

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO MATEENSE  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**DANIELLA SANTOS NASCIMENTO  
JACKELINE DA SILVA COSTA  
KENNEDY MIOTO DE SOUZA**

**JOGOS DE MATRIZ AFRICANA NO CONTEXTO DAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**SÃO MATEUS  
2018**

**DANIELLA SANTOS NASCIMENTO**

**JACKELINE DA SILVA COSTA**

**KENNEDY MIOTO DE SOUZA**

**JOGOS DE MATRIZ AFRICANA NO CONTEXTO DAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de  
Licenciatura em Educação Física  
da Faculdade Vale do Cricaré,  
como requisito parcial para  
obtenção do grau de Licenciado  
em Educação Física.**

**Orientador: Me. Romário  
Guimarães Franca.**

**SÃO MATEUS**

**2018**

**DANIELLA SANTOS NASCIMENTO  
JACKELINE DA SILVA COSTA  
KENNEDY MIOTO DE SOUZA**

**JOGOS DE MATRIZ AFRICANA NO CONTEXTO DAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Aprovado \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**PROF. Me. Romário Guimarães  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ  
ORIENTADOR**

---

**PROF. CONVIDADO  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

---

**PROF. CONVIDADO**

Dedicamos a Deus, razão de nossa  
existência e luz de nossos caminhos.

Aos familiares, pelo apoio em todos  
em momentos de nossas vidas.

Agradecemos primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter nos proporcionado chegarmos até aqui, mesmo diante a muitas dificuldades. A nossa família por toda dedicação e paciência.

Ao nosso Orientador Prof. Me. Romário Guimarães.

Ao curso de Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, e as pessoas com quem convivemos nesses espaços ao longo desses anos.

“Ser livre é conseguir flutuar entre a diversidade e a multiplicidade, sem perder a própria identidade”.

Dimos Iksilara.

## RESUMO

Tem como objetivo investigar como os jogos de Matriz Africana contribuem na potencialização para a valorização e o reconhecimento étnico-racial no contexto das aulas de Educação Física. Constitui-se um estudo quali-quantitativo, e se torna uma pesquisa participante, por procurar encontrar respostas para o problema levantado acerca de que forma os jogos de Matriz Africana, podem potencializar a valorização e o reconhecimento étnico-racial no contexto das aulas de Educação Física. Assim, a partir de literaturas sobre Jogos de Matriz Africana e a Lei nº 10.639/03 que instituiu a obrigatoriedade do Ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio. A intervenção foi realizada “EMEF Maria Aparecida dos Santos Silva Filadelfio” localizada em São Mateus- ES, vivenciados com alunos do 6º ano A. Foram aplicados Jogos de Matriz Africana de maneira a potencializar o seu reconhecimento na cultura brasileira, sensibilizando-os de forma a valorizá-los e reconhece-los como sujeitos dessa cultura. Permitiu nos concluir que os jogos de Matriz Africana remetem a autodescoberta da identificação racial dos alunos.

**Palavras-chave:** Matriz Africana; Jogos de Matriz Africana; Lei 10.639/09; Educação Física.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>A HISTORIA DOS NEGROS NO BRASIL</b> .....	<b>11</b>
2.1	A CHEGADA DOS AFRICANOS NO BRASIL .....	11
2.2	A HISTÓRIA DO NEGRO BRASILEIRO E SEUS RECONHECIMENTOS.....	17
2.3	CONCEITUANDO COR E RAÇA.....	18
2.4	LEI 10.639/03 E A EDUCAÇÃO FÍSICA .....	19
2.5	JOGOS DE MATRIZ AFRICANA .....	22
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>25</b>
3.1	CARACTERÍSTICAS DA ESCOLA.....	26
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS</b> .....	<b>28</b>
4.1	APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS .....	28
4.2	CARTILHA PEDAGÓGICA .....	33
4.3	APLICAÇÃO DOS JOGOS UTILIZADOS .....	34
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>42</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>44</b>
	<b>APÊNDICE A - PLANO DE AULA</b> .....	<b>47</b>
	<b>APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO</b> .....	<b>55</b>
	<b>APÊNDICE C - CARTILHA PEDAGÓGICA</b> .....	<b>58</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A cultura brasileira é formada por meio da influência de vários países como: Portugal, Itália, Alemanha, Japão, Espanha, Suíça, China, Coreia do Sul, Polônia, Ucrânia, França, Líbano, Israel, Bolívia, Paraguai e um continente com grande contribuição cultural, a África. Os povos africanos foram aprisionados e exportados para o Brasil no século XVI, e aqui os fizeram escravos e eram vendidos como mão-de-obra para trabalharem, nas lavouras de cana-de-açúcar, cacau entre outras atividades.

A comercialização de escravos ganhou força e eles chegavam em grande número em portos brasileiros, “No século XVI, o número total de escravos comercializados nas rotas de atlântico ficou em torno de 800 mil a 1,3 milhão” (MATTOS, 2016, pag. 65).

Formando no Brasil uma superpopulação de povos africanos escravizados, contribuindo incalculavelmente para que se formasse a cultura brasileira, essas contribuições estão situadas na religião (Islamismo, Calundu, Candomblé, Umbanda entre outros), na culinária (acarajé, angu, feijoada, beiju e bolo de coco), na linguagem oral (abadá, cafuné, candomblé, farofa e entre outras), na linguagem corporal (batuque, afoxés, axé, samba e movimentos hip hop), e jogos (terra-mar, pegue o bastão e keketo).

Abordar uma temática que fale sobre a cultura Africana não significa expor uma crise acerca da discriminação racial nessa cultura que se faz presente no cotidiano da vida do brasileiro, seja no falar, no vestir e até nos movimentos podemos identificar a presença da Cultura de Matriz Africana, que começa a tomar forma em brincadeiras e jogos que praticamos ou praticávamos em nossas casas, ruas ou escolas. Com o decorrer dos anos a modernidade e tecnologia fizeram com que os jogos e brincadeiras de Matriz Africana perdessem forças no processo de formação e desenvolvimento cultural brasileiro.

A escola é o principal local para incentivar e valorizar o reconhecimento da cultura afro-brasileira, a inserção das relações no âmbito escolar que de acordo com a lei 10.639/03 torna obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio. Essa lei tem o objetivo de promover, reconhecer, valorizar a diversidade cultural presentes nas origens do povo brasileiro.

Na tentativa de valorizar e discutir as questões que envolvem a cultura de Matriz Africana no âmbito escolar, nos respaldamos na proposta de ensino da Educação Física da rede municipal de São Mateus para abordar a temática dos Jogos de Matriz Africana nas aulas do 6º ano do Ensino Fundamental. Compreendemos a relevância dessa pesquisa e questionamos: De que forma os Jogos de Matriz Africana, podem potencializar a valorização e o reconhecimento étnico-racial no contexto das aulas de Educação Física?

Tendo uma conscientização de que a cultura de Matriz Africana estende um leque para a promoção de discussões praticamente em todas disciplinas do currículo escolar. Buscamos a disciplina de Educação Física, e traçamos como objetivo geral dessa pesquisa investigar como os jogos de Matriz Africana contribuem na potencialização para a valorização e o reconhecimento étnico-racial no contexto das aulas de Educação Física.

Assim, na tentativa de buscar resultados que comprovem nossa pesquisa de campo delineamos os seguintes objetivos: Possibilitar por intermédio dos jogos e brincadeiras de Matriz Africana discussões que remetem a autodescoberta da identificação racial dos alunos; Proporcionar aos alunos vivências com Jogos de Matriz Africana de maneira a potencializar o seu reconhecimento na cultura brasileira, sensibilizando-os de forma a valorizá-los e reconhece-los como sujeitos dessa cultura; Elaborar uma cartilha pedagógica com orientações metodológicas sobre o ensino da Cultura Africana e Afro-brasileira, como sugestão, para o desenvolvimento desse conteúdo, tanto nas aulas de Educação Física como em outras disciplinas.

Vivemos em um país multicultural, onde após sua descoberta e colonização através da imigração possibilitou uma miscigenação de raças e culturas e com a homogeneização destes, originou-se o povo brasileiro, mas uma das contribuições mais influentes para o povo brasileiro foi a cultura africana.

Porém em algumas regiões do Brasil, foram construídas comunidades chamadas de Quilombo com grande força e resistência. Como afirma Mattos, (2016, pág. 137)

Alguns escravos fugidos construíam comunidades independentes, mas não muito isoladas, para que pudesse interagir com a sociedade, comercializando sua produção agrícola, mesmo que de forma

clandestina, com a ajuda de pequenos comerciantes, agricultores e até mesmo escravos. Uma das características das comunidades formadas por escravos fugidos era a existência de alianças com outras camadas sociais: indígenas, comerciantes e pequenos agricultores. Conhecidas como quilombos ou mocambos, essas comunidades foram aparecendo em várias localidades brasileiras[...]

Ao participarmos da etapa de aulas de observação do Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), identificamos resistência por parte dos alunos, pais e até mesmo professores a respeito dos Jogos de Matriz Africana. A partir de então, percebemos a importância de fazer com que esses alunos possam viver costumes e experiências que tenham relação com seus costumes, suas origens, danças, músicas, jogos. Afim de conscientizá-los acerca dessa cultura que é muito expressiva no Brasil em especial no estado do Espírito Santo e especificamente na cidade de São Mateus, que por sua vez, tem uma população muito grande de pessoas negras e que mantém a Cultura de Matriz Africana viva e forte.

São Mateus é o segundo município mais antigo e sétimo mais populoso do Espírito Santo da cultura africana. Até a segunda metade do século XIX, o Porto de São Mateus era uma das principais portas de entrada de escravos negros no Brasil, e é considerado um dos municípios com a maior população negra do estado. A formação de quilombos no meio da Mata Atlântica serviu de refúgio e espaço de sobrevivência. Hoje, muitos descendentes permanecem na região cultivando suas raízes, costumes[...] (OPAS/OMS NO BRASIL,2015)

Portanto, saber as origens e histórias da formação cultural do Brasil torna-se indispensável para o processo de formação da identidade do sujeito, de maneira preparatória para seguir seu processo de formação ao longo de sua vida.

## 2 A HISTORIA DOS NEGROS NO BRASIL

### 2.1 A CHEGADA DOS AFRICANOS NO BRASIL

Muito se fala que a história dos africanos se inicia pelo tráfico e a chegada dos negros em portos brasileiros. Em seu livro, Albuquerque e Fraga relata a história do negro brasileiro que não teve início com o tráfico de escravos. Trata-se de uma saga que se cruza com a aventura dos navegadores europeus, principalmente os portugueses, e com a formação do Brasil como país.

