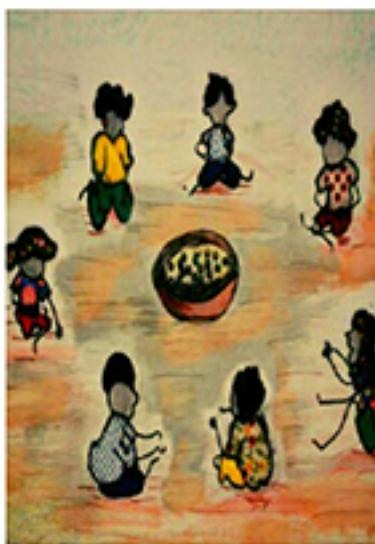


Débora Alfaia da Cunha

Brincadeiras africanas para a educação Cultural



DÉBORA ALFAIA DA CUNHA

**BRINCADEIRAS AFRICANAS PARA A
EDUCAÇÃO CULTURAL**

Castanhal - PA
Edição do autor
2016

Edição • Débora Alfaia da Cunha
Prefixo Editorial • 921111
ISBN • 978-85-921111-0-6
Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural
1ª Edição, Castanhal - 2016
Tipo de Suporte • E-book/PDF

EXPEDIENTE

Autora • Débora Alfaia da Cunha
Fotos • Claudio Lopes de Freitas e Raquel Portal
Diagramação do e-book • Claudio Lopes de Freitas
Diagramação da capa • Suzana Alfaia da Cunha
Ilustrações • Odileuza dos Santos Alfaia da Cunha



Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFPA

Cunha, Débora Alfaia da
Brincadeiras africanas para a educação cultural / Débora Alfaia da
Cunha.
Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.

ISBN 9788592111106

1. Brincadeiras – África. 2. Jogos infantis. 3. Educação multicultural. I. Título.

CDD 22. ed. 371.337



Rirmos juntos é melhor do que falar a mesma língua. Ou talvez o riso seja uma língua anterior que fomos perdendo à medida que o mundo foi deixando de ser nosso.

Mia Couto, 2008.

Prefácio

Ao longo dos anos recentes, a educação e suas práticas escolares acabaram procedendo a uma espécie de afastamento do brincar, ou uma deturpação da prática da brincadeira. De um lado, os adeptos de uma perspectiva que minimiza a importância da brincadeira, analisando-a como prática meramente recreativa e sem fins pedagógicos, portanto, pouco importante para o desenvolvimento das crianças em processo de formação escolar. De outro lado, os adeptos de uma espécie de espontaneísmo pedagógico, e a brincadeira se converte em prática para matar o tempo educativo, ela mesma, sem finalidade educativa. E em meio a estas duas perspectivas hegemônicas, observa-se um movimento em torno da valorização da brincadeira e do brincar como inerentes aos processos formativos dos sujeitos humanos.

É exatamente desse movimento que dialoga com a necessidade de pensar a prática escolar como prática contextualizada, preenchida de sentidos e significados que se originam na vida de alunos e professores em suas relações com o mundo que os faz sujeitos, que este livro vai tratar. A brincadeira como elemento motivador para a releitura da cultura e das origens inter-étnicas do Brasil, a partir do encontro com as brincadeiras de origem africana.

Nesse sentido, as discussões teóricas sobre a dimensão lúdica na educação, a necessidade de superação de estigmas e preconceitos étnico-raciais presentes na escola pela ausência de valorização da cultura negra, e as brincadeiras experimentadas e apresentadas são uma contribuição da Universidade Federal do Pará, por meio da Faculdade de Pedagogia do Campus de Castanhal aos processos de revisão e melhoria da Educação Básica. Os processos e brincadeiras aqui descritos são resultantes de ações de pesquisa, ensino e extensão, e contêm os resultados de programas e projetos nesta área temática, em específico, os resultados do projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB), criado em 2011, com o objetivo de promover capacitação pedagógica para a educação das relações étnico-raciais, com foco no desenvolvimento de metodologias lúdicas. Tal projeto é realizado com financiamento interno à UFPA, por meio do Programa de Apoio às Iniciativas Metodológicas – PAPIM, da Diretoria de Projetos Educacionais/PROEG/UFPA, e do Programa PIBEX,

vinculado a Diretoria de Programas e Projetos de Extensão/DPP/PROEX/UFPA.

Os processos e resultados apresentados aqui se remetem ao objetivo de demonstrar a importância da integração entre esses campos, tidos como indissociáveis da prática acadêmica (ensino, pesquisa e extensão), mas tão pouco experimentados de modo a gerar consequências para a revisão de nosso fazer acadêmico. Aqui se demonstra por meio muito explícito as possibilidades de pensar e fazer educação com base neste tripé. O processo metodológico de construção do livro estimula à busca de integração entre os procedimentos de pesquisa adotados para a execução do projeto, que envolveu a realização de levantamentos e estudos bibliográficos e documentais para a identificação e seleção dos jogos e brincadeiras de origem africana e afro-brasileira, aos procedimentos de extensão, com a realização de oficinas nas escolas envolvidas no projeto, que envolveram alunos e professores de Educação Básica no encontro com os saberes produzidos por eles próprios e pelos alunos e professores vinculados ao projeto. Todos esses processos fortalecem uma compreensão de ensino a partir da vida de educandos e educadores, tanto na universidade, por meio dos alunos bolsistas do projeto e de suas produções para a consolidação dessas discussões no curso de Pedagogia de onde se originam, quanto nas escolas de Educação Básica, vistas não como coadjuvantes da proposição pedagógica desenvolvida, mas como protagonistas do que seria uma prática educativa para além dos formalismos burocráticos que esvaziam de sentido essa mesma prática.

O que se vê ao longo do livro é uma tentativa muito séria de aproximar educação de seus componentes lúdicos a partir da valorização de diálogos interculturais. A própria educação vista como comunicação intercultural, que pode ser desenvolvida a partir de jogos e brincadeiras que aproximem os educandos e educadores de novas possibilidades de tratamento de temas e questões centrais como as relações étnico-raciais na escola, ainda vista como uma questão periférica na educação formal escolar, apesar das indicações legais. Este livro, é, portanto, um convite feito por sua autora Débora Alfaia da Cunha, ao aprofundamento de inovações metodológicas com base na cultura do diálogo para a construção de relações de tolerância dentro e fora de nossas escolas e

universidades, e tudo isso, tendo por base a alegria que o brincar nos proporciona, sejam crianças ou adultos.

Profa. Dra. Marilena Loureiro da Silva

Belém, 14/05/2016

Agradecimentos

A presente obra não resulta de um trabalho solitário em frente a um computador. Apesar de a pesquisa *online* ter sido intensa, tanto que determinou o *e-book* como a melhor maneira de socializar o levantamento realizado na *internet*, a força da obra está em seu percurso coletivo. Pouco serviria o levantamento dos jogos sem as experiências e vivências lúdicas realizadas em escolas, comunidades quilombolas, praças públicas e etc. Foram essas experiências que evidenciaram a urgência de uma publicação direcionada ao uso pedagógico de brincadeiras africanas. Tais vivências lúdicas demonstraram ainda que o simples fato de encontrar uma brincadeira africana na *internet* não significava imediata compreensão de seu valor educativo, seja por professores ou alunos.

O reconhecimento da importância dessas experiências lúdicas exige o agradecimento às pessoas e instituições que contribuíram para a materialização dessas vivências.

Por isso, agradeço a Diretoria de Projetos Educacionais, da Pró-reitora de Ensino de Graduação da UFPA, em especial ao Prof. Dr. Marcos Monteiro Diniz, Diretor do DPP, e a Profa. Dra. Marilena Loureiro da Silva, ex-diretora do referido Departamento. Os editais PAPIM 2012, 2013, 2014 e 2016 permitiram a contratação de bolsistas que auxiliaram na realização das atividades lúdicas.

Pelo mesmo motivo estendo meus agradecimentos à Diretoria de Programas e Projetos de Extensão (DPP), da Pró-reitora de Extensão da UFPA. Os Editais Pibex 2013 e 2015 também colaboraram na manutenção de uma equipe de bolsistas no Projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB).

Agradeço o apoio do professor Dr. Assunção Jose Pureza Amaral, coordenador do Programa Universidade no Quilombo, pela parceria fecunda e pelas atividades realizadas nas comunidades quilombolas atendidas pelo referido Programa de Extensão.

Muito obrigada aos bolsistas e voluntários que participaram do Projeto LAAB, sem os quais as ações não teriam ganhado em quantidade e qualidade. Trabalhar junto com vocês foi um aprendizado valioso, por isso, nominalmente agradeço a: Danielly da Silva Paiva; Gleice Tatiane da Silva

Barros; Paulo Damasceno do Amaral Neto; Gabriela Freitas da Paixão; José Rodrigo Pontes dos Santos; Flávia Maia de Souza; Naiara de Sousa Araújo; Raquel Leandro Portal; Antônia Silmara de M. E Matos; Bruna Nayana Souza dos Santos; Juracy de Jesus da Cruz; Malu Matos Souza; Maria de Nazaré Benício Maia; Maria Emily Silva Nogueira; Maria Suzane Silva da Silva e Thássilla T. C. Vale.

Agradeço profundamente o apoio da Associação de Consciência Negra Quilombo de Castanhal (ASCONQ) que carinhosamente acolheu as ações do projeto LAAB.

No mesmo sentido, destaco o apoio da Secretaria de Educação do Município de Castanhal e da 8ª Unidade Regional de Ensino (URE), que nos permitiram integrar esforços em prol da formação de professores. Particularmente agradeço a colaboração dos professores Ana Cristina Lima, Denilson Batista Rodrigues Ferreira (NERED-SEMED) e Élide Neves (NERER/8ª URE/ SEDUC) que por diversas vezes trabalharam junto conosco nas oficinas pedagógicas e em outras atividades culturais.

Agradeço a artista visual Odileuza dos Santos Alfaia da Cunha, pelas belíssimas ilustrações feitas especialmente para esta obra, e a artista visual Suzana Alfaia da Cunha pela composição da Capa do *e-book*. A arte é também um encontro lúdico com o mundo e as ilustrações representam bem essa concepção de brinquedo-arte.

Da mesma forma, destaco a atuação do professor Claudio Lopes de Freitas, que sempre apoiou e auxiliou em todas as ações pedagógicas desenvolvidas pelo LAAB, bem como elaborou o site do projeto. Agradeço e reconheço sua contribuição como fundamental na concepção, finalização e divulgação do *e-book*.

Estendo meus agradecimentos aos participantes das oficinas de vivências que brincando junto conosco confirmaram a força agregadora da atividade lúdica. Confirmaram que vale a pena lutar por um mundo mais justo, igualitário e feliz.

Por fim, muito obrigada a todos e a todas que, direta ou indiretamente, colaboraram para a realização do texto ora apresentado. Espero que a leitura seja uma experiência divertida e lúdica como foi o percurso de criação desta obra.

Sumário

| | |
|---|----|
| Ludicidade como estratégia didática: ainda é preciso insistir nessa ideia!..... | 13 |
| Ludicidade africana e afro-brasileira: por uma definição que não exclua | 16 |
| Metodologia da pesquisa: entre livros, sites e oficinas | 19 |
| Brincadeiras populares africanas: características gerais | 23 |
| Jogos de concentração e atenção | 25 |
| 1. Terra – Mar | 25 |
| 2. O silêncio é de ouro | 27 |
| 3. Neéz degúiaan | 28 |
| 4. Fogo na montanha | 29 |
| 5. Pegue o Bastão | 30 |
| 6. Concentração ao número | 31 |
| 7. Ntsa e Wotswang Le Lesapo (cachorro que rouba o osso) | 32 |
| Jogos de desenhar | 34 |
| 8. Meu querido bebê | 34 |
| Jogos de coordenação geral em grupo..... | 35 |
| 9. Banyoka | 35 |
| 10. Comboio..... | 36 |
| Jogos de sorte | 37 |
| 11. Labirinto | 37 |
| 12. Êxodo | 39 |
| 13. Dosu | 40 |
| 14. Balabburo | 42 |
| 15. Igba-ita..... | 43 |
| 16. Pilolo | 44 |
| Jogos de danças e coreográficos | 46 |
| 17. Acompanhe meus pés..... | 46 |
| 18. Nyaga Nyaga Nya (com MakeTume) | 47 |
| 19. Ftifti | 49 |
| 20. Doszail | 51 |
| 21. Ampe..... | 52 |
| 22. Bivoebuma | 53 |
| Jogos de pular..... | 54 |
| 23. Saltando feijão | 54 |
| 24. Chigora Danda..... | 55 |

| | | |
|--|--|----|
| 25. | Trecho | 56 |
| Jogos de correr e pegar | | 57 |
| 26. | Mamba | 57 |
| 27. | Da Ga | 60 |
| 28. | Pegue a cauda | 61 |
| 29. | Kasha mu bukondi/ caça ao antílope | 62 |
| 30. | Ahm Totre..... | 63 |
| 31. | Antoakyire..... | 63 |
| 32. | Sankatana | 65 |
| 37. | Kameshi Ne Mpuku (o gato e o rato) | 70 |
| Jogos de arremesso com bola | | 72 |
| 39. | Litoti /“meu Deus!”/bolada | 72 |
| 40. | Txila | 75 |
| 41. | Kewirgei | 76 |
| 42. | Kick e Catch | 78 |
| 43. | Jogo de Garrafinhas | 79 |
| Jogos de conduzir | | 80 |
| 44. | Ndoma | 80 |
| 45. | Rolar o pneu | 81 |
| 46. | Conduzindo aros..... | 82 |
| Jogos de força | | 83 |
| 47. | Pengo Pengo | 83 |
| 48. | Prisioneiro | 83 |
| 49. | Ndule Ndule..... | 84 |
| 50. | Moto kumapirri | 86 |
| Jogos de audição | | 88 |
| 51. | Mbube Mbube | 88 |
| 52. | Mwindaji na Swala | 90 |
| Jogos com pedras ou bola de gude | | 91 |
| 53. | Pombo ou Matacuza | 91 |
| 54. | Kudoda..... | 93 |
| 55. | Umphuco | 94 |
| 56. | Kokon..... | 94 |
| 57. | Hámsa ibúhesh | 95 |
| Jogos de acertar no alvo | | 96 |
| 58. | Gutera Uriziga | 96 |
| 59. | Nsikwi | 96 |

| | | |
|--|-------------------------|-----|
| 60. | Matambula..... | 97 |
| 61. | Atenha no círculo | 98 |
| Jogos de cognição..... | | 99 |
| 62. | Tarumbeta | 99 |
| 63. | Escolha a pedra | 101 |
| 64. | Dithwai..... | 103 |
| Brincadeiras cantadas | | 104 |
| 65. | Kakopi..... | 104 |
| 66. | SiMama Kaa..... | 106 |
| 67. | Zama Zama | 107 |
| 68. | Obwisana | 108 |
| 69. | L'abe igi orombo..... | 109 |
| Referências | | 111 |
| Sites consultados e não incluídos no texto | | 113 |
| Vídeos consultados e não incluídos no texto..... | | 114 |
| Dados da autora e da ilustradora..... | | 115 |



Foto Laab. Arquivo. 2011

Ludicidade como estratégia didática: ainda é preciso insistir nessa ideia!

A presente obra disponibiliza alguns resultados das ações desenvolvidas pelo projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB), criado em 2011¹. O objetivo do projeto era promover capacitação pedagógica para a educação das relações étnico-raciais, com foco no desenvolvimento de metodologias lúdicas.

A experiência prática vivida no LAAB evidenciou que o lúdico é um tema cheio de consensos e de conflitos no campo da educação. É consensual porque todos reconhecem facilmente a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, seja na Educação Infantil ou na Superior. Como objeto de estudo o lúdico também assume um papel relevante, podendo ser recortado em seus elementos socioculturais, como em Huizinga, Brougère, Benjamin e Kichimoto, ou em sua contribuição para o desenvolvimento psicológico da criança como em Piaget, Wallon, e Vigotsky, ou ainda em suas funções terapêuticas e curativas como vemos em Bettelheim, Winnicott e Luckesi (CUNHA, 2012)².

Todavia, o conflito se marca pela dificuldade de efetivamente a escola se querer como um espaço de vivência lúdica. Apesar da larga produção científica sobre o tema, as atividades lúdicas aceitas no ambiente escolar são limitadas espacial e temporalmente. O brincar é circunscrito à quadra, ao pátio, a área de recreação, etc. Apenas nas salas de educação infantil é possível ainda vermos o lúdico como bem-vindo, o que evidencia sua limitação temporal: Brincar é coisa

¹ Projeto criado e coordenado pela autora.

² Para a introdução desta obra utilizou-se os itens 2 e 3 do artigo de Cunha (2012), sendo o referido texto revisado e ampliado para o uso nesta publicação.



de criança pequena. O adulto e o adolescente ficam restringidos aos jogos considerados mais sérios, competitivos e ao mundo do trabalho.

Ainda há muito preconceito sobre o lúdico, principalmente porque ele retira a seriedade que deve ter o labor escolar. Por isso, em sua perspectiva mais tradicional a escola tolera a brincadeira, mas não a incentiva, para formar nos alunos o espírito animado pelo trabalho útil e produtivo (MARCELLINO, 1989).

Assim fazendo, esse tipo de escola subtrai de seu cotidiano um elemento fundamental da vivência humana: a experiência de si mesmo. Oculta também que o lúdico não se opõe ao trabalho. Como explica Luckesi (2002, p. 22) “a atividade adulta no trabalho pode ser internamente lúdica; não é o trabalho que é não-lúdico, mas sim o trabalho produtivo, no seio do capital”. Da mesma forma, encobre que o trabalho do educador pode e deve ser lúdico, porque necessita do envolvimento pleno com o processo de aprendizagem dos alunos. Infelizmente, as pesquisas sobre adoecimento docente demonstram que o trabalho do professor acaba sendo engolido pela lógica da produção, sendo mais motivo de insatisfações do que prazer.

Para além dessa perspectiva reducionista, a introdução real da ludicidade no cotidiano escolar permite vivências transformadoras para professores e alunos, pelas experiências formativas que proporciona. Ora, o lúdico permite nos experimentarmos, estabelecendo uma alegre relação conosco. Permite trabalhar, em uma perspectiva não produtiva, sobre nós mesmos. Nesse estado de brinquedo-trabalho estamos presentes e inteiros, como ensina Luckesi (2002, p.2):

Na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. 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.

Nessa perspectiva, assinalada na citação acima, o lúdico surge como um tipo de experiência subjetiva, interna ao sujeito que brinca. 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



produtivas, 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.

Luckesi (2002) explica ainda que a vivência lúdica, nessa perspectiva de inteireza e plenitude, exercita nossa capacidade de compaixão, não como um ato piegas, mas como capacidade de sofrer e de agir com o outro, de viver em diálogo. Diálogo que não é só fala ou conversa. É disposição de ver e ouvir o outro com a mesma dignidade que esperamos ser ouvidos. É se deixar transformar pela perspectiva do outro e transformá-lo por meio de nossas perspectivas, construindo um lugar só possível por esse encontro e por essa disposição de estar, trabalhar, brincar e viver juntos.

Pela abertura e flexibilidade que a vivência lúdica propicia, esta surge como uma estratégia fundamental aos cursos de formação inicial e continuada de educadores para a inclusão de temas ainda dolorosos, como é o caso da questão racial, pois como indicam as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (2005), para reeducar as relações étnico-raciais no Brasil é necessário fazer emergir as dores e medos que têm sido geradas pelo racismo, para que assim possamos decidir que sociedade queremos construir daqui para frente.

O lúdico, por nos colocar em uma situação de inteireza e compaixão, com o outro e com nossos próprios erros, pode nos auxiliar em um processo fundamental para a construção de uma sociedade brasileira realmente democrática: a catarse da intolerância histórica enraizada na alma brasileira. Intolerância que alimentou e ainda alimenta o racismo, o machismo, a homofobia e tanto outros estereótipos que negam ao “outro” o direito de viver a sua diferença. Intolerância que nega a cada um de nós, até aos mais reacionários, o direito de ser feliz, pois coloca acima de tudo e de todos as exigências de se seguir um papel estático e pré-definido de ser humano.

É preciso deixar a vida mais leve, bonita, humana, mais digna de ser vivida. Por isso, é fundamental insistir em uma pedagogia lúdica que nos ensine a desconstruir os estereótipos que corroem nossa humanidade. Uma pedagogia que ensine, como já dizia Rubens Alves (1984, pg. 76), o “vômito de palavras, rótulos, etiquetas”.



Ludicidade africana e afro-brasileira: por uma definição que não exclua

Partindo das contribuições de Brougère (1998) e Luckesi (2002), enfocamos a ludicidade como uma experiência subjetiva alicerçada em repertórios sociais e culturais. Nesta perspectiva teórica, o lúdico não ocorre no vazio, precisando de conteúdos, recursos e contextos que permitam o seu aprendizado e a sua manifestação e vivência.

Assim, falar de ludicidade africana e afro-brasileira é remeter a vivência lúdica alimentada pelos conteúdos, valores, histórias, ritmos, enfim, pela cultura negra, em suas mais diferentes manifestações. Sejam os fragmentos de cultura dos antigos povos africanos, como seus Mancalas e o Senet, sejam as expressões musicais contemporâneas, como o Hip Hop, que para Ferreira (2004), representa processos criativos de ressignificação da diáspora. Sejam as alegrias dos dançantes da Roda de Jongo, no Rio de Janeiro, sejam os giros e batuques do Samba de Cassete em Cametá, na Amazônia paraense. Tudo isso compõe o rico e vasto campo do que aqui denominamos de ludicidade africana e afro-brasileira.

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. Capacidade de, no contexto perverso da escravidão, colonização, miséria e violência, continuar a insistir na beleza, no sorriso e na esperança.



Ora, abordar a cultura africana pelo lúdico, não significa negar as dores da Diáspora, mas afirmar o protagonismo e a sensibilidade artística desses homens e mulheres. É essa força de recriação de seu mundo que vemos na criança africana que hoje transforma lixo em brinquedo, que usa a terra como tabuleiro, que faz sua bola de panos velhos e sai a jogar futebol. É essa força criativa que vemos nas canções afro-paraenses da cidade de Cametá que tornam poesia o cotidiano pauperizado, quando cantam “mamãe meu namorado já chegou/ não tem café com açúcar para dar pro meu amor/ amarra a rede e manda ele deitar/ não tem café com açúcar deixa a barriga roncar”.

