

BRINCADEIRAS AFRICANAS COMO POSSIBILIDADE PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA

Alice Maria Costas¹
Ana Paula Vieira da Silva²
Julia Camilly Lopes de Souza³
Lucas Carvalho de Lima⁴
Luiza da Silva Coelho⁵

RESUMO

Este relato de experiência apresenta vivências no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizadas em uma Unidade de Educação Integral Integrada em Curitiba-PR. A proposta foi desenvolvida durante as aulas de Práticas Educativas de Língua Portuguesa, com turmas multisseriadas, compostas por estudantes de 7 a 11 anos, com o objetivo de promover conhecimento e valorização da cultura africana, ampliando o repertório dos estudantes, desmistificando preconceitos e combatendo o racismo. As brincadeiras africanas fizeram parte de uma oficina pedagógica em que os estudantes foram questionados sobre seus conhecimentos prévios e como imaginavam o contexto social local. Identificamos estereótipos presentes no imaginário dos estudantes e problematizamos esses discursos. Observou-se que os estudantes não associavam o continente africano à existência de infâncias e práticas lúdicas semelhantes às nossas, tais como: brincadeiras musicais, de agilidade, individuais e coletivas. Realizamos uma breve apresentação de alguns países africanos, destacando a importância de compreender a África como um continente diverso, com múltiplas culturas, e não como um território homogêneo. A cada aula, os estudantes se sentiam motivados a relacionar as bandeiras aos países. Foi possível notar dificuldade em realizar atividades cooperativas e os conflitos foram evidentes. Tal proposta pedagógica contribuiu para a efetivação de uma educação antirracista, com momentos de reflexão e escuta, compreendendo que as brincadeiras africanas podem ser importantes recursos pedagógicos para promover o respeito à diversidade no contexto escolar. O desenvolvimento dessas ações foi realizado com base nos referenciais teóricos sobre a literatura afro como possibilidade reflexiva (Silva, Ferreira e Faria, 2011), a literatura infantojuvenil articulada à educação antirracista (Silva, Souza e Farias, 2025) e o projeto político pedagógico na perspectiva contemporânea da educação integral (Tritron e Pacheco, 2015).

Palavras-chave: africanidades, brincadeiras africanas, educação integral, PIBID, projeto político pedagógico.

INTRODUÇÃO

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Paraná - PR, alice.costa@ufpr.br;

² Mestra em Educação pela Universidade Federal do Paraná - PR, supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado à Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professora dos anos iniciais na rede municipal de ensino de Curitiba - PR anapaulavsila@educacao.curitiba.pr.gov.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Paraná - PR, juliacamilly@ufpr.br;

⁴ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Paraná - PR, lucas.carvalho.lyma@gmail.com;

⁵ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Paraná - PR, luiza.coelho@ufpr.br.



A escola é um espaço privilegiado de convivência, no qual os estudantes constroem conhecimentos, valores e modos de se relacionar com o outro, onde as práticas pedagógicas que consideram as dimensões culturais e sociais do desenvolvimento se fazem importantes. “A inserção das brincadeiras africanas e afro-brasileiras como prática pedagógica é um passo importante para a educação das relações étnico-raciais” (SOUZA, MANGA, 2023, p. 1436). O brincar apresenta-se como uma estratégia potente para a promoção da educação das relações étnico-raciais. Além de construir momentos recreativos, a brincadeira é uma prática carregada de significados culturais, históricos e identitários.

Com o objetivo de promover conhecimento e valorização da cultura africana, ampliando o repertório dos estudantes, desmistificando preconceitos e combatendo o racismo, este relato de experiência apresenta uma proposta desenvolvida durante as aulas de Práticas Educativas de Língua Portuguesa, com turmas multisseriadas, compostas por estudantes de 7 a 11 anos, em uma Unidade de Educação Integral Integrada em Curitiba-PR.

UMA UNIDADE DE EDUCAÇÃO INTEGRAL INTEGRADA

Nessa Unidade de Educação Integral Integrada (UEII) os estudantes participam de diversas práticas formativas, tais como: língua portuguesa, voltadas à leitura, escrita e oralidade; artísticas, envolvendo artes visuais, música, teatro e cultura; ciência e tecnologia, com propostas investigativas e experimentais; matemática, que ampliam o raciocínio lógico, por meio de jogos e problematizações; movimento, que valorizam o corpo e as múltiplas linguagens corporais; educação ambiental, que promovem o cuidado consciente com a natureza, meio ambiente e sustentabilidade; línguas estrangeiras, trazendo um repertório de idiomas e vivências de diferentes culturas. Assim, os estudantes ampliam seu olhar para conhecerem o mundo, expressar-se e relacionar-se com o outro. Nesse sentido, as práticas pedagógicas desenvolvidas na UEII não se limitam aos conhecimentos fragmentados, mas se constituem como experiências amplas, que integram saberes, vivências e valores (CURITIBA, 2023).