No século XV em suas variadas viagens para descoberta de novas terras, ao desembarcarem na África os europeus observaram que os modos que os africanos viviam. Viram que, eram diferentes do modo de vida que eles costumavam ter. Uma das diferenças que os povos africanos tinham era convivência em grande sociedade, pois viviam em grande aglomeração. Para a definição do local das sociedades africanas, destinava-se pelo grau de parentesco sendo ela patriarca ou matriarca, o que direcionava a organização social e econômica que se dava a linhagem familiar. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Os africanos eram capturados e vinham de diversas regiões do continente e chegando aos portos brasileiros eram obrigados a conviverem juntos independentes de suas etnias, costumes ou religiões. Para não ocorrer o risco ter concentrações de negros da mesma origem e não acontecer deles se rebelarem contra os portugueses ou a coroa. Por isso, eles faziam a separação desses povos. Mesmo com tantas separações, não influenciou que eles constituíssem laços de amizades, famílias e comunidades, pois vinham de uma mesma nação ajudando assim, uns ao outro a sobreviverem em um novo continente. Muitos não sobreviveram às capturas que eram feitas na África e com isso, foram trazidos milhares de homens, mulheres e crianças violentados e com deslocamento forçado os africanos foi o que uniu por séculos o Brasil e a África. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

O período escravocrata jamais apagará a mancha que ficou na memória dos brasileiros, principalmente daqueles de Matrizes Africanas que foram trazidos contra sua vontade.

É impossível se falar sobre a cultura dos negros, sua passagem pelo Brasil e seus dias atuais se não for escrito sobre a escravidão e suas consequências. Este estudo pretende abranger, entre outros assuntos, a escravidão, seus conhecidos males, sua travessia pelo Atlântico, O índio brasileiro era tão desprezível na avaliação portuguesa que o preço de cada um não ultrapassava a casa dos quatro mil-réis, enquanto o negro nunca era vendido por menos de cem mil-réis, isto no início da escravidão. Eram, pois, os africanos, mercadoria de alto valor na época. Para isso concorria, de certo, sua fácil adaptação à faina agrícola, uma vez que, acostumados a outras condições de vida, decorrentes de civilização maias adiantada, seus hábitos e temperamento muito diferiam do nomadismo indígena. [...] (LUNA, 1968, p.16)

Foram trazidos em torno 800 mil a 1,3 milhão de escravos para o Brasil pelos navios negreiros, mais conhecidos como tumbeiros, na caminhada para chegarem aos portos antes de entrarem nas embarcações eram marcados a ferro quente como animais, essas marcações serviam para identificar a que traficante ou colônia que estavam sendo trazidos. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Os portugueses definiam os africanos como um objeto humano que só serviam para trabalhar em campos, faina, na culturação de terra entre outros trabalhos braçais que surgiam. Diante tanto maus tratos eram empilhados um atrás do outro, em cada navegação sempre tinha superlotação de pessoas escravas durante a travessia do transatlântico. Eles sentiam sede, fome, além da dor física tinham que deixar para trás suas famílias sem saber qual rumo que iriam traçaram. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

A retirada violenta dos africanos de suas comunidades, para trabalhar como escravo em terras distantes foi à solução encontrada pelas potências coloniais europeias para povoar e explorar as riquezas tropicais e minerais das colônias no Novo Mundo. A colônia portuguesa (o Brasil) dependia de grande suprimento de africanos para atender às necessidades crescentes de uma economia carente de mão-de-obra. A migração transatlântica forçada foi a principal fonte de renovação da população cativa no Brasil, especialmente nas áreas ligadas à agricultura de exportação, como cana-de-açúcar. Submetida a péssimas condições de vida e maus-tratos, a população escrava não se reproduzia na mesma proporção da população livre. Era alto o índice de mortalidade infantil e baixíssima a expectativa de vida.

Mas antes de investirem completamente no tráfico dos africanos, eles também exploram as tribos nativas que existiam em todo território brasileiro. Os portugueses mandavam expedições para a captura de índios e a escravidão existiu também para os nativos, faziam trabalhos forçados usavam mão de obra indígena para cortar, extrair e importar o pau-brasil. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Com tamanha demanda de exportação do pau-brasil e muitas capturas de pessoas de tribos nativas os índios acabaram se reunido formando a chamadas Guerras Frias, após muitas lutas os portugueses por volta do século XVI teve uma grande queda nas capturas de índios, e com a derrota com as tribos nativas os escravos passaram a chegar cada vez mais e em grandes quantidades para substituição dos mesmos. Mas existem diversos relatos de motivos sobre a substituição dos índios pelo africano, uns por dizer que os índios não aguentavam a mão de obra pesada igual os africanos, outros que dizem que eram ladrões entre outros pontos (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Com grande processo de tráfico africano, os portugueses puderam colonizar o território que ao passar do tempo passaria a se chamar Brasil que só conseguiram conquista por méritos dos negros com seus trabalhos braçais. Ainda no século XVI Portugal não continha população o suficiente para ocupar toda colônia no processo de expansão territorial que os africanos haviam explorado. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Albuquerque e Fraga em 2006 falam que foram os africanos e seus descendentes, juntamente com os indígenas escravizados, que desbravaram matas, ergueram cidades e portos, atravessaram rios, abriram estradas que conduziam aos locais mais remotos do território. Na marcha para o interior, guerrearam com povos indígenas que se opunham ao avanço colonizador ou se associaram aos nativos quando fugiam para a mata para formar quilombos. Eram também os escravos que conduziam tropas e carretos que tornaram possível o intercâmbio entre o interior e as cidades litorâneas.

Albuquerque, Fraga em 2006 relatou que a chegada dos africanos na costa brasileira como Salvador, São Vicente (São Paulo), Rio de Janeiro, Recife foi grande o número de negros trazidos por volta do século XVI. Com o decorrer dos anos foram se criando colônias e o número de povoamento foi só crescendo cada vez mais. Com isso, nos meados do século XVIII a colonização avançou

para o Mato grosso com o intuito de achar ouro, aumento de criação de gado, com a exploração nas minerações acabaram levando os escravos africanos para trabalharem.

Os europeus os trouxeram para trabalhar e servir nas grandes plantações e nas cidades, mas eles e seus descendentes fizeram muito mais do que plantar, explorar as minas e produzir riquezas materiais. Os africanos para aqui trazidos como escravos tiveram um papel civilizador, foram um elemento ativo, criador, visto que transmitiram à sociedade em formação elementos valiosos da sua cultura. Muitas das práticas da criação de gado eram de origem africana. A mineração do ferro no Brasil foi aprendida dos africanos. Com eles a língua portuguesa não apenas incorporou novas palavras, como ganhou maior espontaneidade e leveza. Enfim, podemos afirmar que o tráfico fora feito para escravizar africanos, mas terminou também africanizando o Brasil. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006 p.43).

Albuquerque, Fraga em 2006 fala que a comercialização que mais rendiam era jovens negros do sexo masculino no mercado brasileiro, os senhores argumentavam que a mão-de-obra era valorizada por serem jovens e aguentar o trabalho pesado. Mulheres e crianças eram comercializados e vendidos nos mercados internos, pois costumava dizer que eram mão-de-obra leve às mulheres ficavam mais com domésticas, cuidar de doentes, cozinheiras, parteira outras atividades.

O mercado de escravo no Brasil era regido por determinados códigos, leis e acordos tecidos entre vendedores e compradores. Tendo em vista que muitos africanos morriam logo após chegar, muitos compradores preferiam adquirir-los, sob condição, por um período determinado até que se decidisse pela compra definitiva. Se dentro de quinze dias o escravo novo morresse, ou se o comprador descobrisse alguma deformidade, doença crônica ou conduta indesejável, havia a opção legal de devolvê-lo e receber um outro. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006 p.56).

Mediante tanto sofrimento e a dor existia muita violência nas casas, fazendas onde os negros viviam, eram castigados por falta ao trabalho, pausa, distrações. Os negros viviam sendo vigiados por feitores que obedeciam às ordens dos barões por cada serviço não cumprido. A punição dos escravos na maioria das vezes não era para machucá-los, mas para causar humilhação aos que não correspondessem as ordens dadas e as obrigações destinadas ao mesmo. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Toda fazenda tinha licença para punições de 25 a 50 açoites para qualquer escravo. Uma das penas que recebiam a cada desordem era chicotes palmatória, troco, prisão e a gaiola. As violências davam-se de várias maneiras, sejam elas físicas ou psicológicas o objetivo era evitar manifestações de inconformismo com os escravizados. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

De acordo com ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006. Muitos escravos revoltavam-se com o excesso de trabalho, castigos e ao não cumprimento, negava-se a sua liberdade. Uma das formas que os africanos encontraram para se defender das punições, foi à capoeira. Que os negros desenvolveram uma forma de dança e luta ao mesmo tempo, eles usaram a pratica da capoeira como uma defesa e forma de diversão. A capoeira se tornou uma expressão cultural afro-brasileira por todo território do Brasil como também se expandiu para o exterior.

A capoeira pode ser vista, da mesma forma que as irmandades religiosas e as reuniões em batuques, como um espaço construído por escravos e libertos, africanos e crioulos, para encontros e afirmação de apoio e de solidariedade entre os membros de um mesmo grupo. Esses grupos distintos de capoeira eram conhecidos por maltas [...] (MATTOS. 2008, p.185).

Com tantas revoltas, os negros acabavam fugindo de seus senhores e das fazendas que viviam, formando assim um dos maiores e duradouros quilombos que já existiu em todo território brasileiro. E o mais reconhecido foi a dos Palmares que se iniciou no período de 1597, no litoral nordestino Serra da Barriga atual estados de Alagoas, cerca de quarenta escravizados fugiram dos engenhos. Palmares deu-se o nome por possuir grandes quantidades de palmeiras. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Em pequenas quantidades de pessoas foram crescendo as aldeias ali formadas. Albuquerque, Fraga em 2006 diz que conforme as fugas e ajuda de raptos pelos mesmos, viviam em liberdade sem regras, sem castigos e trabalho de mão-de-obra forçada. A única regra que se dava era a proteção das pequenas vilas, a vida dos quilombos era bastante organizada, as leis resultavam nos seus princípios, os negros faziam suas próprias plantações, objetos como vasos, cerâmicas, cestas com palha para a sobrevivência.

Além da agricultura, cujo principal alimento produzido era o milho, colhido duas vezes por ano, plantavam-se, em Palmares, mandioca, feijão batata-doce, cana-de-açúcar, banana e legumes diversos. [...] Os palmarinos aproveitavam a riqueza e fertilidade da terra e de seus produtos tanto nos afazeres da vida cotidiana como na manutenção da sua segurança e na produção de alimentos. (MUNANGA, 2016 p.77).

Novamente em seu livro Albuquerque e Fraga (2006) relatam que para alguns barões e senhores de engenho, os '*Palmares*' era um mau exemplo para os africanos escravizados, pois pensavam que teriam grandes dificuldades de contê-los. Sabendo que havia manifestações e através dessas manifestações de fuga os nobres, senhores de engenho estavam tendo grandes prejuízos investidos e com o consentimento da coroa foram enviadas expedições contra a comunidade quilombolas considerados rebeldes, inicia-se a Guerra dos Palmares o que era considerada antes uma pequena vila, tornou-se uma capital protegida pelos quilombos negros africanos.