Dar acesso aos atuais e futuros professores a esse conjunto de elementos, que convida a vivência lúdica da cultura africana e afro-brasileira, é fundamental para diminuir os preconceitos e equívocos acerca da questão racial e efetivar os objetivos antidiscriminatórios da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Nº 9394/96.

Como alerta Kishimoto (2011) quando o professor organiza qualquer tipo de atividade lúdica ele deve levar em consideração a diversidade cultural, pois a brincadeira desenvolve o senso estético da criança e a sua apreciação sobre o mundo. Na brincadeira de casinha, por exemplo, a criança utiliza os conhecimentos adquiridos sobre onde dorme um bebê, o que se usa para cozinhar e o que se come. Brincando de salão de beleza a criança é levada a observar a forma dos cabelos e a cor da pele, entre outros traços físicos, estabelecendo o que é belo e o que não é. Em qualquer situação lúdica é possível propor atividades que auxiliem a criança no aprendizado do respeito à diversidade e que permitam que as próprias crianças negras se sintam inseridas e respeitadas.

Ainda segundo a autora, quando os professores ficam passivos diante dos preconceitos que ocorrem em sua sala de aula ou durante as brincadeiras das crianças, estes se tornam, mesmo que não tenham consciência disto, sujeitos reprodutores dessas ações, sendo necessário desconstruir tais práticas, assumindo claras posturas para evitar a permanência dos preconceitos e estereótipos raciais, inclusive dentro das brincadeiras.

Partindo dos argumentos de Kishimoto (2011), podemos inferir que ao propor atividades lúdicas que se nutrem da cultura africana e afro-brasileira o



professor propicia ainda mais o aprendizado do respeito à diversidade étnica e contribui para construção de uma identidade positiva dos alunos negros.

Todavia, apesar de ser uma estratégia promissora para a formação de professores e para a criação de um cotidiano escolar mais plural, a ludicidade africana e afro-brasileira não se constitui em tema de fácil acesso, em virtude, como explica Santos (2010), da escassez de pesquisas sobre a questão. Muito da produção nacional sobre o tema ludicidade versa sobre aspectos relativos à herança lúdica europeia, demonstrando um dos prováveis efeitos da marginalização da cultura negra, ou seja, seu demérito como problema de pesquisa.

Como evidencia Câmara Cascudo (1985), raros foram os registros feitos pelos viajantes europeus no período do Brasil colônia sobre o brinqueado da criança africana, o que o levou a conjecturar que os africanos devem ter aceitado depressa as possibilidades lúdica que o ambiente lhe permitia, não sendo possível precisar se algumas técnicas foram conservadas.

Para Kishimoto (1999), a dificuldade de estudar a contribuição africana para o patrimônio lúdico nacional se explica pelo contexto da escravidão, que transformou a herança lúdica africana, chegando a incluir elementos racistas em jogos e versos que se popularizaram no Brasil e são citados como jogos de origem afro-brasileira.

Exemplos desse tipo de herança lúdica afro-brasileira ligada ao contexto da escravidão são os jogos “Chicotinho Queimado” e “Barra manteiga na fuça da nega”. A utilização dessas brincadeiras sem uma reflexão de seu significado termina por contradizer as orientações legais acerca de uma pedagogia antirracista. É preciso polemizar a construção histórica desses jogos e inclusive a questão semântica de seus versos, desconstruindo os apelidos que historicamente inferiorizam os negros no Brasil. Para além dessas brincadeiras, que teatralizam a dominação da criança negra, há toda uma gama de manifestações culturais e lúdicas criadas pelos próprios negros brasileiros que representam, conforme Ferreira (2004), a busca constante de renovação da cultura e a não passividade dos Afro-brasileiros frente às condições de exclusão e de miserabilidade. Exemplo dessa capacidade criativa é a Capoeira, o Samba e o Carimbó.



Nesse contexto, pensar a contribuição da ludicidade para a educação das relações étnico-raciais é enfrentar o desafio de pesquisar e selecionar jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras que permitam valorizar a diferença e não afirmar a brutalidade que marcou a chegada dos povos negros no Brasil.

Esse foi o desafio assumido quando criei o projeto LAAB em 2011 e que hoje culmina com a obra ora apresentada.



Metodologia da pesquisa: entre livros, sites e oficinas

As brincadeiras selecionadas foram coletadas em 5 períodos temporais. Em setembro e outubro de 2011 iniciaram-se os primeiros levantamentos. Novas buscas foram refeitas em setembro e outubro de 2012, 2013, 2014 e 2015. O recorte temporal deve-se a atualização do material lúdico para a utilização em atividades alusivas ao mês da Consciência Negra. Nessas incursões, novas brincadeiras foram inseridas e outras readaptadas, levando em consideração a receptividade dos jogos entre os participantes das oficinas de vivências lúdicas, em especial as crianças.

O levantamento realizado se nutriu dos avanços tecnológicos, que encurtando as distâncias geográficas, nos permitiram pesquisar em alguns países africanos, como em Moçambique, Gana e África do Sul, e em outros países e lugares, reais e virtuais, como nos Estados Unidos e Europa, recolhendo jogos e brincadeiras, tal qual folcloristas da informática. A lembrança dos irmãos Grimm, que no início do século XIX coletaram histórias tradicionais contadas nos vilarejos da Alemanha, foi constante. Contudo, o levantamento dos jogos populares aqui apresentados foi cibernético e bibliográfico. Por isso, a **contribuição da pesquisa é compartilhar a sistematização de informações já disponíveis na Web**, mas difíceis de serem acessadas por muitos de nossos professores, em virtude de vários fatores, tais como: a pouca



formação em estudos culturais dentro das licenciaturas, as dificuldades ligadas ao domínio da informática, da transposição didática e até da língua, pois muitas referências estavam em inglês e necessitaram de tradução e adaptação para a realidade da escola brasileira.

O levantamento na *internet* permitiu observar as brincadeiras africanas mais citadas e utilizadas para positivar a herança desse continente no ambiente escolar, bem como triangular as regras, pela utilização de diferentes fontes, e sugerir adaptações que não diminuíssem a complexidade e a riqueza cultural e lúdica do brinquedo.

Além da livre pesquisa na rede mundial de computadores o levantamento de jogos utilizou como fontes bibliográficas as obras de Barbosa (2011), Allué (1998), Zaslavsky (2000, 2009), Unicef (2014), Janot e Verdeny (2005) e Giacone (2015). Importa destacar que muitas brincadeiras coletadas pertencem aos livros de Prisma; Tembe; Edmundo (1992) e Hopson e Hopson (1996), mas como não conseguimos acesso direto a esses, utilizamos os jogos destas obras que estão disponíveis na *internet*.

Vídeos de missões de diferentes matrizes religiosas e filmagens de turistas disponibilizadas no *Youtube* também serviram de fontes de pesquisa. Tais vídeos foram utilizados principalmente para “ver em ação” jogos já coletados no material bibliográfico, permitindo compreender aspectos relacionados à execução dos movimentos.

Contudo, apesar dos grandes esforços de compreensão das regras dos jogos, nunca tivemos a pretensão de apresentar regras “puras e corretas”. Primeiro, porque não tínhamos como realizar um trabalho de campo junto às próprias crianças africanas em seus respectivos países. Segundo, pelo dinamismo do brinquedo como peça cultural, pois os jogos incorporam variações dentro de uma mesma cultura, o que torna qualquer coleta de jogos, mesmo quando realizada *in loco*, uma amostra possível de algumas variantes, nunca o conjunto das regras verdadeiras e únicas. Conscientes das limitações da obra, o que buscamos é partilhar nossa incursão nesse universo lúdico e as adaptações elaboradas neste percurso.

Após o levantamento, os jogos coletados foram organizados em categorias pré-definidas a partir de habilidades como correr, pular, etc. Sequências didáticas lúdicas foram elaboradas com o material coletado e formatadas no



modelo de oficinas pedagógicas. Tais oficinas foram inicialmente pensadas para a formação continuada de professores em cultura africana e afro-brasileira, bem como para alunos das Licenciaturas. Contudo, no desenvolvimento do trabalho de extensão as oficinas ultrapassaram essa clientela, sendo realizada com alunos da Educação Básica e crianças da Educação Infantil e de comunidades quilombolas.

Assim as oficinas assumiram uma estrutura possível de ser vivenciada por públicos diversos, evidenciando a força agregadora e motivadora da experiência lúdica. O contato direto com o público infantil permitiu corrigir a adaptação de algumas brincadeiras e incorporar contribuição das crianças para tornar as regras dos jogos mais claras e desafiadoras.

Na efetivação das atividades lúdicas a produção de material didático também ocupou um importante papel de experimentação, pois a realização de alguns jogos demandou confecção de recursos lúdicos. De um modo geral os recursos foram elaborados utilizando-se materiais reciclados e elementos da natureza, como cabos de vassouras, bolas de meias, garrafas plásticas e feijões. O uso de reciclados manteve um traço fundamental da ludicidade africana: a não dependência da brincadeira a um objeto específico, importando muito mais o conhecimento das regras.

Estes e outros diferentes aprendizados da prática foram inseridos na obra para contribuir na ampliação do uso pedagógico das atividades. Por isso, além da apresentação das regras dos jogos, destacamos três aspectos em algumas brincadeiras: as variações sugeridas durante as oficinas, o material reciclado utilizado e as estratégias para ampliação do debate sobre a temática africana iniciada pelo brinquedo.

Inclusive, foram as brincadeiras que guiaram nossas pesquisas sobre os países africanos, fazendo do material lúdico o elemento cultural chave. As sugestões de ampliação das atividades seguem essa lógica de pensar a cultura pelo brinquedo, potencializando o aspecto cultural do brincar. Além disso, os *links* apresentados dentro dessas sugestões de atividades possuem um caráter formativo, permitindo que os docentes mergulhem na cultura e história africana enquanto leem a obra. No que se refere aos dados históricos e geográficos apresentados, sua principal fonte foi a Wikipédia (pt.wikipedia.org) que possui



uma sessão destinada a cada país africano, sendo os dados triangulados com informações de outras fontes *online*.

Importa destacar que as oficinas evidenciaram que uma importante contribuição das atividades lúdicas vivenciadas foi deixar perceber que a realidade da cultura africana é diversa e multifacetada. Tal percepção abalou a visão monolítica que muitos professores apresentavam no início das oficinas, em virtude da precária formação em cultura africana e afro-brasileira.

São os sorrisos coloridos dessas áfricas, suas múltiplas identidades, que buscamos trazer por meio dos diferentes jogos e brincadeiras aqui apresentados. Ao trazer as cores da África não negamos as dores e as dificuldades sociais e econômicas deste continente, mas, sem esquecer tais condicionantes, o que defendemos é a importância de olhar para a beleza do patrimônio negro para que possamos admirar e, efetivamente, valorizar nossa ancestralidade afro-brasileira.

Pelo exposto, a pesquisa buscou uma perspectiva produtiva sobre a ludicidade africana, bem como sobre a própria infância africana, evidenciada muitas vezes apenas por sua marginalização e miserabilidade. É essa criança criativa, viva, ator social que reelabora a sua cultura, que buscamos para brincar junto e nos ensinar o caminho para um mundo de partilha, um mundo que respeite o direito de todas as crianças a viverem as suas diferenças.



Brincadeiras populares africanas: características gerais

O levantamento de brincadeiras populares africanas nos permitiu compreender que esses 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.

A maioria desses jogos é praticada em grupos e exigem a capacidade de cooperação para que se tornem divertidos. Mesmo quando envolvem competição as brincadeiras permitem a participação de muitas crianças jogando ao mesmo tempo, competindo em equipes ou individualmente. Aliás, essa característica facilita a inclusão desses jogos no ambiente escolar, pois estes permitem a participação de todos os alunos de uma turma.

Nesses jogos coletivos as possibilidades corporais (do grupo e dos indivíduos) são colocadas à prova. Quem salta mais alto? Quem corre mais longe? Quem ouve melhor? Até onde consigo pular? Até quando consigo correr? É apenas durante o brincar que essas perguntas são respondidas, não de uma forma teórica, mas vivencial e lúdica. O corpo é plenamente vivido e aprendido. Mais do que o desempenho que leva a vitória, a questão fundamental é o aprender sobre si mesmo, sobre esse corpo que “digo meu”.

Outra característica é a criatividade dos jogadores e o aproveitamento de recursos simples, do meio ambiente ou de descartáveis, para a confecção de seus instrumentos de jogo como bolas, tacos e aros. Essa característica nos remete a Walter Benjamin (1984) quando afirma que as crianças criam seus objetos de brincar a partir do lixo dos adultos, de seus destroços, restos e sobras. As crianças reconhecem e atribuem a estes materiais imprestáveis um novo uso, recriando o mundo das coisas, a partir de novas e criativas relações. Como explica Teixeira (2004) ao recriar o seu próprio mundo de coisas, a criança



encontra uma forma produtiva de participar do mundo adulto, de interagir ativamente com uma realidade que inicialmente surge como pronta e acabada.

Outra característica presente em muitas brincadeiras coletadas é a organização e estética coreográfica, pois estas possuem movimentos e ritmos próprios. Tal coreografia pode surgir guiada pelo instrumento do jogo, como em “Saltando o feijão”, pela estratégia do jogo, como em “Pegue a calda”, pelo coordenador da brincadeira, como ocorre em “Gato e rato”, pela regra do jogo, como em “Sankatana”, ou ainda pela coreografia do brinquedo cantado, como em “SiMama kaa” e “Obwisana”. A força coreográfica dos brinquedos africanos remete a dança e a musicalidade como elementos de diversão, prazer e autoconhecimento.

Essas diferentes características permitem que ao brincar as crianças brasileiras entrem em contato não apenas com um mero jogo, mas com aspectos fundamentais da cultura corporal e da cultura lúdica que os criou. Nesse sentido, brincar se torna uma experiência cultural como bem sugere Brougère, pois cada grupo humano criou formas sociais próprias para vivenciar a atividade lúdica, e o professor assume “o papel de promotor, de impulsionador do exercício da Educação Intercultural”. (AGUIAR e BIZARRO, 2009, 2257).

Além disso, importa que o educador problematize depois do brinquedo sobre a atividade e sobre suas origens, aproveitamento os sorrisos para discutir temas diversos, em especial os desdobramentos da Diáspora Africana no Brasil. Assim fazendo, o educador permite a seus alunos problematizarem como essa Diáspora propiciou, por processos de conflito, resistência e produção, a incorporação, na cultura brasileira, de uma cosmovisão africana, de valores civilizatórios e modos de ser e de fazer que se originaram deste continente.

Reconhecer, valorizar e positivar a ancestralidade africana, que caracteriza o povo brasileiro, permite aos alunos se perceberem herdeiros dessa cosmovisão e próximos culturalmente da criança dos países africanos. Nesse processo, os jogos e as brincadeiras 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.



Jogos de concentração e atenção

1. Terra – Mar

Adaptação de uma brincadeira popular de **Moçambique**.

É uma brincadeira simples, mas muito atrativa para as crianças de todas as idades.

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.

- Ao ouvirem: mar! Todos pulam para o lado do mar.
- Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra.

Quem pular para o lado errado ou fazer menção de pular quando não deve pular sai. O último a permanecer no jogo vence.

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.

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o professor pode falar um pouco sobre a geografia e a história de Moçambique, bem como da profunda relação deste país com o mar, por meio de atividades comerciais ao longo da costa marítima, iniciadas antes da chegada dos portugueses. O professor pode informar aos alunos que este país foi povoado primeiramente pelos Bantos, que difundiram as atividades voltadas à agricultura, pecuária, metalurgia e comércio, e que da fusão de comunidades Árabes e Bantas surgiu a cultura



Foto Laab. Arquivo. 2011



’Suaíli que se expandiu principalmente no norte de Moçambique e regiões costeiras e ilhas do Quênia e Tanzânia.

A partir dessas informações, o professor pode sugerir o aprofundamento de estudos a cerca da história dos Bantos e da Língua Suaíli (ou Swahili), demonstrando aos alunos que existe uma história moçambicana antes da chegada de Vasco da Gama em 1498 e antes da colonização portuguesa, ocorrida após 1505.

Na *internet* é possível aprender algumas palavras em Suaíli, apesar dos cursos disponíveis não estarem em Língua Portuguesa. Mesmo com o obstáculo do idioma, o professor pode acessar esses vídeos e aprender algumas palavras que podem ser utilizadas em algumas brincadeiras. Seguem *links* para aprofundamento:

Aulas básicas de Suaíli em italiano:

Corso introduttivo di lingua Swahili:

<https://www.youtube.com/watch?v=IrEFwgsDLjk>

Aulas básicas de Suaíli em inglês:

Learn Swahili - Swahili in Three Minutes - How to Introduce Yourself in Swahili:

<https://www.youtube.com/watch?v=5ya2ip1-mfc&index=1&list=PLSUfaah8wC8DkNRdFn8XPr21z6DvqEl7F>

Learn Swahili - Swahili in Three Minutes – Greetings

<https://www.youtube.com/watch?v=H3GU7vFNUUI&list=PLSUfaah8wC8DkNRdFn8XPr21z6DvqEl7F&index=3>

Learn Swahili - Swahili in Three Minutes - Numbers 1-10

<https://www.youtube.com/watch?v=tvR1jalGmcs&index=6&list=PLSUfaah8wC8DkNRdFn8XPr21z6DvqEl7F>

Canção em Suaíle:

Jambo Bwana (Canção de boas-vindas com legenda e tradução para o inglês)

<https://www.youtube.com/watch?v=fKowPpLryc4&index=2&list=RDvUrVeRGo5IM>
<https://www.youtube.com/watch?v=vUrVeRGo5IM>



2. O silêncio é de ouro

Adaptação de um jogo do **Egito**.

Organize os alunos em círculo.

Escolha um aluno para ser o faraó.

O faraó anda no círculo e faz um gesto engraçado ou toca bem de leve alguma das crianças sentadas. Se esta não fizer nenhum barulho ele deve passar para a próxima criança a esquerda desta e prosseguir com o mesmo gesto ou toque até passar por todas as crianças da roda.

Se alguma criança fizer algum barulho enquanto o faraó estiver fazendo os gestos esta assumirá o lugar do Faraó.

Ampliando a brincadeira: após o jogo, o docente pode explicar para os alunos o que representava o Faraó na estrutura política do antigo Egito, destacando outros aspectos culturais do período.

Uma obra fundamental para a formação dos professores em História e Cultura Africana é a coleção “História Geral da África”, produzida pela UNESCO. A obra apresenta oito volumes e aborda a história africana desde o período antigo até o século XX. Todos os volumes estão gratuitamente disponíveis para download em português no *link*:

http://www.unesco.org/new/pt/brasil/ia/about-this-office/single-view/news/general_history_of_africa_collection_in_portuguese-1/#.VvxitPkrLIU





3. Neéz degúiaan

Adaptação de uma brincadeira de **Marrocos**, originalmente inserida na obra de Giacone (2015).

Similar à brincadeira terra-mar e a morto/vivo. Desenha-se no chão um grande círculo, ao redor do qual ficam os jogadores. Quando o professor gritar: **Dentro!** Os jogadores devem pular para dentro do círculo. Quando gritar: **Fora!** Todos devem pular pra fora do círculo. Se já estiverem na parte correta do círculo, devem dar um pulo no próprio lugar. Quem errar é eliminado e se afasta do círculo. O último a permanecer no jogo vence.



Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o professor pode indicar no mapa mundial a localização do Marrocos, destacando que este país está localizado no extremo noroeste africano e que possui fronteira marítima com o Continente Europeu, mais especificamente com a Espanha, pelo estreito de Gibraltar. Além disso, o professor pode destacar a forte influência da cultura árabe, em virtude da colonização iniciada no século VIII e só enfraquecida com a chegada dos europeus no final do século XV, tanto que uma das duas línguas oficiais existentes no país é a Árabe. Entre as influências árabes, encontra-se a arte dos mosaicos, como os feitos de Zellige ou zillij, que são peças de cerâmica dispostas em forma geométrica. Tais cerâmicas caracterizam a arquitetura marroquina, aparecendo na ornamentação de ambientes internos e externos, sendo também utilizadas em alguns móveis, como nas mesas. Após estas explicações o professor pode apresentar imagens de mosaicos marroquinos e de mosaicos produzidos por outros grupos culturais, sugerindo aos alunos que elaborem seus próprios mosaicos utilizando as formas geométricas presentes na arte marroquina. Os mosaicos podem ser feitos utilizando a técnica de recorte e colagem de papel laminado sobre folhas de papel A4 ou A3.

Seguem *links* que apresentam imagens do Zellige ou zillij:

<https://www.youtube.com/watch?v=iqEOt36iaok>

<https://www.youtube.com/watch?v=BJqF28ogOk0>

<https://www.youtube.com/watch?v=sCA6Hko1dHg>

Segue *link* que apresenta algumas imagens da cultura do país:

<https://www.youtube.com/watch?v=awQEEEWLYqo>



4. Fogo na montanha

Adaptação de uma brincadeira da **Tanzânia**.

Escolha um líder. Os jogadores decidem uma “palavra-chave”, como “barco”, por exemplo. Todos os jogadores ficam de costas. Há 3 regras. Quando o líder gritar:

- “Fogo na montanha!” todos os jogadores pulam e respondem “Fogo!”, mas permanecem de costas.

- “Fogo no rio!” os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder indica outros lugares para o fogo e sempre os jogadores respondem “fogo” sem pular.

- “Fogo no barco azul” ou qualquer outra que contenha a palavra-chave, todos os jogadores pulam e viram para frente gritando “fogo”. Quem errar os movimentos sai do jogo.

Variação: Para deixar o jogo mais emocionante podemos modificar alguns movimentos, por exemplo, podemos mudar o segundo comando: ao ouvirem “Fogo no rio!” os jogadores devem pular calados.

