

JOGOS AFRO-BRASILEIROS E AFRICANOS: POSSIBILIDADES DE INTERVENÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Ana Paula Bezerra Duarte*
Zuleika Aparecida dos Santos **

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo relatar a experiência do ensino de Jogos Afro-Brasileiros e Africanos nas aulas de Educação Física escolar de uma escola pública da zona norte de Londrina. O interesse por este tema surgiu da necessidade do estudo da História e Cultura Afro-Brasileiras proposto pela LDB 9.394/6, que prevê que todas as disciplinas curriculares proporcionem conhecimentos acerca do tema. Para tanto foi planejado um bloco de sete aulas sobre o conteúdo de Jogos Afro-Brasileiros e Africanos. Por entendermos a Educação Física como área de conhecimentos e não de atividades do fazer pelo fazer, este conteúdo foi tratado de forma crítica e reflexiva com os alunos. Ao final das aulas foi possível observar que os alunos atingiram os objetivos propostos, ou seja, conseguiram conhecer a origem dos jogos; reconstruí-los e perceber a influência da cultura Africana na cultura brasileira. É necessário que este conteúdo faça parte da Proposta Pedagógica do município e que seja proporcionada a reflexão crítica sobre o mesmo a todos os alunos buscando uma educação para a diversidade.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos Afro-Brasileiros e Africanos; Diversidade.

INTRODUÇÃO

A partir da sanção da Lei 10.639/03 de 09 de janeiro de 2003, que altera a LDB 9.394/96, tornando obrigatório o ensino sobre a História e Cultura Afro-Brasileira, nos estabelecimentos de ensino Fundamental e Médio, das instituições públicas e particulares tem-se buscado construir currículos que contemplem essa temática buscando uma Educação para a Diversidade.

Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere o caput deste artigo incluirá o estudo da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da

sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras.

§ 3º - (Vetado)”

“Art. 79-A - (Vetado)”

“Art. 79-B - O calendário escolar incluirá o dia 20 de novembro como o Dia Nacional da Consciência Negra.” (BRASIL, 1996)

A implementação desta lei vem para suprir a necessidade de corrigir injustiças e promover a inclusão social da população afrodescendente que sofre com a discriminação e racismo desde o Brasil Colônia até os dias de hoje. (PESSÔA, 2010)

Como observado na referida lei os conteúdos pertinentes à História e Cultura Afro-Brasileiras deverão ser ministrados em todo o currículo escolar, mas o que podemos observar na realidade é que na maioria das vezes os conteúdos pertinentes a História e Cultura Afro-Brasileiras são utilizados como forma de expressão, em datas comemorativas, sem qualquer tipo de contextualização, não possibilitando a reflexão dos alunos em busca da aprendizagem dos conteúdos e construção de saberes, valores e atitudes de respeito e igualdade visando uma Educação para a Diversidade.

Assim sendo, a Educação Física escolar enquanto componente curricular obrigatório, com conteúdos a serem ensinados e não somente uma área de atividades onde o aluno faz por fazer, sem contextualização, reflexão e ressignificação pode proporcionar o ensino da Cultura Afro- Brasileira buscando uma Educação para a Diversidade. Com o intuito de demonstrar essa possibilidade foi planejado um bloco de aulas com um total de sete aulas para alunos de 1º e 2º ano de uma escola municipal da zona norte do município de Londrina. O conteúdo selecionado para este bloco de aulas foram Jogos Afro-brasileiros e Africanos.

Considerando que a Educação Física escolar é uma área de ensino com estudos voltados para o movimento historicamente construído, este conteúdo pode ser inserido no eixo o movimento e as manifestações lúdicas e esportivas da proposta pedagógica de Educação Física da Rede Municipal de Educação de Londrina, que foi construída pelos profissionais das escolas e que contempla quatro eixos de conteúdos: O movimento e a saúde; o movimento em construção e estruturação; o movimento em expressão e ritmo e o

movimento e as manifestações lúdicas e esportivas. (Proposta Pedagógica..., 2012)

O jogo foi selecionado por se tratar de um conteúdo historicamente construído e que está presente nas relações humanas. Constitui-se de uma ótima possibilidade de ensino-aprendizagem já que proporciona grandes reflexões quando tratado com seriedade e pode formar o sujeito para a vida. (SANTOS, 2012, p.38)

O jogo deve ser entendido como uma possibilidade de formar o sujeito para a vida em sociedade, por meio das intervenções pedagógicas e interações sociais, possibilitando a apropriação consciente dos conhecimentos e sua relação com uma possível transformação da sua própria realidade. (SANTOS, 2012, p.38)

Assim ao final do bloco de aulas os alunos deveriam entender o conceito de Jogos Afro-Brasileiros e Africanos; conhecer a origem dos mesmos; reconstruí-los; perceber a influência da cultura Africana na cultura brasileira.

