



REVISTA HOMEM, ESPAÇO E TEMPO

Revista do Centro de Ciências Humanas - CCH
Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA

O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA LEISURE AND LEARNING THROUGH AFRICAN-INSPIRED GAMES AND PLAY: EXPERIENCE REPORT

EL OCIO Y EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE RAÍZ AFRICANA: UN RELATO DE EXPERIENCIA

Artigo recebido: 27/08/2025

Artigo aceito: 01/12//2025

Márcia Celleny Mousinho Castro¹

Olivar de Souza Martins²

Jéssika Paiva França³

Rafaela Cristina Araújo-Gomes⁴

RESUMO

A identidade cultural regional das brincadeiras e jogos de matriz africana foram silenciadas devido a vários fatores, no entanto o resgate desses são fundamentais para alicerçar o valor de pertencimento de suas origens enquanto elemento essencial de formação do cidadão por meio das atividades lúdicas permeadas pela ação do lazer. O objetivo deste estudo foi relatar a experiência do lazer através da aplicação de brincadeiras de matriz africana em uma turma de 5º ano de uma escola pública da cidade de Porto Velho-RO, com o intuito de mostrar que a diversidade do conhecimento pode ser adquirida via essas brincadeiras, correlacionando-as ao resgate e a sustentabilidade de sua coexistência e resistência da identidade cultural entre os parâmetros socioculturais modernos. Foram realizadas pesquisas bibliográficas, uma análise qualitativa subjetiva dos fatos e uma narrativa do relato da experiência. A aplicação foi realizada durante uma aula de Educação Física, com as brincadeiras pengo-pengo, terra-mar e preso na lama. Durante a experiência vivenciada, notou-se uma interação social dos alunos mediante a troca de saberes, de tomada de decisões, demonstrados nas ações de suas falas e gestos faciais o quanto ficaram surpresos em aprender que as brincadeiras possuem uma história de identidade e que suas modificações fazem parte de um processo evolutivo e cultural, difundido de origens africanas e adaptadas em cada região brasileira. Logo, essa experiência mostrou que o lúdico incorporado no lazer se torna uma ferramenta de aprendizado valiosa no resgate da identidade cultural sem que haja distorção da singularidade da essência do brincar.

Palavras-chave: Brincadeiras de matriz africana; Identidade Cultural; Lazer.

ABSTRACT

¹ Especialista em Saberes e Práticas Afro-Brasileiras e Indígenas na Amazônia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA). E-mail: mcelleny@yahoo.com.br

² Mestre em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). E-mail: olivar.martins@ifpa.edu.br.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9674-2943>

³ Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de São Paulo (USP) e Professora da Faculdade de Turismo da Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: francafarah@gmail.com.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0201-8867>

⁴ Doutora em Ciências pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e Docente do Instituto Federal do Pará (IFPA) Campus Tucuruí-PA. E-mail: araujogomesrc@gmail.com.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4607-4756>

**O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

The regional cultural identity of African-based games and play has been silenced due to several factors; however, their revival is fundamental to strengthening the sense of belonging to one's origins as an essential element in the formation of citizens through playful activities mediated by leisure. The objective of this study was to report the experience of leisure through the application of African-based games in a 5th-grade class of a public school in the city of Porto Velho, RO, with the aim of showing that diverse knowledge can be acquired through these games, correlating them with the recovery and sustainability of their coexistence and the resistance of cultural identity within modern sociocultural parameters. Bibliographic research was carried out, as well as a qualitative and subjective analysis of the facts, followed by a narrative of the experience. The activities were conducted during a Physical Education class, using the games *pengo-pengo*, *land-sea*, and *stuck in the mud*. Throughout the experience, it was observed that students engaged in social interaction through the exchange of knowledge and decision-making, demonstrated in their speech and facial expressions, showing surprise at learning that the games carry a history of identity and that their modifications are part of an evolutionary and cultural process, rooted in African origins and adapted within each Brazilian region. Thus, this experience revealed that playfulness, when incorporated into leisure, becomes a valuable learning tool for the recovery of cultural identity without distorting the uniqueness of the essence of play.

Keywords: African-based Games; Cultural Identity; Leisure.