Ampliando a brincadeira: O docente pode explicar para os alunos que a Tanzânia é um país montanhoso e possui o pico mais alto da África, o Monte Kilimanjaro – localizado no norte da Tanzânia, junto à fronteira com o Quênia, com altitude de 5.891,8 m.a. Seu nome deriva das palavras Kilima Njaro, que em suaíli significa montanha brilhante, sendo também designado na língua Masai de Oldoinyo Oibor, que significa montanha branca. Os primeiros relatos conhecidos sobre o Kilimanjaro datam do início da era cristã, pela menção do geógrafo egípcio Ptolomeu da existência de uma montanha branca na África. Hoje, o Kilimanjaro é um Parque Nacional de preservação, sendo classificado pela UNESCO como Patrimônio da Humanidade. A partir destas informações o professor pode explorar mais questões sobre a história e geografia deste país. Segue *link* do documentário “Patrimoni dell'umanità - Kilimanjaro” para aprofundamento no tema:

<https://www.youtube.com/watch?v=JDY9FZBNmTE>.





5. Pegue o Bastão

Adaptação de uma brincadeira do Egito.

É necessário um bastão (ou cabo de vassoura) para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo.

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 gritar "trocou" todos os jogadores deixam seus bastões equilibrados e correm para pegar o próximo bastão à sua direita antes que ele 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.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo o docente pode aprofundar em aspectos da vasta cultura egípcia. Outra questão fundamental é enfatizar para os discentes que o Egito pertence ao continente Africano, pois observamos, a partir de um questionário aplicado a 230 alunos de graduação no ano de 2012, que esta vinculação raramente foi esclarecida nas aulas de história. O docente pode enfatizar que o Egito antigo não era isolado dos outros povos africanos, mas articulado cultural e politicamente com outras grandes nações negras, como a do reino de Kush, evidenciado a riqueza da história antiga africana. Seguem *links* que destacam a articulação da história egípcia com a história da África e dos africanos.

“Porque a história do Egito Antigo é tão crucial para o povo negro?”

<https://www.youtube.com/watch?v=5dukmg07oOs>

“África 1 -- O Reino de Kush”:

<https://www.youtube.com/watch?v=oWBpD4Q8FKo>



Foto Laab. Arquivo. 2012



6. Concentração ao número



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.

Adaptação de uma brincadeira do **Egito**.

As crianças sentam formando um círculo e todas recebem um número, que não podem esquecer. O coordenador do jogo, que pode ser o professor, escolhe um número aleatório para começar, por exemplo, 1. As crianças batem nas pernas de forma ritmada. A criança escolhida para iniciar deve, sentada e no ritmo das batidas, dizer seu número e outro número aleatório, até o limite de números dados aos participantes. Ela diz, por exemplo: “1, 3”. Em seguida, a criança que recebeu o número três continua: “3, 7”, sempre falando o seu número primeiro e depois outro aleatório de alguma criança que se encontra na roda e assim o jogo continua. A criança que demorar, ou falar seu número errado sai do círculo. Ganha os dois últimos participantes.

Varição: Para deixar o jogo mais emocionante, podemos aumentar o grau de dificuldade da tarefa. O aluno deve dizer nessa ordem: o seu número, o número do jogador anterior que o chamou e o número de um novo jogador. Uma criança diz por exemplo: “1, 3”, em seguida, a criança que recebeu o número três continua: “3, 1, 7”, sempre falando o seu número primeiro, o número de quem o chamou e o número de um novo aluno. Quem errar a ordem sai. Os três últimos jogadores ganham.



Ampliando a brincadeira: após o jogo, o professor pode comentar sobre a história da matemática no antigo Egito destacando, por exemplo, o uso da geometria e do sistema de numeração não-posicional. Inclusive, o professor pode explicar que o sistema numérico hindu-arábico, de base dez e com o uso do símbolo zero, que utilizamos diariamente é o resultado da contribuição de diferentes culturas, entre elas a árabe, a hindu e a egípcia. Seguem *links* que destacam a contribuição egípcia na história da matemática:

“Egito, o Berço dos Números”:

<https://www.youtube.com/watch?v=Xfj6vBB7TY>

“A Historia do Número 1”:

<https://www.youtube.com/watch?v=3rijdn6L9sQ>

7. Ntsa e Wotswang Le Lesapo (cachorro que rouba o osso)

Brincadeira de **Botswana**, originalmente descrita no livro de Barbosa (2011) e adaptada para uso em turmas escolares.

Formam-se dois ou quatro grupos com o mesmo número de crianças. Cada criança recebe um número. O número se repete entre os dois ou quatro grupos. Em cada grupo há uma criança número 1, número 2, 3 e assim por diante. Os grupos ficam um de frente para o outro a uns 2 ou 3 metros de distância. No meio, entre as equipes, é colocado um pedaço de galho ou de cabo de vassoura. O coordenador da brincadeira, que pode ser o professor deve chamar um número aleatório entre os números distribuídos as crianças. As crianças que possuem o número chamado devem tentar pegar o osso primeiro. Quem pegar obtém um ponto para a sua equipe. Ganha a equipe com mais pontos.





Ampliando a brincadeira: após o jogo, o docente pode explicar para os alunos que Botswana (ou Botsuana) é um país africano que não possui saída direta para o mar, se localizando no Sul da África, em uma região semi-árida, e tendo mais da metade de seu território dominado pelo deserto do Kalahari.

O deserto é tão emblemático para o país que o nome da moeda nacional, Pula, significa na língua setsuana “chuva”, e suas frações, que correspondem aos nossos centavos, chamam-se Thebe, que significa “gota”. Do mesmo modo, Kalahari deriva da palavra Kgalagadi que significa “grande sede”.

Apesar da referência a ausência de água, o Kalahari não é propriamente um deserto, pois algumas regiões recebem uma boa quantidade de chuva e possuem vegetação abundante. Contudo, o clima geral é de deserto, com temperaturas muito altas no verão, chegando a alcançar 50 °C.

Após esta conversa o professor pode sugerir aos alunos que pesquisem sobre a fauna, flora e clima do Kalahari, bem como sobre os modos de vida das populações que habitam esse deserto, como os bosquímanos (ver vídeo: www.youtube.com/watch?v=rGcZC1MayHw).

Para os alunos do Médio, o professor pode destacar os conflitos dos bosquímanos para manter seu estilo de vida dentro da reserva de preservação, estabelecendo comparações com casos brasileiros, como os povos indígenas, as comunidades remanescentes de quilombo e os ribeirinhos. Segue *link* sobre os conflitos dos bosquímanos em relação à caça dentro da reserva: <https://www.youtube.com/watch?v=3z2vC6sf82c>.



Jogos de desenhar

8. Meu querido bebê

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Nigéria**, que permite debates em torno do corpo e da corporeidade afro-brasileira.

Um jogador é escolhido e sai. Os outros escolhem outro jogador para ser o 'bebê'. O 'Bebê' deita no chão e os outros jogadores desenham o seu contorno. O 'Bebê' se junta aos outros jogadores. O jogador que saiu volta e tenta determinar quem é o "bebê", baseado no contorno desenhado. Se acertar pontua e continua em uma nova rodada. Caso contrário outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.

Variação: solicitar que além do contorno os alunos desenhem outros elementos corporais como os cabelos, os lábios, olhos, etc. O professor pode ainda dividir a turma em dois grandes grupos e, em salas separadas, cada grupo desenhar o contorno e traços físicos de todas as crianças. Depois cada grupo tentará adivinhar quem é o aluno desenhando. O grupo que tiver mais acertos vence.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo o docente, principalmente o da Educação infantil, pode conversar sobre a diversidade de traços físicos e raciais das crianças, enfatizando que são formas físicas diferentes, mas que todas possuem sua beleza. O professor pode ainda contar histórias que enfatizem e valorizem o corpo negro, mostrando a beleza dos traços físicos afro-brasileiros, como a cor e o cabelo.

O Canal Futura produziu vídeos educativos voltados à valorização da cultura afro-brasileira, denominados a Cor da Cultura, que auxiliam o docente na realização de atividades que destaquem positivamente a cultura e a corporeidade afro-brasileira. Segue *link* para aprofundamento:

<http://www.acordacultura.org.br/>





Jogos de coordenação geral em grupo

9. Banyoka



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.

Adaptação de uma brincadeira da **Zâmbia** e do **Zaire**, que imita o rastejar da “Banyoka”, ou seja, da “cobra”.

Defina uma pista, com linha de largada e de chegada. Divida os jogadores em dois ou três grupos. Os jogadores devem ficar em fila indiana, um atrás do outro, sentados no chão, formando uma “cobra”. As pernas devem estar afastadas e os braços colocados ao redor da cintura do aluno à frente ou sobre o ombro deste. Cada grupo ou “cobra” deve se mover sentado e em conjunto, arrastando no chão sem se soltarem. Os grupos ficam na linha de largada, ao sinal do professor, estes se movem conforme as regras até a linha de chegada. Vence quem chegar primeiro.

Ampliando a brincadeira: O professor pode explicar para os alunos que as crianças constroem suas brincadeiras a partir dos elementos culturais e naturais de seu ambiente. O jogo “banyoka” expressa uma herança lúdica ligada ao mundo rural e aos animais que fascinam essas comunidades. A cobra indica perigo, mas também destreza e agilidade, qualidades valorizadas por essas sociedades e, por isso, aparece como um animal recorrente nas brincadeiras infantis africanas. Na sequência, o docente pode pedir para cada aluno desenhar um animal que admira e explicar o porquê, atribuindo qualidades (adjetivos) a este, como beleza, força, etc.



10. Comboio

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Botswana**.

Risca-se uma pista para a corrida, com linha de largada, de chegada e alguns obstáculos que devem ser contornados. As crianças se dividem em pequenos grupos. Cada grupo será um comboio. Todos os grupos se organizam em fila indiana, o último aluno será o líder e ficará de costas para os demais membros do grupo. Uma vara fica equilibrada entre as pernas das crianças. O líder deverá guiar o grupo da linha de largada até a linha de chegada, contornando os obstáculos. Vence o primeiro grupo a chegar.



Posição do jogo com equipe de 4 membros.

Observar que apenas o líder olha para o percurso. Posição com vara e sem vara.

Variação:

- Pode-se realizar sem a vara e com grupos maiores.
- Todos os alunos da pequena equipe são vendados, menos o último que deve guiar o grupo da linha de largada até a chegada, contornando os obstáculos. Nessa variação o líder fica no mesmo sentido dos demais da equipe e não de costas como anteriormente.

Ampliando a brincadeira: o docente, após a brincadeira, pode mostrar a localização de Botswana no mapa africano, ou seja, na zona árida do interior da África meridional. Neste momento, o professor pode explicar a divisão do continente africano em regiões e sub-regiões, iniciando um estudo geográfico em relação a este continente.



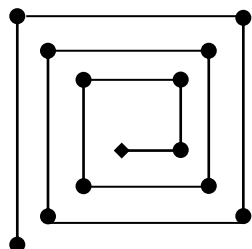
Jogos de sorte

11. Labirinto

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Moçambique**.

Com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do “Labirinto” são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. Como variação, pode-se riscar o diagrama no chão em tamanho grande para que os competidores caminhem sobre ele (como ocorre na amarelinha). O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir, a sua peça, ou ele mesmo, caso o diagrama seja grande o suficiente, desloca-se para uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que um dos jogadores chegue à última aresta e ganhe o jogo.

Diagrama de labirinto



posição das mãos



Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode informar aos alunos que Moçambique é um país que também possui a língua Portuguesa como idioma oficial, apesar da utilização das Línguas Bantas e Suaíli. Na sequência, pode destacar a literatura moçambicana, apresentando poemas de autores como José Craveirinha que apresenta a dualidade de um país erguido sob a lógica da colonização e da diáspora negra. Lógica que condenou africanos nativos a viverem marginalizados em seu próprio território, e os exigiu amplos processos culturais de resistência, inclusive utilizando instrumentos dos colonizadores, como é o caso da poesia escrita em português – a língua dos



colonizadores – para afirmar a identidade africana e discutir seus problemas e desafios sociais.

Para conhecimento, seguem quatro poesias de José Craveirinha, que podem ser lidas e debatidas pelos alunos.

Grito Negro

*Eu sou carvão!
E tu arrancas-me brutalmente do
chão
e fazes-me tua mina, patrão.*

*Eu sou carvão!
E tu acendes-me, patrão,
para te servir eternamente como
força motriz
mas eternamente não, patrão.*

*Eu sou carvão
e tenho que arder sim;
queimar tudo com a força da minha
combustão.*

Fábula

*"Menino gordo comprou um balão
e assoprou
assoprou
assoprou com força o balão amarelo.*

*Menino gordo assoprou
assoprou
assoprou
o balão inchou
inchou
e rebentou!*

*Meninos magros apanharam os
restos
e fizeram balõezinhos."*

Poema do futuro cidadão

*Vim de qualquer parte
de uma Nação que ainda não existe.*

*Vim e estou aqui!
Não nasci apenas eu
nem tu nem outro...
mas irmão.*

*Mas
tenho amor para dar às mãos-cheias.
Amor do que sou
e nada mais.*

*E
tenho no coração
gritos que não são meus somente
porque venho dum país que ainda não
existe.*

Pena

*Zangado
acreditas no insulto
e chamas-me negro.
Mas não me chames negro.
Assim não te odeio.
Porque se me chamas negro
encolho os meus elásticos ombros
e com pena de ti sorrio.*

O docente pode ainda sugerir aos alunos que realizem uma pesquisa sobre outros poemas de José Craveirinha ou de outros poetas moçambicanos e organizar um sarau, para que recitem os poemas que mais gostaram, ou um varal, para expor as poesias pesquisadas. Mais poesias de Craveirinha podem ser lidas em www.ponto.altervista.org/Livros/Doc/craveirinha.html

O vídeo “A Literatura Africana - Nova África” apresenta a profícua produção da literatura africana, segue *link*: www.youtube.com/watch?v=w_ne9fFY6j8



12. Êxodo

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Guiné**.

Parecida com labirinto, mas permite um número maior de jogadores. Desenha-se no chão um grande alvo formado por dez círculos concêntricos. Os jogadores são divididos em duas equipes. Ao sinal de largada, enfrentam-se em dupla. Um dos dois jogadores esconde uma pedra em uma das mãos e o outro deve adivinhar em que mão ela está. Se adivinhar, ele pega a pedra, a esconde em uma as mãos e assim por diante. Quando um dos dois errar, o outro dá um passo à frente dentro do alvo. O que ficou de fora joga agora com um novo adversário. Se o novo adversário errar a mão que está com a pedra, o jogador finalmente pode entrar no círculo, mas se novamente for ele que errar, continua fora e o novo adversário entra e assim por diante. À medida que o jogo continua, podem se enfrentar apenas adversários que estão no mesmo círculo (ou fora do alvo se não tiver entrado no primeiro círculo). Quem não tem mais adversários para enfrentar, fica onde está. Ganha a equipe que conseguir posicionar primeiro a metade de seus jogadores no centro do círculo.



Diagrama dos círculos a serem riscados no chão.

Ampliando a brincadeira: o docente pode conversar com os alunos sobre a cultura musical da Guiné, em especial o uso do Djembê, um tambor em forma de cálice, originário deste país, e mostrar alguns vídeos com apresentação de percussionistas usando esse instrumento, como Mamady Keita, músico nascido na Guiné, que pode ser ouvido neste *link*: www.youtube.com/watch?v=Qsq5PHoik-s. Na sequência, o docente pode ainda realizar uma oficina de percussão com as crianças.



13. Dosu

Adaptação de uma brincadeira de **Benin**.

Seis jogadores por vez. Cinco ficam de costas. Um é o chefe. Este faz cinco montinhos de areia e esconde uma concha (ou pedra) debaixo de um deles.

Ao sinal da largada, cada jogador escolhe rapidamente um monte, que é dado a quem colocar a mão sobre o monte primeiro. Quem escolher o montinho com a concha (ou pedra) é eliminado e sai do jogo. O Chefe faz quatro montinhos de areia, esconde a concha e assim por diante. O jogador que permanecer no jogo por último vence e se torna o novo Chefe.

Variação: dentro da sala de aula, o jogo pode ser feito utilizando-se copos e tampinhas de garrafa. No caso, uma tampinha deve ser escondida embaixo de um dos copos e o jogo segue como explicado. Na educação infantil, o jogo pode ser realizado na caixa de areia ou em um ambiente externo, permitindo o contato das crianças com o solo.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode debater com os alunos sobre a relação histórica e cultural entre o Benin e o Brasil. Explicar que no período pré-colonial, o território onde hoje se encontra Benin era ocupado por diferentes monarquias tribais, sendo a mais poderosa a do reinado de Daomé, que para expandir seus territórios passou a comprar armas de fogo dos europeus, com o capital gerado pela venda de seus prisioneiros que, por sua vez, eram vendidos pelos europeus como negros escravizados nas Américas, tendo o Brasil como um dos seus destinos.

Esses sujeitos trazidos à força para nosso país, não apenas absorveram a cultura nacional, como também introduziram elementos importantes em vários aspectos da cultura brasileira como na culinária, linguagem e vivência religiosa.

Na sequência, o docente pode destacar a dinâmica peculiar da diáspora africana vivenciada pelo Benin, pois em meados do Século XIX alguns negros





alforriados e/ou libertos voltaram para o continente africano, levando elementos da cultura brasileira.

Em Benin, os descendentes de negros escravizados no Brasil que retornaram ao país passaram a ser conhecidos como Agudás, se caracterizando pelo uso de sobrenomes de origem portuguesa como Silva, Almeida, Souza, dentre outros, bem como pela adesão ao cristianismo, o uso da arquitetura colonial brasileira e a manutenção de termos portugueses em rezas e saudações. Isso significa que esses indivíduos, que eram africanos ou descendentes de africanos, introduziram elementos brasileiros e portugueses na cultura beninense.

Após a explicação, o professor pode sugerir aos alunos pesquisarem sobre os elementos culturais híbridos que surgiram da diáspora africana para o Brasil e do Brasil para a África.

Para aprofundamento, seguem *links* do vídeo documentário produzido pela “A Cor da Cultura” sobre Benin:

A Cor da Cultura - Especial Benin - Parte I" / " The Colour of Culture - Benin Special - Part I: [https://www.youtube.com/watch?v= WmuvmRjOo4](https://www.youtube.com/watch?v=WmuvmRjOo4)

A Cor da Cultura - Especial Benin - Parte II / "Ação" Special - The Colour of Culture - Part II: <https://www.youtube.com/watch?v=YmNj21l4A38>

Além desses vídeos, seguem *links* de dois documentários da série Nova África, da TV Brasil, que apresentam, no início dos vídeos, as trocas culturais entre Benin – Brasil e entre Brasil – Benin, sendo que um documentário segue pelo viés gastronômico e o outro pela vivência da pluralidade religiosa.

Gastronomia Africana – nova África:

www.youtube.com/watch?v=ducKbe44AdU

Diversidade religiosa na África– nova África:

youtube.com/watch?v=zb6QKsqrF3I&index=10&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF



14. Balabburo

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Eritréia**.

Cada criança recebe três moedas ou botões coloridos. Os jogadores ficam sobre uma linha desenhada no chão a três passos de distância de uma parede, e lançam, alternadamente, uma moeda contra a parede. Se uma moeda cair a menos de um palmo de distância de outra, quem a lançou ganha as duas moedas. O jogador que não tiver mais moedas deve abandonar o jogo. Ganha quem conquistar mais moedas.

Variação: Se for feita na terra ou na areia essa brincadeira pode ser jogada com bola de gude, conforme ilustração:



Foto. Arquivo LAAB,



Foto. Arquivo LAAB,

Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode apresentar o mapa do Continente Africano e pedir para os alunos localizarem o país de origem do jogo, no caso Eritréia. Na sequência, chamar atenção para a localização privilegiada, pois todo o seu litoral é banhado pelo Mar Vermelho, e explicar que esta localização fez do país um ponto de parada de navegação importante nas rotas marítimas desde a antiguidade. Tais rotas marítimas trouxeram além de comércio, invasores e colonizadores (nilotas, cuchitas, árabes, italianos, ingleses, etc) resultando na sociedade multiétnica que hoje constitui esta nação, tanto que há três línguas oficiais no país: árabe, tigrínia e inglesa. Contudo, além dessas há outras línguas amplamente utilizadas como a italiana e as cuchíticas. Após a explicação, o professor pode pedir para que os alunos pesquisem sobre a variedade de línguas faladas nos países africanos. Para alunos do Médio, o docente pode enfatizar os conflitos que estas diferentes invasões/colonizações impuseram ao país.



15. Igba-ita

Adaptação de uma brincadeira da **Nigéria**, jogado com quatro conchas.

Cada jogador tem vinte pedrinhas ou 20 tampinhas de garrafas.

Os jogadores sentam-se no chão, em círculo, e cada um coloca uma pedrinha no meio deles. O primeiro jogador lança as quatro conchas no chão. Se as conchas caírem de forma alternada – algumas viradas para cima e outras para baixo, o jogador ganha, podendo pegar as pedras apostadas, e podendo lançar de novo as quatro conchas, após todos colocarem uma nova pedrinha no chão. Se todas as conchas caírem com a abertura para cima, ou todas com a abertura para baixo, o jogador perde, deixando as pedrinhas onde estão e passando as conchas para o jogador a sua esquerda. Antes do próximo jogador lançar as conchas todos os jogadores devem colocar no chão outra pedrinha, tornando o prêmio maior nessa rodada e assim sucessivamente. Quem ficar sem pedras sai do jogo. Quando as conchas tiverem sido lançadas cinco vezes por todos, o jogo termina.

Ganha quem, naquele momento, possuir o maior número de pedras.