DESENVOLVIMENTO

Primeiramente vamos apresentar as questões norteadoras do bloco de aulas, foi a partir delas que se realizou a contextualização do conteúdo com os alunos. Foram utilizadas indagações como:

- Vocês sabem o que são Jogos Afro-brasileiros e Africanos?
- Onde eles surgiram?
- Conhecem algum jogo parecido?
- Que modificações vocês fariam nos mesmos?
- Esses jogos influenciaram de alguma forma os que jogamos hoje

em dia?

Na **primeira aula** os alunos estudaram sobre o Jogo Terra Mar:

Terra Mar (Moçambique) – Uma longa linha deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “Terra” e do outro “Mar”. No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem : mar! Todos devem pular do lado do mar. Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar vence. (CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. 2010, p.01)

Nesta aula foi possível observar que os alunos já tinham um contato prévio com conteúdos relacionados à cultura Afro-brasileira e Africana, fato este observado através das questões norteadoras da aula e justificável pela implementação de um projeto com o tema Cultura Afro-Brasileira e Africana pelas professoras regentes de sala.

Quando questionados se conheciam algum jogo parecido logo os alunos indicaram que o Terra Mar era parecido com o Careca Cabeludo e Morto Vivo, assim como perceberam se tratar de um jogo de atenção. Em relação à reelaboração do jogo os alunos propuseram que fosse realizada uma mistura dos três jogos, utilizando todos os comandos em um único jogo.

Vale ressaltar que os alunos apresentaram grande entusiasmo pelas aulas, por se tratar de um bloco de aulas sobre jogos de origem Afro-Brasileira e Africana.

Para a **segunda aula** propusemos o jogo Pegue o Bastão:

Pegue o Bastão (Egito): É necessária uma vara para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo a sua direita antes de cair. Estes devem manter suas varas na vertical e a frente, com uma ponta tocando o chão. O dirigente grita a palavra "trocar". Todo mundo deixa sua vara equilibrada e corre à sua direita e tenta pegá-la antes que ela caia no chão. Se um jogador não consegue pegar a vara antes que caia ele está fora do jogo e deve levar seu bastão. O último a permanecer sem errar vence. (CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. 2010, p.01)

Este foi um jogo de difícil realização pelos alunos, mas mesmo assim o interesse permaneceu devido à vontade de superação dos mesmos. Os alunos refletiram sobre o jogo e perceberam semelhanças entre ele e o jogo Escravos de Jó, relatando que a diferença principal estava no fato de no jogo Pegue o Bastão eles trocavam de lugar enquanto no Escravos de Jó trocavam um objeto de lugar. Como modificação do jogo foi realizado o jogo Escravos de Jó fazendo a troca do corpo de lugar como no jogo Africano.

Na **terceira aula** o jogo estudado foi labirinto:

Labirinto: (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, se uma de cada jogador. 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 é deslocada em uma arestra do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra de um dos jogadores chegue à última arestra e ganhe o jogo. (CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. 2010, p.01).

Neste dia os alunos identificaram o jogo como um jogo de atenção e adivinhação. Como alteração do jogo propuseram que realizassem um labirinto gigante e utilizassem o próprio corpo como peças do jogo.

Para a **quarta aula** o jogo estudado foi o Pegue a Cauda (gana e Nigéria):

Pegue a Cauda: 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. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma cauda de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços. Se for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro. (CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. 2010, p.02)

Este jogo foi identificado pelos alunos como um jogo de correr ou perseguir, muito parecido com pega-pega do rabinho que foi realizado na sequência como uma possível variação do jogo.

Na **quinta aula** os alunos estudaram sobre um jogo Lançamento chamado Gutera Uriziga:

Gutera Uriziga (Ruanda): Equipamentos: um grande aro (bambolê, roda de bicicleta, etc.) e bastões (cabo de vassoura, bambu, etc.). Objetivo; Lançar os bastões no aro e acumular mais pontos. Uma criança é escolhida como líder. Todos os jogadores estão ombro a ombro em uma linha reta segurando suas varas. O líder rola o aro. Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento. (CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. 2010, p.03)

Nesta aula os alunos demonstraram entender que o jogo se tratava de um jogo de lançamento e realizamos várias vezes experimentando diferentes distâncias, ora mais perto ora mais longe do aro. Uma variação proposta e experimentada pelo grupo foi realizar individualmente, se mantendo a uma grande distância e se colocando em deslocamento em direção ao aro assim que o mesmo fosse lançado.

