

A CONTRIBUIÇÃO DOS POVOS AFRICANOS E INDÍGENAS PARA OS JOGOS E BRINCADEIRAS INFANTIS BRASILEIRAS

Lara rayane Ribeiro Sousa ¹
Alana Pereira da Silva ²
Emile Daile da Silva Santos ³
Juliana Oliveira de Souza ⁴
Helem Vitória Freitas Almeida ⁵
Madison Rocha Ribeiro ⁶

RESUMO

Grande parte da cultura brasileira é herança dos povos originários, especialmente, africanos e indígenas, cuja contribuição se visualiza em diferentes aspectos, destacando-se, entre eles, os jogos e brincadeiras infantis. Dessa maneira, o artigo, tem por objetivo evidenciar a importância da herança cultural dos indígenas e africanos a respeito dos jogos e brincadeiras infantis, suas contribuições à cultura lúdico-corporal brasileira e suas implicações para o processo de ensino e aprendizagem escolar. O texto é fruto de uma pesquisa bibliográfica, do tipo revisão da literatura, orientada por uma abordagem qualitativa, tendo como fonte de dados artigos produzidos no período de 2020 a 2024 e publicados em revistas especializadas da área educacional, inseridas na plataforma Scielo. Contribuíram com as discussões dos dados autores, tais como: Lauand (1991), Huizinga (2000) e Campos (2009). Os resultados obtidos confirmam a contribuição dos povos africanos e indígenas para a concepção de jogos e brincadeiras infantis brasileiros e sua repercussão no ambiente educacional, destacando-os como componentes da cultura lúdico-corporal brasileira que se expressa em diferentes ritmos, sons, corporeidades, jogos, brinquedos e brincadeiras. Por terem um caráter lúdico, os jogos e brincadeiras, principais elementos da cultura infantil, constituem-se em instrumentos mediadores de autoconhecimento e aprendizagem da cultura corporal brasileira, indígena e africana, bem como contribuem para uma aprendizagem escolar prazerosa e atrativa em que os estudantes são os protagonistas.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Herança Cultural; Indígenas; Africanos.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, lararayaneribeiro@gmail.com;

² Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, alanasilva8251@gmail.com;

³ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, emiledaile123@gmail.com;

⁴Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, juliana.oliveira.souza@castanhal.ufpa.br;

⁵ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, helemv2004@gmail.com;

⁶ Doutor em Educação pelo Instituto de Ciências da Educação - PPGED/UFPA, professor da Universidade Federal do Pará, campus Castanhal, madisonribeiro@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, abordaremos a corporeidade e suas implicações educacionais e culturais, e os jogos e brincadeiras as heranças culturais dos povos negros e indígenas.

Corporeidade, é a expressão da ação voluntária, a qual deve compreender funções executivas, ritmo, persistência e controle inibitório para realizar uma tarefa ou uma expressão emocional de forma adequada com eficiência e embutida de começo-meio-fim. Tratando-se da concepção do corpo e dos movimentos feitos uma pessoa; a corporeidade é construída em níveis sociais, psicológicos e biológicos, e faz com que o indivíduo possa se projetar exteriormente a partir do seu próprio corpo.

Além disso, a corporeidade vai além da existência física de um corpo; pois também envolve os sentidos percebidos por meio do corpo. Já na educação a corporeidade relaciona-se aos movimentos produzidos pelas crianças, influenciando no seu desenvolvimento da coordenação motora fina, como por exemplo, a habilidade da criança em segurar um lápis.

Dentro desse contexto, desenvolveremos a temática dos jogos e brincadeiras as heranças culturais dos povos indígenas e africanos. Falar dos povos indígenas e africanos é falar do Brasil, do país em que moramos. O Brasil é um país com uma diversidade cultural muito rica, isso se deu graças à formação do povo brasileiro o qual tem suas origens em diferentes povos do mundo, os quais destacam-se os povos europeus, os africanos e os indígenas nativos do Brasil. Assim, a grande riqueza da cultura brasileira está relacionada à grande massificação étnica dos diferentes povos que imigraram para o Brasil desde o período de colônia portuguesa.