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira o professor pode localizar a Nigéria no mapa africano, destacando as fronteiras, inclusive com o Níger, um país de nome muito parecido, mas totalmente independente. É interessante chamar atenção para a diferença, pois em um questionário aplicado a 230 alunos de graduação em 2011, o Níger foi confundido com o nome Nigéria, chegando os alunos a completarem com as vogais que diferenciam o nome dos dois países, acreditando que o questionário apresentasse erro na grafia do nome do país. Na sequência o professor pode destacar os impérios que dominaram a região da Nigéria antes da colonização europeia, como o império de Kanem-Bornu. Além disso, o docente pode destacar a grande influência cultural da Nigéria nos modos de ser do povo brasileiro. Como explica o Instituto de Arte e Cultura Yorubá (<http://institutoyoruba>) o Brasil foi o destino de muitos





africanos escravizados oriundos da Nigéria. Esses sujeitos contribuíram para enriquecer a diversidade cultural de matriz africana existente em nosso país, com destaque para a cultura Yoruba, que influenciou na culinária, na língua e na vivência religiosa no Brasil. Por exemplo, o bolinho de feijão típico da culinária baiana pode derivar do acará Nigeriano. Palavras como vatapá, angu, xinxim e toró (chuva muito forte) também seguem o mesmo lastro cultural. Na religião, o Candomblé é a grande marca da cultura Yorubá no Brasil, embora essa religião incorpore contribuições de outros grupos étnicos africanos que também vieram escravizados para o país. Após a explicação, o docente pode propor aprofundamento no assunto, por meio de pesquisas realizadas pelos próprios alunos.

16. Pilolo

Adaptação de uma brincadeira jogada em

Gana.

Pilolo significa "procurar".

Alguns pequenos objetos são escolhidos pelas crianças (como canetas, lápis etc.) e entregues a outra criança ou ao professor, que será o coordenador do jogo. Todas ficam de costas ou de olhos fechados enquanto o coordenador esconde todos os objetos em diversos lugares dentro do local definido para o jogo (como a sala de aula, por exemplo).



O coordenador define a linha de chegada, então este deve gritar: "Pilolo!". As crianças iniciam a procura por seus objetos. Elas devem encontrá-los e correr para a chegada.

Ampliando a brincadeira: Após a brincadeira, o professor pode informar que Gana é um dos menores países africanos, com área territorial menor que o estado do Pará, mas com uma grande diversidade étnica, o que significa uma pluralidade de idiomas, apesar de o inglês ser a língua oficial. Além disso, este pequeno país foi um grande protagonista pela independência



dos países africanos, por meio da atuação política de Kwame Nkrumah. O documentário “Heróis da independência africana”, da série Nova África, aprofunda a história da independência de Gana. Segue *link*:
<https://www.youtube.com/watch?v=4b7ha1kLlW4>

Para os alunos do Médio, o docente pode destacar os problemas ambientais vividos atualmente por Gana e as tentativas de encontrar soluções lideradas pelos próprios ganeses. Um grande desafio ambiental é o lixo eletrônico enviado para Gana pelos chamados “países de 1º mundo”. Maiores informações sobre a questão podem ser conseguidas nos *links*:

ÁFRICA: LIXÃO ELETRÔNICO:

www.youtube.com/watch?v=m6qwmZp4Q3U

GANÁ - A Lata de Lixo do Mundo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ycliIDxknGE>

Para combater os desafios ambientais e sociais, a educação é uma das grandes estratégias, como se percebe em um dos documentários da série Nova África: “Universidade na África - educação superior como ferramenta de transformação de um continente”, que destaca as experiências em educação superior no Egito, Gana e África do Sul. Segue *link*:

[youtube.com/watch?v=7n1KLNZRKYU&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=7n1KLNZRKYU&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=13)



Jogos de danças e coreográficos

17. Acompanhe meus pés

Adaptação de uma brincadeira infantil do **Zaire**.

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



Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode debater sobre a musicalidade como um dos valores afro-civilizatórios presentes na cultura brasileira. Valor este que gerou produtos culturais e musicais diversos e heterogêneos nos diferentes estados brasileiros como o samba, o carimbó e o Hip Hop.

O foco desta aula pode ser a audição e vivência destes ritmos e a percepção de suas diferenças e semelhanças. Na sequência, o docente pode privilegiar algum dos ritmos para pesquisa e aprofundamento, em especial o ritmo mais presente em sua região e conhecido pelos alunos.

Para aprofundamento do tema, segue *link* do episódio “Musicalidade” do programa Nota 10, do projeto A cor da Cultura, que destaca a música como valor afro-civilizatório:

www.youtube.com/watch?v=7RQOFAQoDmo&index=10&list=PLNM2T4DNzmq7bQP7cS9Xd74QRPG23yUJ8



18. Nyaga Nyaga Nya (com MakeTume)

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Moçambique**, chamada de Nyaga Nyaga Nya.

Todos se sentam em um círculo. Uma pessoa é o líder e deve se posicionar dentro do círculo. Todos cantam uma música previamente combinada. O líder anda e/ou dança ao redor do círculo. Quando o líder parar na frente de uma das crianças que está sentada, esta deve se levantar e dançar junto com o líder, até que ele se sente no lugar antes ocupado pela criança. Essa criança é o novo líder e continua o jogo. A coreografia pode ser livre ou previamente combinada pelo grupo.



Variação: para afirmar mais ainda a identidade cultural desta brincadeira, o professor pode realizá-la utilizando a música “Make Tume Tume Papa”, que segundo o site mamalisa.com pertence ao cancionário infantil de Moçambique. Contudo, nossas pesquisas também indicaram Camarões e Congo como origem da canção. A letra é fácil e a música ainda mais fácil de aprender a cantar. Segue a letra e alguns *links* da música:

Música: Make Tume Tume Papa

1ª versão

Make tume tume papa/Make tume tume
pá
Make tume tume papa/Make tume tume
pá

Refrão:

Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá
Tutu ê tutu ê papa/Tutu ê tutu ê pá

I ene, i ene/I ene, i a
I ene, i ene/I ene, i a.

2ª versão

Make tume tume papa/Make tume tume
pá
Make tume tume papa/Make tume tume
pá

Refrão:

Dudu ê dudu ê dada/ Dudu ê dudu ê dá
Dudu ê dudu ê dada/ Dudu ê dudu ê dá

I eme, i eme/I eme, i a
I eme, i eme/I eme, i a

Música cantada por coral infantil:

https://www.youtube.com/watch?v=6x6U3fztl_8

Música cantada por Manuel Crespo, com proposta de coreografia:

https://www.youtube.com/watch?v=qg6WNaI_WEM



Cantada por alunos da educação infantil, no projeto canções de todo o mundo: <https://www.youtube.com/watch?v=9e3aHoe59kU>

Mais uma variação ensaiada por um coral:

[Make tume 1st African song](#)

Ampliando a brincadeira: O docente pode utilizar diferentes músicas e ritmos populares de origem afro-brasileira em cada rodada do Nyaga Nyaga Nya, inclusive ensinando a coreografia da dança. Na sequência, pode apresentar vídeos que mostrem esses diferentes ritmos sendo dançados. O destaque desta aula pode ser os ritmos regionais utilizados em manifestações populares de origem afro-brasileira, como o Samba de Cacete, o Coco de Roda, o Bangüê, o Jongo e o Maracatu. O canal independente **Curta!** Possui uma série de vídeos sobre danças regionais. Tais danças remontam a comunidades afro-brasileiras e representam produtos híbridos dessa ancestralidade, ou seja, mesclam elementos afros com outras influências culturais. Seguem *links*:

Curta! Danças Regionais - Coco de Roda:

https://www.youtube.com/watch?v=G1_Bz6y9Wo

Curta! Danças Regionais - Maracatu:

<https://www.youtube.com/watch?v=iF4j747M8Hg>

Curta! Danças Regionais – Jongo:

<https://www.youtube.com/watch?v=T7yuMyf-bno>

Curta! Danças Regionais - Cavalo Marinho:

<https://www.youtube.com/watch?v=jjrSg9jzEM8>

Seguem outros *links* que apresentam ritmos afro-paraenses:

Samba de Cacete da Vila da Juaba Cametá-PA:

www.youtube.com/watch?v=dpVdy9DNG2E

Carimbó – documentário PAU & CORDA: Histórias de Carimbó, dirigido por Robson Fonseca e produzido por Felipe Cortez:

<https://www.youtube.com/watch?v=OXoOlaKsU5Q#t=406>



19. Ftifti

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Eritreia**.

Os jogadores formam um círculo. Todos juntos cantam uma canção repetindo ritmadamente uma série de quatro gestos: dar um pulo, agachar tocando o chão com as duas mãos ao lado dos pés, dar outro pulo, saltar levantado os braços para cima. Quem perder o ritmo, porque fica cansado ou confuso, sai do círculo e continua a cantar batendo as mãos. Ganha o último jogador que permanecer na competição.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode explicar que como a musicalidade é um valor afro-civilizatório, as crianças africanas gostam de cantar e dançar, inclusive com coreografias que exigem muita coordenação, flexibilidade, equilíbrio e força, pois elas reproduzem em suas brincadeiras os desafios coreográficos de algumas músicas e danças africanas elaboradas pelos adultos como o kuduro angolano.

O foco da aula pode ser a audição e vivência de músicas e danças africanas contemporâneas, demonstrando para os alunos que o continente africano continua elaborando e reelaborando o seu repertório de ritmos e músicas.

Para as crianças, o professor pode apresentar alguns vídeos com crianças africanas dançando ritmos contemporâneos. Para os alunos do Ensino Médio, o docente pode apresentados videoclipes de músicos de diferentes países africanos que fazem sucesso dentro e fora do Continente Africano.

Seguem alguns links de videoclipes de músicos africanos organizados na seguinte ordem: nome do músico, nome da música e *link* no youtube:

Salif Keita & Cesaria Evora - Yamore:

<https://www.youtube.com/watch?v=A1Se-S1BiEA>

Dobet Gnahoré - Na Dré:

<https://www.youtube.com/watch?v=T9WuAdoKGuI>





- ▽ Dobet Gnahore – Samahani :
• ▽ https://www.youtube.com/watch?v=bI_giOX1Vhs
- ▽ Rokia Traore – Sabali :
• ▽ <https://www.youtube.com/watch?v=92ahok3oy6Q>
- ▽ Fatoumata Diawara – Bissa:
• ▽ <https://www.youtube.com/watch?v=E82BifytoYY>
- ▽ Seun Kuti & Egypt 80 – Rise:
• ▽ <https://www.youtube.com/watch?v=hADxHPeekqg>
- ▽ Hanson Baliruno - Single & Searching:
• ▽ <https://www.youtube.com/watch?v=sIKR4wMOjYo>
- ▽ ASA (asha) - Why Can't We:
• ▽ <https://www.youtube.com/watch?v=PqbmBM-z72s>
- ▽ Eddy Kenzo - So Good:
• ▽ https://www.youtube.com/watch?v=1dF_FtLRyWw

Na sequência, o professor pode sugerir que os próprios alunos façam pesquisas no Youtube sobre diferentes músicos africanos e apresentem para a turma o videoclipe que mais gostaram e algumas informações sobre o artista.

O fundamental na atividade é fazer com que os alunos entrem em contato com a produção musical africana e tentem estabelecer comparações com a produção musical brasileira e internacional.

Outra sugestão é a apresentação de vídeos sobre o tema. Por exemplo, o professor pode exibir alguns documentários da série “Nova África”, da TV Brasil, que apresentam diversos aspectos da cultura do Continente Africano. Entre estes, há um episódio dedicado a Arte urbana produzida atualmente em países como Egito, Senegal e Zâmbia. Neste episódio a música, junto com a arte gráfica são os focos do vídeo. Após a apresentação, o professor pode propor mais pesquisas sobre a produção cultural da África contemporânea.

[Acesse o episódio “Arte urbana - Nova África”](#)



20. Doszail

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Zimbábue**.

Os jogadores dançam seguindo a música, pulando com um pé só e batendo as mãos de forma ritmadas. A um sinal do condutor, eles têm que bater as mãos cinco vezes, sempre de forma ritmada, contra as mãos de um companheiro, para depois retomar a dança anterior. Quem colocar o outro pé no chão é eliminado. Ganha o jogador que ficar mais tempo dançando.

Ampliando a brincadeira: após o jogo, o docente pode apresentar para os alunos algumas fotos e vídeos de instrumentos musicais africanos, como o Mbira, que é um instrumento utilizado nos rituais e cerimônias do povo shona, do Zimbábue. O Mbira é um instrumento artesanal que lembra sons de sinos. Para o povo Shona, o Mbira produz um som que permite aos ouvintes entrar em contato com a sua ancestralidade, fortalecendo a coragem e a força necessária para enfrentar os desafios da vida.

Segue *links* de vídeos que apresentam o Mbira:

https://www.youtube.com/watch?v=2Lh8KUo_7PY

<https://www.youtube.com/watch?v=tKbfUEhjuH4>

<https://www.youtube.com/watch?v=QWpvtKf--wg>

Uma variação moderna do Mbira pode ser vista no seguinte *link*:

<http://mais.uol.com.br/view/gekca2z503lq/mbira--um-instrumento-musical-africano-04028D1A306EC8B14326?types=A&>

Na sequência, o docente pode explicar para os alunos que a ancestralidade, evocada pelo Mbira, é um valor afro-civilizatório que ressalta a importância da memória e dos mais velhos para a manutenção da cultura.

Para aprofundamento do tema pelo docente, seguem *links* dos episódios “Ancestralidade” e “Memória” do programa Nota 10, do projeto A cor da Cultura:

www.youtube.com/watch?v=bNFL2iPqnRQ&index=15&list=PLNM2T4DNzmq7bQP7cS9Xd74QRPG23yUJ8

www.youtube.com/watch?v=HrH8lZ_Ob98&list=PLNM2T4DNzmq7bQP7cS9Xd74QRPG23yUJ8&index=12





21. Ampe

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Gana**.

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



Pés retos



Pés cruzados

As crianças também podem competir em duplas. Como em par ou ímpar elas decidem quem marca ponto com pés retos ou cruzados. Ganha quem obtiver mais pontos.

Ampliando a brincadeira: o professor pode apresentar videos com as crianças africanas brincando de ampe.

Video Ampe (a ghanaiian children's game):

https://www.youtube.com/watch?v=LhaZf2M_hlY

Video Students Playing Ampe ("AHM pay"):

<https://www.youtube.com/watch?v=u3oY6dIcXrk>



22. Bivoeebuma

Adaptação de uma brincadeira de **Camarões**.

Os jogadores são divididos em duas equipes.

Desenham-se no chão 3 linhas paralelas a dois passos de distâncias uma da outra. As duas equipes ficam atrás das duas linhas externas. Um jogador recebe uma bola e o jogo inicia. Os jogadores das duas equipes lançam a bola para frente e para trás, de uma equipe para a outra e vice-versa, sem interrupções. Quem lança a bola deve ficar atrás da própria linha externa, quem a recebe pode movimentar-se até a linha central, mas deve voltar atrás de sua linha para poder lançar a bola. O jogador que pegar a bola, antes de poder lança-la, deve jogá-la para cima, bater as mãos, dar um pulo com os dois pés, batendo firmemente no chão, pegar a bola no ar e lança-la. Quem errar a sequência dos gestos sai do jogo. Perde a primeira equipe que ficar sem integrantes.



Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode explicar para os alunos que Camarões é um país com grande diversidade cultural e ambiental. Seu território inclui desertos, praias e montanhas e abriga mais de 200 grupos linguísticos. A música nativa é um produto cultural importante, se destacando a makossa, ritmo que inspirou músicos de vários lugares do mundo. No Brasil, Chico Science e Nação Zumbi gravaram a música "Samba Makossa". Na Copa do Mundo FIFA de futebol de 2010 a cantora Shakira apresentou um novo arranjo musical para a composição do grupo Golden Sounds (Zangalewa), denominada Zamina Mina, uma makossa popular de Camarões. Seguem *links* das músicas:

Link versão original de Zamina Mina (Zangalewa):

<https://www.youtube.com/watch?v=expCgeQXqzA>

Link da versão de Zangalewa cantada por Shakira:

<https://www.youtube.com/watch?v=pRpeEdMmmQo>

"Samba Makossa", Chico Science & Nação Zumbi:

<https://www.youtube.com/watch?v=pZqjXI4h5XY>

Na sequência, o professor pode sugerir uma pesquisa sobre a influência da makossa na produção de artistas nacionais e internacionais.



Jogos de pular

23. Saltando feijão

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Nigéria**.

Originalmente esta brincadeira é descrita utilizando um saco de feijão amarrado ao final de uma corda, o que explica o nome do jogo.

Nas oficinas do LAAB o material foi adaptado para uma garrafa plástica, devido a maior facilidade de prendê-la ao final da corda. Segue a adaptação criada nas oficinas:



Foto arquivo LAAB, 2015.

Prenda uma garrafa pet (com um pouco mais de 250 gramas de feijões dentro) na ponta de uma corda longa, conforme a foto. Escolha um aluno para girar essa corda no chão. Os alunos devem ficar em círculo. O aluno que irá balançar a corda fica no meio. Este balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador, o qual será o vencedor.



Assista a brincadeira em:

<https://www.youtube.com/watch?v=6XOoZMbPDhA>

Esse jogo pode ser realizado com públicos variados, como crianças, jovens e adultos. A diferença é apenas na velocidade e altura do giro. Mesmo crianças pequenas de 4 anos podem jogar, mas a garrafa deve passar mais baixa e mais lenta.



24. Chigora Danda

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Zimbabué**.

Pode ser originário da Índia, porque neste país “danda” significa “pole” ou “vara longa” e há um jogo chamado de Guli Danda. No entanto, a “danda” africana se caracteriza por ser ritmada, algo típico dos jogos da África.

Coloque duas varas longas sobre a terra paralela uma à outra. A terceira vara longa é colocada na transversal formando um “H”. Dois jogadores sentam-se próximos das extremidades da barra transversal (polo cruz).

Os dois jogadores sentados levantam a vara transversal para cima e para baixo, batendo nas paralelas de forma ritmada. A velocidade do ritmo é dada pelas palmas dos alunos que observam o jogo. O início é lento. As palmas aumentam e diminuem mudando o ritmo do jogo.

O terceiro jogador pula sobre a vara toda vez que esta bater nas barras paralelas, ou seja, a estratégia é conseguir pular quando a vara estiver embaixo. O jogo termina quando o terceiro jogador não conseguir saltar sobre o polo cruz.

Deve-se ter cuidado para o jogo não ficar muito rápido, pois neste caso, o aluno pode facilmente tropeçar ou cair. Deve-se ainda alertar os alunos que o salto deve obedecer ao ritmo da música e das palmas, compondo uma coreografia.

Varição: o jogo pode ser feito com 4 varas. Ficando duas varas no meio, seguradas uma em cada mão pelos alunos que estão sentados. Eles podem levanta-las e abri-las. A coreografia pode ser decidida junto com o grupo. Importa é o aluno pular no ritmo dado pela música ou pelas palmas.



25. Trecho

Adaptação de uma brincadeira infantil da **África do Sul**, similar ao Danda, mas com 3 varas.

A criança deve conseguir pular as três varas que se alternam subindo e descendo de forma ritmada pelas palmas dos observadores ou de uma canção. Observe na imagem que a criança não pula as três varas de uma vez, mas uma a cada vez, esperando o melhor momento de pular, no caso, quando a vara está abaixada.



Jogando trecho. Arquivo LAAB, 2011.

Ampliando a brincadeira: o professor pode mostrar para as crianças que existe uma dança folclórica do Brasil que também utiliza varas e saltos ritmados, a dança do Bambu, bem como há variações de jogos similares ao Danda e ao trecho, conforme podemos ver nos *links*:

"Pula-bambu": o pula-corda vietnamita:

<https://www.youtube.com/watch?v=KBpQ7W6hvyo>

Variação da brincadeira - "Escravos de Jó":

<https://www.youtube.com/watch?v=jpvOqJWgQqo>

Escravos de jó na escola

<https://www.youtube.com/watch?v=x6tLyg2oiVY>



Jogos de correr e pegar

26. Mamba

Adaptação de uma brincadeira infantil da **África do Sul**.

Marque e estabeleça um campo para o jogo como, por exemplo, a metade de uma grande quadra. Todos devem permanecer dentro dos limites do campo. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra deve correr ao redor da área marcada e tentar apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que não foi pego vence.



Arquivo LAAB, 2011. Jogando mamba

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o docente pode analisar junto com os alunos qual o principal desafio colocado por esse jogo, no caso a corrida em grupo. Indicar que, por isso, a cooperação é o grande ensinamento desta brincadeira e que cooperar é o caminho para o enfrentamento de grandes desafios.

Após essa introdução, o professor pode localizar a África do Sul no mapa mundial e contar como a cooperação de diferentes organizações sociais e políticas negras Sul-africanas foi fundamental para o fim do *apartheid* neste país. Explicar que o *apartheid* foi um regime que impôs a segregação racial ao



povo Sul-africano, negando direitos fundamentais aos não-brancos, o que incluía negros e mestiços. Na sequência, o docente pode propor uma pesquisa para o aprofundamento do tema.

Além disso, os professores dos anos finais do fundamental ou do Médio podem utilizar alguns filmes que destaquem a atuação de Nelson Mandela para o fim do *apartheid* na África do Sul, como, por exemplo, o longa metragem “Invictus”, produzido em 2009 e dirigido por Clint Eastwood. O filme narra como o então presidente eleito Nelson Mandela conseguiu lidar com os conflitos gerados pelo fim do *apartheid* utilizando o esporte, especificamente o Rugby, como estratégia de união e solidariedade entre os brancos e negros Sul-africanos.

“Um time, uma nação”, foi o *slogan* da seleção de Rugby no Mundial de 1995, que demonstrava que uma nova África do Sul devia ser construída. Um novo país, não mais alimentado pelo ódio e medo racial, mas alicerçado na esperança e na coragem de escrever uma nova história, de exercitar o ubuntu tão esmagado pelo *apartheid*.

Além do enredo, a própria trilha sonora do filme permite ampliar o mergulho na história e na Filosofia Africana, pois apresenta a música “shosholoza”, versão de um hino Zulu, que busca por onomatopeia imitar um trem ganhando velocidade. Essa música foi entoada, em zulu, pelos torcedores que assistiam a final do Mundial de Rugby de 1995 e, a partir desse evento, se tornou o hino da torcida Sul- africana em qualquer competição esportiva. O objetivo da canção é estimular a coragem coletiva para que juntos todos os Sul-Africanos sigam rumo à vitória: “Ande rápido, através destas montanhas trem da África do Sul. Você está indo embora, pelas montanhas, trem da África do Sul”.