A Guerra dos Palmares prolongou-se por dezenas de anos e um guerreiro que surgiu nesse período de guerra que lutou com garra foi Zumbi, mas em 6 de fevereiro de 1694, a capital de palmares foi incendiada e Zumbi ferido em combate conseguiu resistir por alguns meses, foi traído e morto por um homem de sua confiança, morreu em 20 de novembro de 1695 onde que após trezentos anos de história é comemorada em todo território brasileiro como a Consciência Negra – um fato histórico. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

Segundo Albuquerque, Fraga em 2006, desde século XIX os escravos vêm lutando para abolição da escravatura. O parlamento inglês 1807 estava sendo pressionado pelas fronteiras em um movimento abolicionista, portando decretou o fim do tráfico para suas colônias na Américas e em 1833 aboliu a escravidão. Mesmo com tantas lutas acontecia o tráfico de escravos às escondidas e muitos que eram trazidos, vinham por medo, violência, ameaças entre outros.

Finalmente, em 4 de setembro de 1850, os deputados brasileiros aprovaram a Lei Eusébio de Queirós, nome de seu propositor, proibindo definitivamente o tráfico negreiro por prever punição mais rigorosa para quem dele participasse. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006 p.60).

Mas somente no dia 13 de maio de 1888 no período imperial foi votada e aprovada a Lei Áurea, que continha totalmente a abolição da escravidão do país assinada pela princesa Isabel. Como muita força os africanos trazidos para o Brasil foram ganhando seu lugar na sociedade e mesmo diante tanto sofrimento, dor, desespero e falta de esperança foram construindo suas famílias e seu lar. E por mais que já estavam na adaptação ao Novo Mundo, a sensações que tinham era de liberdades. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

## 2.2 A HISTÓRIA DO NEGRO BRASILEIRO E SEUS RECONHECIMENTOS.

Em seu livro *O Negro no Brasil de Hoje*, Munanga e Gomes (2016) relata que no decorrer do processo histórico brasileiro, os homens e mulheres negras sempre lutaram e resistiam bravamente a toda forma de opressão e discriminação. Eles forjaram formas elaboradas de lidar com a vida, com o corpo, assim como expressões musicais múltiplas. Construíram uma estética corporal que está impregnada na cultura do povo brasileiro. Por meio de resistência política, da religião, da arte, da música, da dança e da sensibilidade para com a ecologia o negro produz, participa e vivencia a cultura afro-brasileira.

O Brasil é um país enraizado de Matrizes Africanas, muitas expressões linguísticas, religiões, gestos, danças, comidas estão ligadas aos negros, mas não reconhecemos e admitimos tal modo. Encontramos até hoje muita discriminação com pessoas de origem africanas, muitos ainda sofrem preconceito pela sua cor, cabelo, nariz entre outros motivos que encontram para discriminar e ofender. No Brasil existem diversas tradições religiosas de Matrizes Africanas que é muito rica e variada, mas as que destacam são o candomblé, umbanda e congado. (MUNANGA, GOMES 2016).

Milhares de crianças, jovens, adultos e idosos se perguntam. Até quando existirá preconceito e a discriminação com pessoa afrodescendentes? Quando a população aceitará, nossa raça? Respeitará nossa origem, religião? Não é porque um negro atua a religião do candomblé ou usa panos no cabelo, colares, brinco grande ou artesanal que essa pessoa cultua a macumba faz oferendas. A sociedade está tão preocupada em deixar seu ego falar mais alto que não se

preocupa com o que ela faz, despertando inúmeros problemas neurológicos, psicológicos, emocionais nas pessoas negras. Muitas são humilhadas em entrevista de emprego, em escola, na rua e acontece de sofrer também na família.

Durante a década de setenta surgiram diversas mudanças e manifestações, voltando no livro de ALBUQUERQUE e FRAGA, 2006 desde 1988 a Constituição Federal prevê que a prática de racismo é crime inafiançável, imprescritível e sujeito à pena de prisão. Isso quer dizer que o agressor não pode ser solto com o pagamento de fiança e pode ser preso mesmo já se tiver passado muito tempo do crime. Com isso, foi revogada a lei 1.390/51, conhecida como Lei Afonso, que punia mais brandamente atitudes raciais.

Para a inclusão de Matrizes Africanas nos ensinamentos educacionais foi revigorada a Lei 10.639/03 – obrigatoriedade da inclusão da História da África e da Cultura Afro-Brasileira no currículo escolar das escolas públicas e particulares de educação básica. (ALBUQUERQUE, FRAGA, 2006).

### 2.3 CONCEITUANDO COR E RAÇA

Na dissertação de Monique Miranda (2010) relata a ideia de raça atravessando os séculos, habitando o imaginário dos seres humanos e sendo utilizada nas relações entre os indivíduos e povos a partir de diversas concepções e finalidades. A palavra raça entrou na língua inglesa no começo do século XVI, sendo que as mudanças no seu uso refletem a compreensão popular das diversidades físicas e culturais. De acordo com Cashmore (2000), “ Raça é um significante mutável que significa diferentes coisas para diferentes pessoas em diferentes lugares da história e desafia as explicações definitivas fora de contextos específicos. ” Segundo o mesmo autor, um dos seus significados é o de um grupo social de indivíduos que possui em comum os mesmos marcadores físicos (pigmentação da pele, traços faciais, textura do cabelo, estatura etc.), o que leva à consideração da existência de uma raça social.

Como definição de raça, o blog Jusbrasil menciona o autor Hédio Silva Jr (2002, p.14) que contextualiza:

Raça, uma categoria da biologia, designa um conjunto de aspectos bio-fisiológicos cambiantes, que diferenciam elementos da mesma espécie. Por exemplo, na espécie dos felinos ou dos caninos, temos

as raças de gatos ou cães com aspectos bio-fisiologicamente variáveis, porém, isolados nas suas raças e reciprocamente hostis em ambientes comuns.

Até 1800 raça expressava uma descendência em comum, que ocasionava em distinções sem serem atreladas a diferenças físicas. Nos romances históricos ingleses que se representam aos saxões e normandos, há o uso de raça significando linhagem, características, habilidades, constituindo divisões entre a população inglesa (Banton, 1977)

Jusbrasil aborda que o no Brasil, a cor da pele é considerada como critério para diferenciar a raça, subjetivamente, já que também pode variar de acordo com a aparência, tom da pele, segundo alguns estudiosos.

Darcy Ribeiro (2006, p.225) preceitua:

(...) a característica distintiva do racismo brasileiro é que ele não incide sobre a origem racial as pessoas, mas sobre a açaor de sua pele. Nessa escala, negro é o negro retinto, o mulato já é o pardo e com tal meio branco, e se a pele é um pouco mais clara, já passa a incorporar a comunidade branca. ”

Pode ser compreendido que no Brasil, dada a gradação do tom da pele (negro, moreno-claro, moreno-escuro, branco etc.), também pode se compreender que o preconceito de cor incide sobre a desigualdade na matriz da pele, por exemplo, quanto mais clara a pele de um mulato, será enquadrado como branco, por outras pessoas ou até por ele mesmo.

## 2.4 LEI 10.639/03 E A EDUCAÇÃO FÍSICA

Aos 9 dias do mês de janeiro do ano de 2003, foi aprovada a Lei Federal nº 10.639/03, que por meio desta vem alterar a Lei Federal nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional) que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio. A Lei 10.639/03 tem o objetivo de promover, reconhecer, valorizar a diversidade cultural envolvida com as origens do povo brasileiro.

A escola tem o papel não só de transmitir o conhecimento, mas também criar cidadãos críticos, emancipados e que conheçam suas origens, é onde o ser

humano, sem deixar de ser o que é se molda de acordo com sua sociedade. Ao longo dos anos o Brasil apesar de ter em sua cultura uma marca de origem africana muito nítida, as escolas e professores não têm se comprometido a cumprir com a Lei 10.639/03. Assim,

A ausência da cultura afro-brasileira e africana nos currículos escolares denota comprometimento com uma cultura e ideologia homogeneizadora, que tem historicamente negado e/ou reprimido os valores e as tradições dos afro-brasileiros e dos demais grupos discriminados da sociedade brasileira. (SANTOS, 2014, p. 153)

Contudo a Lei 10.639/03 foi elaborada no sentido de uma prática de inclusão, e também como uma ferramenta para combater o racismo no Brasil, gerando através dela uma predisposição a valorização e reconstrução da cultura de Matrizes Africanas que é tão importante quanto as demais culturas que crescem na formação vasta da cultura brasileira. Nesse caso os jogos, brinquedos e brincadeiras africanas fazem parte desse contexto e onde o aluno tem a possibilidade de aprender de forma lúdica a cultura africana de maneira prazerosa. Não podemos admitir que a escola e professores trabalhem com a cultura de Matrizes Africanas apenas no dia 20 de novembro que foi incluso no calendário escolar como o dia da consciência negra, através da lei 10.639/03, o jogo pode ser uma das ferramentas para promover o ensino e conscientização da cultura de Matrizes Africanas. A disciplina de Educação Física abrange para essa área de conhecimento, que de acordo com os PCN's, Brasil (1997):

A Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana. As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. Além disso, esse conhecimento contribui para a adoção de uma postura não-preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte. (Brasil, 1997, p.24)

As conquistas provenientes da prática da Lei contêm estímulos e aprendizados para as novas gerações que devem perceber que a lei, se não for praticada e colocada em exercício com o apoio das Secretarias de Educação de cada Estado e Município, não terá validade alguma. Portanto, cabe aos

educadores, corpo diretivo da escola, bem como familiares e à sociedade a responsabilidade pela execução, fiscalização e acompanhamento da aplicação da Lei nº 10.639/2003, contribuindo, assim, para a disseminação de conceitos e práticas educativas que auxiliem no combate ao racismo e preconceito racial, ainda presentes na sociedade brasileira.

A Educação Física escolar, como componente curricular obrigatório da educação básica, deve contribuir para processos educativos, em relação a diversidade cultural, conversando sobre as influências e contribuições de diferentes povos.

Por falar em cultura, observamos comumente nas aulas de Educação Física, a predominância do esporte como conteúdo por vezes exclusivo, o que acaba por reduzir o universo da Motricidade Humana, circunscrevendo-o, não raro, ao contexto cultural estadunidense e/ou europeu do futebol, voleibol, basquetebol e handebol, em detrimento das potencialidades que podem ser exploradas ao propor a vivência de outras manifestações da Motricidade Humana (jogos, brincadeiras, lutas, danças), oriundas da diversidade cultural de diferentes povos que construíram e constroem o Brasil, tais como os africanos, os indígenas e os orientais. (GONÇALVES JUNIOR 2007, p.31).

A Educação Física Escolar tem focalizado no ensino dos esportes conhecidos como “Quarteto Fantástico” (Futsal, Voleibol, Basquetebol e Handebol), e por consequência, acaba deixando de lado fatores importantes para o desenvolvimento dos alunos como a motricidade humana que pode ser trabalhada através de atividades com danças, lutas, brincadeiras e jogos, que são formadas a partir da diversidade cultural. Neste sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam a importância de:

Conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações, posicionando-se contra qualquer discriminação baseada em diferenças culturais, de classe social, de crença, de sexo, de etnia ou características individuais e sociais. (Brasil, 1997, p.7)

Portanto vale reforçar a importância da lei 10.639/03 para escolas de Ensino Fundamental e Médio, e a disciplina de Educação Física utilizando os Jogos de Matriz Africana como meio de potencializar o reconhecimento e a valorização dessa cultura tão rica e merecedora de toda relevância na sociedade brasileira.