RESUMEN

La identidad cultural de los juegos de raíz africana ha sido históricamente silenciada por diversos factores. No obstante, su rescate resulta esencial para fortalecer el sentido de pertenencia a los orígenes, contribuyendo a la formación ciudadana mediante actividades lúdicas mediadas por el ocio. El objetivo de este estudio fue relatar una experiencia pedagógica con juegos de raíz africana en una clase de 5º grado de una escuela pública de Porto Velho-RO, demostrando cómo la diversidad del conocimiento puede adquirirse a través del juego y cómo estas prácticas favorecen el rescate y la sostenibilidad de la identidad cultural en contextos socioculturales contemporáneos. La investigación incluyó revisión bibliográfica, análisis cualitativo subjetivo y narrativa de la experiencia. La aplicación se realizó en una clase de Educación Física, utilizando los juegos *pengo-pengo*, *tierra-mar* y *atrapado en el barro*. Durante la vivencia, se observó significativa interacción social entre los estudiantes, mediada por el intercambio de saberes y la toma de decisiones. Las expresiones orales y gestuales revelaron sorpresa y entusiasmo al descubrir que estas actividades poseen una historia cultural y que sus transformaciones forman parte de un proceso evolutivo de origen africano, adaptado a las realidades regionales brasileñas. Los resultados evidencian que lo lúdico incorporado en el ocio constituye una herramienta pedagógica valiosa para el aprendizaje y el fortalecimiento de la identidad cultural. Asimismo, el juego se reafirma como un medio eficaz para preservar la singularidad de la experiencia de “jugar” sin distorsionar su esencia.

Palabra-Chaves: Juegos de raíz africana; Identidad Cultural; Ocio.

INTRODUÇÃO

A palavra lazer nos leva a percepção de diversão, mas apesar de realmente propor essa ação, podemos dizer que em sua linha de complexidade é um fenômeno social que abrange uma diversidade de segmentações socioculturais que acabam agregando valores na vida do ser humano em seu tempo livre (DUMAZEDIER, 1980).

Segundo Joffre Dumazedier (1974), o lazer possui três funções: a função do descanso, a função da diversão, entretenimento, recreação e a função do desenvolvimento, destacando a singularidade de sua importância na formação da personalidade e no desenvolvimento pessoal e social do indivíduo.

Para tanto, Gomes (2014) retrata o lazer não apenas como ócio no tempo livre do ser humano, mas uma essencialidade humana que agrega valores socioculturais e comportamentais na vida individual e em grupos sociais, atribuindo-se de três elementos fundamentais que são, as manifestações culturais, a prática da ludicidade e seu tempo/espço.

Fala-se então, da imensa necessidade que o homem tem enquanto um ser individual e em grupo social, que demonstra, por mais que ditada ainda, liberdade de escolhas. Nessa narrativa, Marcuse (1997) descreve que a sociedade vive um preceito cultural dominante perante ao capitalismo, mas que de certo modo esse mesmo paradigma cultural também é fonte de liberdade, pois o indivíduo sente, vivencia, consome experiências. Para tanto, Marcuse relata que a modernidade tecnológica precisa vivenciar a cultura com a alma, longe dos holofotes mercadológicos empregados por uma sociedade altamente capitalista, e que sua importância interligada as práticas do lazer reforçariam seu resgate potencial crítico, além de propor o reconhecimento da arte como agente transformador social.

Nesse contexto, vivenciar experiências e criar memórias parte da perspectiva de um conjunto de relação onde há troca de saberes, de ensinamentos, e de informações, que muitas vezes são descritas pelas ações corporais com um simples sorriso. É o que as brincadeiras e jogos proporcionam em sua atemporalidade aguçando as melhores memórias afetivas, principalmente nas crianças, que possuem em sua ingenuidade, a reconstrução de uma realidade sociocultural partindo de suas percepções de maturidade (DEBORTOLI, 2008).

Porém, a diversão ao longo dos tempos vem sendo repassada sem base estrutural, principalmente nos espaços escolares (CUNHA, 2016). Recordar-se das brincadeiras de cantigas de rodas realizadas nos pátios escolares, onde a musicalidade e as ações corporais se

entrelaçavam em uma sensação competitiva, contudo em sua contextualização de criação, nada se sabia e muito menos a explanação de sua origem. Adormecendo assim, sua identidade cultural, ou em algumas vezes havendo ruptura mediante às inovações das práticas de lazer virtualmente. Provocando nos participantes um comportamento peculiar do brincar e do jogar, que é bem distinto do que a psicologia do lazer propõe enquanto ao meio socioambiental e cultural (SCHWARTZ, 2004).