Logo, é de conhecimento que tanto os negros como os índios deixaram para a sociedade moderna um leque rico em cultura e tradições, desde o vestuário, comidas típicas, danças, brinquedos e brincadeiras que até os dias de hoje fazem parte do universo lúdico das nossas crianças. Desse modo, é primordial fazer-se conhecimento que muitas de nossas tradições são heranças desses povos, pois é valorizar essa cultura e o país em que vivemos; já que as heranças afro e indígenas infelizmente, não são totalmente reconhecidas como merecem, tanto pela ignorância acerca da verdadeira história do Brasil como pela falta de representação do patrimônio cultural deixados por essas etnias.

Em relação a corporeidade e educação diante desse assunto, tem-se uma vasta possibilidade quando se pensa em cultura corporal, pois ambos são transmitidos por meio corpo e de suas expressões. Na educação, os jogos e brincadeiras derivados dessas culturas podem ser utilizados para introduzir e aprofundar diversos conteúdos escolares de forma lúdica, permitindo que as os alunos adquiram conhecimentos sobre as raízes dessas brincadeiras, logo que, ainda na sociedade atual no deparamos em diversos setores atitudes discriminatórias que afetam diretamente os que foram constituídos pelas raízes culturais/ ideológicas afro indígenas, portanto o uso lúdico de jogos e brincadeiras dessas etnias na educação é também uma importante forma de conscientizar crianças, jovens e adultos acerca do preconceito racial, promovendo assim uma educação mais igualitária.

Conforme Vygotsky (1984):

“...jogos e brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Através deles pode-se simular situações, desenvolver a criatividade, a imaginação a interação e a socialização. O brincar, é mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. É pela brincadeira que a criança recria, interpreta e estabelece relações com o mundo em que vive, realizando desejos que não podem ser satisfeitos no mundo real”.

Assim, é interessante que as escolas, utilizem-se dos jogos e brincadeiras visando o avanço dos alunos corporalmente e também historicamente como conhecedores da cultura de seu país.

A justificativa para essa pesquisa vem do carecimento de resgata-se a memória cultural dos jogos e das brincadeiras herdadas pela nossa cultura advinda dos povos indígenas e africanos, reconhecer a importância delas e refletir em formas de utilizar esses jogos/brincadeiras no campo corpóreo educacional. E para tal, desenvolvemos uma pesquisa que consiste na análise reflexiva e crítica de textos científicos que abordam os conceitos escolhidos como um todo.

METODOLOGIA

A metodologia escolhida para expandir nossos conhecimentos sobre o assunto, consiste na análise e reflexão de pesquisas. Para Lakatos (2017), a pesquisa é um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para se descobrir verdades parciais. Portanto, é um procedimento reflexivo metódico, controlado e crítico,

que permite descobrir novos acontecimentos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento.

Diante disso, desenvolvemos uma pesquisa bibliográfica em artigos científicos da área em plataformas digitais como Scielo e google acadêmico. Buscando, alcançar uma gama de possibilidades no que se refere ao tema; para que possamos vislumbrar como realmente deveria ser apresentada e repassada as heranças culturais dos jogos e das brincadeiras desses povos tão importantes para a nossa cultura.

JOGOS E BRINCADEIRAS: UM BREVE RELATO HISTÓRICO

Frente ao contexto histórico, observamos que os jogos e as brincadeiras já existem desde a pré-história, quando havia em determinadas civilizações o jogo como cultura de sobrevivência como as práticas de caça e pesca. Segundo Almeida (1990) as atividades lúdicas também se faziam presentes nas antigas civilizações, onde passavam a assumir um caráter formador e educativo, ao mencionar a referência feita à cultura intelectual e ressaltar sua estrita colaboração com a formação do caráter e da personalidade do sujeito.