Com o passar dos anos a lei 10.639/03 foi alterada pela lei 11.645/08 que se refere a não só a obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-Brasileira, mas incluem a História e Cultura Indígena. Tornando nítida a tentativa de reconhecimento e valorização dos povos e culturas que são formadoras da cultura brasileira.

## 2.5 JOGOS DE MATRIZ AFRICANA

Esta pesquisa sobre jogos de matrizes africanas mostrou que existem insuficientes produções e/ou livros sobre este contexto, encontramos vários artigos, projetos e blogs com alguns jogos e brincadeira relacionados à matriz africana.

Segundo Huizinga (1971), “ o jogo é fato mais antigo que a cultura”, e apresenta a ideia de que os animais já realizavam tal manifestação antes mesmo que os humanos os iniciassem na atividade lúdica “os animais brincam tal como o homem” (p.3)

De acordo com Vygotsky (1989) referenciado por Baranita (2012) nas suas análises sobre o jogo, estabeleceu uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é para o desenvolvimento integral da criança.

Por intermédio do jogo a criança consegue definir conceitos, elaborar circunstâncias que potencializem o seu desempenho de situações reais. Podemos então dizer que, o jogo surge no mundo imaginário e ajuda para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem.

Segundo Prista, Tembe e Edmundo (1992) o jogo e a brincadeira sempre estiveram voltados para o âmbito educacional e preparação para vida. O jogo está além dos limites físicos e psicológicos, pois todo jogo tem algum significado. Pois conforme Huizinga, o jogo trata-se de:

Atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer

interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (1971, p.16).

Fabiano Maranhão (2009) relata que os jogos para os africanos sempre estiveram ligados à vida social, da mesma forma que a religião, as artes e outras manifestações culturais da humanidade, o indivíduo vive dentro de comunidades onde ensina/aprende dentro de uma unicidade.

Entre suas várias colocações sociais, os jogos a todo o momento foram ferramentas de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para comunicação dos avanços da sociedade em múltiplos campos do conhecimento. Ao ensinar um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam e ainda falam aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que participa do patrimônio cultural do grupo. Ou seja, ao ensinarem um jogo estão ensinando a própria vida (CIVITA, 1978).

Ao passar do tempo e a nova realidade vivida pelos descendentes de africanos nascidos no Brasil, muitos dos jogos foram esquecidos, pois sofreram influência mútua da cultura africana, portuguesa e indígena.

Os jogos estão introduzidos nos costumes de todas as culturas do mundo. Esse atributo, no entanto, não garante o mesmo grau de prestígio para com a representatividade nas diferentes sociedades humanas. As alterações que podemos achar dependem do funcionamento das instituições, políticas e de como os jogos, brincadeiras, danças, e práticas esportivas participam da cultura e da existência grupal (MIRANDA, 2006).

Sendo assim, concluímos nosso conceito do jogo para a pesquisa, como algo que engloba diferentes práticas lúdicas corporais que possibilitam aprendizagens através das relações sociais.

O desígnio desta pesquisa foi proporcionar aos alunos a vivência dos Jogos de Matriz Africana nas práticas corporais das aulas de Educação Física. As brincadeiras africanas trazem diferentes formas e valores culturais que podem trazer benefícios ao desenvolvimento das práticas corporais, trazer as origens de jogos matrizes africanas no âmbito escolar no ensino fundamental dos anos complementares, fazer com que os alunos tenham experiências vividas de seus costumes, regras, jogo e habilidades. Assinalar que por ter cultura

diferente não quer dizer que devemos negligenciar sua cor ou raça, pois todos nós temos sangue indígena, africano e portugueses.

Adaptar prática corporais de matriz africana (por intermédio de jogos e brincadeiras) que remetem a autodescoberta da identidade racial dos alunos, proporcionando às crianças, a valorização e uma forma de potencializar o reconhecimento das relações étnico-raciais. A seguir, delinearemos por meio da metodologia como e onde aconteceu a pesquisa de campo.

### 3 METODOLOGIA

Essa pesquisa se classifica quali-quantitativa, pois utilizaremos questionários com questões abertas e fechadas e devido a isso, a pesquisa se caracteriza como qualitativa e quantitativa. Pois conforme Moreira & Caleffe (2008, p. 73) “ambas podem ser usadas no mesmo estudo ” qualitativa por explorar as características dos indivíduos e cenários envolvidos e por ter qualidades na observação, não podendo ser descritos numericamente; e a pesquisa será, também, quantitativa por fazer uso de mensuração de dados e estatísticas, como a análise de questionários. E se torna uma pesquisa participante, que de acordo com Borda (1983, p.43) é a pesquisa

[...]que responde especialmente às necessidades de populações que compreendem operários, camponeses, agricultores e índios – as classes mais carentes nas estruturas sociais contemporâneas – levando em conta suas aspirações e potencialidades de conhecer e agir. É a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior.

Assim, a pesquisa participante se faz por compreender as necessidades de populações, de forma a possibilitar a autonomia e a autoconfiança dos envolvidos. Com base nessa metodologia delineamos o problema a ser investigado por nossa pesquisa.

Portanto, para que alcançássemos os objetivos propostos para este estudo optamos pela pesquisa de natureza quali-quantitativo que se justifica devido o nosso objetivo geral: analisar de que forma os jogos de Matriz Africana, podem potencializar a valorização e o reconhecimento étnico-racial no contexto das aulas de Educação Física.

Deste modo, para o desenvolvimento dos Jogos de Matrizes Africanas utilizamos o seguinte roteiro: A pesquisa foi apresentada à direção para ser autorizada, e a seguir ao professor de Educação Física para poder ser aplicada. A escola escolhida foi a EMEF “Maria Aparecida dos Santos Silva Filadelfo”, situada no Bairro Morada do Ribeirão, na Cidade de São Mateus-ES.

A EMEF “Maria Aparecida dos Santos Silva Filadelfo”, foi selecionada após observações feitas durante os estágios supervisionados do nosso curso, que por meio de visitas às escolas do Município de São Mateus-ES, percebemos uma grande quantidade de alunos afrodescendentes. A turma foi escolhida de acordo com a Proposta de Ensino de Educação Física da Rede Municipal de São Mateus/ES que traz no segundo trimestre os Jogos de Matriz Africana para serem ministrados nas turmas de 6º anos do Ensino Fundamental.

No momento de apresentação foi dialogado com a equipe pedagógica da escola sobre a relevância da pesquisa e da Lei 10.639/2003, que institui a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura de Matrizes Africanas no currículo escolar de ensino fundamental e médio.

Dando continuidade ao procedimento metodológico emitimos um termo de consentimento livre e esclarecido, com o compromisso de não divulgarmos os nomes dos participantes, seguido também dos demais preceitos éticos, para que não houvesse a exposição dos alunos. Com isso, a gestão autorizou a nossa entrada na escola, e o professor nos viabilizou o desenvolvimento da aplicação da pesquisa.

Foram utilizadas 6 aulas de 50 minutos durante o segundo trimestre na disciplina de Educação Física em uma turma do 6º Ano do Ensino Fundamental dos Anos Finais, cedidas pelos Professores de Educação Física e História, que atua no turno matutino.

O nosso primeiro contato com os alunos foi por meio de um questionário, onde seu objetivo foi investigar o conhecimento dos alunos acerca da cultura e dos jogos de Matriz Africana. Buscando não intervir nas respostas, optamos por não conversar sobre tema a ser abordado antes da aplicação e o nosso objetivo naquele contexto escolar.

### 3.1 CARACTERÍSTICAS DA ESCOLA

A escola tem como missão “Educar e assegurar um ensino de qualidade, garantindo o acesso e permanência dos alunos, formando cidadãos participantes, capazes de agir na transformação da sociedade. A visão da escola é ser reconhecida pela comunidade escolar e local como referência de uma fazer

pedagógico dinâmico, que permita aos alunos a construir e reconstruir conhecimentos, competências e habilidades para intervir na realidade em que vive.

A instituição possui 7 salas de aulas, 47 funcionários, sala de professores, laboratório de informática, quadra de esportes coberta, cozinha, banheiro dentro do prédio, sala de secretaria, refeitório e pátio coberto.

A clientela da escola é proveniente de familiares do bairro Morada do Ribeirão, atendendo no período da tarde ensino fundamental I 139 alunos e no período manhã no ensino fundamental II 154 alunos, totalizando 293 alunos.

## 4 ANÁLISE DE DADOS

Analisou os dados alçados no decorrer da pesquisa, que exigiu uma visão atenta na aplicabilidade das aulas e nas análises do questionário, sempre que possível comparando-as com os objetivos propostos. Para melhor compreensão dividimos essa análise em duas partes:

Primeiramente a análise dos questionários aplicados em primeiro contato com a turma de 6º ano em seguida a vivência da pesquisa com análise e interpretação dos resultados dos jogos de Matriz Africana que foram ministradas no decorrer da pesquisa. Como já descrito o foco dessa pesquisa está nos resultados obtidos após as seis aulas ministradas.

### 4.1 APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

Esse momento ocorreu em sala de aula, e para que não houvesse influência nas respostas dos questionários os pesquisadores não abordaram em primeiro momento acerca do tema referente a essa pesquisa. A turma de 6º ano do Ensino Fundamental dos Anos Finais, tem 21 alunos e os questionários atingiram 100% da turma. Portanto, a porcentagem da amostra é relevante e traduz fieis resultados desta pesquisa.

O questionário foi elaborado e utilizado como instrumento de coletas de dados, com a finalidade de nos revelar por meio da interpretação de dados produzidos, o conhecimento dos alunos em relação a cultura de Matriz Africana. Para que possamos analisar os alunos, iremos expor algumas repostas onde se caracterizam as consequências da insuficiência de número de aulas a serem ministradas em relação ao tema abordado no ano letivo.

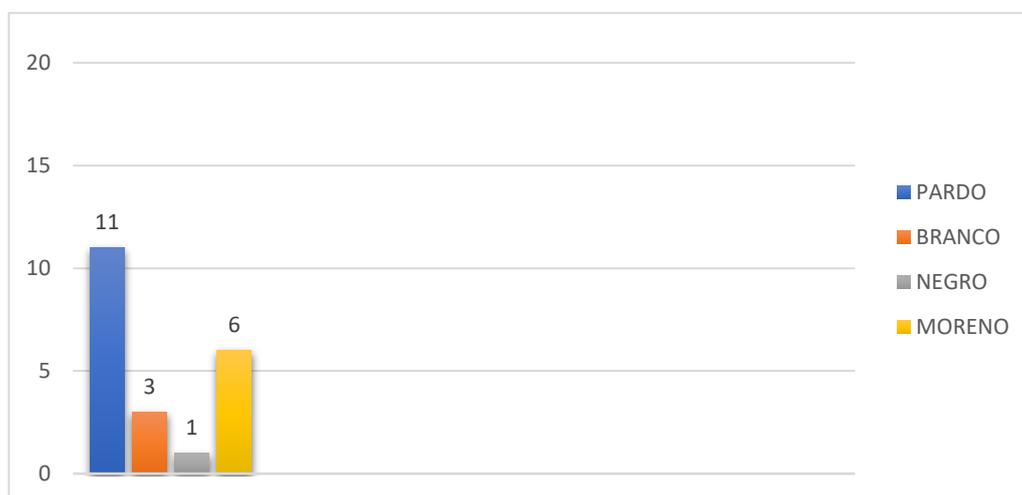
**Questão 1) Qual sua (s) descendência (s)?**

Para uma melhor compreensão dessa amostra de 21 alunos da Escola Maria Santos Silva Filadelfo, procurou representá-los através dos alunos, buscando uma caracterização desses dados, conforme demonstrado no gráfico a seguir:



Observa-se que há resistência dos alunos em expor sua descendência. Nota-se que essa resistência se dá por um fator em comum entre os alunos: falta de diálogo com os pais, esse fator colaborou para que os alunos não desenvolvessem seus conhecimentos e preceitos étnicos.