Além de “shosholoza”, o torneio de Rugby de 1995 também apresentou pela primeira vez em um campeonato esportivo mundial a música “Nkosi sikelel' iafrika” como uma dos hinos da nova África do Sul. Esta canção era utilizada como um Hino popular pelo Congresso Nacional Africano (CNA) e por outras organizações negras sul-africanas, se caracterizando como uma canção de protesto contra a política do *apartheid* e uma alternativa ao hino oficial o “Die Stem van Suid-Afrika”, que vigorou de 1957 a 1994. Em 1997 o “Nkosi



sikelel' iafrika” passou a se integrar ao antigo hino nacional Sul Africano "Die Stem van Suid-Afrika", compondo a versão híbrida do atual hino do país.

O uso pedagógico dessas músicas permite a aproximação dos alunos com a história e com a cosmovisão africana, com destaque para o conceito de ubuntu, como exercício de humanidade e como caminho para se fazer cada vez mais humano, pois este valor foi a base da política de reconciliação entre negros e brancos no governo de Nelson Mandela.

Segue *link* para shosholoza, cantada por Ladysmith Black Mambazo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qdi-L9fAtEI>

Segue *link* para o hino Nkosi Sikelel, cantado por Miriam Makeba, Ladysmith Black Mambazo e Paul Simon

<https://www.youtube.com/watch?v=MFw7845XO3g>

Segue link para Nkosi Sikelel'I Afrika cantada por Djavan, que em 1986 incluiu esta canção no álbum Meu Lado, como homenagem a luta pela democracia racial na África do Sul, liderada então pelo CNA.

<https://www.youtube.com/watch?v=ThVMK1ZhHxo>

Para aprofundamento na questão destacada, segue *link* do vídeo “Nova África - Nelson Mandela” que conta a vida do primeiro presidente negro da África do Sul.

<https://www.youtube.com/watch?v=Wet28Jd6Ejw>



27. Da Ga

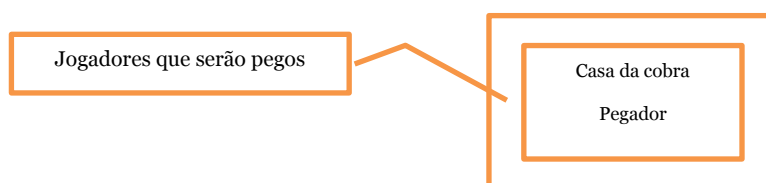
Adaptação de uma brincadeira infantil presente em **Gana** e na **Nigéria**.

Da Ga significa "jiboia". Risque um quadrado ou retângulo no chão, este será a "Casa da Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Este jogador não pode sair do quadrado. Todos os outros jogadores devem ficar em cima da linha do quadrado. A cobra tenta tocar nos jogadores. Estes podem correr sobre a linha do quadrado ou se afastar da linha para não serem pegos, mas devem voltar rapidamente para cima da linha, senão saem do jogo. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence.



Arquivo LAAB, 2011. Jogando Da Ga em dois espaços diferentes.

Variação: O professor pode demarcar, além da casa da cobra, outro retângulo para os jogadores correrem. Isto evita que os participantes se afastem muito da casa da cobra e tornem o jogo muito demorado. Segue diagrama sugerido:





28. Pegue a cauda

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Nigéria**.

Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou no cinto, que será “a cauda”.

A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição, este é a “cabeça da cobra” e apenas ele deve tentar pegar o lenço, ou seja, a “cauda” da outra equipe. A equipe deve correr sempre junta. O grupo que se desfizer durante a corrida perde ponto. Ganha quem pegar mais lenços. Se for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro.



Arquivo LAAB, 2011. Jogando Pegue a Calda

Converse com as crianças sobre a melhor movimentação da equipe para proteger a sua calda, pois muitas vezes os grupos correm em linha reta. Explique que a brincadeira faz menção a cobra pela forma de movimentação mais estratégica, ou seja, de forma sinuosa, lembrando a movimentação de uma cobra para dar o bote.

Ampliando a brincadeira: o professor pode após a brincadeira conversar com a turma sobre a cauda das serpentes. Pode mostrar imagens da variação de caudas e sua relação com serpentes peçonhentas, bem como as outras características que evidenciam uma cobra venenosa e os cuidados a serem tomados em caso de mordida.



29. Kasha mu bukondi/ caça ao antílope

Adaptação de uma brincadeira do **Congo**.

Os jogadores formam um círculo, de mãos dadas. Um jogador é escolhido para ser o Kasha (antílope) e vai para o meio da roda formada pelas crianças.



Os jogadores de mãos dadas repetem várias vezes as palavras “kasha mu bukondi” ou em português “Antílope na rede”, enquanto o companheiro prisioneiro tenta sair do círculo. As crianças do círculo tentam evitar que este fuja se unido e fechando a passagem. Quando ele conseguir fugir, os jogadores devem repetir mais uma vez “kasha mu bukondi” ou em português “antílope na rede”, depois saem em perseguição ao fúgitivo. Quem conseguir apanhá-lo vai para o meio do círculo dando continuidade ao jogo, e assim por diante.

Ampliando a brincadeira: o professor pode após a brincadeira conversar sobre os animais presentes no continente Africano e mostrar imagens destes, entre eles o antílope. Na sequência, pode destacar que o desmatamento e a caça ilegal, que culminam com a morte ou a captura de animais silvestres, estão ameaçando de extinção muitos animais, diminuindo a diversidade dos ecossistemas e colocando em risco o equilíbrio ambiental. Importa debater com os alunos sobre a responsabilidade humana para a preservação da vida animal, pois os desequilíbrios ambientais causam efeitos negativos também para as sociedades. A partir deste tema o docente pode aprofundar em outras questões sobre responsabilidade ambiental, como a produção e destinação do lixo, o assoreamento e a poluição de rios e lagos, etc. Algumas animações podem ser exibidas para as crianças para o debate do tema ambiental.

Segue *link* que apresenta a lista, organizada por continente, de animais ameaçados de extinção: <http://animaisdomundo.com.sapo.pt/africa.html>



30. Ahm Totre

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Gana**.

As crianças se organizam sentadas em círculo. Um jogador caminha ao redor do círculo. Há duas formas de jogar:



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.

1ª – O jogador caminha dizendo nomes de animais diversos do continente Africano, como elefante, crocodilo, etc. até que toca em uma criança e diz “leão”. A criança indicada como leão deve se levantar e tentar pegar o jogador antes que ele contorne o círculo e sente no lugar vazio deixado por essa criança. Se a criança indicada como “leão” não conseguir pegar o jogador, esta se torna o novo jogador. Se conseguir, ela volta ao seu lugar e o jogador deve escolher outra criança.

2ª – O jogador contorna o círculo enquanto as crianças sentadas cantam uma música. Quando a música termina o jogador se posiciona atrás de uma criança, esta deve se levantar e correr tentando parar o jogador antes que ele contorne o círculo e se sente no lugar vazio deixado por ela. Se conseguir, ela volta ao seu lugar e o jogador deve escolher outra criança.

31. Antoakyire

Adaptação de um jogo parecido com o Ahm Totre e que novamente é de **Gana**. Essa brincadeira também é similar ao Duck Duck Goose americano.

Seu nome “Antoakyire” deriva do idioma Akan e significa “não foi colocado atrás de você”.

Os jogadores sentam-se em círculo. Eles não podem olhar para trás. Um jogador é o “Corredor” e corre por trás do círculo formado pelas crianças, levando um lenço. Ele e as crianças cantam uma música curta escolhida pelo





grupo. Próximo ao final da música, o jogador que está correndo deve deixar cair o lenço atrás de uma das crianças e continuar correndo, tentando dar uma volta no círculo e voltar para trás da criança a qual deixou o lenço. Se conseguir fazer isso, a criança deve ceder seu lugar e assumir a função de “corredor”. Quando uma criança perceber que o lenço foi colocado atrás dela, esta deve pegar o lenço e tentar pegar o “corredor” antes que ele chegue e sente no lugar deixado pela criança que estava com o lenço atrás. Se a criança pegar o “corredor” ela pode volta a sentar em sua posição na roda e o corredor deve iniciar uma nova partida. O jogo continua enquanto houver interesse dos jogadores.

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o professor pode conversar com os alunos sobre como o tecido e as estampas também são produtos culturais, destacando que em Gana o tecido conhecido como kente assume esse simbolismo. O kente é um tecido artesanal de algodão originalmente produzido pelas etnias ashanti e Ewê no Gana. No século XVII os ashantis passaram a fabricar o tecido também em seda, para isso, eles importavam a seda e a desfaziam para produzir os tecidos kente. A tecelagem é tão característica da cultura ashanti que a aranha, Anansi, é um personagem folclórico importante, simbolizando a sabedoria. Na sequência, o docente pode apresentar fotos destes tecidos e algumas técnicas de fabricação. Se possível, o professor pode ainda organizar uma oficina de estamparia de camisetas ou de pequenas faixas para a cabeça, utilizando elementos observados no tecido kente. Seguem *links* de vídeos que apresentam alguns tecidos kente:

kente cloths from ghana:

<https://www.youtube.com/watch?v=IXyPxxROnsM>

Kente - handwoven textiles from Ghana:

https://www.youtube.com/watch?v=IaROBU_mSdQ



32. Sankatana

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Lesoto**.

Os jogadores, em pé, formam um círculo, deixando um pouco de espaço entre um e outro. Um aluno está no meio do círculo e canta uma pequena estrofe como, por exemplo, “mama África”. Em resposta, as demais crianças repetem a estrofe “mama África”. Depois da terceira estrofe, cantada e repetida, o jogador que está no meio da roda grita o nome de uma criança. Quem for chamado deve perseguir o cantor, que foge de um lado para o outro e entre as crianças. Ao fazer isso o perseguidor deve seguir com precisão o trajeto feito pelo fugitivo. Se em meio minuto conseguir capturá-lo, toma o seu lugar no meio do círculo. Caso contrário, o fugitivo reinicia uma nova partida.



Ampliando a brincadeira: após o jogo, o docente pode localizar Lesoto no mapa da África, evidenciado para os alunos que este país é um exemplo geopolítico de enclave, ou seja, de um território cujas fronteiras ficam totalmente dentro de outro país, no caso Lesoto fica “dentro” da África do Sul. Outra característica geográfica interessante é que toda a sua extensão fica acima dos 1.000 metros, permitindo a existência de um inverno rigoroso, que deixa os telhados das casas cobertos de neve, o que é singular para um país africano. Lesoto representa o antigo reino da Basutolândia e praticamente toda a sua população pertence à etnia basotho, fazendo deste país o mais homogêneo, do ponto de vista étnico, de todo o continente africano. Os basotho vivem em casas redondas, quase sempre decoradas por desenhos brilhantes. Após esta explicação o professor pode apresentar fotos de casas basotho e pedir para que os alunos produzam pequenas réplicas em papel dessas residências. Para os alunos dos anos finais do Fundamental e do Ensino Médio, o professor pode apresentar vídeos que tragam mais informações sobre o país, como os produzidos pela TV Brasil, disponíveis nos *links*:

Lesoto - Repórter Brasil - parte 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=lGwUUD4IBLA>

Lesoto - Repórter Brasil - parte 2:

https://www.youtube.com/watch?v=sAfirE6_aQo

Lesoto - Repórter Brasil - parte 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=dRXTYu2Bnzs>



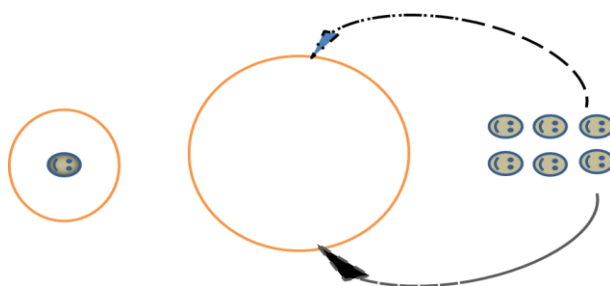
33. Mbilirafiki

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Tanzânia**.

Os jogadores formam duplas que se posicionam uma atrás da outra, em fila. Na frente da fila, a cinco passos de distancia da primeira dupla, desenha-se no chão um circulo de aproximadamente dois metros de diâmetro. Depois de outros cinco passos, desenha-se outro circulo menor, dentro do qual deve ficar um jogador de costa para a fila.



Esquema de organização



Quando esse jogador gritar: “Sai!”, a última dupla desloca-se em direção a ele, passando um, de um lado, e o outro, de outro lado da fila. Eles podem fazer isso na velocidade que preferirem (mesmo devagar), mas é aconselhável que o façam sem que o jogador de costas perceba.

Se conseguirem entrar no circulo grande e dar as mãos, conquistam um ponto cada um. Quando o jogador, que está de costas para eles gritar “Para!”, eles devem parar imediatamente. O companheiro que os parou vira-se em direção a eles e, quando o professor gritar “Volta!”, deve tentar apanhá-los. Os dois podem tentar entrar no circulo grande (onde não podem ser pegos) ou voltar correndo para o final da fila (colocando-se também a salvo). Se o perseguidor não conseguir pegar nenhum dos dois, recebe uma penalidade e volta para o seu lugar. Se apanhar um dos dois fugitivos, será este último a receber uma penalidade e a deslocar-se para o circulo menor, enquanto o perseguidor fará dupla com o companheiro que lhe escapou. Em todos os casos, antes de reiniciar o jogo, a dupla que acabou de jogar vai para frente da fila. O jogo termina depois que todas as duplas participaram da brincadeira.



34. Tenglach

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Argélia**.

Desenha-se um círculo no chão com sete passos de diâmetro. Duas crianças se posicionam dentro da roda. Uma deve ficar sentada no meio do círculo. A outra deve ficar de pé e ser o “guardião”. As outras crianças se espalham ao redor do círculo. Os jogadores, que estão ao redor do círculo, devem tentar entrar no círculo e tocar o ombro do companheiro sentado no meio da roda, sem deixar-se tocar pelo guardião. Se o guardião tocar em alguém, este jogador tocado sai do jogo. Quem conseguir tocar a criança sentada no meio do círculo escolhe qual papel assumirá, se o sentado ou o de guardião. Em todos os casos o antigo guardião sai do jogo. Caso a criança que ganhou do guardião decidir ficar sentado, quem estava sentado, torna-se o novo guardião.



Odi Alfaia. Série Brincar África.

Ampliando a brincadeira: após o jogo o professor pode debater com os alunos sobre a circularidade como um valor afro-civilizatório, que remete a igualdade, o respeito ao outro, a integração e a vida coletiva. Na sequência, o docente pode pedir para que os alunos destaquem este aspecto em outras manifestações afro-brasileiras como o samba e a capoeira.



35. Estrelas e coletores

Adaptação de uma brincadeira do **Zaire**. Segundo o *Multicultural Games* (s/d) esta brincadeira era realizada por crianças das tribos de pigmeus africanos.

Delimite um campo para o jogo com linha de saída e chegada, separadas por 5 ou 6 metros. Divida os jogadores em dois grupos. Um grupo será as ESTRELAS e o outro os COLETORES. As estrelas se posicionam na linha de saída e os coletores no meio do campo. O objetivo do grupo ESTRELA é alcançar a linha de chegada. O objetivo do grupo COLETOR é impedir as estrelas, interceptando seus jogadores. Toda vez que um coletor tocar em um jogador do grupo estrela este jogador, da equipe estrela, estará fora do jogo. O jogo inicia com toda a equipe estrela posicionada na linha de saída. Três ou mais coletores ficam no meio do caminho e recitam juntos:

- As estrelas começam a brilhar, quantas irão à noite se aventurar?

A equipe estrela responde: Mais do que você pode pegar!

Ao responder, os jogadores da equipe estrela saem correndo da linha de saída, tentando chegar à linha de chegada sem serem apanhados por um coletor. As crianças pegas pelos coletores saem do jogo. Novos coletores assumem a posição. Os jogadores da equipe estrela que não foram pegos devem agora tentar sair da linha onde se encontram para a outra linha. O jogo continua desta forma até que o último jogador do grupo estrela – que não foi pego - torne-se o vencedor.

Ampliando a brincadeira: após o jogo o professor pode explicar para os alunos que o universo sempre fascinou todos os povos humanos, entre eles os africanos, que constituíram mitos para tentar explicar o surgimento das estrelas, astros e todos os elementos da natureza. Na sequência, o docente pode contar algumas histórias dos Orixás que narram à origem do mundo e dos seres humanos. Para aprofundamento do assunto pelo docente, segue abaixo *link* do programa Mojubá, do projeto a Cor da Cultura/Canal Futura, que apresenta as histórias dos orixás e amplia a compreensão sobre a religiosidade afro-brasileira.

www.youtube.com/playlist?list=PLNM2T4DNzmq5jtQbw8sgGrx3NwjX_Xgw





36. Beyné



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Guiné**.

Os jogadores de mãos dadas formam um grande círculo. Um aluno está no meio do círculo em uma cadeira ou banco, este será o “chefe”.

O chefe deve gritar o nome de um objeto visível do ponto em que ele está. Todas as outras crianças devem correr para tocar o objeto e voltar para a roda, tentando não se deixar tocar pelo chefe que corre atrás delas. Quem for tocado, antes de ter conseguido pôr-se a salvo, aguarda fora da roda. Para estar a salvo é preciso voltar para o círculo e ficar de mãos dadas, pelo menos, com um companheiro. Quando todos estiverem de volta na roda, o chefe escolhe uma das crianças que conseguiu pegar para trocar de lugar com ele, as outras voltam para o círculo. O jogo recomeça com o novo chefe.



37. Kameshi Ne Mpuku (o gato e o rato)

Adaptação de uma brincadeira infantil do povo Luba, do **Congo**.

Os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.) deixando um espaço de aproximadamente um metro entre eles. Em cada linha os alunos ficam de mãos dadas. A seguir são escolhidos dois alunos (o rato e o gato). O professor ou uma criança assume a figura de coordenador da brincadeira. Para iniciar o jogo, o gato persegue o rato entre as linhas formadas pelos jogadores. Quando o coordenador gritar “coluna!” os jogadores soltam as mãos do colega da linha e colocam as mãos nos ombros do jogador a sua frente, que está de costa. Isso muda a direção dos corredores. Quando o coordenador gritar “linha!” os jogadores retiram as mãos dos ombros do colega da frente e pegam nas mãos dos colegas de linha. O coordenador fica modificando a configuração dos corredores. O rato e o gato devem ficar atentos às mudanças constantes entre linhas e colunas. Nem o gato e nem o rato podem passar por baixo dos braços e devem respeitar os limites internos do labirinto. O jogo termina quando o rato for pego ou o tempo determinado pelo grupo for atingido, ficando o rato como vencedor.



Posição coluna



Posição Linha

Variação: pode-se acrescentar o comando “em cima” no qual todos os jogadores suspendem as mãos e o rato e o gato podem correr livremente.

Acesse o vídeo da brincadeira em nosso canal no Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=vfqUB4BlB_A



38. Preso na lama

Adaptação de uma brincadeira da **África do Sul**, similar a “pira cola” brasileira. Delimita-se o campo onde ocorrerá o jogo. Um jogador é escolhido para ser o apanhador. Ao sinal do início as crianças correm fugindo do apanhador. Estas só podem correr dentro dos limites do campo. Se o apanhador tocar em uma criança esta fica “presa na lama” e não pode sair do lugar. Outra criança pode salvar o colega “preso na lama” tocando em qualquer parte do corpo dele.

Contudo, quem for pego duas vezes sai do jogo e deve aguardar outra rodada. Vence o ultimo jogador a ficar livre no campo.



Ampliando a brincadeira: o professor pode explicar para os discentes que a África do Sul é um dos 54 países que compõe o Continente Africano. Tal informação é fundamental, pois alguns alunos confundem o país com a totalidade do continente, o que se explica pela similaridade dos nomes. Além disso, o professor pode informar que na África do Sul encontram-se alguns sítios arqueológicos que possuem os fósseis de hominídeos mais antigos que se tem registro. Os sítios de Sterkfontein, Swartkrans, Kromdraai estão localizados na província de Gauteng, sendo a área considerada pela UNESCO como Berço da Humanidade e, por isso, um Patrimônio Mundial. Esses e outros sítios arqueológicos, localizados no continente africano, indicam a existência de várias espécies de hominídeos, como o Australopithecus africanus, que habitaram, há cerca de três milhões de anos atrás, diferentes regiões africanas, como o atual território da África do Sul. Após essas informações o docente pode sugerir a realização de pesquisas sobre o tema e a apresentação dos resultados em forma de cartazes ou seminários. Seguem *links* para aprofundamento do tema proposto:

África - berço da humanidade:

<https://www.youtube.com/watch?v=8ZnsBrIrULs>

Nova África - Berço da Humanidade:

www.youtube.com/watch?v=OMal2nGLink&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=2

Discovery Channel e a Evolução Humana

<https://www.youtube.com/watch?v=bCdMGS4jJd4>



Jogos de arremesso com bola

39. Litoti /“meu Deus!”/bolada

Adaptação de um jogo de Maputo e Niassa, cidades de **Moçambique**.

Nesta brincadeira há duas equipes. Uma é a construtora e a outra a destruidora. O campo é dividido entre as equipes. O objetivo da equipe construtora é empilhar as latas espalhadas dentro do campo. O objetivo da equipe destruidora é, lançando a bola, destruir a pilha de latas ou acertar o jogador que está empilhando as latas, pois este sai do jogo. As equipes reparam em cada partida, trocando de funções, ou seja, em uma são construtoras e na outra a destruidora.