Em consequente, o mesmo autor ainda faz uma relação aos jogos utilizados como instrumento de transmissão de valores e ensinamentos de civilizações como a Maia, Egípcia e Romana, e ainda expõe o princípio da contradição à essas práticas com o surgimento do Cristianismo, que via essa prática como profana e imoral. Para o autor, é somente no século XVI que os jogos assumem um caráter educacional. Segundo ele:

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e, os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Impuseram, pouco a pouco, às pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos (ALMEIDA, 1990, p. 21).

Portanto, o lúdico na Idade Média é um aspecto importante para a sociedade europeia. Para autores como Lauand (1991), Campos (2009) e Huizinga (2000), em seus trabalhos e pesquisas mostram a relevância do lúdico naquele período, pois a aceitação da divindade da vida e do destino, potencializava aos homens medievais uma liberdade para as atividades lúdicas, como festas, jogos e brincadeiras. E essas atividades também representavam as estruturas sociais do período; demonstra as relações de poder estabelecidas; destacava combates de clãs opostos; festas populares de comemorações religiosas com o carnaval, e etc.

Com o fim da Idade Média, e o urbano em crescimento, confere-se o lúdico como orientador de jogos e brincadeiras. Para Campos (2009), muitas mudanças ocorreram com a vida nas cidades, principalmente as relações sociais, políticas e econômicas, precisamente depois do século XV, quando surge uma comoção para buscar e estabelecer novas condutas às populações, e para tal, o uso de jogos foram indispensáveis para propagar essas novas sensibilidades. Os jogos eram “um componente tão indispensável ao controle social quanto o papel social que a disciplina do trabalho viria a cumprir posteriormente” (CAMPOS, 2009, p. 9).

O Pós Idade Média, a Idade Moderna ascende marcada pela reorganização político-social da Europa. A burguesia predominante como nova classe, cresce e institui novos paramentos culturais em contraposição com a igreja e seus poderes eclesiais. Em oposição também as tradições da época, com as novas invenções e descobertas tecnologias, o pensamento científico ganha destaque pois, por meio desses experimentos que surgem a necessidade de uma explicação racional para tais descobertas científicas. No entanto, começam a ter uma racionalidade extrapolada, superando os limites das inovações já que os novos paradigmas dos modelos de produção coagem aos homens novos conceitos de relacionamentos sociais.

Em decorrência do surgimento dos sistemas produtivos industriais, o homem passa a ser mais controlado tanto quando na Idade Média, pois o tempo tornou-se aspecto central de todo processo de produção. Em pesquisa sobre o ócio, lazer e tempo livre, Aquino e Martins (2007) relatam que nas sociedades industriais, desde a modernidade até atualmente, o tempo e as relações de trabalho que agora eram constantes, adentraram na vida privada das pessoas controlando não somente o tempo gasto no trabalho, mas também o fora dele.

Distante do que era no passado, com um tempo desfrutável para o indivíduo, nos dias de hoje, o lazer está ligado a uma concepção consumista integrada ao malabarismo da sociedade capitalista, seja pelo turismo ou compras. Tão logo é indispensável refletir e fazer uma retomada do conceito de lazer, correlacionado as práticas de valorização cultural, o encontro delas com o sujeito para favorecer o seu engrandecimento pessoal, e a falta de uma educação que não seja feita nos moldes capitalistas de trabalho.

Aquino e Martins (2007) atentam que na contemporaneidade, as escolas têm como foco central na formação de indivíduos adeptos para o trabalho, mesmo que o aluno

apresente características artísticas ou outras qualidades que agregariam em outros setores da sociedade, o mesmo deve ter sua formação fundamentada para esse “futuro trabalhador” que deve ser flexível e qualificado a produção de trabalho. Para os autores, a escola precisa guiar também seus alunos em outros jeitos de aproveitar o tempo com atividades não produtivas, saindo da base capitalista, buscando a valorização pessoal do aluno, desenvolvendo as suas potencialidades culturais, o convívio social e etc.