Ao se tratar da Lei nº 10.639/03 sobre a obrigatoriedade do Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira nos âmbitos escolares, nota-se o quanto a interdisciplinaridade também é relevante às práticas em espaços públicos de lazer e recreação, ou em dinâmicas pedagógicas, ou em processos de recrutamentos e seleção, enfim, faz-se necessário ter uma abordagem estrutural de repasse do conhecimento em sua magnitude ancestral (BRASIL, 2003).

Outrora, Marcellino (2005) enfatiza que a interdisciplinaridade seja feita por uma pedagogia da animação, fazendo uso de atividades lúdicas que tange a importância do lazer como um atributo imprescindível ao desenvolvimento da autonomia e criatividade do indivíduo. Gerando uma rede de ação transformadora no processo educativo, cultural e convivência social.

Como destaca Huizinga (2000), a importância de reconhecer a ludicidade como um método indispensável na vida do ser humano e na construção cultural como elemento associativo de aprendizagem, pois o lúdico está no despertar da criatividade, da autonomia, do uso da linguagem e expressão corporal que estimula ações comportamentais do indivíduo. Lamentando a desvalorização das atividades lúdicas perante uma modernidade que fez do jogo (brincar) uma figura mercadológica ou simplesmente uma ação precisa para cumprir determinada demanda educacional ou social.

Logo, no ponto de vista profissional da pesquisadora, a prática do lazer atrelado ao turismo tange em sua funcionalidade social, a premissa do resgate e da sustentabilidade da identidade cultural e das memórias de um povo, permitindo vivências que estão além de serem econômicas, fortalecendo um vínculo mais humano e relevante ao bem estar daqueles que o consumiram (SANTOS, 2000). Portanto, foi preciso recorrer a Educação Escolar como fonte de pesquisa e prática para visualizar como poderia ser fornecido um conhecimento através da implementação da ancestralidade cultural mediante o repasse de saberes e práticas ou pela obrigatoriedade da Lei nº 10.639/03.

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



Sabe-se que a oralidade de culturas ancestrais é uma das maiores fontes de pesquisas, mas ao mesmo tempo tem-se a necessidade de atribuir a aprendizagem do conhecimento em fatos de práxis que se relacionam com uma história que precisa ser contada, divulgada, preservada e sustentada através de futuras gerações. Todavia, é importante desenvolver, através do lazer, dinâmicas de ensino-aprendizagem correlacionando os atores sociais com o propósito de somarem na vivência de coletividade atribuindo sugestões, modificações na reconstrução da realidade, onde todos se sintam parte da evolução da atividade (CUNHA, 2014).

Vale destacar, que a contextualização não é somente conscientizar sobre uma história de identidade cultural, mas de fazer conhecer suas origens e preservá-las disseminando a sustentabilidade da valia desse saber através da prática do lazer desenvolvidas nas brincadeiras e jogos de matrizes africanas.

O brasileiro é a junção de identidades culturais, nas quais se fazem mais presentes as de matrizes africanas, desde a religião, danças e brincadeiras e jogos que narram uma vida inteira de vivência, mas que a sociedade por preconceito, por racismo ou por falta de conhecimento, se faz anular (CUNHA, 2016). É nessa perspectiva que ações de políticas de engajamento, de abordagens sobre o ensino de história e cultura afro-brasileira devem ser apreciadas e implementadas nos âmbitos escolares, instituições e espaços socioculturais dispostos a assumirem responsabilidades socioculturais baseadas em um desenvolvimento sustentável.

Cabe ressaltar que o estudo de inquietação partiu de uma singularidade de espaço tempo atrelado ao território e sua territorialidade, ou seja, parte da curiosidade de como os jogos e brincadeiras de matrizes africanas são conhecidos na região norte, no eixo amazônico se tratando de áreas de culturas tão similares, mas distintas. Ou seja, estudar o lazer como um meio estrutural de processos socioculturais coletivos e individuais (GOMES, 2014).