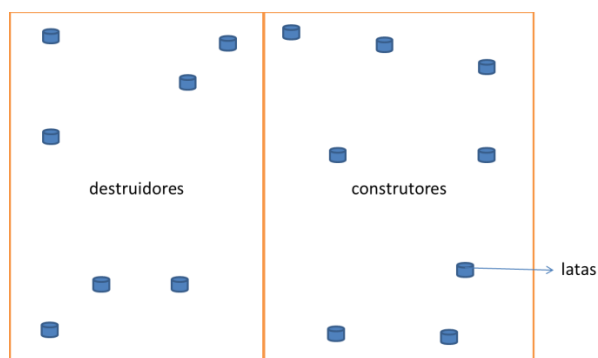
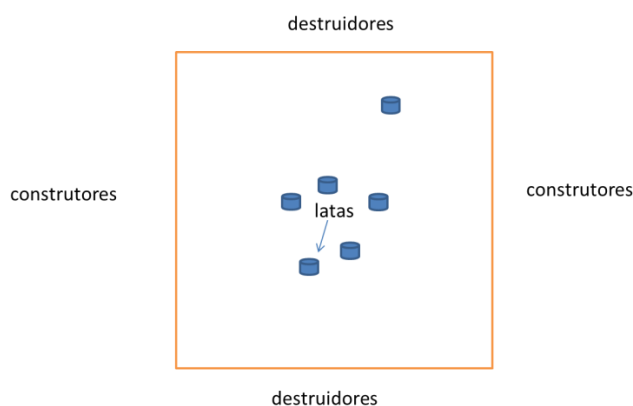
Duas formas de desenvolvimento da partida foram encontradas e vivenciadas:

1ª Forma:

As equipes arremessam a bola dentro dos dois campos. Nenhum jogador pode prender a bola. As equipes devem lançar a bola para seus integrantes buscando atingir o objetivo de sua equipe. A equipe que não estiver com a bola pode tentar recuperá-la entre os arremessos, mas sem puxar diretamente da mão do adversário. A equipe construtora deve apanhar as 15 latas distribuídas em toda a quadra e montar no seu lado do campo uma pirâmide. A destruidora tenta impedir que isso ocorra lançando a bola para destruir a pirâmide. Quando o jogador que está montando as latas é atingido pela bola da equipe adversária este está fora do jogo. A equipe destruidora tenta recuperar a bola e, em seguida, expulsar o construtor seguinte.

**2ª Forma:**

Delimita-se um campo, conforme o desenho. As equipes se dividem em torno do campo. Nas laterais ficam os integrantes da equipe construtora e ao fundo e a frente todos da equipe destruidora. Distribuídas dentro do campo ficam as latas, em um total de 6. A bola fica com a equipe destruidora. De dois em dois, os jogadores da equipe construtora devem entrar no campo e tentar empilhar as latas. Se conseguirem, devem passar um das pernas por cima do monte de latas, e derrubar o monte com os pés, marcando um ponto. Uma nova dupla tenta aumentar os pontos da equipe construtora, entrando no campo e tentando montar uma nova pirâmide e chutá-la e assim por diante. Caso a equipe destruidora consiga acertar a bola em um dos dois jogadores que estão empilhando as latas, este está fora do jogo e deve ser substituído por outro da equipe construtora. O jogo termina quando todos da equipe construtora tiveram oportunidade de tentar montar a pirâmide.

Esquema do campo na primeira versão**Esquema do campo na segunda versão**



Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o docente pode destacar a riqueza da cultura e arte moçambicana, em suas diferentes linguagens. Na literatura, o professor pode apresentar em sala de aula alguns poemas de Mia Couto, escritor moçambicano que apresenta a resistência cultural africana em um universo literário cheio de humanidade, com dramas, dores e amores diversos. Para conhecimento, seguem alguns fragmentos de textos do escritor citado:

I
O que mais dói na miséria é a
ignorância que ela tem de si
mesma.
Confrontados com a ausência de
tudo,
os homens abstém-se do sonho,
desarmando-se do desejo de serem
outros.

III
A maior desgraça de uma nação
pobre é que em vez de produzir riqueza,
produz ricos

II
Quando já não havia outra tinta no
mundo o poeta usou do seu próprio sangue.
Não dispondo de papel, ele escreveu no
próprio corpo.
Assim, nasceu a voz, o rio em si mesmo
ancorado.
Como o sangue: sem voz nem nascente.

IV
O importante não é a casa onde moramos.
Mas onde, em nós,
a casa mora.

A bibliografia completa do escritor, com a indicação de suas obras literárias, pode ser obtida no *link*: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mia_Couto

Segue *Link* para ouvir alguns poemas de Mia Couto: <https://www.youtube.com/watch?v=S1RwEPFw6bU>

Outra possibilidade de imersão na arte moçambicana é apresentar obras de grandes artistas visuais moçambicanos, como o pintor Malangatana Ngwenya e o escultor Alberto Chissano. Após a apresentação das imagens de algumas produções desses artistas, o docente pode propor aos alunos a realização de releituras de algumas obras. Na sequência, o docente pode organizar um varal ou uma exposição mais elaborada das releituras realizadas.

Seguem *links* onde se pode conhecer um pouco da produção visual de Malangatana:

<https://www.youtube.com/watch?v=9gZ6O7wqdAI>

Obras Malangatana:

<https://www.youtube.com/watch?v=buZHgdJe7c8>



40. Txila

Adaptação de uma brincadeira da **Argélia**.

Define-se o campo do jogo. Os jogadores são divididos em duas equipes. Os jogadores da primeira equipe se dividem em dupla e cada dupla deve correr de mãos dadas. Os membros da segunda equipe se espalham pelo campo, correndo sozinhos.



Cada dupla da primeira equipe recebe uma bola e o jogo inicia. O professor deve cronometrar o tempo da partida. As duplas de jogadores, sempre de mãos dadas, perseguem os adversários e tentam acertá-los com as bolas, que vão lançando contra eles. As duplas podem pegar qualquer bola que esteja no campo e continuar lançando. Os membros da segunda equipe só podem correr dentro do campo. Quem for atingido é eliminado e sai do jogo. Quando todos os jogadores da segunda equipe forem eliminados, as duas equipes trocam de funções. Ganha a equipe que realizou a tarefa em menos tempo.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo o docente pode localizar a Argélia no mapa africano e destacar que originalmente esta área era povoada pelos berberes, mas que passou também a apresentar uma forte tradição árabe, em virtude da colonização realizada pelo Império Otomano, a partir do século VIII. Explicar que mesmo com a colonização francesa, iniciada no século XIX, a Argélia manteve fortes vínculos com o mundo árabe, tanto que após a independência, em 1962, a legislação do novo país indicou que a identidade argeliana se sustentava em três pilares: o islã, os árabes e os berberes. Assim, junto com Marrocos, Sahara Ocidental e Tunísia, a Argélia compõe o Magreb Central, que se localiza na região noroeste da África. Tal região africana possui forte influencia cultural do mundo árabe, sendo às vezes não mencionada corretamente pelos professores como uma região pertencente ao continente Africano. Tal informação permite aos alunos compreenderem a vasta diversidade cultural existente na África, desconstruindo a falsa ideia de um continente monolítico e pouco diversificado.



41. Kewirgei

Adaptação de uma brincadeira do **Quênia**.

Nesta brincadeira um jogador desafia toda uma equipe. Desenham-se no chão, duas linhas separadas por, mais ou menos, nove metros uma da outra. Na metade do caminho, entre uma linha e outra, colocam-se vinte tampinhas de refrigerante espalhadas pelo chão. Um jogador fica ao lado das tampinhas, os outros ficam atrás das duas linhas, metade atrás de uma e metade atrás da outra. Ao sinal de largada, o jogador que está no meio campo deve tentar fazer uma torre, pondo uma tampinha em cima em cima da outra sem se deixar ser atingido pela bola que os companheiros atiram em sua direção. As crianças só podem lançar a bola se posicionando atrás da linha, mesmo que tenham ido pegar a bola dentro do campo. Se o jogador que está no meio do campo conseguir construir a torre, este venceu e pode mandar todos os seus companheiros pagarem uma prenda. Se for atingido pela bola antes de conseguir terminar a tarefa, este sai do jogo e deixa o lugar para o companheiro que lançou a bola. Antes de o jogo recomeçar, as vinte tampinhas devem ser novamente espalhadas pelo chão.

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira, o docente pode localizar o Quênia no mapa da África e explicar que o nome do país se origina do Monte Quênia, a segunda montanha mais alta do continente africano. O docente pode destacar ainda que a exportação agrícola é um elemento importante para a economia do país, em especial a exportação de café e chá. Na sequência, o professor pode informar para os alunos que apesar do café brasileiro ser mundialmente conhecido e durante muitos anos o café ter sido um de nossos principais itens de exportação, este não é originalmente uma planta brasileira, mas africana. A história do café remonta as regiões da Etiópia e há indícios que a planta também era cultivada no Sudão e no Quênia. Sendo uma bebida tradicional na Etiópia, o café é consumido de diferentes formas, não apenas com açúcar, mas também com sal e com sal e manteiga. Da mesma forma no Quênia, o café é uma bebida tradicional e muito apreciada. Depois destas explicações, o





professor pode sugerir a realização de pesquisas de aprofundamento sobre a cultura queniana.

Para os alunos do Médio, o professor pode comentar sobre a história da independência do Quênia, destacando a forma como se materializou o colonialismo Europeu no Continente Africano, no caso, envolto em guerras e revoltas. Especificamente no Quênia, a independência foi resultado de inúmeros conflitos por toda a década de 1950, tendo por destaque o protagonismo dos kikuiu (Mau Mau) que levantaram-se contra o domínio Inglês. Após milhares de mortos e desaparecidos, o Quênia conseguiu sua independência em 1963, elegendo como primeiro presidente o líder Jomo Kenyatta. Após essas explicações o docente pode destacar aspectos sociais do Quênia contemporâneo, informando que a Educação e a Tecnologia se constituem em estratégias utilizadas para a melhoria da qualidade de vida dos quenianos.

Ainda sobre este tema, o professor pode exibir o filme “Uma Lição de Vida (The First Grader), de 2010, do diretor Justin Chadwick. O longa-metragem narra à história real do queniano Kimani Maruge que com 84 anos vê a oportunidade de aprender a ler, quando o governo do Quênia passa a garantir o ensino fundamental gratuito. Maruge foi um Mau Mau que lutou pela independência do Quênia e carrega consigo as dores desse passado sangrento, acreditando que somente a educação poderia lhe dar novos sentidos para a existência. Contudo, este enfrenta inúmeros obstáculos para a realização de seu sonho. O filme retrata os efeitos negativos que a colonização europeia trouxe ao povo queniano e a dificuldade de lidar positivamente com este passado. Após o filme o professor pode debater com os alunos sobre os efeitos sociais e políticos da dinâmica de criação dos Estados Nacionais Africanos.

Outro vídeo que merece destaque é o “Tecnologia para mudar” da série “Nova África”, que apresenta as estratégias de desenvolvimento tecnológico elaboradas por quenianos. Segue *Link*:

[Assista o vídeo “Tecnologia para mudar - Nova África”](#)



42. Kick e Catch

Adaptação de um jogo de **Marrocos**.

A bola é feita de material reciclado, mas pode-se usar uma bola de meia ou de plástico leve.

As crianças se dividem em duas equipes. Os grupos ficam um de frente para o outro.

O professor inicia o jogo lançando a bola para o ar. Todos os jogadores tentam capturá-la. Quem capturar a bola deve jogá-la para outra criança de sua equipe. Quem não capturar, tenta interceptar a bola no ar ou rebater a bola e desviá-la para o chão, para que um jogador de sua equipe a pegue. O vencedor é o primeiro time que fizer dez recepções seguidas sem perder a posse da bola e sem deixá-la cair no chão.

Ampliando a brincadeira: o professor pode falar para os alunos que as crianças africanas muitas vezes constroem seus próprios brinquedos com material disponível em seu ambiente, realizando uma reciclagem lúdica. O docente pode apresentar vídeos disponíveis na internet que mostram as crianças africanas confeccionando bolas de jornal e papel para brincarem. Seguem *Links*:

One Man's Trash Is Another Man's Soccer Ball:

<https://www.youtube.com/watch?v=EY6NRwiCY4A&list=RDfNGu6fd1PdI&index=5>

Após o vídeo e o debate o professor pode organizar uma oficina de construção de brinquedos com material reciclado.





43. Jogo de Garrafinhas

Adaptação de um jogo muito popular de **Angola**.

Desenham-se no chão, duas linhas separadas por, mais ou menos, oito ou nove metros uma da outra. Na metade do caminho, entre uma linha e outra, colocam-se um monte de areia seca.

Uma equipe se divide nas duas extremidades, metade dos membros atrás de cada linha. No meio ficam quatro jogadores da equipe adversária. Estes tentam se desviar da bola enquanto enchem algumas garrafas de plástico com areia. Toda vez que conseguem encher as garrafas, eles imediatamente as esvaziam alcançando um ponto. A equipe adversária tenta impedi-los de realizar a tarefa lançando a bola nos jogadores. Quando conseguem acertar, o jogador que foi atingido sai e outro membro da equipe, se houver, assume o seu lugar para tentar encher as garrafas.

As crianças do grupo lançador, só podem lançar a bola se posicionando atrás da linha, mesmo que tenham ido pegar a bola dentro do campo. Ao final do tempo determinado a partida termina e uma nova pode ser iniciada, trocando as equipes de função. Ganha quem, em seu turno, obtiver mais pontos.

Segue *links* para compreender a dinâmica do jogo:

Canal “AADA.E.ANGOLA” no Youtube:

https://www.youtube.com/channel/UCya_6ei1QDoGtJUUGmG73Nw





Jogos de conduzir

44. Ndoma

Adaptação de uma brincadeira infantil da **África do Sul**, jogada com uma bola de tênis ou uma pequena bola, feita de materiais reciclados.



Delimita-se um pequeno campo e um “gol” para cada time. Cada jogador possui um bastão curvado na ponta, lembrando um taco de hóquei. O taco pode ser feito de cabos de vassouras com um pequeno retalho de madeira pregado em uma das extremidades. A bola é colocada no meio do campo. Cada jogador tenta manter a posse da bola pelo maior tempo possível, tocando-a apenas com o bastão, até conseguir passar a bola para outro de sua própria equipe. O objetivo é levar a bola até o gol. Ganha a equipe que conseguir marcar mais pontos.

Ampliando a brincadeira: o docente pode apresentar vídeos destacando aspectos da África do Sul contemporânea. Por exemplo, a série “Nova África”, da TV Brasil, apresenta diversos aspectos da cultura de diferentes países do Continente Africano. Entre estes, há alguns episódios dedicados a diferentes aspectos da cultura da África do sul.

Segue *link* do site da TV Brasil, que apresenta todos os episódios da série de documentários “Nova África”: <http://tvbrasil.ebc.com.br/novaafrica>

Inclusive, um dos vídeos lembra que foi um cirurgião sul-africano o primeiro médico a realizar um transplante de coração. Isto ocorreu em 1967 tendo a frente o ex-aluno da Escola de Medicina da Universidade da Cidade do Cabo, Christian Neethling Barnard, instituição localizada na província do Cabo Ocidental, África do Sul. Segue *link* do episódio “Saúde: ações bem-sucedidas e tecnologia surpreendem - Nova África”:

[youtube.com/watch?v=YM9z8ALdfAg&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=YM9z8ALdfAg&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=8)



45. Rolar o pneu

Adaptação de uma brincadeira de **Angola**.

As crianças conduzem um pneu ou aro de bicicleta com o apoio de uma vara. Não há vencedor, apenas se o professor quiser fazer alguma forma de competição, definindo uma pista e uma linha de chegada. Contudo, importa é a experiência com a condução do objeto. As crianças podem ainda conduzir diferentes tamanhos de pneus, inclusive, com as próprias mãos, caso os pneus sejam grandes.



Variação: a atividade pode ser feita com bambolês. Os alunos terão que passar rolando o bambolê de uma criança para outra.

Ampliando a brincadeira: após o jogo o professor pode destacar que sendo Angola um país que também possui o português como língua oficial é possível se aproximar da realidade africana utilizando produções realizadas por este país, uma vez que as estratégias de comunicação vêm sendo ampliadas em Angola. Uma fonte de aprofundamento para os professores sobre essa questão pode ser encontrada no vídeo “A comunicação na África”, da Série nova África. Neste episódio são apresentados o uso dos meios de comunicação em massa para o acesso a realidade de alguns países africanos, como a Tunísia, Marrocos e Angola. Segue *Link*:

https://www.youtube.com/watch?v=dBcEReryrac&index=9&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF

Um dos destaques do vídeo é a revista angolana África 21. Seguem *links* para a publicação:

<http://www.africa21digital.com/>

<http://www.africa21online.com/>



46. Conduzindo aros

Adaptação de uma brincadeira de **Uganda**.

Similar a anterior, nesta brincadeira as crianças conduzem aros diversos - como pneus, bambolês e rodas bicicletas – realizando desafios, como rolar os aros sobre superfícies inclinadas, na terra com pedras, passar de um para o outro sem deixar cair o aro, etc.

Nestas brincadeiras também não há necessariamente um vencedor, apenas se o professor quiser fazer algum tipo de competição, definindo um percurso.

Novamente, o que importa é a experiência na condução dos objetos circulares.

O professor pode usar bambolês e incluir o desafio de girar o aro sobre a cintura, mãos ou pulsos, ou seja, utilizando o bambolê de uma maneira bem conhecida pelas crianças. Pode ainda reunir as crianças em círculo no desafio de passar o bambolê por todas as crianças do círculo sem nenhuma soltar as mãos.

Ampliando a brincadeira: após o jogo, o professor pode explicar que aros e pneus são utilizados por crianças do mundo todo como objetos de brincar. Conduzir rolando objetos é uma fonte de diversão muito apreciada pelos humanos, inclusive, a própria bola é um exemplo disto. Em Uganda, as crianças gostam tanto de brincar com aros que constroem seus próprios bambolês com material reciclado e os giram sobre a cintura, mãos, pernas, pescoço etc. Algumas crianças possuem tanta destreza que conseguem usar pneus de bicicleta como se fossem bambolês.

Segue *link* de um vídeo que mostra crianças em Uganda brincando de conduzir diferentes aros:

Vídeo Ugandan Hoop Rollers

<https://www.youtube.com/watch?v=73uFPUToAXQ>





Jogos de força

47. Pengo Pengo

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Uganda**.

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



Arquivo LAAB, 2011. Jogando pengo pengo

48. Prisioneiro

Adaptação de uma brincadeira de **Uganda**.

As crianças formam dois grupos com o mesmo número de jogadores. Os grupos ficam de frente um para o outro com 2 ou 3 metros de distância. Entre os jogadores desenha-se uma linha de um metro ou coloca-se um pedaço de corda para demarcar. Cada grupo escolhe uma criança de sua equipe para competir. Os dois escolhidos se posicionam em pé próximo à linha divisória. Eles devem tentar puxar o outro sobre a linha, enquanto todas as crianças contam de 1 até 10. Quem, durante a contagem, conseguir puxar o colega para o seu lado da linha ganha. O jogador puxado para o lado adversário se torna prisioneiro e tem que se juntar ao grupo adversário. O jogo prossegue até todos terem se enfrentado. Ganha a equipe com mais prisioneiros.



49. Ndule Ndule

Adaptação de uma brincadeira de **Guiné-Bissau**.

Originalmente descrita no livro de Barbosa (2011) e adaptada para uso em turmas escolares.

As crianças estão sentadas em cadeiras. As cadeiras estão dispostas em círculo, para enfatizar a circularidade. O coordenador passa tocando as pernas ou os joelhos dos jogadores pronunciando Ndule Ndule. Os jogadores, após terem suas pernas tocadas, devem esticar as

pernas e levantá-las. Depois que todos estejam com as pernas levantadas eles não podem mais baixar. Perde a criança que baixar alguma das pernas. Ganha a última a ficar sem baixar nenhuma das pernas.

Ampliando a brincadeira: Após a brincadeira, o professor pode destacar a localização da República da Guiné-Bissau no mapa do Continente Africano, destacando que este também foi um país de colonização portuguesa e, por isso, possui o português como língua oficial. Pode informar ainda que Amílcar Cabral foi um importante líder político que lutou pela independência da Guiné e de Cabo Verde, por toda a década de 1960. Apesar deste líder não ter vivido para ver a independência da Guiné o país a alçou em 1973. Após essas informações o professor pode sugerir a realização de pesquisas sobre o país em foco.

Além disso, para os alunos do Médio, é possível articular a discussão sobre a Guiné com a luta pelos direitos femininos, tanto na Guiné como em toda a África. A série Nova África, possui um episódio intitulado “Mulher: mãe da paz e da evolução” que destaca o protagonismo das mulheres africanas, da Guiné, Quênia e Libéria, na ampliação dos direitos femininos e no estabelecimento de uma real democracia Africana.

Segue *link* do episódio “Mulher: mãe da paz e da evolução - Nova África”:

[youtube.com/watch?v=PGU2gJfUsaw&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=PGU2gJfUsaw&list=PL8q-OK4SznWmZ9MTFWS49MSPc_v4e4tF&index=7)





Se a questão de gênero se tornar o foco da aula, é possível destacar ainda a luta das mulheres brasileiras negras pelo fim das diversas formas de violência a qual estavam submetidas. Um nome feminino importante é de Tereza de Benguela que liderou um dos maiores quilombos no período colonial, evidenciando o protagonismo feminino no processo de luta contra a escravidão no Brasil.

Seguem *links* sobre Tereza de Benguela:

<https://www.youtube.com/watch?v=ljQdOfsje-M>

<http://gshow.globo.com/TV-Centro-America/E-Bem-MT/videos/v/a-historia-de-tereza-de-benguela-uma-mulher-negra-guerreira-que-liderou-um-quilombo/4055980/>

Além disso, a série “Heróis de todo o mundo”, do projeto “A cor da Cultura” apresenta curtas sobre personalidades negras importantes para a história e cultura do Brasil. Entre os episódios, destacam-se os vídeos dedicados as escritoras negras que deixaram testemunhos sobre os absurdos da escravidão colonial e da escravidão moderna: Esperança Garcia; Maria Firmina e Carolina de Jesus, bem os vídeos que destacam a atuação política de Lélia Gonzalez e Antonieta de Barros que levaram para o legislativo as demandas das mulheres negras no Brasil.

Segue *link* do canal do youtube, no qual se encontram episódios do programa “Heróis de todo o mundo”, do Canal Futura:

https://www.youtube.com/playlist?list=PL2oupv2JBXS1z-vtjkbNEJ8hegqD_wrE

Segue *link* do projeto Cor da Cultura, no qual se insere o programa “Heróis de todo o mundo”:

<http://www.acordacultura.org.br/>



50. Moto kumapirri

Adaptação de um jogo de **Malawi**.