Portanto, conforme foi visto, o uso de jogos e brincadeiras é uma ótima ferramenta de ensino a ser explorada nos interiores escolares no processo de ensino-aprendizagem, e pauta de discussões e pesquisas em autores que buscam e verificam seu desempenho na utilização de práticas pedagógicas, pois elas são ricas em significados e essenciais no desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças.

UM POUCO SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS DOS POVOS INDÍGENAS E AFRICANOS: UMA ABORDAGEM PEDAGÓGICA

Os jogos e brincadeiras de matriz indígena tiveram origem, a partir da vinda dos europeus para a América. Com o passar dos séculos, os jogos tradicionais e populares indígenas ficaram em desuso frente ao acelerado processo de urbanização que se estabelecia no Brasil nos séculos anteriores (VINHA, 2004). Apenas recentemente é que as práticas corporais e os jogos indígenas têm ganhado o interesse de pesquisadores.

Em 1996, ocorreu em Goiânia a primeira edição dos Jogos dos povos indígenas com a presença de 25 etnias e mais de 400 atletas. Esses jogos, tem como objetivo "a integração das diferentes tribos, assim como o resgate e a celebração dessas culturas tradicionais. Tendo isso em vista, os jogos indígenas são de suma importância para essa integração de tribos e culturas, e para que continue sendo repassado todos os seus costumes, crenças, jogos e brincadeiras.

Os jogos/brincadeiras, possuem características específicas. São atividades corporais, com características lúdicas, por onde perpassam os mitos e os valores culturais; eles requerem um aprendizado específico de habilidades motoras e cognitivas.

Alguns desses jogos e brincadeiras fazem parte do nosso cotidiano, entre eles a peteca, que é um brinquedo muito popular e pode ser feito com diversos materiais; o jogo é tão antigo que não se sabe a data em que foi criado, o objetivo do jogo consiste em não deixar a peteca cair e pode ser jogado por duas ou mais pessoas, podendo colocar regras brincando de bobinho ou colocar uma rede no meio, como um jogo de vôlei; ou até mesmo

brincar com raquetes ou tradicionalmente formando uma roda e brincar sem se preocupar com regras. Em ambientes escolares é interessante deixar os alunos fazerem sua própria peteca, usando T.N.T ou folha de jornal, sempre deixando os alunos serem criativos e criarem o que quiserem.

Figura 1- Peteca



Fonte: Google Imagens

O jogo de peteca pode ser usado em alunos de todas as séries. É interessante seu uso na educação infantil, sendo uma atividade que tem por intenção de estimular a coordenação motora fina, que se trata dos movimentos realizados com as mãos e os dedos, além de contribuir para o resgate das brincadeiras indígenas.

Outra brincadeira muito conhecida entre as crianças é o cabo de guerra, a brincadeira ajuda a estimular nos participantes o trabalho em equipe além de muitos outros benefícios como a agilidade, o condicionamento físico, a força, a resistência e melhora a socialização entre as crianças; o ideal é que a brincadeira seja realizada com crianças a partir dos sete anos e por ser versátil pode ser feita em qualquer espaço, tanto fora ou dentro da sala de aula.

Figura 2 – Cabo de Guerra



Fonte: Google imagens

Para que seja possível brincar, é necessário dividir igualmente o número de participantes em dois grupos, faz-se um risco no chão e uma marcação no centro da corda e cada grupo segura a corda de um lado; quando começar a ideia é fazer com que os adversários ultrapassem a linha do chão e para isso se utiliza bastante a força.

E por fim, temos a corrida do saci. É uma brincadeira onde não se usa nenhum material, nessa brincadeira a criança tem que pular em uma perna só, ela partirá da linha de partida até a linha de chegada pulando só em uma perna, o participante que na hora da corrida colocar a outra perna no chão é desclassificado.