Todas as decisões seguem os PPPs das quatro escolas atendidas e orientações de suas equipes gestoras. Na prática, a coordenadora da unidade assume posição que coincide com a da gestão escolar, mesmo não sendo um cargo oficialmente regulamentado pela rede municipal. Quatro articuladoras exercem papel semelhante ao das pedagogas, acompanham os planejamentos, ajudam na comunicação entre a escola e o ensino integral em tempo ampliado, estão presentes nos momentos como refeições, atendimento às famílias e mediação de



conflitos entre os estudantes. Além das professoras, a unidade conta com inspetoras escolares e colaboradoras terceirizadas, responsáveis pelos serviços gerais e pela distribuição das refeições que já chegam prontas. Os estudantes vão com as famílias até as escolas onde estão matriculados e, de lá, seguem de ônibus, fornecido pela prefeitura, até a UEII.

Nota-se que o trabalho pedagógico ainda ocorre de forma pouco integrada entre os turnos, o que enfraquece a unidade curricular proposta pela Educação Integral em Tempo Ampliado. “A centralidade da escola refere-se ao seu protagonismo social e político, [...] rompendo com seu tradicional isolacionismo e prevendo disposição para o diálogo” (Pacheco e Titton, 2012, p. 151).

AS AFRICANIDADES E AS BRINCADEIRAS AFRICANAS

O termo africanidades, apresentado por Silva, Ferreira e Faria (2011), compreende a força, a herança, as tradições, os valores e a cultura africana. A partir desse conceito, torna-se possível refletir sobre as metodologias utilizadas em sala de aula que valorizam apenas uma cultura eurocêntrica, em detrimento da construção da identidade de estudantes, sobretudo, negros. Nesse contexto, observa-se que padrões estéticos pré-estabelecidos pela sociedade fazem com que estudantes negros demonstrem baixa autoestima, uma vez que se torna difícil reconhecer-se positivamente. As autoras apontam que, para a formação de estudantes críticos, é necessário oferecer repertórios que valorizem a cultura afro-brasileira. Dessa forma, toda metodologia de ensino deve ser pensada a partir de uma perspectiva antirracista. Silva, Ferreira e Faria (2011) fazem uma crítica direta ao currículo escolar, ressaltando a urgência de um diálogo efetivo com as africanidades.

Nessa abordagem, refletir sobre a metodologia torna-se novamente fundamental. Silva, Souza e Farias (2025) afirmam que a literatura infantojuvenil, quando explorada de forma crítica e lúdica, contribui para o enfrentamento do racismo e para a valorização da identidade negra. As autoras destacam que a construção de um currículo antirracista depende do compromisso dos professores em assumir práticas pedagógicas contínuas.

Nesse sentido, como destacam Souza e Manga:

Ao participar dessas brincadeiras, os alunos não apenas aprendem sobre as origens e significados culturais, mas também têm a chance de experimentar a diversidade de maneira concreta e positiva. Isso pode ajudar a combater estereótipos prejudiciais e a construir uma compreensão mais profunda das culturas afrodescendentes e sua contribuição para a sociedade brasileira. (SOUZA; MANGA, 2023, p. 1442).



O brincar mobiliza o corpo, a escuta, a atenção e o trabalho coletivo, ampliam o repertório lúdico dos estudantes e possibilitam o contato com referências culturais afro-brasileiras de maneira coletiva.

A prática pedagógica foi desenvolvida com estudantes de 7 a 10 anos, em turmas multisseriadas. Durante as aulas, buscava-se observar quais conhecimentos prévios os estudantes traziam sobre a África. Estes estabeleciam relações entre brincadeiras e costumes presentes no Brasil. A brincadeira Matacuzana, por exemplo, apresenta semelhanças com a brincadeira brasileira conhecida como Cinco Marias. Cunha (2016) nos serviu de referencial teórico para embasar a proposta aqui apresentada.

Articulada à proposta pedagógica voltada às brincadeiras, apresentamos a bandeira de países africanos e questionamos o que os estudantes conheciam ou imaginavam a respeito. Após breve debate, foram apresentados aspectos do país, como culinária, pontos turísticos, curiosidades e, por fim, a brincadeira daquele local. Inicialmente, observou-se que os estudantes mobilizaram um repertório cultural marcado por generalizações e estereótipos. Ao longo das aulas, esses discursos foram problematizados e, gradativamente, substituídos por comentários positivos e contextualizados em relação aos países africanos. Nesse processo, os estudantes, e nós, professoras, passamos a compreender África em sua amplitude continental e o imaginário foi ressignificado a partir de um olhar afetivo e de valorização cultural.