### Questão 2) Qual sua cor/raça?



Os dados do gráfico retratam o alto índice de alunos que não se consideram negros, mesmo quando é evidente sua cor/raça o aluno se nega a admitir. Evidenciou somente o lado pardo e moreno, em muitos casos quando elas verbalizavam sua descendência de origem europeia as crianças falavam “Hum, que chique! ”. (Informação verbal)

Segundo Munanga (2006) o que significaria ser “branco”, ser “negro”, ser “amarelo”, ser “mestiço” ou “homem de cor”?

Para o senso comum, essas denominações parecem resultar da evidência e recobrir realidade biológicas que se impõem por si mesmas. No entanto, trata-se, de fato, de categorias cognitivas, largamente herdadas da história da colonização, apesar de nossa percepção da diferença atuar no campo do visível. É através dessas categorias, cujo conteúdo é mais ideológico do que biológico, que adquirimos o hábito de pensar nossas identidades sem nos darmos conta da manipulação do biológico pelo ideológico. (MUNANGA, 2006, p.18)

Observou-se que através das questões 1 e 2 do questionário, foi reafirmada que há necessidade de se elaborar um trabalho diferenciado que contemple de fato a cultura de Matriz Africana dentro da escola. E que através desse trabalho abre-se um leque para futuras pesquisas/projetos com a finalidade de trabalhar a valorização e reconhecimento da autodescoberta.

### **Questão 3) O que é África para você?**

Observamos a representação da África no imaginário das crianças tais como:

Aluno A: *“É um continente cheio de culturas”.*

Aluno B: *“Um lugar cheio de cultura e muito pobre”.*

Aluno C: *“A África é um país que mora muito pobres e só tem gente negra”.*

Podemos observar que os alunos caracterizam a África como um continente cheio de culturas e pobre. Nota-se também que recorrência da África associada a um lugar, país e continente.

### **Questão 4) Você acha importante conhecer a cultura africana? Por quê?**

Aluno A: *“Sim. O mundo hoje tem que conhecer mais a cultura de cada um”.*

Aluno B: *“Sim. Porque são diferentes das nossas culturas”.*

Aluno C: *“Sim. Porque além da agente conhecer novas culturas ela faz parte da nossa”.*

Quando questionados (alunos) sobre a importância de conhecer a cultura africana, todos os alunos sem exceção, disseram que *“Sim”*, alguns alunos justificaram que é importante vivenciar diferentes culturas e que a cultura africana faz parte da cultura brasileira.

**Questão 5) Você já aprendeu nas aulas algum conteúdo sobre a África? Em qual?**

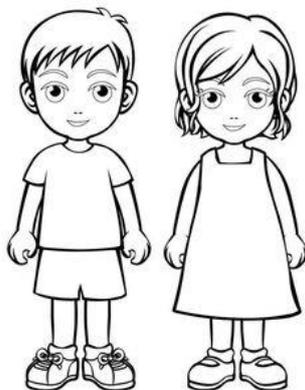
Aluno A: *“Sim, na aula de história. ”*

Aluno B: *“Sim, no 4º ano na aula de Educação Física. ”*

Aluno C: *“História e era muito sofrência. ”*

Percebemos que todos os alunos têm um conhecimento em relação a África e que esse conhecimento se origina nas aulas da disciplina de História e Educação Física, destacando a possibilidade da interdisciplinaridade, por ser um tema transversal.

**6) Pinte o desenho abaixo:**



A intenção proposta foi saber qual a cor/raça que os alunos valorizam, por meio da cor da pele e do cabelo que os alunos coloriram a figura. Através desta atividade observamos que as cores predominantes no desenho foi: marrom e branco em relação da cor da pele e preto, amarelo e marrom em relação a cor do cabelo.

### Questão 7) Qual o tipo de cabelo que você mais gosta?



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

Obtivemos o seguinte resultado de acordo com o gráfico a seguir:



Pode-se observar que a maioria dos alunos escolheram a figura de número 2 obteve maior percentual de escolha, a figura 2 é caracterizada por uma criança de cabelo longo e liso, e teve alunos que respondeu mais de uma. Notamos também que menor porcentagem foi a figura 1 com o total de cinco votos.

Concluimos que por intermédio do questionário, identificamos que o grau de conhecimento sobre o tema abordado é baixo, e que carece de um olhar pedagogicamente especial para que fatores como identidade e valores étnico-raciais sejam abordadas com mais frequência. Para valorização da cultura brasileira como um todo.

## 4.2 CARTILHA PEDAGÓGICA

Produzimos uma cartilha pedagógica com orientações metodológicas sobre o ensino da Cultura Africana e Afro-brasileira, tem como objetivo de sugestão, para o desenvolvimento dessa temática, tanto nas aulas de Educação Física como em outras disciplinas.

Contendo nessa cartilha uma breve introdução sobre a África e algumas contribuições que eles trouxeram para o Brasil como por exemplo a culinária, jogos, linguagem oral e a linguagem corporal. Apresentamos de 8 Jogos de Matriz Africana (terra-mar, labirinto, kudoda, amarelinha africana, mamba, saltando feijão, pombo e pegue a calda) todos esses jogos com imagens ilustrativas para que chamem atenção da criança.

A história bastante conhecida em todas as escolas no mundo como “Menina bonita do laço de fita” é um livro da autora Ana Maria Machado, uma das mais importantes escritoras da literatura infantil. A escritora conta a história de uma menina negra, de olhos bem negros e os cabelos trançados com fitas coloridas nas pontas. Esta história tem um coelho apaixonado, que era encantado pela beleza da cor da pele da menina. E por ela achar ela tão bonita começou a perguntar qual era o segredo que ela tinha para ser tão pretinha. E por achá-la bonita começou a perguntar diversas vezes qual o segredo que ela tinha para ser tão pretinha.

Conta uma história de uma boneca chamada Abayoni, durante as terríveis viagens a bordo dos tumbeiros as mães africanas rasgavam retalhos de suas saias e a partir deles criavam pequenas bonecas, feitas de tranças ou nós, que serviam como amuleto de proteção. As bonecas, símbolo de resistência termo que significa “Encontro precioso”, em lorubá, uma das maiores etnias do

continente africano cuja população habita parte da Nigéria, Benin, Togo e Costa do Marfim. Além de conta a história da boneca Abayoni, contamos como fazer a boneca passo a passo contendo imagem ilustrativa.

Sugestão de um filme chamado “Pantera Negra” que ficou bastante conhecido no ano de 2018, conta a história de um jovem príncipe prestes a assumir o trono deixado por seu pai. Junto com a responsabilidade de ser rei, vem a responsabilidade de receber os poderes do herói Pantera Negra, passado também entre gerações da família real. O filme traz a grande contribuição de mostrar a diversidade das pessoas negras, expressa nos figurinos coloridos e variados, nas paisagens urbanas cosmopolitas conjugadas com áreas de paisagem natural, sem criar hierarquias batidas entre rural e urbano.

Algumas atividades bem divertidas relacionado a África em forma de caça palavras, desenhos para colorir, criação de histórias em quadrinho e também algumas atividades de pesquisa.

Abordamos sobre a culinária com representação de imagens. Breve relato sobre a capoeira, de onde ela se originou, o surgimento e sobre a roda de capoeira. E por fim, apresentamos algumas curiosidades sobre África.

A metodologia pedagógica utilizada na elaboração da cartilha pedagógica com o tema de “Cultura Matriz Africana” torne-se clara e acessível aos vários tipos de público e será uma boa ferramenta pedagógica para fornecer uma base sobre a qual serão desenvolvidos os diversos trabalhos educacionais.

### 4.3 APLICAÇÃO DOS JOGOS UTILIZADOS

No primeiro momento, foram apresentados para a turma os jogos a serem aplicados no decorrer das aulas, valores históricos e suas regras e de onde eles são originados para que cada aluno pudesse se familiarizar permitindo assim que os alunos reconhecessem e assimilassem as normas. E puderam começar a traçar estratégias para bem jogá-lo, pois afirmou Moysés (2006), é no jogo que a criança começa a agir numa esfera de conhecimento, traçando suas ações, deste modo se fez necessário algumas partidas modelos para que com a prática

cada elemento do jogo fique bem fixado para cada aluno, permitindo assim um domínio maior de ações futuras. Como demonstrada a imagem a seguir:



Explicação dos jogos, valores históricos e suas regras.

Ao aplicarmos as atividades não tiveram alunos com grandes dificuldades em relação aos jogos trabalhados, vale ressaltar que os alunos assimilaram os esquemas dos jogos rapidamente e houve a participação de todos os alunos e demonstraram grande interesse pela aula.



## JOGOS UTILIZADOS NO DIA 13 DE JUNHO DE 2018

Primeiro jogo apresentado, alguns alunos já haviam praticado ou teriam ouvido falar mais não sabiam do seu valor histórico, ou seja, de onde é originada esse jogo. O conteúdo utilizado, foi o Terra- Mar (adaptação de uma brincadeira popular de Moçambique) que por sua vez é um jogo que envolve concentração e atenção, onde é feita uma longa reta 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.



Segundo jogo utilizado foi o 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.



Terceiro jogo utilizado foi o Da Ga (adaptação de uma brincadeira infantil presente em Gana e na Nigéria). Da Ga significa "jiboia". Riscando um quadrado ou retângulo no chão, que 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.



E por último jogo utilizado foi a Mamba (adaptação de uma brincadeira infantil da África do Sul) é um jogo de correr e pegar, onde é marcado 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.



#### JOGOS UTILIZADOS NO DIA 15 DE JUNHO DE 2018

Primeiro jogo utilizado foi Neéz deguíaan (adaptação de uma brincadeira de Marrocos, originalmente inserida na obra de Giaccone 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 para 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.

Segundo jogo utilizado foi Comboio (adaptação de uma brincadeira infantil de Botswana) é um jogo de coordenação em geral em grupo, onde é riscado 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.

Terceiro jogo utilizado foi 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 sentada, quem estava sentado, torna-se o novo guardião.

Por fim, o último jogo utilizado foi Estrelas e coletores (adaptação de uma brincadeira do Zaire) onde delimita 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.