Figura 3 – Corrida do Saci



Fonte: Google imagens

Nessa brincadeira, serão trabalhados a coordenação motora, o equilíbrio e a velocidade de cada criança.

Nota-se, que são pequenas atividades e muito importantes não só para que a cultura do povo indígena permaneça viva, mas também para o desenvolvimento motor, cognitivo e social de nossas crianças.

É pertinente frisar que, a luta do povo indígena ainda não terminou; pois a todo momento surgem novas barreiras sociais que precisam ser vencidas, o preconceito e a falta de conhecimento são algumas delas. E nós precisamos estar atuantes e juntos para não permitir que esse povo seja massacrado. Porque além de nos proporcionar uma grande riqueza cultural e imaterial, esse povo luta pela preservação da natureza, do meio ambiente; e infelizmente por isso, muitas aldeias estão sendo invadidas e muitos índios assassinados, mas cabe a nós aprender a valorizar o povo indígena e sua cultura, conhecendo suas histórias e apoiando suas lutas.

Agora, discorreremos sobre o povo africano visto que nos ensinaram muitas coisas valiosas e que o Brasil carrega muito de sua cultura.

A cultura africana contribuiu em vários aspectos para a construção da personalidade brasileira. Essa contribuição está em todas as partes, como na música, na dança, na comida e o que mais nos interessa nos jogos e nas brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras de matriz africana apresentam como principais características o predomínio de atividades em grupo e ao mesmo tempo desafiadoras, no que diz respeito a perspectiva motora, cognitiva e integradoras na corporeidade individual. Também, nota-se a criatividade dos participantes ao se aproveitarem de recursos simples, do meio ou descartáveis para confeccionarem os instrumentos de jogo.

Os jogos e brincadeiras de matriz africana apresentam como principais características o predomínio de atividades em grupo e ao mesmo tempo desafiadoras, no que diz respeito a perspectiva motora, cognitiva e integradoras na corporeidade individual. Também, nota-se a criatividade dos participantes ao se aproveitarem de recursos simples, do meio ou descartáveis para confeccionarem os instrumentos de jogo.

Entre as brincadeiras que também fazem parte da cultura brasileira, está a brincadeira pegue a calda; pode ser jogada em duas ou mais equipes no contexto escolar depende da quantidade de crianças na sala, as crianças iram ficar em fila e segurar uma na cintura da outra, a última pessoa da fila vai colocar um lenço no bolso ou no cinto e o objetivo é que a primeira criança conduza os demais para tentar agarrar o lenço da outra equipe, vencendo assim a equipe que conseguir agarrar primeiro. Essa brincadeira estimula tanto a concentração quanto a agilidade das crianças.

Figura 4 – Pegue a Calda



Fonte: Google Imagens

Outra brincadeira que faz muito sucesso com as crianças é saltando o feijão, o único material usado nessa brincadeira é uma corda; na brincadeira um dos participantes será o “balanceador”, que será o responsável por girar a corda no chão, os demais

formaram um círculo ao seu redor, e quando o “balanceador” girar a corda no chão os colegas devem saltá-la sem que sejam atingidos, se isso acontecer o participante estará fora da competição e o que ficar por último será o vencedor. A idade ideal para esta brincadeira é a partir dos seis anos, e ajudará no equilíbrio da criança e na coordenação motora.

Figura 5 – Saltando Feijão



Fonte: Google Imagens

E para fim desta exposição de jogos/brincadeiras que podem ser aproveitadas em sala de aula para desenvolvimento dos alunos, temos a “Terra-Mar”, para brincar basta desenhar uma linha extensa no chão fazendo dois lados, em um dos lados se escreve Terra e no outro Mar; no começo todos podem ficar na terra, porém quando o professor gritar “Mar”, todos devem pular para o lado contrário, o procedimento vai se repetindo e o interessante é que as instruções sejam dadas cada vez mais rápidas, e quando um participante erra o lado é eliminado e o que ficar por último é o vencedor.