As brincadeiras a seguir, Terra e mar e Matacuzana, adaptadas conforme o espaço físico e as interações dos participantes, são originárias de Moçambique, país localizado na África Central. Moçambique possui duas medalhas olímpicas conquistadas pela atleta Maria de Lurdes Mutola⁶.

Na brincadeira Terra e mar (FIGURA 1), traça-se uma linha no chão, delimitando dois espaços, identificados como terra e mar. Os participantes organizam-se em fila, posicionando-se inicialmente no lado correspondente à terra, sem pisar sobre a linha demarcada. Um dos participantes é designado para conduzir a atividade, sendo responsável por anunciar os comandos. Ao dizer mar, os jogadores devem saltar para o espaço oposto; ao comando terra, devem retornar ao espaço previamente indicado, respeitando as orientações estabelecidas.

Figura 1: Terra e mar

⁶ Maria de Lurdes Mutola é uma atleta moçambicana, campeã dos 800 metros nos Jogos Olímpicos de Sydney em 2000. Mutola detém o recorde do Mundo dos 1000 metros em pista coberta e em pista aberta, recorde africano dos 1000 metros em pista aberta e o recorde africano dos 800 metros em pista aberta.





Fonte: as pesquisadoras (2025).

Para jogar Matacuzana (FIGURA 2), forma-se um círculo no chão ou utiliza-se um círculo desenhado em papel, colocando pedras ou tampinhas em seu interior. Um dos jogadores escolhe uma peça e a lança para cima. Enquanto a peça está no ar, o jogador deve retirar outra(s) de dentro do círculo e pegá-la(s) antes que a peça lançada caia no chão. Caso isso aconteça antes da ação ser concluída, a vez passa para o próximo participante. Ganha o jogador que conseguir retirar o maior número de pedras durante suas jogadas.

Figura 2: Matacuzana



Fonte: as pesquisadoras (2025).

A brincadeira Osania (FIGURA 3) vem da República Democrática do Congo, cuja capital é Kinshasa, localizada na África Central. O nome Congo vem do Rio Congo e também do antigo Reino do Congo, um reino banto que ficava na região da foz do rio, aonde os colonizadores chegaram pela primeira vez. Na língua local, a palavra congo está ligada a



caçadores. Para jogar, os participantes se sentam no chão formando um círculo, com os pés juntos e esticados para frente. Cada uma escolhe o nome de uma fruta para ser seu símbolo na brincadeira. Depois, um jogador fica em pé e começa a andar ao redor do círculo, chamando o nome de uma das frutas. Quando a fruta é chamada, o participante que escolheu aquele símbolo levanta rapidamente e corre atrás de quem chamou. Quem chamou precisa correr e tentar se sentar no lugar vazio antes de ser alcançado. Se conseguir sentar-se a tempo, o outro continua a brincadeira e se for pega, troca de lugar.

Figura 3: Osania



Fonte: as pesquisadoras (2025).

Gana ocupa um lugar importante na história africana por ter sido o primeiro país da África Subsaariana a conquistar a independência do domínio britânico, em 1957. Localizado na África Ocidental, o país tem como capital Acra e se destaca na economia, sendo o segundo maior produtor de cacau da África, ficando atrás apenas da vizinha Costa do Marfim. A brincadeira apresentada é Chamar o Leão (FIGURA 4).

O objetivo do jogo é auxiliar o leão em sua caça. Dois dos jogadores são vendados, um deles assume o papel de leão e o outro de caça; os outros participantes fazem um círculo ao redor dos dois, enquanto alguém os gira e os afasta. O jogador que for o leão fica dentro do círculo e começa a perseguir quem for a caça e, quanto mais perto o leão se aproximar da caça, os jogadores dentro do círculo cantam mais alto e mais rápido. Ao se afastar, cantam mais baixo e mais lento.

Figura 4: Chamar o Leão





Fonte: as pesquisadoras (2025).

A Nigéria tem uma das maiores indústrias de cinema do mundo, chamada Nollywood. Ela só fica atrás das produções dos Estados Unidos (Hollywood) e da Índia (Bollywood). O país também tem dois lugares considerados Patrimônio Mundial pela Unesco: a Paisagem Cultural de Sukur, que fica no noroeste do país, e o Bosque Sagrado de Oxum-Oxobô, conhecido como Templo de Oxum, localizado no sudoeste do país.