Afinal, o despertar de conhecer a cultura africana e o elo de pertencimento faz com que parâmetros comparativos semelhantes, sejam considerados como pontos relevantes para a compreensão do conhecimento, como por exemplo, o sincretismo no ponto de vista religioso. Mas se tratando de uma apropriação cultural e com adaptações, é considerável que se faça a semelhança das brincadeiras e jogos trazidos para o Brasil desde sempre.

Ou seja, é muito raro uma brincadeira ou jogo ficar com a mesma denominação, até pela linguística do país de origem, ou pela necessidade de adaptabilidade da oralidade no

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



momento de brincar. Relevante, no entanto salientar, que essa denominação pode variar conforme as regiões brasileiras, mas é na continuidade de afirmação que a natureza da brincadeira permanece intacta, e nessa perspectiva que se faz necessário informar na hora do brincar, a sua origem, para que todos tenham a oportunidade de conhecer e valorizar o conhecimento de uma forma simples e aprazível.

Diante do exposto, o objetivo do presente estudo foi relatar a experiência da aplicação de brincadeiras de matriz africana em uma turma de 5º ano de uma escola pública da cidade de Porto Velho-RO.

METODOLOGIA

Na construção do estudo trabalhou-se com revisão de literatura, análise qualitativa subjetiva dos fatos e o relato de experiência, com o objetivo de compreender de forma atemporal as brincadeiras e jogos de matriz africana em um eixo do conhecimento da identidade cultural através do lazer.

Prodanov e Freitas (2013) pressupõem que a investigação científica deve-se ser alinhada mediante um conjunto de métodos que garanta a veracidade dos dados obtidos para a composição do conhecimento, logo a elaboração da pesquisa bibliográfica consumidas através de e-books, livros e artigos disponíveis on-line, e da realização da intervenção da prática como ponto crucial de observação, conduziram dados de grande relevância para o entendimento e compreensão atemporal das brincadeiras e jogos e sua identidade cultural.

Todavia, a complementação do estudo foi atribuída ao relato de experiência a partir de uma análise qualitativa subjetiva dos fatos, que segundo Mussi, Flores e Almeida (2021) refere-se como um ponto de partida da aprendizagem, possuindo importância como difusor do conhecimento científico mediante a arte da vivência, da análise de pesquisas.

Primeiramente a pesquisadora realizou uma descrição mental da lembrança enquanto criança e mãe de criança, correlacionando os tipos de brincadeiras e suas formas de brincar para tentar compreender se eram as mesmas brincadeiras e o quanto elas foram adaptadas ganhando uma nova roupagem de prática e denominação, no entanto permanecendo a essência da identidade cultural africana.

Segundo Marcellino (2000) o lazer deve ser compreendido além do que uma recreação, ou entretenimento, mas com um olhar situado nas perspectivas acadêmicas e de

intervenções sociais, pois atribui em sua complexidade a legitimidade de uma dimensão relevante ao indivíduo enquanto sociedade. Propondo que o lazer seja visto como direito, e agente transformador de qualidade sociocultural.

Pensando nisso, decidiu-se realizar uma ação escolar abordando o propósito de análise sobre o conhecimento das identidades culturais das brincadeiras e jogos considerando a cultura local, a faixa etária e a Lei nº 10.639/03 e o quanto essas prerrogativas impactam no comportamento social e bem-estar daqueles que brincam mesmo não sabendo as origens das brincadeiras. Certamente, levantando curiosidades e expectativas sobre o estudo perante um processo evolutivo do brincar que a autora vivenciou e que as crianças de uma comunidade tecnológica virtual brincam.

Para a aplicabilidade da prática foi emitido um documento de solicitação no qual seu conteúdo deixava explícito a vigência da Lei nº 10.639/03 e a importância da abordagem no mês da Consciência Negra à uma Escola Estadual de Ensino Fundamental do município de Porto Velho-RO, que acolheu a proposta com receptividade.