## JOGOS UTILIZADOS DIA 18 DE JUNHO DE 2018

Primeira atividade utilizada foi Kameshi Ne Mpuku/ gato e o rato (adaptação de uma brincadeira infantil do povo Luba, do Congo) onde 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.

Segundo jogo utilizado foi Preso na lama (adaptação de uma brincadeira da África do Sul, similar a “pira cola” brasileira) onde 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 está 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 último jogador a ficar livre no campo.

Por fim, o último jogo utilizado foi Pengo Pengo que por sua vez é um jogo de força, onde 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 está 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.

No contexto geral das aulas percebeu-se que ao aplicarmos os jogos, o grande interesse dos alunos, a forma e o tempo que cada um conseguiu assimila e captar as estratégias. Entretanto, pode-se averiguar que devido ao pouco tempo que tivemos para aplicá-lo, a ampla importância dos jogos para potencializar a valorização e o reconhecimento étnico-racial.

Os Jogos de Matriz Africana é um instrumento auxiliar no ensino da cultura africana, pois os jogos trazem diferentes formas e valores culturais, já que por intermédio do jogo o homem constrói e reconstrói a sua cultura.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização deste trabalho que envolveu pesquisa participativa e também através do questionário foi possível observar o conhecimento e as visões dos alunos em relação a África, grande parte dos alunos apresentam que a África é um continente cheio de culturas e também relatam a importância de conhecer a Cultura de Matriz Africana. Sendo isso observado ao aplicar a pesquisa no 6º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Maria Aparecida dos Santos Silva Filadelfo na cidade de São Mateus – ES. Entendendo a contribuição dos jogos de matriz africana na construção desses valores e percebendo uma aprendizagem significativa na aplicação desses jogos.

Pudemos compreender, neste estudo, que o desconhecimento em relação a África e os pensamentos racistas e discriminatório, são procedentes de falhas seculares na história que atualmente, representa no imaginário coletivo da sociedade brasileira.

Precisamos no nosso trabalho cotidiano, incorporar o discurso da diferença não como algo que enriquece nossas práticas e as relações entre as crianças, possibilitando, desde cedo, o enfrentamento de práticas de racismo, a construção de posturas mais abertas às diferenças e, conseqüentemente, a construção de uma sociedade mais plural. (ABRAMOWICZ et al, 2006, p.74)

A pesquisa Jogos de Matriz Africana no contexto das aulas de Educação Física no 6º ano permitiu, por intermédio de vivências a experimentação de jogos de Matriz Africana, oportunizando aos alunos, de expressiva representação negra embora tivemos outras representações, a conhecer e reconhecer a sua cultura, podendo ter uma outra percepção da África.

Percebeu-se que ao aplicarmos os jogos, o grande interesse dos alunos, a forma e o tempo que cada um conseguiu assimila e captar as estratégias. Entretanto, pode-se averiguar que devido ao pouco tempo que tivemos para aplicá-lo, a ampla importância dos jogos para potencializar a valorização e o reconhecimento étnico-racial, abre-se um leque para futuras pesquisas.

Consideramos também que a lei 10.639/2003, que institui a obrigatoriedade do ensino da História da África e dos Africanos no currículo escolar de ensino fundamental e médio foram compreendidas e iniciadas, uma vez que as discussões e atividades desenvolvidas nessa pesquisa propiciaram essa abordagem, ainda que de forma inicial, necessitando de ser mais desenvolvidos por meio das disciplinas escolares, incluídos em projetos interdisciplinares pedagógicos, para que não fique preso apenas no dia da Consciência Negra.

Concluimos que Os Jogos de Matriz Africana é uma ferramenta auxiliar no ensino da cultura africana, pois os jogos trazem diferentes formas e valores culturais, além de contribuir na potencialização para a valorização e o reconhecimento étnico-racial, já que por intermédio do jogo o homem constrói e reconstrói a sua cultura.

## 6 REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Wlamyra R.; FRAG, Walter F. **Uma história do negro no Brasil**. Leitura: Salvador: Centro de Estudos Afro-Orientais; Brasília: Fundação Cultural Palmares, 2006, 320 pág.

ABRAMOWICZ, Anete; SILVÉRIO, Valter Roberto; OLIVEIRA, Fabiana; TEBET Gabriela Guarnieri de Campos. **Trabalhando a diferença na educação infantil**. São Paulo: Moderna, 2006.

ARAUJO, Emanuel. **Viva Cultura, Viva o Povo Brasileiro**. Museu Nacional: São Paulo, 2007.

BARANITA, Isabel. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Lisboa, 2012.

BARBOSA, Ariadine; SANTOS, Cátia; SOUZA, Sidnei; SILVEIRA, Marta. **Jogos e brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira**. Uruguaiana: RS, 2014.

BORDA, Orlando Fals. **Aspectos teóricos da pesquisa participante: considerações sobre o significado e o papel da ciência na participação popular**. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (org.). Pesquisa participante. São Paulo: Brasiliense, 1981. P. 42-62

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394 20 de novembro de 1996. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. **Lei nº10.639, de 9 de janeiro de 2003. Inclui a obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-Brasileira no Currículo Oficial da rede de ensino**. Brasília: Diário Oficial da União.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC / SEF, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria da educação continuada, alfabetização, diversidade e inclusão. **História e cultura africana e afro-brasileira na educação infantil**. Brasília: MEC/SECADI, UFSCar, 2014. 144p.

FILHO, G. R.; OLIVEIRA, C. C.; NASCIMENTO, J. G. **Formação inicial, histórica e cultura africanas e afrobrasileira: perspectivas na implementação da Lei federal 10.639/2003**: 1. Ed. Uberlândia, MG; Editora gráfica lops, 2012.

FLEXOR, Maria Helena Ochi. **A “CIVILIZAÇÃO” DOS ÍNDIOS E A FORMAÇÃO DO TERRITÓRIO DO BRASIL** TP 1 PT. Salvador, dezembro 2004.

FONSECA, Dagoberto José da. **A história, o africano e o afro-brasileiro. Departamento de antropologia, política e filosófica – faculdade de ciências e letras – UNESP.** Araraquara.

GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **A motricidade humana no ensino fundamental. In: I Seminário Internacional de Motricidade Humana: passado-presente-futuro**, 2007, São Paulo. Anais... São Paulo: ALESP, 2007. v.1. p.29-35.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo, Perspectiva/EDUSP, 1971, p.3.

JUSBRASIL. **Definição dos termos normativos: raça, cor, preconceito, discriminação, racismo.** Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/referencia-de-sites-e-artigos-online/>>. Acesso em: 11 de junho de 2018

LUNA, Luiz. **O Negro na luta contra a escravidão.** Leitura: Rio de Janeiro, 1968.

MACEDO, Sérgio D. T. **Crônica do Negro no Brasil.** Record: Rio de Janeiro, 1974.

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

MATTOS, Regiane A. **História e cultura afro-brasileira.** Contexto: São Paulo, 2016.

MIRANDA, Monique. **Classificação de raça/cor e etnia: conceitos, terminologia e métodos utilizados nas ciências da saúde no Brasil.** Rio de Janeiro, 2010.

MOREIRA, Herivelto e CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador.** – 2 ed. – Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

MOYSÉS, L. **Aplicação de Vigotsky a educação Matemática.** 7ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MUNANGA, Kabengele.; GOMES, Nilma L. **O negro no Brasil de hoje.** 2. Ed. São Paulo: Global, 2016.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil**, p. 18.

OPAS/OMS NO BRASIL. **Comunidade quilombola Jambeiro, em São Mateus, Espírito Santo, recebe atendimento de médica cubana do Programa Mais Médicos.** Brasília: 2015

PEREIRA, Alesandro A.; GONÇALVES JUNIOR, Luiz; SILVA, Petronilha B. G. **Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física.** Florianópolis, 2009.

SANTOS, Anderson Oramisio. **Formação de professores à luz da história e cultura afro-brasileira e africana: Novos desafios para uma prática reflexiva.** Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/poiesis/article/download/29585/16417>. Acesso em: Dia 23 de Outubro de 2017.

## **APÊNDICE A - PLANO DE AULA**

---

---

## PLANO DE AULA

**PROFESSORES:** Daniella Santos Nascimento, Jackeline da Silva Costa e Kennedy Mioto de Souza

**LOCAL:** Quadra esportiva

**DATA:** 13/06/2018

**DURAÇÃO:** Duas aulas de 50min

**TEMA:** Jogos de Matriz Africana

**CONTEÚDO:** Jogos

### OBJETIVO

- Trabalhar a Cultura de Matriz Africana por meio dos jogos.

**MATERIAIS:** Giz e sacola.

### METODOLOGIA

Explicar quais são os jogos a serem aplicados no decorrer das aulas, valores históricos e suas regras e de onde eles são originados.

#### Atividade 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.

#### Atividade 2. Pegue a calda

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.

### **Atividade 3. 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.

### **Atividade 4. 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.

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação deve ser feita durante toda aula. Avaliar o aluno pelo desenvolvimento a cada atividade, o respeito e se compreenderam o que foi passado.

---

---

## PLANO DE AULA

**PROFESSORES:** Daniella Santos Nascimento, Jackeline da Silva Costa e Kennedy Miotto de Souza

**LOCAL:** Quadra esportiva

**DATA:** 15/06/2018

**DURAÇÃO:** 50min

**TEMA:** Jogos de Matriz Africana

**CONTEÚDO:** Jogos

**OBJETIVO:**

- Trabalhar a Cultura de Matriz Africana por meio dos jogos.

**MATERIAIS:** Giz

**METODOLOGIA**

Explicar quais são os jogos a serem aplicados no decorrer das aulas, valores históricos e suas regras e de onde eles são originados.

### **Atividade 1. Neéz deguíaan**

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 para 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.

### **Atividade 2. 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.

### **Atividade 3. 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.

### **Atividade 4. 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.

### **AValiação**

A avaliação deve ser feita durante toda aula. Avaliar o aluno pelo desenvolvimento a cada atividade, o respeito e se compreenderam o que foi passado.

---

---

## PLANO DE AULA

**PROFESSORES:** Daniella Santos Nascimento, Jackeline da Silva Costa e Kennedy Miotto de Souza

**LOCAL:** Quadra esportiva

**DATA:** 18/06/2018

**DURAÇÃO:** Duas aulas 50min

**TEMA:** Jogos de Matriz Africana

**CONTEÚDO:** Jogos

**OBJETIVO:**

- Trabalhar a Cultura de Matriz Africana por meio dos jogos.

### **METODOLOGIA**

Explicar quais são os jogos a serem aplicados no decorrer das aulas, valores históricos e suas regras e de onde eles são originados.

#### **Atividade1. 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.

### **Atividade 2. 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 está 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 último jogador a ficar livre no campo.

### **Atividade3. 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 está 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.

### **AVALIAÇÃO**

A avaliação deve ser feita durante toda aula. Avaliar o aluno pelo desenvolvimento a cada atividade, o respeito e se compreenderam o que foi passado.