Para iniciar a brincadeira Saltando feijão (FIGURA 5), um jogador gira uma corda no chão com um peso amarrado na ponta, enquanto os outros jogadores formam um círculo e pulam para não serem atingidos. O objetivo é não deixar a corda tocar os pés, e quem for atingido sai do jogo, continuando até que reste um vencedor.

Figura 5: Saltando feijão



Fonte: as pesquisadoras (2025).



Para iniciar a brincadeira Pega a cauda (FIGURA 6) os participantes são organizados em equipes, formando filas. Cada integrante segura no ombro ou na cintura do colega da frente, como se fosse o corpo de uma cobra. O último da fila coloca um lenço preso no bolso ou no cinto, que será a cauda. A brincadeira começa quando a cabeça da cobra, que é o primeiro da fila, conduz sua equipe pelo espaço tentando pegar a cauda das outras equipes. Ao mesmo tempo, cada grupo precisa se movimentar para proteger sua própria cauda. Ganha a equipe que conseguir pegar mais lenços ou, no caso de apenas duas equipes, aquela que pegar a cauda primeiro.

Figura 6: Pegue a cauda



Fonte: as pesquisadoras (2025).

O Egito está construindo uma nova capital. Em breve, o centro político e administrativo do país deixará de ser Cairo e passará para uma nova cidade que ainda não tem um nome oficial definido. Esse é o país que os estudantes detêm mais conhecimentos prévios, acerca do deserto e das pirâmides.

No pegue bastão (FIGURA 7) é necessário um bastão ou cabo de vassoura para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo. O intuito é não deixar o bastão cair ao comando, ao falar a palavra de ordem, os participantes deverão soltar os seus bastões e pegar os bastões a sua direita, antes que caiam ao chão. Quem deixar cair é eliminado.



Figura 7: Pegue bastão



Fonte: as pesquisadoras (2025).

O desenvolvimento das atividades fez com que os estudantes se sentissem incluídos, em uma experiência concreta e significativa. Mesmo nas propostas colaborativas, como Pegue a cauda, os estudantes se mostravam individualistas e dispostos a vencer, individualmente. Fez-se necessária a constante intervenção da professora para que as interações fossem mais colaborativas e assim chegassem ao objetivo da brincadeira. Em uma sociedade bastante competitiva, apresentar brincadeiras africanas aos estudantes mostrou-se um caminho potente para promover uma educação antirracista, que valoriza saberes ancestrais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As brincadeiras africanas representam afirmação, resistência e herança cultural, configurando-se como práticas que enfrentam o racismo e o preconceito. Evidenciam-se como saberes que permanecem por gerações, demonstrando que o brincar é uma linguagem universal capaz de manter vivas tradições ancestrais e fortalecer a identidade, sobretudo de estudantes negros.

Diante dessa experiência, foi possível compreender a importância de uma prática pedagógica intencional e comprometida com a valorização das africanidades no cotidiano escolar. A proposta também contribuiu para ampliar a compreensão acerca das influências africanas e afro-brasileiras na formação da nossa sociedade. Assim, a experiência reforça a necessidade de repensar continuamente as práticas docentes, visando uma educação mais plural e representativa.



REFERÊNCIAS

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. Disponível em: https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB_e-book%20brincadeiras%20africanas%20para%20a%20educacao%20cultural.pdf. Acesso em: 27 mar. 2026

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo Demográfico 2022: população e domicílios: primeiros resultados**. Rio de Janeiro: IBGE, 2022.

SILVA, Ivanil Magalhães da; SOUZA, Neuzi Herculina Alves de; FARIAS, Kátia Sebastiana Carvalho dos Santos. **Literatura infantojuvenil e educação antirracista: é (im)possível um currículo contracolonial?** Revista e-Curriculum, São Paulo, v. 23, p. 1-20, 2025.

SILVA, Jerusa Paulino da; FERREIRA, Rosângela Veiga Júlio; FARIA, Jeniffer de Souza; **A construção da identidade da criança negra: a literatura afro como possibilidade reflexiva**. CES Revista, Juiz de Fora, v. 25, p.283-296, 2011

SOUZA, Livia Barbosa Pacheco; MANGA, Elizabete Essamai. **Brincadeiras africanas e afro-brasileiras como elemento formador na educação escolar**. Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação 9(7), 1435-1445. <https://doi.org/10.51891/rease.v9i7.10716>

CURITIBA, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. Referencial da Educação Integral em Tempo Ampliado da Rede Municipal de Ensino de Curitiba: Concepção. Curitiba: Prefeitura Municipal de Curitiba, 2020.