No documento apresentado à Direção Escolar foi explanado o objetivo da pesquisa e da aplicação no eixo educacional, delineando algumas brincadeiras e jogos de matriz africana que seriam desenvolvidas junto a atividade de Educação Física com a presença da docente, com um público alvo de alunos na faixa etária de 10 (dez) anos e 11 (onze) anos. No entanto foi designada a data e turma que passaria por essa vivência no mês que decorria

Conforme uma reunião no dia cinco de novembro de 2024, o desenvolvimento da prática foi realizado no dia seis pelo turno matutino com os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais no horário da disciplina de Educação Física com duração de 48 minutos na presença da professora da turma, que acolheu e foi muito participativa e receptiva com a atividade. Antes de ir para a quadra esportiva, foi feita uma apresentação em sala de aula sobre a temática da abordagem que seria feita, para que os alunos tivessem familiaridade com o processo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação das atividades recreativas foi realizada na quadra esportiva da escola, contendo um espaço amplo e ventilado dando conforto aos participantes. Ao falar para os alunos o objetivo do projeto em sala de aula, automaticamente reagiram com reciprocidade

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



partilhando de informações sobre algumas brincadeiras e jogos, e na ingenuidade de apenas brincar citaram se iam brincar de “polícia e ladrão”.

No contexto do documento foram apresentadas algumas brincadeiras e jogos de matriz africana (CUNHA, 2016), porém devido o tempo nem todas foram realizadas, sendo experienciadas apenas Pengo Pengo, Terra-Mar e Preso na Lama.

Interessante frisar que a escolha do público alvo foi com o intuito de estimular a curiosidade, a troca de experiências e saberes sobre as brincadeiras que em sua denominação original se remetem às brincadeiras tradicionais tão comuns que sempre ganham uma nova versão a cada geração ou a cada localidade da região norte.

No percurso da aplicação foi esclarecido à similaridade entre as brincadeiras e suas denominações distintas, mas concentrada em única essência. Notou-se que as expressões faciais dos alunos foram de surpresas em aprender que as brincadeiras que brincam em espaços livres como na escola, ou em suas vizinhanças, possuem todo um conhecimento cultural vindo de origem de matriz africana.

O mais interessante nessa prática foi o comportamento de reciprocidade, onde fizeram questão de partilhar trocas de saberes como as normas e maneiras de brincar, inclusive sugerindo adaptações para facilitação do desenvolvimento dos jogos e brincadeiras.

Cunha (2016) deixa evidenciado em sua obra uma comparação das atribuições dos jogos e brincadeiras de matriz africana enquanto suas regras, normas, forma de aplicabilidade e as adaptabilidades comprovando a discussão da autora.

Por isso, a importância de sempre mostrar a singularidade e similaridade das brincadeiras perpassadas de geração e, que segundo a obra de Cunha (2016), muitos jogos e brincadeiras africanas permaneceram com seus nomes nativos, assim, como também a musicalidade preservando a língua nativa do local que a brincadeira se originou.

Entre os episódios de interação dos alunos, evidenciaram-se nas falas em cada início da apresentação das brincadeiras e jogos, destacando empolgações em narrarem que já vivenciavam o brincar, como cita-se a fala repentina e ágil quando a brincadeira terra-mar foi exposta, dizendo: “- Ah! Essa é o Morto e Vivo, a gente brinca”.

Em outros momentos, sorriam ao ouvir a denominação original das brincadeiras, a exemplo da Pengo Pengo, que nos Estados do Pará e Rondônia, que fazem parte da região norte, conhecem pelo mesmo nome de “Cabo de Guerra”, sendo a mesma brincadeira, mas que sofreu algumas alterações, como a introdução da corda.

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



Na brincadeira Preso na Lama (semelhante ao que conheciam como Pira Cola), houve até debate sobre quais regras a serem tomadas antes de iniciar, destacando que em Porto Velho eles brincam com três chances de descolamento e duas mãos ou apanhadores. Ficando ainda mais evidenciado o questionamento que as adaptações são comuns mesmo pertencentes a única região.

Com a execução dessas atividades de lazer e recreação notou-se que o processo grupal é relevante para que haja um comportamento de interação, socialização, organização, comunicação assertiva, disciplina dos participantes, e agregação de valores socioeducativos culturais enquanto o brincar se transforma em memórias afetivas, mesmo que contenham alguns conflitos durante as brincadeiras. Comprovando que aprendizagem ao conhecimento vai além de salas de aulas, está em espaços tão livres e na interdisciplinaridade diversificada em respeitar as sugestões e opiniões de todos os envolvidos (VIEIRA-SILVA, 2019).