## **APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO MATEENSE**  
**FACULDADE VALE DO CRICARÉ**  
**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

---

**QUESTIONÁRIO**

1. Qual sua (s) descendência (s)?

( ) Italiano ( ) Alemã ( ) Africano ( ) Japonês ( ) Outras, qual (s)?

\_\_\_\_\_

2. Qual sua cor/raça? \_\_\_\_\_

3. O que é África para você?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Você acha importante conhecer a Cultura Africana? Por quê?

\_\_\_\_\_

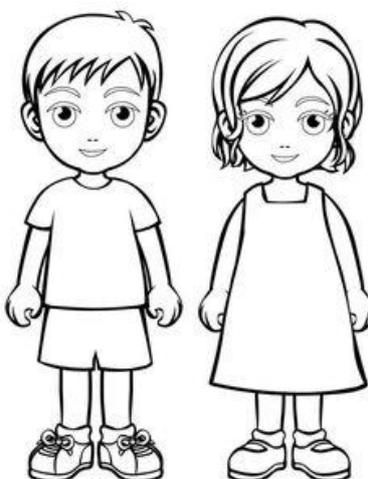
\_\_\_\_\_

5. Você já aprendeu nas aulas algum conteúdo sobre a África? Em qual aula?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. Pinte o desenho abaixo:



7. Qual o tipo de cabelo que você mais gosta?



1.( )



2.( )



3.( )



4.( )

## **APÊNDICE C - CARTILHA PEDAGÓGICA**

**CULTURA MATRIZ AFRICANA**

# **CARTILHA PEDAGÓGICA**



**DANIELLA SANTOS NASCIMENTO**

**JACKELINE DA SILVA COSTA**

**KENNEDY MIOTO DE SOUZA**

**SÃO MATEUS**

**2018**

---

---



A cultura brasileira é formada por meio da influência de vários países como: Portugal, Itália, Alemanha, Japão, Espanha, Suíça, China, Coreia do Sul, Polônia, Ucrânia, França, Líbano, Israel, Bolívia e Paraguai e um continente com grande contribuição cultural a África. Os povos africanos foram aprisionados e exportados para o Brasil no século XVI, e aqui os fizeram escravos e eram vendidos como mão-de-obra para trabalharem nas lavouras de cana-de-açúcar, cacau entre outras atividades.

A comercialização de escravos ganhou força e eles chegavam em grande número em portos brasileiros, “No século XVI, o número total de escravos comercializados nas rotas de atlântico ficou em torno de 800 mil a 1,3 milhão” (MATTOS, 2016, pag. 65). Formando no Brasil uma superpopulação de povos africanos escravizados, contribuindo incalculavelmente para que se formasse a cultura brasileira, essas contribuições estão situadas na religião (Islamismo, Calundu, Candomblé, Umbanda entre outros), na culinária (acarajé, angu, feijoada, beiju e bolo de coco), na linguagem oral (abadá, cafuné, candomblé, farofa e entre outras), na linguagem corporal (bataque, afoxés, axé, samba e movimentos hip hop), e jogos (terra-mar, pegue o bastão e kebetu).



[Capture and Coffle of Enslaved Africans, Angola, 1786-87



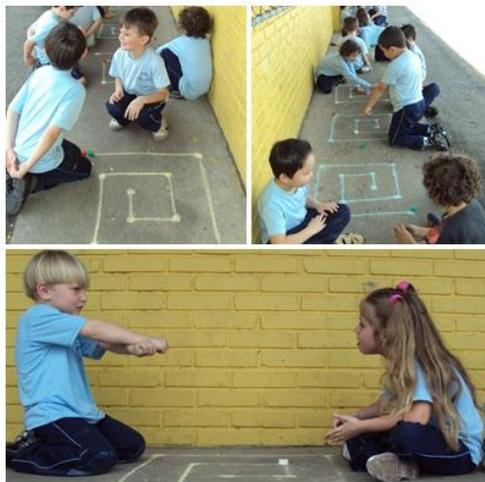
*Conheça alguns dos Jogos de Matriz Africana!*

- **Terra-mar (Moçambique)**



Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “terra” do outro “mar”. No início todas as crianças podem ficar do lado da terra. Ao ouvirem “mar!”, todas devem pular para o 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.

- **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, sendo 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 aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento se repete até que a pedra de um dos jogadores chegue até a última aresta e ganhe o jogo.

- **Kudoda (Zimbábue)**



Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas puder de dentro da tigela antes de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

- **Amarelinha africana**



Os participantes fazem o desenho da amarelinha, como indicado ao lado. Um dos diferenciais dessa amarelinha é que duas crianças pulam ao mesmo tempo.

Cada participante começa a brincadeira de um lado do gráfico, com cada pé em um quadrado. Eles devem pular para os quadrados à direita ao mesmo tempo.

Depois de pular para os dois quadrados ao lado eles voltam para o lugar onde começaram o jogo. Aí saltam para os quadrados em frente, pulam para os que estão ao lado e retornam. Em seguida, voltam para os quadrados de trás e pulam de novo para os quadrados ao lado.

Dali, eles pulam para a terceira linha de quadrados e repetem os movimentos, até que um fique de costas para o outro. Quando isso acontece, eles pulam de novo para o quadrado ao lado e voltam. Depois pulam para a última linha e repetem o movimento.

Aí é só dar meia volta, deixando o pé direito no quadrado em que está e colocando o pé esquerdo no quadrado de trás e recomeçar o jogo trocando os lados do quadrado principal, até que um dos jogadores erre a sequência ou pise na linha.

- **Mamba (África do Sul)**



Marque e estabeleça limites. Todos devem permanecer dentro dos limites. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra corre ao redor da área marcada e tenta 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.

- **Saltando feijão (Nigéria)**



Escolher um jogador para girar uma corda no chão. Este será o “balanceador” e os outros jogadores formam um círculo em torno dele. Este balança a corda pelo chão os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador o qual será vencedor.

- **Pombo (Gana)**



Cinco pedras, sementes ou saquinhos feitos com arroz são colocados no chão. A criança escolhe e joga no ar. Enquanto a pedra está no ar ela pega outra do monte com a mesma mão, depois pega a pedra que foi jogada para ar antes de cair. Coloca as pedras de volta no chão. O jogador joga a pedra no ar novamente, mas nesta vez deve pegar duas

pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

- **Pegue a calda (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.



### *Menina Bonita do Laço de Fita*



*Era uma vez uma menina linda, linda.*

*Os olhos pareciam duas azeitonas pretas brilhantes, os cabelos enroladinhos e bem negros.*

*A pele era escura e lustrosa, que nem o pelo da pantera negra na chuva.*

*Ainda por cima, a mãe gostava de fazer trancinhas no cabelo dela e enfeitar com laços de fita coloridas. Ela ficava parecendo uma princesa das terras da África, ou uma fada do Reino do Luar.*

*E, havia um coelho bem branquinho, com olhos vermelhos e focinho nervoso sempre tremelicando.*

*O coelho achava a menina a pessoa mais linda que ele tinha visto na vida.*

*E pensava:*

*– Ah, quando eu casar quero ter uma filha pretinha e linda que nem ela...*

*Por isso, um dia ele foi até a casa da menina e perguntou:*

*– Menina bonita do laço de fita, qual é o teu segredo para ser tão pretinha?*

*A menina não sabia, mas inventou:*

*– Ah deve ser porque eu caí na tinta preta quando era pequenina...*

*O coelho saiu dali, procurou uma lata de tinta preta e tomou banho nela. Ficou bem negro, todo contente. Mas aí veio uma chuva e lavou todo aquele pretume, ele ficou branco outra vez.*

*Então ele voltou lá na casa da menina e perguntou outra vez:*

*– Menina bonita do laço de fita, qual é o seu segredo para ser tão pretinha?*

*A menina não sabia, mas inventou:*

*– Ah, deve ser porque eu tomei muito café quando era pequenina.*

*O coelho saiu dali e tomou tanto café que perdeu o sono e passou a noite toda fazendo xixi. Mas não ficou nada preto.*

*– Menina bonita do laço de fita, qual o teu segredo para ser tão pretinha?*

*A menina não sabia, mas inventou:*

– Ah, deve ser porque eu comi muita jabuticaba quando era pequenina. O coelho saiu dali e se empanturrou de jabuticaba até ficar pesadão, sem conseguir sair do lugar. O máximo que conseguiu foi fazer muito cocozinho preto e redondo feito jabuticaba. Mas não ficou nada preto.

Então ele voltou lá na casa da menina e perguntou outra vez:

– Menina bonita do laço de fita, qual é teu segredo para ser tão pretinha?

A menina não sabia e... Já ia inventando outra coisa, uma história de feijoada, quando a mãe dela que era uma mulata linda e risonha, resolveu se meter e disse:

– Artes de uma avó preta que ela tinha...

Aí o coelho, que era bobinho, mas nem tanto, viu que a mãe da menina devia estar mesmo dizendo a verdade, porque a gente se parece sempre é com os pais, os tios, os avós e até com os parentes tortos.

E se ele queria ter uma filha pretinha e linda que nem a menina, tinha era que procurar uma coelha preta para casar.

Não precisou procurar muito. Logo encontrou uma coelhinha escura como a noite, que achava aquele coelho branco uma graça.

Foram namorando, casando e tiveram uma ninhada de filhotes, que coelho quando desanda a ter filhote não para mais! Tinha coelhos de todas as cores: branco, branco malhado de preto, preto malhado de branco e até uma coelha bem pretinha. Já se sabe, afilhada da tal menina bonita que morava na casa ao lado.

E quando a coelhinha saía de laço colorido no pescoço sempre encontrava alguém que perguntava:

– Coelha bonita do laço de fita, qual é o teu segredo para ser tão pretinha?

E ela respondia:

– Conselhos da mãe da minha madrinha...



*Uma História Contada entre Tecidos e Dedos CoMPaz*

Para acalantar seus filhos durante as terríveis viagens a bordo dos tumbeiros – navio de pequeno porte que realizava o transporte de escravos entre África e Brasil – as mães africanas rasgavam retalhos de suas saias e a partir deles criavam pequenas bonecas, feitas de tranças ou nós, que serviam como amuleto de proteção. As bonecas, símbolo de resistência, ficaram conhecidas como Abayomi, termo que significa ‘Encontro precioso’, em Iorubá, uma das maiores etnias do continente africano cuja população habita parte da Nigéria, Benin, Togo e Costa do Marfim.

Sem costura alguma (apenas nós ou tranças), as bonecas não possuem demarcação de olho, nariz nem boca, isso para favorecer o reconhecimento das múltiplas etnias africanas.

Para fazer uma bonequinha de mais ou menos 12 cm corte um retângulo em tecido preto de 24x12 cm, um retângulo preto de 24x5cm, um retângulo em tecido colorido com 14x8cm e duas tirinhas finas coloridas.





## Filme “Pantera Negra”



O filme conta a história de T'Challa (Chadwick Boseman), um jovem príncipe prestes a assumir o trono deixado por seu pai. Junto com a responsabilidade de ser rei, vem a responsabilidade de receber os poderes do herói Pantera Negra, passado também entre gerações da família real.

T'Challa lidera a nação fictícia Wakanda, localizada na África. Um país rico que conjuga o respeito à natureza e às tradições com um avançado desenvolvimento tecnológico.