Na **quinta e sexta aula** os alunos estudaram sobre a boneca Abayomi:

A palavra **abayomi** tem origem iorubá, e costuma a ser uma boneca negra, significando aquele que traz, felicidade ou alegria. (Abayomi quer dizer encontro precioso: abay=encontro e omi=precioso). O nome serve para meninos e meninas, indistintamente. Não se deve confundir com Abaiomi, também iorubá, de significado diverso. O nome é comum na África, principalmente na África do sul, embora também seja encontrado com frequência até o norte da África, e mais raramente, no Brasil. (ABAYOMI, 2014)

Essas bonecas, segundo história corrente, eram confeccionadas em navios negreiros pelas escravas trazidas da África. As crianças passavam longos períodos separadas de suas mães e elas faziam as bonecas para serem entregues aleatoriamente as crianças que quando as recebiam amenizavam seu sofrimento sabendo que sua mãe mesmo longe pensava nelas. As Abayomis eram confeccionadas utilizando pequenos pedaços de tecido rasgados de seus próprios vestidos utilizando-se apenas de nós, sem nenhuma costura ou apoio interno.

Ao terem contato com a origem da criação das bonecas os alunos se sensibilizaram com o sofrimento das crianças nesse período. Muitos questionamentos surgiram, queriam saber por que as crianças e adultos negros eram tratados assim, quem fazia isso com eles, até quando durou a escravidão, etc. Enfim o espaço reflexivo foi de grande valia nesse momento do estudo. Os alunos puderam confeccionar suas próprias bonecas e no final trocar com amigo em sinal de desejar a felicidade ao outro.

Para a **sétima aula** os alunos tiveram a oportunidade de em uma roda de conversa expor sobre o conteúdo estudado além de registrar em desenho os jogos que consideraram mais significativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que o jogo pode proporcionar a construção de conhecimentos significativos para os alunos quando ensinado enquanto conteúdo e não utilizado somente como o fazer pelo fazer.

A Educação Física escolar enquanto um componente curricular tem no Jogo um de seus conteúdos de ensino, especificamente no eixo o movimento e as manifestações lúdicas e esportivas da proposta pedagógica do município de Londrina. Assim este conteúdo pode e deve ser ensinado aos alunos nas aulas de Educação Física escolar.

Observamos ainda que a Educação Física, assim como as demais disciplinas curriculares deve contemplar em seus currículos o ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana e foi nesse intuito que realizamos esse estudo.

O resultado ao fim do bloco de aulas sobre Jogos Afro-Brasileiros e Africanos foi de que os alunos atingiram os objetivos propostos. Conseguiram contextualizar sobre a origem dos jogos, refletir sobre as possibilidades de modificação e analisar a importância dos mesmos na construção da nossa sociedade.

O que temos que ter em mente é que esse é um trabalho que deve ser realizado constantemente, este conteúdo deve ser contemplado em todas as séries para proporcionar a nossos alunos uma educação para a diversidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAYOMI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Abayomi&oldid=40872408>>. Acesso em: 12 abr. 2015.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: 1996. Disponível em: <http://rizomas.net/cultura-escolar/bases-de-dados/208-regras-para-citacao-e-referencias-abnt.html>. Acesso em: 11 de abril de 2015.

CUNHA, D. A; FREITAS, C. L. **II Semana da consciência negra**: Apostila de jogos infantis africanos e afro-brasileiro. UFPA /CUNTINS, Pará: 2010.

PESSÔA, Jaciara Maria de Medeiros. **Leis 10.639/03 e 11.645/08**: (Re) Construindo a história afro-brasileira e indígena. Pernambuco: 2010, p. 414 – 420. Disponível em: <http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/4Col-p.414.pdf>. Acesso em: 11 de abril de 2015.

Proposta Pedagógica de Educação Física do município de Londrina. Londrina: 2012, p. 1 – 24.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012. 208 p.

Sobre as autoras:

*Docente de Educação Física no sistema público municipal em Ibiporã e Londrina-Pr; mppauladuarte@gmail.com

**Docente de Educação Física no sistema público municipal em Londrina e Rolândia-Pr; zuleikasantosedf@gmail.com

Membros pesquisadores do Gepef-Lapef-UEL

2- Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física

Dimensões da relação pedagógica da Educação Física na Educação Básica e modalidades de ensino, referentes a: a) organização curricular; b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional; c) saberes e práticas escolares.