Figura 6 – Terra-Mar



Fonte: Google imagens

Essa brincadeira possibilita a criança a desenvolver o senso de direção, atenção auditiva, controle de ansiedade etc...

As exposições feitas até aqui não se aplicam apenas a educação infantil, pelo contrário se estende a todas as faixas etárias. Visto que as brincadeiras de cunho lúdico contribuem significativamente para o desenvolvimento infantil de forma integral, além de influenciar nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores, mas não só de crianças, dos jovens e adultos também.

Os jogos/brincadeiras são estimulantes que proporcionam o autoconhecimento e auxilia na percepção dos limites e potencialidades, e neste caso possibilita o conhecimento da cultura de dois povos negros e indígenas que atuaram na construção da sociedade que hoje conhecemos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela observação dos aspectos analisados, é imprescindível que todos se conscientizem da importância que a cultura dos jogos/brincadeiras pertencentes aos povos negros e indígenas têm na sociedade atual, contribuindo para a construção da riqueza corpórea.

A contextualização dos jogos/brincadeiras e corporeidade na educação, contribuem para que haja a melhora e o aumento do conhecimento de forma significativa sobre as atividades que envolvem o corpo e descendem da cultura. É necessário desenvolver um novo olhar acerca da cultura étnica negra e indígena, principalmente no que concerne as atividades corporais dos jogos/brincadeiras Afro-indígena Brasileira, já que ambos os povos viveram e atuaram produzindo novas culturas para nossa sociedade; a cultura dos jogos/brincadeiras é uma delas e como tal é importantíssima para a história do nosso país.

Os jogos e brincadeiras, são atividades lúdicas e que podem ser praticadas dentro e fora das escolas; nas escolas trazem muitos benefícios para o desenvolvimento físico e cognitivo dos alunos, pois o seu fazer pedagógico não é uma ação neutra, pois quando é definida pelo educador carrega uma ação consciente.

No processo de construção da pesquisa, visualizamos que é imprescindível que a sociedade como um todo esteja ciente do papel que a cultura dos povos Afro-Indígena tem, para que tenha seu valor de destaque, sem discriminação, porque vivemos em um país ainda cheio de preconceito e capitalismo. E para tal, espera-se que, ao nos depararmos com a cultura desses povos, não só desses mais de todos que contribuíram para o Brasil e para a educação de hoje, saibamos reconhecer essas contribuições; livres de um pensamento preconceituoso e de mente aberta para novos ensinamentos.

Desejamos que as instituições escolares não se prendam na mesmice, mas que busquem ensinar seus alunos de uma maneira nova e diferente, que a acultura desses povos esteja cada dia mais forte nos ambientes escolares para que os alunos como futuro de nossa nação aprendam desde cedo a valorizar e dar cada vez mais importância há esses povos que merecem seu lugar de reconhecimento e que continuemos a perpassar suas culturas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1990.

AQUINO, C. A. B., e MARTINS, J. C. O. (2007). **Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho**. Revista Mal-estar e Subjetividade, 2007. p. 479-500.

DE CAMPOS, Flavio. **A agonia lúdica: guerra, competição e fortuna nos jogos medievais**. Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA, n. Hors-série n° 2, 2009.

HUIZINGA, J. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura**, trad., São Paulo, 2000 (4e ed.), p. 212-236.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes 1993.

LAUAND, Luiz Jean. **Aspectos do lúdico na idade média**. Revista da Faculdade de Educação, v. 17, n. 1-2, p. 35-64, 1991.

MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

Marconi, Marina Andrade; Lakatos, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico, procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 7. Ed. São Paulo: atlas, 2007. p. 226.

OLIVEIRA, VERA BARROS de (org). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

FILHO, Severino Pereira de Araújo. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Cultura Afro-indígena Brasileira. 2016. 33. (Categoria e área de concentração) – UFPB, PB, 2016.