As crianças se organizam em dois grupos com mesmo número de integrantes. Elas formam dois círculos concêntricos: um dentro do outro. O de fora mais aberto. No de dentro as crianças estão mais próximas.



Um jogador está fora dos círculos.

Ao sinal do professor os alunos que estão de mãos dadas nos círculos começam a andar. A roda interna em sentido horário e a externa em anti-horário.

Quando o jogador de fora do círculo gritar “**wazima!**” ou “incêndio” em português, as rodas param de girar e os jogadores do círculo interno pulam no colo dos companheiros do círculo externo. O jogador que gritou também pula no colo de um colega da grande roda, deixando uma criança do círculo interno sem par. Quem ficou sem par deve ir para dentro do círculo, esperar que comecem a girar e gritar “**wazima!**” ou “incêndio” em português. Desta vez as crianças da roda externa pulam no colo dos colegas do círculo interno. O jogador que gritou também pula no colo de um colega da roda interna, deixando uma criança do círculo externo sem par e assim por diante. Não há vencedor, importa é vivenciar o movimento. As crianças que não conseguirem carregar ou serem carregadas no colo podem realizar outro movimento acordado com os demais jogadores.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o docente pode localizar o Malawi no mapa do continente africano e destacar que o país possui uma grande variedade de grupos étnicos, sendo o povo Chewa o mais representativo em números de indivíduos dentro da população geral do país. Um elemento importante da cultura do Malawi são as máscaras, tornando este país um ponto



importante na produção desta arte, junto com outros grupos, como os Macondes, de Moçambique, que também produzem máscaras esculpidas em madeira. No Malawi, o povo Chewa se destaca com a máscara Nyau, utilizada em rituais que reforçam a tradição oral deste povo. Nestes rituais as máscaras servem para transportar o ser humano para o mundo espiritual, permitindo o contato com sua ancestralidade. Após esta rápida explicação o professor pode informar sobre como as máscaras africanas influenciaram na arte contemporânea e na produção de grandes artistas europeus como Pablo Picasso. Na sequência, o professor pode apresentar imagens de máscaras de diferentes etnias africanas e algumas obras da fase cubista de Pablo Picasso, destacando influências na cor, na forma, etc, bem como as características das próprias máscaras, como suas funções religiosas e sociais. Após a explicação, o professor pode propor a confecção de máscaras pelas crianças, utilizando algumas referências da aula.

Segue link do episódio “O artesanato africano” da série Nova África, da TV Brasil, que destaca as máscaras do povo Chewa:

<https://www.youtube.com/watch?v=wVm7wREbEus>



Jogos de audição

51. Mbube Mbube

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Gana**.

“Mbube” é uma das palavras Zulu para “leão”. Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a caçar. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro para ser a caça).

De olhos vendados os dois são girados e afastados.

O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar a caça que também pode se mover. Quando o leão se aproxima da caça, as crianças devem cantar “Mbube, mbube”, mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar cantam mais baixo e lento.

Assista a essa brincadeira no *Link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fc52icTSPxI>

Ampliando a brincadeira: Após a brincadeira, o professor pode mostrar vídeos que partam da cultura africana e que tragam a figura do Mbube, ou seja, do leão, como elemento central, a exemplo do filme “O rei Leão” e da música de The Lion Sleeps Tonight, versão inglesa da canção “Mbube”, composta por Solomon Popoli Linda, cantor sul-africano de etnia zulu. Essa versão inglesa é bastante conhecida pelas crianças, em virtude do filme citado, se tornando uma ótima oportunidade de discutir a cultura zulu com os alunos das séries iniciais e da Educação Infantil.

Seguem três *links* da música The Lion Sleeps Tonight:

A versão portuguesa cantada no filme “O rei Leão”:

<https://www.youtube.com/watch?v=4weRzYOOyqU>





A versão musical do hipopótamo e do cachorro:

<https://www.youtube.com/watch?v=IHSL3tNT4Ag>

A versão cantada pelo grupo Sul-africano Ladysmith Black Mambazo.

<https://www.youtube.com/watch?v=XJuEuRCKq1s>

Após os vídeos, o docente pode ainda discutir sobre a Filosofia Africana, com destaque da contribuição Zulu, evidenciando seus valores centrais, como esperança, coragem, amor e humanidade. A análise da canção “The Lion Sleeps Tonight” permite debater sobre a visão de mundo africana, de inspiração Zulu, que afirma a necessidade de ser feliz mesmo com os problemas, pois o leão (dificuldades) às vezes dorme e nos permite contemplar a vida. Por isso, apesar de todos os perigos, precisamos ser corajosos, nos acalmar e caminhar confiantes, como afirma o refrão da música “Acalme-se, meu querido, não tema meu bem, o leão dorme hoje à noite”.

Na sequência, o docente pode aprofundar a análise de outros valores africanos como os de humanidade, solidariedade e ubuntu. O professor pode, por exemplo, apresentar o provérbio zulu “*umuntu ngumuntu ngabantu*”, ou em português: “uma pessoa só é uma pessoa através de outras pessoas”, e discutir o significado do Ubuntu, como valor e forma de exercício da solidariedade e da humanidade e, ao mesmo tempo, como caminho de cada ser humano para se tornar cada vez mais humano, pelo aprendizado da compaixão, da tolerância e do respeito ao outro.



52. Mwindaji na Swala

Adaptação de uma brincadeira da **Tanzânia**.

As crianças estão em círculo de mãos dadas.

Dois jogadores são vendados e colocados dentro da roda, mas distantes um do outro. Um é o caçador e o outro é a caça.

O caçador deve tenta tocar na caça, que foge dele.

A cada dez segundos, primeiro o caçador, depois a caça, devem bater as mãos. As crianças na roda ficam em silêncio e não deixam os jogadores saírem do círculo. Quando o caçador capturar a caça ou a caça conseguir fugir por dois minutos, a rodada termina e outras crianças assumem os papéis.

Variação: após o jogo, o professor pode propor outras brincadeiras que envolvam o desenvolvimento da audição, como os “pares sonoros”. O professor coloca diversos grãos ou objetos pequenos em garrafas plásticas encapadas, todas em pares, como por exemplo: duas garrafas com grãos de feijão, duas outras garrafas com grãos de arroz, outras duas com bolinhas de gude, outras duas em pedrinhas, etc. O desafio é os formar pares sonoros, (similar aos cilindros sonoros de Montessori). Para isso os alunos devem sacudir as garrafas e identificar os sons semelhantes.

Outra atividade é deixar um aluno com chocalho em algum canto da sala. Este aluno deve manter-se parado e sacudindo o chocalho. Dois ou mais alunos vendados devem tentar chegar ao aluno e pegar o chocalho. Vence quem chegar primeiro.





Jogos com pedras ou bola de gude

53. Pombo ou Matacuza

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Gana**.

Sete pedras ou petecas (bolas de gude) são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e joga para o ar. Enquanto a pedra está no ar, ela pega outra do monte (com a mesma mão) e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. Coloca as pedras de volta no chão. O jogador joga a pedra para o ar novamente.

Desta vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente até chegar em 7. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.



Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o professor pode destacar alguns aspectos da vasta cultura de Gana. Um exemplo são os símbolos Adinkra desenvolvidos e utilizados pelos akan, grupo cultural presente no Gana, Togo e Costa do Marfim. O Adinkra apresenta vários símbolos associados a provérbios, ditos populares e a ancestralidade do grupo. Tais símbolos são utilizados para estampar tecidos e adornar paredes e objetos.

Um exemplo de Adinkra é o símbolo do projeto LAAB, o Sankofa, que aparece no topo das páginas. Este símbolo representa um pássaro que olha para trás. O Sankofa simboliza a importância do não esquecimento do passado, para a construção de um presente e de um futuro articulado com os saberes ancestrais já adquiridos. O símbolo reforça a importância dos mais velhos, das tradições, da memória e da história.

Após a apresentação de imagens de Adrinkra e da explicação sobre sua história e função cultural, o docente pode organizar uma oficina de pintura em tecido, tendo o Adrinkra como foco. Se for possível, o professor pode organizar a pintura em camisetas, permitindo que os alunos vistam suas produções. Os desenhos podem ser pintados livremente ou com a confecção de carimbos e moldes de estêncil.



Seguem fotos da oficina pedagógica sobre a simbologia Adrinkra, realizada pelo LAAB e ministrada pela arte-educadora Odi Alfaia. A técnica utilizada foi a pintura em tecido, com moldes de estêncil em papel cartão.



Fonte: arquivo LAAB, 2012.



Fonte: arquivo LAAB, 2012.



Fonte: arquivo LAAB, 2012.



Fonte: arquivo LAAB, 2012.

Seguem *links* que o professor pode utilizar para aprofundamento no tema:

Adinkra Symbols Ghana: Fazendo o Corante:

<https://www.youtube.com/watch?v=tHOdSO6Rbbo>

Adinkra Symbols Ghana: carimbos têxteis.

<https://www.youtube.com/watch?v=sAmJEMsbAUo>

Adinkra Symbols Ghana: pintando os tecidos.

<https://www.youtube.com/watch?v=MawceWucCfc>

Adrinka no site Casa das Áfricas:

<http://www.casadasafricas.org.br/adinkras/>

Adrinka no Afreaka:

www.afreaka.com.br/notas/adinkra-um-dicionario-de-valores-na-arte-dos-carimbos/



54. Kudoda

Adaptação de uma brincadeira infantil do **Zimbábue**.

Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 pedrinhas ou petecas (bolas de gude) dentro de um círculo desenhado no chão ou dentro uma tigela.

Cada um possui uma pedrinha ou uma peteca nas mãos. O primeiro jogador deve lançar sua pedra ou peteca para o ar. Na sequência, ele deve tentar retirar o máximo de pedrinhas ou petecas de dentro da tigela ou do círculo desenhado no chão, antes de pegar de volta a bolinha atirada, ou seja, as capturas devem ser feitas enquanto a pedra lançada ainda esteja no ar, antes de voltar às mãos do jogador. Os jogadores se revezam. Quando todas as petecas forem recolhidas, a pessoa que estiver com maior quantidade é o vencedor.

Ampliando a brincadeira: Após o jogo, o docente pode explicar aos alunos que o nome do país deriva de um complexo de muralhas de pedras, que na língua Shona, são chamadas de madzimbabawe. Essas construções são creditadas ao povo Shona, que deve tê-las erguido no século V. Atualmente, tal complexo de amuralhados chama-se "Monumento Nacional do Grande Zimbábue", tendo sido incluído em 1986 como Patrimônio Mundial pela ONU. Próximo a este parque de muralhas, foram encontradas oito esculturas de pedra-sabão representando aves pousadas em colunas, que os historiadores acreditam serem peças que pertenciam ao amuralhado principal. Essas aves foram incorporadas, após a independência do Zimbábue, aos novos símbolos nacionais e passaram a figurar na bandeira do país. Após essas informações o professor pode sugerir que os alunos pesquisem mais sobre a cultura do Zimbábue.

A BBC realizou o documentário "Os Reinos Perdidos da África – O Grande Zimbábue" onde apresenta imagens do complexo de pedra. Segue *link* do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=3q8riNW54OQ>



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.



55. Umphuco

Adaptação de uma brincadeira infantil de vários países africanos.

Umphuco, da palavra xhosa “ukuphuca” significa “jogar para puxar”. Algumas pedras ou petecas (bolas de gude) são colocadas em um buraco raso. Cada jogador tem uma pedra ou uma peteca pelo menos três vezes maior do que as pedras ou petecas colocadas no buraco, com esta ele tenta tirar as pedras menores do buraco. Um por um, cada jogador lança a pedra maior no buraco e recolhe as pedras menores que saíram do buraco. O jogador que pegar mais pedras ganha.



56. Kokon

Adaptação de uma brincadeira da **Somália**.

Desenha-se no chão um círculo de 20 a 30 centímetros de diâmetro. Traça-se uma linha a cerca de dois passos de distância do círculo. Cada jogador tem cinco pedrinhas ou petecas (bolas de gude), aproximadamente do mesmo tamanho. Cada um põe uma pedrinha ou uma bola de gude dentro do círculo e todos ficam atrás da linha. Cada jogador alternadamente joga uma pedrinha, tentando lança-la para dentro do círculo, ou tentando tirar a pedrinha do adversário. Após os lances, as pedrinhas que estão fora do círculo são eliminadas e cada jogador deve recolher apenas as suas pedras (ou bolinhas) que caíram dentro do círculo. Quem não tiver nenhuma pedrinha dentro do círculo é eliminado. Quem tiver apenas uma pedrinha, deve colocá-la no círculo e também é eliminado. Os outros jogadores colocam uma pedrinha no círculo e continuam o jogo. Ganha quem permanecer por mais tempo no jogo.

Ampliando a brincadeira: o professor pode conversar com as crianças sobre outras brincadeiras de bola de gude que conheçam, estabelecendo comparações em termos de regras e estratégias de jogo. Na sequência, pode organizar uma vivência dos jogos já conhecidos por alguns alunos, para a socialização desse saber lúdico.



57. Hámsa ibúhesh

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Marrocos**.

Cavam-se cinco pequenos buracos no chão, a um palmo de distância um do outro. Cada jogador fica a três passos de distância dos buracos e joga cinco pedrinhas ou petecas (bolas de gude) dentro dos buracos. Ganha aquele que preencher o maior número de buracos (e não aquele que colocar em cada buraco o maior número de pedrinhas).

Variação: dividir a turma em grupos de cinco.

Demarcar uma linha de lançamento e colocar 5 caixas ou baldes em uma linha de chegada, posta a mais ou menos três metros de distancia da linha de lançamento. Uma equipe por vez deve lançar dez bolas de meia, tentando acertar os cinco baldes. Cada jogador recebe duas bolas de meia. Após todas as bolas terem sido jogadas o professor deve anotar quantos baldes foram preenchidos, retirar as bolas e iniciar uma nova partida com a próxima equipe. Ganha o grupo que acertar o maior número de baldes. Se houver empate, uma nova rodada poderá ser feita, apenas com as equipes vencedoras.

Ampliando a brincadeira: O professor pode destacar os mercados e a culinária do Marrocos. Segue o *link* do documentário “Gastronomia africana - Nova África” que apresenta, no final do vídeo, as principais receitas marroquinas: www.youtube.com/watch?v=ducKbe44AdU





Jogos de acertar no alvo

58. Gutera Uriziga

Adaptação de um jogo de **Ruanda**.

Uma criança é escolhida como líder. Todos os jogadores estão ombro a ombro em uma linha reta segurando suas varas (bastões ou cabos de vassouras). O líder rola um aro (bambolê, roda de bicicleta etc.) Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento. Quem conseguir, ganha um ponto. Estipula-se com o grupo previamente quantas vezes o aro será lançado. Ganha quem conseguir mais pontos.



59. Nsikwi

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Nigéria**.

Os jogadores são divididos em duas equipes com o mesmo número de integrantes. Duas linhas paralelas são traçadas no chão a uma distância de três metros uma da outra. Cada equipe deve sentar atrás de uma das linhas e cada jogador deve colocar diante de si uma garrafa plástica vazia. Uma equipe começa arremessando. Cada jogador desta equipe recebe uma bola pequena (de tênis ou de meia). Ao comando do professor, os jogadores devem lançar a bola contra a garrafa do adversário que está na sua frente tentando derrubá-la. Quem conseguir ganha um ponto para sua equipe. Quem derrubar a garrafa de outro adversário (não daquele que está na sua frente) não ganha pontos. Encerrada a primeira série de lances, as garrafas derrubadas corretamente são contadas e recolocadas em pé. O jogo continua com a próxima equipe arremessando. Ganha a equipe com maior pontuação.



60. Matambula

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Angola**.

Os alunos formam um círculo. Quatro ou três jogadores vão para o meio da roda. Cada um possui uma tampa de panela que será o seu escudo. Eles ficam de costas um para o outro. Ao sinal, um após o outro, os jogadores no círculo lançam duas bolas de papel (ou de meia) procurando acertar um dos três adversários, que se defendem usando as tampas. Quem for atingido pela bola sai do círculo. O jogador que ficar por último no meio do círculo é o vencedor.



Odi Alfaia. Série Brincar África. 2015.

Ampliando a brincadeira: o professor pode informar aos alunos que como o Brasil Angola foi colônia portuguesa e também adota o português como língua oficial. Contudo, este país possui mais de vinte línguas nacionais, o que evidencia a resistência dos diferentes grupos étnicos angolanos ao processo de colonização portuguesa. Após a explicação, o docente pode apresentar o vídeo “dicionário de angolano” que apresenta algumas variações inseridas pelas línguas regionais ao português europeu, criando um português tipicamente angolano. Segue *link* do vídeo “dicionário de Angolano”:

<https://www.youtube.com/watch?v=YZdSGL54f-Y>



61. Atenha no círculo

Adaptação de uma brincadeira da **África do Sul**.

Podem brincar de 4 a 8 crianças por vez, no círculo, e mais uma criança que será o chefe. Desenha-se um círculo grande no chão e se divide este em tantas partes quanto forem os jogadores. Dentro de cada parte se coloca a letra inicial do nome de cada criança. Elas ficam com um dos pés em sua parte do círculo, posicionadas para correr para longe deste.

Bem no meio do círculo deve ser colocada uma bola pequena (de borracha ou de meia).

A criança escolhida para ser o chefe deve ficar fora do círculo e com uma vara em suas mãos.

Ao sinal, essa criança deve chamar o nome de uma das crianças do círculo e lançar a vara para longe. A criança que foi chamada deve correr para pegar a vara o mais rápido que puder. Ao pegar a vara ela grita: "parou". Ao mesmo tempo em que o chefe lança a vara e a criança nomeada corre, as outras crianças que não foram chamadas devem correr para longe do círculo. Essas crianças devem imediatamente parar quando ouvirem o comando "parou" da criança que buscou a vara. Elas ficam imóveis, "estátuas".

A criança que pegou a vara deve ir até o círculo, pegar a bola que está no meio e tentar acertar em um dos jogadores que estão imóveis. Se acertar esse jogador sai da brincadeira. Se errar é a criança que lançou a bola que sai. A área do círculo do jogador que saiu é riscada. O jogo reinicia. Ganha o último jogador a ficar no jogo.



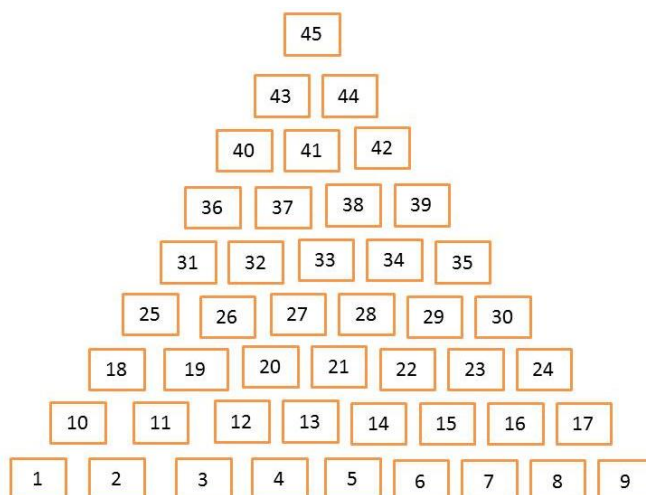


Jogos de cognição

62. Tarumbeta

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Tanzânia**.

Pegue 45 grãos (feijão ou tampinhas de garrafa pet). Antes do jogo, os 45 grãos ficarão dispostos no chão para formarem um triângulo. A linha de baixo tem 9 grãos, a próxima tem 8, a seguinte tem 7, e assim sucessivamente até ficar somente um grão. Ao todo são nove linhas, conforme o modelo:



Quatro crianças sentam-se ao redor do triângulo. O jogador no topo é o “chefe” ou o árbitro. Dois jogadores sentam-se em cada lado do triângulo e são os removedores. O quarto senta-se na parte inferior do triângulo de costas para o jogo. Ele é o “desafiado”. Os removedores se revezam para retirar os grãos mais próximos ao seu lado da primeira linha que está sendo esvaziada. Depois de vazia, a segunda linha é esvaziada e assim sucessivamente. O chefe bate as mãos (ou outro barulho previamente combinado) e o “desafiado” deve gritar o número do feijão, que foi apanhada, sem olhar para o triângulo. No entanto, o desafiante não pode gritar quando o primeiro feijão de cada linha for removido. Ele deve ficar em silêncio.

Exemplo: O removedor “A” retira o feijão 1, que é o mais próximo a ele. O chefe bate palmas, mas o “desafiado” não grita, porque é o primeiro feijão da fila. O removedor “B” retira o feijão 9. O “chefe” bate palmas e o “desafiado”



grita "nove". Em seguida, é removido o feijão 2, o chefe bate palmas e o “desafiante” grita "dois". Isto continua para os grãos 8, 3, 7, 4, 6 e 5. Estes serão retirados até a primeira fila esvaziar. O feijão dez é removido, o chefe bate palmas e o “desafiante” permanece em silêncio, porque é o feijão em primeiro lugar na segunda fila. O “desafiante” grita os feijões 17, 11, 16, 12, 15, 13 e 14. O jogo continua até o feijão 45.

Para facilitar, os iniciantes podem começar apenas com as duas colunas até a pedra 17.



Foto Laab. Arquivo. 2011

Posição para jogar Tarumbeta

Variação: uma forma diferente de jogar tarumbeta foi proposta pelas crianças em uma das oficinas lúdicas ministradas em Curuçá/Pa. Os removedores vão retirando as pedras conforme sinal do chefe, na mesma ordem descrita. Contudo, o desafiado não precisava ir dizendo o nome de todas as pedras retiradas, mas deve ir acompanhando mentalmente essa retirada, pois quando o chefe disser “parou”, o desafiado deve dizer o número da pedra que está na vez para ser retirada.



63. Escolha a pedra

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Libéria**.