O filme traz a grande contribuição de mostrar a diversidade das pessoas negras, expressa nos figurinos coloridos e variados, nas paisagens urbanas cosmopolitas conjugadas com áreas de paisagem natural, sem criar hierarquias batidas entre rural e urbano.

**HORA DA ATIVIDADE**

1. Qual sua (s) descendência (s)?

---

2. Qual sua cor/raça?

---

3. O que é África para você?

---

---

---

4. Cole nos quadros abaixo uma figura de uma pessoa negra e uma pessoa branca e crie uma história para cada uma.

Dê nomes, idade, profissão, o que gosta de fazer e outras informações.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## CULINÁRIA



Acarajé



Beiju



Feijoada



Angu (Polenta)



Bolo de coco

5. Encontre no quadro abaixo nomes de comidas da culinária afro-brasileira.



Z	E	T	E	Y	S	A	G	H	J	X
L	U	H	A	R	J	H	K	W	T	W
R	O	W	Q	R	T	Y	R	F	B	N
T	F	E	I	J	O	A	D	A	J	K
D	Y	Q	R	U	D	T	R	H	N	C
X	J	U	W	I	T	N	Z	O	E	U
C	Y	R	T	O	U	U	L	P	G	L
V	F	U	P	M	C	M	K	L	R	T
B	R	R	L	S	I	K	I	H	O	U
N	V	A	U	V	O	L	B	B	S	R
K	A	C	A	R	A	J	E	U	D	A
M	T	Y	J	O	F	G	I	K	J	G
S	A	T	H	P	R	V	J	P	Q	R
D	P	H	I	W	I	F	U	O	F	Y
F	A	G	F	F	C	D	H	G	R	O
G	H	J	V	O	A	R	R	J	Y	I

6. Cite alguns ritmos e danças afro-brasileiros?

---



---



---

7. Você acha importante conhecer a cultura africana? Por quê?

---



---



---



8. Em casa pesquise e pinte no mapa os dois estados brasileiros em que a capoeira pode ter se originado. Depois, circule o estado em você mora.





## CAPOEIRA

Essa grande manifestação criada pelos africanos e seus descendentes no Brasil pode ser considerada uma dança, luta ou jogo.

Alguns estudiosos dizem que a capoeira se originou na Bahia e outros dizem que teve origem no Rio de Janeiro.

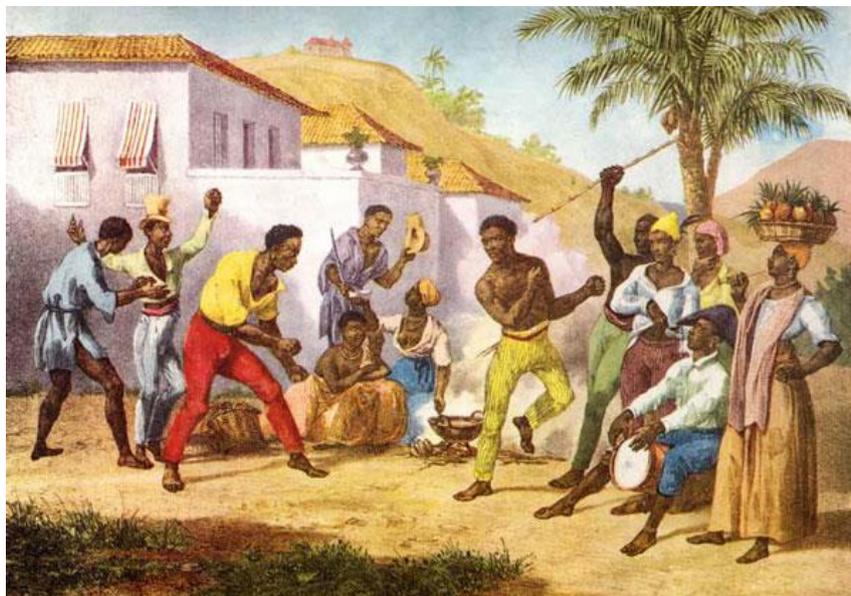


O surgimento da capoeira está relacionado às condições de vida dos africanos e seus descendentes na época da escravidão.

Proibidos de qualquer atividade ligada à luta corporal, os escravos utilizavam ritmos de música e movimentos de dança para disfarçar a prática de uma luta que reunia agilidade, força e técnica e que serviu como meio de combate e resistência às duras condições da escravidão.

Na roda de capoeira jogam duas pessoas de cada vez. As outras pessoas ficam em roda, cantando, gingando, batendo palmas ou tocando instrumentos, como o berimbau, o atabaque, o pandeiro e o agogô.

9. Observe a imagem e, depois, resolva as questões.



RUGENDAS, Johann Moritz. Roda de capoeira, cerca de 1835

A. O que está representando na imagem?

---

---

B. Quantas pessoas aparecem no quadro?

---

---

C. Quantas pessoas estão jogando capoeira?

---

---

D. Qual o instrumento que aparece no quadro?

---

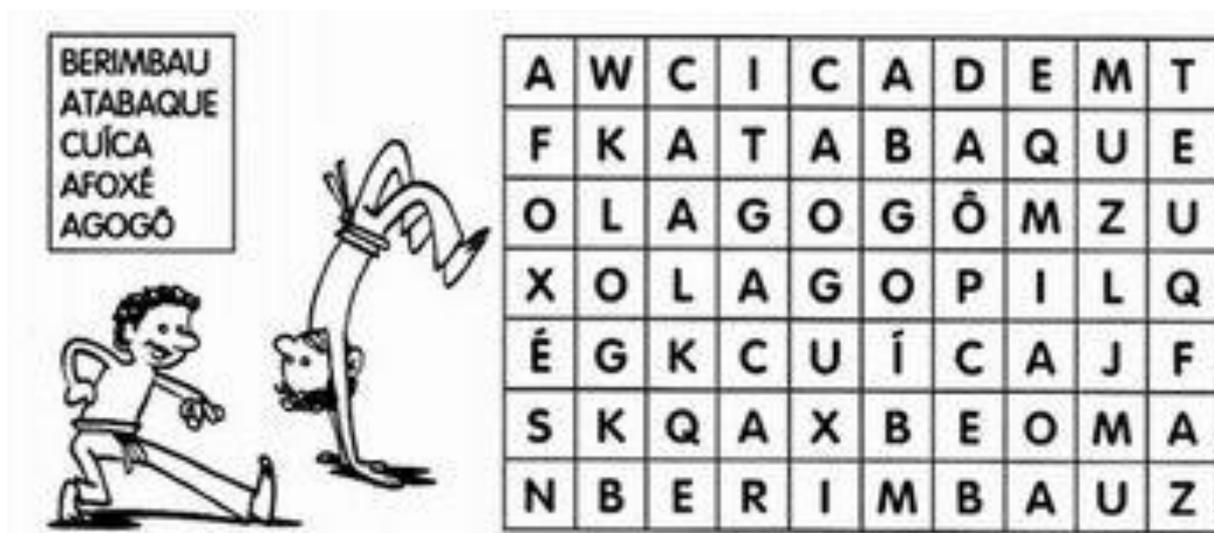
---

E. Você já praticou capoeira?

---

---

10. Encontre nomes de instrumentos da capoeira abaixo:



11. Pinte o desenho abaixo:





## CURIOSIDADES SOBRE ÁFRICA

- 1 – O continente africano é o segundo em extensão territorial no planeta.
- 2 – A África tem diversas paisagens, com desertos, florestas tropicais e savanas.
- 3 – O Saara, maior deserto do planeta, está localizado na África.
- 4 – O deserto do Saara ocupa um terço do continente africano.
- 5 – Alguns países africanos têm os diamantes mais valiosos do planeta.
- 6 – A África abriga o maior rio do mundo, o famoso Rio Nilo, que tem 6650 quilômetros de comprimento.
- 7 – O Rio Nilo nasce em Uganda e na Tanzânia.
- 8 – O elefante é o maior animal da Terra e é típico da África.
- 9 – O elefante africano chega a 3,3 metros de altura e pesa cerca de 5 toneladas.
- 10 – Tristes estatísticas indicam que 96 elefantes são mortos por dia na África.
- 11 – Uma realidade triste da África: cerca de 40% das crianças sofrem com o trabalho infantil.
- 12 – Muitas crianças entre 5 e 14 anos de idade são exploradas em minas.
- 13 – O continente africano tem regiões carentes de água. Em algumas localidades, as pessoas precisam caminhar até 4 quilômetros para ter acesso à água.
- 14 – O continente africano tem 53 países.

- 15 – 26 Países africanos sofrem com a escassez de água potável.
- 16 – O animal mais perigoso na África é o hipopótamo.
- 17 – Aproximadamente metade do ouro explorado no mundo veio da África do Sul.
- 18 – A África tem alguns dos melhores corredores do mundo.
- 19 – A África é a terra dos safaris. Os turistas buscam os roteiros para verem de perto animais como leões, tigres, girafas, zebras e elefantes.
- 20 – A África é o segundo continente mais populoso da Terra, com mais de 1 bilhão de habitantes.
- 21 – O continente africano cobre 20% do território do planeta Terra.
- 22 – Muitos países da África têm o francês como um dos idiomas falados pela população. A língua dos franceses é falada na África Ocidental, na África Central e em outras regiões.
- 23 – A região de Witwatersand, na África, é responsável por 40% de todo o ouro explorado no mundo.
- 24 – A rede social Facebook é muito popular no continente africano, somando mais de 100 milhões de usuários.
- 25 – Os elefantes são mortos na África por causa da exploração do marfim, produto que tem um alto valor de mercado no comércio ilegal do continente.
- 26 – A cerveja artesanal de banana é uma bebida típica da África. Os principais países produtores são Tanzânia e Quênia.
- 27 – Dados apontam que a África tem mais de 300 milhões de pessoas sem acesso à água tratada.

## REFERÊNCIAS

Almeida, Guilherme de Vasconcellos. Influência dos povos africanos e indígenas na cultura brasileira, volume 2: livro do aluno/Guilherme de Vasconcellos Almeida; [coordenação editorial Márcia Knopik]. - - Curitiba: Divulgação Cultural, 2014.

MARANHÃO, Fabiano. Jogos Africano e Afro-brasileiro nas aulas de Educação: Processo educativos nas relações étnico-raciais. São Carlos, 2009.

### *Sítes consultados*

<<http://www.afreaka.com.br/notas/bonecas-abayomi-simbolo-de-resistencia-tradicao-e-poder-feminino/>>

<<https://atividadesparaprofessores.com.br/menina-bonita-do-laco-de-fita-sequencia-didatica/>>

<<http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/15-amarelinha-africana.>>

<<https://www.sitedecuriosidades.com/curiosidade/curiosidades-sobre-a-africa.html>>

<<http://www.teatronaescola.com/index.php/biblioteca/downloads-gratuitos/item/319-apostila-de-jogos-infantis-africanos-e-afro-brasileiros>>

<<http://www.universohq.com/filmes/resenha-pantera-negra-celebra-10-anos-da-marvel-studios-com-ousadia/>>