O objetivo é escolher a pedra correta. O primeiro jogador vira de costas para o jogo enquanto os outros escolhem uma pedra. As pedras são numeradas de 1 a 16 e organizadas em duas linhas, 1 a 8 e 9 a 16, conforme o exemplo.



Foto Laab. Arquivo. 2011

O jogador se vira e tenta adivinhar o número escolhido. Ele só pode perguntar “qual é a linha da pedra?” ou “está em cima ou está em baixo?”.

Os jogadores respondem apenas “primeira” ou “segunda” ou ainda “está em cima” e “está em baixo”. Após a primeira resposta, o jogador pode mover todas as pedras do jeito que quiser. Depois deve perguntar “qual é a linha da pedra?” ou “está em cima ou está em baixo?” e todos os outros respondem “primeira” ou “segunda” ou ainda “está em cima” ou “está em baixo”. O jogador pode reorganizar as pedras até 3 ou 4 vezes. Sempre arrumando em duas linhas e perguntado em qual a pedra se encontra. Se ele adivinhar a pedra correta, recebe um ponto. O vencedor é o jogador que tiver o maior número de acertos.

Exemplo: aluno B escolheu a pedra 11 e **aluno A** tenta acertar qual foi a pedra escolhida.

1ª tentativa:

Aluno A resolve começar perguntando sem realizar movimento, o que poderia se quisesse:

| | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |

Pergunta A: "Qual é a linha da pedra?"

Responde B: "É a segunda"

Observem que o número 11, escolhido por B encontra-se na segunda linha.

**2ª tentativa:**

Aluno A resolve colocar na primeira linha todos os pares e na segunda os ímpares.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 |
| 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 |

Pergunta A: "Qual é a linha da pedra?"

Responde B: "É a segunda"

3ª tentativa:

Aluno A decide subir para a primeira linha apenas os números 13 e 15.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 13 | 15 |
| 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 14 | 16 |

Pergunta A: "Qual é a linha da pedra?"

Responde B: "É a segunda"

4ª tentativa:

Aluno A decide subir o nove para a primeira linha

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 2 | 4 | 6 | 8 | 9 | 12 | 13 | 15 |
| 1 | 3 | 5 | 7 | 10 | 11 | 14 | 16 |

Pergunta A: "Qual é a linha da pedra"?"

Responde B: "É a segunda"

Pergunta aluno B: qual é a pedra?

Responde aluno A: é a pedra 11

Responde aluno B: você conseguiu!

Modelo de fichas em papel numeradas de 1 a 16 e organizadas para o início do jogo

| | | | | | | | | |
|---------------------|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 1ª linha – em cima | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 2ª linha – em baixo | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |



64. Dithwai










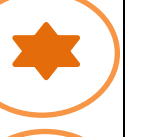




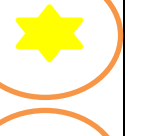





Adaptação de uma brincadeira da África do Sul.

Originalmente é jogada com pedrinhas tendo por base um monte de areia.

Elabora-se as 20 fichas/pedras em 4 cores conforme o modelo, ou com as figuras que preferir o professor ou professora.

As fichas são misturadas e colocadas viradas sobre a mesa. Cada jogador pega dez pedras e as observa com atenção, para saber diferenciá-las das pedras de seu companheiro. Em seguida, coloca em seu pote ou prato. Quando estiver pronto, este jogador se distancia. O segundo jogador pega três pedras do monte do companheiro e as mistura com as suas pedras colocadas no outro pote ou prato. O jogador que se afastou volta e procura as três pedras faltantes. À medida que encontrar uma, deve colocá-la de volta em seu pote. Se pegar uma pedra errada, o segundo jogador deve avisar que a pedra está errada e a criança que a colocou deve devolvê-la ao prato do adversário. Quando recuperar as três pedras, o outro jogador inicia do mesmo modo. Ganha quem encontrar as três pedras/fichas em menos tempo.

Fichas 5 formas. Confeccionar em 4 cores

| | A | B | C | D | E |
|--|---|---|---|--|---|
| |  |  |  |  |  |
| |  |  |  |  |  |
| |  |  |  |  |  |
| |  |  |  |  |  |



Brincadeiras cantadas

65. Kakopi

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Uganda**.

Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em um círculo com suas pernas estendidas e cantam.



Foto Laab. Arquivo. 2011

Enquanto estão cantando o líder aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música acabar, o líder estará apontando para a perna de uma criança, esta deve então dobrar a perna indicada. A música volta a ser cantada e o líder realiza o mesmo procedimento. Quando uma criança que já está com uma perna dobrada tiver a sua outra perna indicada pelo líder para ser dobrada, ela estará fora do jogo e deve sair da roda. O último a ficar com uma perna estendida ganha.

Varição: podemos passar um objeto qualquer, como uma bola, ao ritmo de uma música cantada pelas crianças. Quando a música parar o aluno que estiver com o objeto deve dobrar uma das pernas. Se novamente o objeto parar no aluno que já estiver com uma das pernas dobradas este sai do círculo.

Ampliando a brincadeira: Uganda é um país multiétnico, com vasta produção cultural, elaborada pelos cinco grupos linguísticos existentes no país, do qual derivam mais de 30 línguas indígenas diferentes. Nos últimos anos, em especial a partir de 2007, a música de Uganda conseguiu expressão



internacional, tendo a produção de alguns artistas pop ugandenses amplamente divulgadas no youtube.

Após essas informações, o professor pode apresentar alguns vídeos de artistas de Uganda, como forma de aproximar os alunos da rica produção musical do país. Para as crianças, o docente pode apresentar os vídeos do grupo Ghetto Kids que foi um fenômeno de visualizações no Youtube, divulgando a cultura musical de Uganda nas redes sociais. Seguem alguns *links* do grupo de dança citado:

Ghetto Kids dançando Sitya Loss de Eddy Kenzo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mw8gO-ro6Zs>

Ghetto Kids dançando Jambole de Eddy Kenzo:

<https://www.youtube.com/watch?v=dEwxyabYHFE>

Ghetto Kids dançando Follow Follow de Hanson Baliruno:

<https://www.youtube.com/watch?v=jR44TfOZKtM>

Para os alunos do Médio, o docente pode apresentar os vídeos de artistas pop de Uganda como Iryn Namubiru, King Saha e Eddy Kenzo. Seguem *links* de alguns vídeos dos artistas citados:

Iryn Namubiru:

www.youtube.com/channel/UC7p2IdqQwWipiJHW2_M76vg

Teddy Tereza City Rock Entertainment & King Saha:

www.youtube.com/watch?v=YNYIW8H9xVk

Canal do músico Eddy Kenzo no Youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UCxNKVc2pE3IDRge9dHEZGEw>



66. SiMama Kaa

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Tanzânia**. Essa atividade agrada a públicos variados e pode, inclusive, ser feita com crianças pequenas de 3 e 4 anos.

Em círculo os alunos dançam obedecendo às instruções da primeira variação da música que está em Suaíle, um dos idiomas falados na Tanzânia. Ao cantarem “Si Mama” as crianças devem parar em pé, com os braços esticados ao longo do corpo esperando o comando. Quando cantarem “Kaa” elas devem sentar/abaixar. Ao cantarem “Ruka” elas devem pular sem sair do lugar. Ao cantarem “Tembea” elas começam a andar. Ao comando “Kimbia” elas começam a correr no círculo.

Letra da música - 1ª variação

SiMama Kaa/ SiMama Kaa
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea,
tembea
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa
Kimbia, kimbia, kimbia/kimbia, kimbia,
kimbia
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

SiMama Kaa/ SiMama Kaa
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

Letra da música – 2ª variação

SiMama Kaa/ SiMama Kaa
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

(2x)

Tembea, kimbia, tembea, kimbia
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

Tembea, kimbia, tembea, kimbia
Ruka, ruka, ruka/ SiMama Kaa

Tradução suaíle - português: Tembea: caminhada/Kimbia: corrida/Ruka: pular/Simama kaa: ficar sentado

Ampliando a brincadeira: o docente pode apresentar outras palavras da língua Suaíle, ou cantar a segunda versão da música, organizando a turma como se fosse um coral. Para aprender a melodia, seguem *links*:

SiMama kaa, primeira variação, ensinada por Sam Mbogo:

<https://www.youtube.com/watch?v=dFYGD3IA-44>

SiMama kaa, segunda variação:

https://www.youtube.com/watch?v=odmHN_Tl1w

<https://www.youtube.com/watch?v=aeAu47rorOI>



67. Zama Zama

Adaptação de uma brincadeira infantil da **Tanzânia**.

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



Letra de “Zama Zama”

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

Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama

“dois”

Um, dois. lê, lê, lê, lê, lê / zama.

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

Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama

“três”

Um, dois, três, lê, lê, lê, lê, lê / zama.

Para aprender a melodia, seguem *links*:

Zama zama ensinada por Sam Mbogo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ODmefJVoyfY>



68. Obwisana

Adaptação de uma brincadeira infantil de **Gana**.

Música no idioma Akan.

Em círculo e sentados, todos os alunos devem estar com uma pedra ou um pequeno bastão nas mãos.



Eles devem passar a pedra ou o bastão para o colega a sua direita realizando a coreografia combinada e batendo a pedra ou o bastão no chão, sempre no ritmo da música. Quem errar, porque ficou com muitas pedras ou bastões na sua frente, sai. Ganha o último jogador a permanecer no jogo.

Letra de “obwisana”:

Obwisana sa nana

Obwisana sa

Obwisana sa nana

Obwisana as

Tradução: A pedra esmagou minha mão vovó, a pedra esmagou minha mão.

Para aprender a melodia e assistir a coreografia do jogo, seguem *links*:

<https://www.youtube.com/watch?v=M7pZSoNu2T4>

<https://www.youtube.com/watch?v=9B5P7UnRuV4>

<https://www.youtube.com/watch?v=za2TGVxImJc>

<https://www.youtube.com/watch?v=kRcLchcP3oc>



69. L'abe igi orombo

Adaptação de uma música de roda da **Nigéria**.

Música no idioma Yoruba. As crianças aprendem a canção e a cantam em duas vozes. A turma é dividida em dois grandes grupos. Um inicia cantando, ao final da primeira estrofe o outro grupo inicia a canção. A equipe que iniciou a música deve repetir o refrão final "Orombo, orombo" duas vezes, para terminar a canção junto com o restante da turma que começou a cantar depois.



Letra de "L'abe igi orombo".

L'abe igi orombo
N'ibe l'agbe nseré wa
Inu wa dun, ara wa ya
L'abe igi orombo
Orombo, orombo
Orombo, orombo

Tradução

Sob a árvore de laranja.
Sempre que jogamos nossos jogos
Estamos felizes, estamos animados.
Sob a árvore de laranja
Laranja, laranja
Laranja, laranja.

Para aprender a melodia seguem *links*:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=2900>

Ampliando a brincadeira: após a brincadeira o docente pode destacar a profícua produção literária nigeriana. Informar que Wole Soyinka, escritor nigeriano ganhou, em 1986, o Nobel de Literatura, sendo considerado o maior dramaturgo africano. Destacar ainda outro nome fundamental da literatura nigeriana, o romancista e poeta Chinua Achebe, que com a obra "O Mundo se Despedaça", publicado em 1958, apresentou a complexidade da realidade africana sob a perspectiva de um africano, criando uma linha de argumentação literária que influenciou gerações de escritores africanos. Outra questão ligada ao protagonismo nigeriano que pode ser destacado pelo professor é a produção cinematográfica. A Nigéria apresenta uma grande indústria cinematográfica, conhecida como Nollywood, uma alusão a Hollywood americana e a Bollywood da Índia. A série nova África possui um episódio que destaca o cinema nigeriano



e as suas estratégias de divulgação direta aos consumidores, que conseguem oferecer cópias originais a preços tão acessíveis que não existe mercado para a venda de filmes piratas. Essas estratégias fortalecem o cinema nigeriano e o potencializa economicamente. Segue *link* do episódio:

Nova África - Indústria audiovisual e festivais africanos:

www.youtube.com/watch?v=Dz-jstfYlQg





Referências

AGUIAR, Ana Raquel Costa; BIZARRO Rosa. A diversidade intracultural: um caminho para a educação intercultural. **Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia**. Braga: Universidade do Minho. Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Bolseira - Fundação para a Ciência e a Tecnologia. 2009

ALVES, Rubem. **Conversas com quem gosta de ensinar**. São Paulo: Cortez, 1984.

ALLUÉ, Joseph M. **O grande livro dos jogos**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1998.

BARBOSA, Rogerio Andrade. **Ndule, Ndule**: assim brincam as crianças africanas. Melhoramentos. São Paulo: 2011. Coleção: Afro-Brasileira

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnicorraciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, 2005.

BROUGERE, 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>

BROODRYK, J. **Ubuntu African Life Coping Skills**: Theory And Practice. Disponível em:

www.topkinisis.com/conference/CCEAM/wib/index/outline/B/BROODRYK%20Johann.htm

CÂMARA CASCUDO, Luís da. **Rede de dormir**: uma pesquisa etnográfica. São Paulo: Global Editora, 2003.

CUNHA, Débora Alfaia da. Formação de professores em cultura africana e afro-brasileira: o lúdico como estratégia séria. In: CUNHA; RIBEIRO; PEREIRA (org). **Formação continuada de professores**: entrelaçando saberes e práticas inovadoras. Castanhal: Editora FAPED/ UFPA/ Castanhal, 2012.

FRANCIS, Akinemi A. **Traditional Sports & Games in Nigeria**. Disponível http://www.isdy.net/pdf/eng/2008_17.pdf

GAMES AROUND THE WORLD (4H LAL 90). Disponível em: <http://edis.ifas.ufl.edu/4h055>. Acesso 20 de outubro de 2011.

GIACONE, Élio. **Jogos de todas as cores**. São Paulo: Vozes. 2015



HOPSON, D; HOPSON, D. **Juba This & Juba That**: 100 African-American Games for Children Paperback – January 18, 1996.

JANOT, Jaume Bantulá; VERDENY, Josep Maria Mora. **Juegos multiculturales**: 225 juegos tradicionales para un mundo global. Editora Paidotribo. Barcelona: 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS, 1. Belo Horizonte, 2010 **Anais...** 2010. Disponível em: portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task. Acesso em: 18 mar. 2012.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/> Acesso em: 20 mar. 2012.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papirus, 1989.

MULTICULTURAL GAMES FOR ASC/Summer Playground Logan Parks and Recreation. Disponível em:

http://extension.usu.edu/employee/files/publications/publication/pub_3511472.pdf

PRISTA, Antonio; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique**. Lisboa: Instituto Nacional de Educação Física, 1992.

SANTOS, Maria Walburga dos. **Saberes da terra**: o lúdico em Bombas, uma comunidade quilombola (estudo de caso etnográfico). 2010. 321f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2010.

TEIXEIRA, Maria das Graças de Souza. Brinquedos e brincadeiras e a Construção do conhecimento. In: **Anais do II Encontro Estadual de História ANPUH-BA**. Historiador “a que será que se destina?": Dilemas e perspectivas na construção do conhecimento histórico. – Feira de Santana: Universidade Estadual de Feira de Santana, 2004.

UNICEF. **Traditional Games**. Collection of group games from around the world. 2014.

ZASLAVSKY. Claudia. **Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**. Editora: Artmed. Porto Alegre: 2000.

ZASLAVSKY. Claudia. **Mais Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**. Editora: Artmed. Porto Alegre: 2009.



Sites consultados e não incluídos no texto



<http://www.igiochidielio.it/Africa.htm>
<http://www.mamalisa.com/?t=hube>
http://www.africa.com/blog/the_top_5_african_games/
<http://www.2ukids.nl/Pages/Games/africa.html>
<http://www.our-africa.org>
<http://www.vaumc.org/page.aspx?pid=3257>
<http://www.ikuska.com/Africa/Etnologia/juegos.htm#umphuco>
http://www.asociacionaccent.com/informa/_recursos_interculturalidad/valor_interculturalidad_juegos_africa_1.pdf
<http://www.sendacow.org.uk/lessonsfromafrica/resources/african-childrens-games>
http://www.ehow.com/list_6716937_traditional-african-children_s-games.html
<http://www.canteach.ca/elementary/africasong.html>
http://www.child-sponsorship.com/african_games.html
<http://mcpsspace.wikispaces.com/file/view/Africa-Games.2.pdf>
<http://goafrica.about.com/od/peopleandculture/tp/African-Games-Games-Played-In-Africa.htm>
<http://www.family-games-treasurehouse.com/tarumbeta.html>
<http://www.family-games-treasurehouse.com/worldwide-games.html#Africa>
<https://internationalneeds.wordpress.com/tag/kakopi/>
http://www.ehow.com/list_6184158_tanzanian-children_s-games.html
<http://www.educa.madrid.org/web/cp.garcialorca.colmenarviejo/jgkameshi-3.htm>
<http://troop26460.blogspot.com.br/>
<http://www.easyfunschool.com/IndexGames.html>
http://www.padreshispanos.com/juegos_tradicionales/juegos-tradic-7-2/686/
<http://pt.gamehobbies.com/games-cards/kids-games/1009050586.html>
<http://pt.whatwhyguide.com/passatempos/jogos-e-cartoes/jogos-para-as-criancas-da-africa-do-sul.php>
<http://greatglobalgames.weebly.com/active-games.html>
http://milwaukee.nabwmt.org/africanamerican_links.htm
http://www.gameskidsplay.net/games/foreign_indexes/index.htm
<http://www.isdy.net/>
<http://teacherlink.ed.usu.edu/tlresources/units/byrnes-africa/angbir/index.htm>
http://www.pavonerisorse.it/scuole_circolo/interculturalita/as05_06/giochi_mondo.htm
<http://www.educa.madrid.org/web/cp.garcialorca.colmenarviejo/jgkameshi-3.htm>
<http://southafricainquiryinvestigation.weebly.com/recreation-and-leisure.html>
<http://www.estcomp.ro/~cfg/games.html>



Vídeos consultados e não incluídos no texto

<http://www.youtube.com/watch?v=AaA3uiU1cGc&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=Ye7HZQEMkog&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=6rp87dJKk2s&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=Hr5CuTScZIM&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=rFb6nOvVoKo>

http://www.youtube.com/watch?v=gp_LwBxIPEw&feature=related

<http://www.youtube.com/watch?v=q8Of7zbPVhE&feature=related>

http://www.youtube.com/watch?v=9SNSzYFR1Lw&feature=BFa&list=AVGxdCwVVU LXctEAiOUyoYdPHYMQofcX_2&index=48

<http://www.youtube.com/watch?v=XJuEuRCKq1s&feature=related>

<https://www.youtube.com/watch?v=PtnTFj9xjKw>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=38&v=dOGQZFLO4tM

<https://www.youtube.com/watch?v=dFYGD3IA-44>

https://www.youtube.com/watch?v=odmHN_Tl1w

<https://www.youtube.com/watch?v=aeAu47roroI>

<https://www.youtube.com/watch?v=M7pZSoNu2T4>

<https://www.youtube.com/watch?v=9B5P7UnRuV4>

<https://www.youtube.com/watch?v=za2TGVxImJc>

<https://www.youtube.com/watch?v=kRcLchcP3oc>

<https://www.youtube.com/watch?v=ACFeavPI2h8>

<https://www.youtube.com/watch?v=VMMoW3myqUU>

<https://www.youtube.com/watch?v=zdDWHOhAWkY>

<https://www.youtube.com/watch?v=wqpsrBtbr64>

<https://www.youtube.com/watch?v=ORfXdov6FXk>





Dados da autora e da ilustradora

Débora Alfaia da Cunha

É paraense, natural de Belém, e atua como professora no Campus Universitário de Castanhal, da Universidade Federal do Pará. Formada em Pedagogia pela UFPA e Doutora em Educação pela UnB. Na extensão, coordena o projeto "Ludicidade Africana e Afro-brasileira" voltado à formação de professores e a elaboração de metodologias lúdicas em temas culturais.

Odi Alfaia

É paraense, natural de Belém. Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Pará, une em suas produções duas realidades complementares, a de artista e a de costureira, profissão que exerce a mais de 20 anos. Trabalha principalmente com as técnicas mistas, desenho, bordado, pintura e colagem. As temáticas de suas obras reportam ao universo híbrido e sincrético da cultura afro-brasileira, em suas diferentes manifestações, entre as quais a religiosa. Na mesma perspectiva cultural, dedica-se a projetos de ilustrações com temáticas lúdicas, com ênfase na cultura afro-brasileira e africana, já tendo seu trabalho de ilustração publicado por editoras brasileiras. Ao longo de sua trajetória artística ministrou oficinas sempre fiel às temáticas culturais. Neste e-book, apresenta a série de obras voltada aos jogos e brincadeiras africanas, com telas criadas especialmente para esta publicação.



Agradecimento aos modelos
(alunos e ex-alunos do curso de Pedagogia do Campus de Castanhal)



Tarde lúdica de fotos para o e-book do LAAB. Novembro de 2011

Em pé da esquerda para a direita: Natali Brasil, Raquel Portal, Ruth Selma, Vitoria Carolina, Naely Andrade, José Rodrigo, Francisca Gleiciane;

Agachados: Naiara Araújo, Jessica Machado, Josinara Oliveira, Gabriela Paixão, Maria Suzane, Flavia Maia e Tamela Melo.



Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural

1ª Edição, Castanhal - 2016

Prefixo Editorial • 921111

ISBN • 978-85-921111-0-6

Autora • DÉBORA ALFAIA DA CUNHA

Fotos • CLAUDIO LOPES DE FREITAS e RAQUEL PORTAL

Diagramação do e-book • CLAUDIO LOPES DE FREITAS

Diagramação da capa • SUZANA ALFAIA DA CUNHA

Ilustrações • ODILEUZA DOS SANTOS ALFAIA DA CUNHA

Disponível gratuitamente para Download em: www.laabufpa.com

Qualquer parte desta obra poderá ser reproduzida desde que citada a fonte.

Obra vinculada ao Projeto de Extensão:

Educação e Ludicidade Africana e Afro-brasileira – LAAB

Universidade Federal do Pará – UFPA
Campus Universitário de Castanhal - CUNCAST
Faculdade de Pedagogia - FAPED

E-mail: laab.contato@gmail.com

Proibida a venda por terceiros.