A seguir são apresentados alguns registros fotográficos e um breve detalhamento da descrição das brincadeiras abordadas no dia.

Figura 1 - Brincadeira Terra-Mar (Morto-Vivo).



Fonte: Acervo da autora (2025).

A brincadeira Terra-Mar (Morto-Vivo) é de origem de Moçambique, possuindo a facilidade de entendimento para todas as faixas etárias. Para sua execução risca-se uma longa

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800

reta no chão, ou pode-se usar uma corda, deixando cada lado com uma descrição que no caso é Terra e Mar, ou Morto Vivo. Ao iniciar a brincadeira todos devem ficar do lado da Terra e conforme a voz do comando devem pular para o lado designado. Uma das normas é que quem fizer a menção corporal ou pular para o lado que não foi comunicado, fica fora da brincadeira. E vence quem ficar por último (CUNHA, 2016).

Na aplicação do registro foi feita uma adaptação no formato do posicionamento que em vez da linha reta, os alunos foram alocados em formato de círculo, fora do círculo era a designação Terra e dentro, Mar.

Figura 2 - Brincadeira Pengo Pengo (Cabo de Guerra).



Fonte: Acervo da autora (2025).

A brincadeira do Pengo Pengo (Cabo de Guerra) é originária de Uganda, com características de formação em equipes onde os brincantes irão se dirigir aos dois líderes, escolhendo entre a “carne ou o arroz”. Após a escolha, vão para trás do líder formando uma fila onde vão segurar na cintura ou mão uns dos outros e assim começam a puxar. Ganha quem conseguir puxar o líder adversário para o lado oposto (CUNHA, 2016).

Observa-se na figura, que os participantes ficaram organizados em fila e com as mãos sobre a cabeça aguardando o comando para começar. Também usa uma marcação como um pedaço de pano amarrado na limitação central da corda que serve como ponto delineador da

ultrapassagem da limitação do adversário. Como citado anteriormente, a diferença entre o Pengo Pengo original e o Cabo de Guerra é a inclusão da corda para ser puxada.

Figura 3 - Brincadeira Preso na Lama (Pira Cola).



Fonte: Acervo da autora (2025).

A brincadeira Preso na Lama (Pira Cola) é de origem da África do Sul. Antes de começar, os participantes devem delimitar o espaço que estará valendo para a realização da brincadeira. As normas regem mediante a escolha de um jogador para ser o apanhador e tendo direito ao resgate duas vezes, ou seja, direito de ser descolado duas vezes. Caso o brincante for tocado pelo apanhador, ele fica “preso na lama”, ou seja, imóvel, aguardando que outro brincante possa resgatá-lo. Se o jogador for pego na terceira vez, fica fora do jogo e ganha o brincante que fica livre no espaço demarcado (CUNHA, 2016).

Observou-se que nessa brincadeira os jogadores não respeitaram as normas gerando conflito entre os mesmos e o apanhador articulando que era preciso seguir as regras. E foi nesse momento que paramos para dialogar sobre as adaptações das regras, principalmente quando se trata de uma quantidade alta de brincantes que se faz necessário ter até três apanhadores.

CONCLUSÃO

Considerando a contextualização, pode-se afirmar que apresenta valores de ações comportamentais em esferas sociocultural, ambiental e educacional, que impactam na sustentabilidade das futuras gerações.

O lazer e recreação possibilitam ao indivíduo uma série de aprendizados somado as criações de memórias afetivas, pois quando se brinca, o cidadão independente de faixa etária, precisa adotar comportamentos que moldam suas condutas, como de postura estratégica, de organização, de socialização, entre demais, e principalmente de adaptação no que lhe é imposto pelas normas, formas dos jogos e brincadeiras.

Surgem uma diversidade de sentimentos que no momento parece tão imperceptível, mas que aos longos dos anos, com as lembranças irão até ser questionadas, como simples conflitos, as modificações das normas e regras, e o mais importante o despertar ingênuo dos sorrisos que ainda permanecem como se estivessem vivendo aquele momento.

Partindo da premissa dos valores que o lazer e recreação nos trazem, é relevante situar o incentivo e prática em espaços que agregam conhecimentos e valores imensuráveis a todos, principalmente aos que ainda estão em formação de conduta social, como as crianças.

E ao se tratar da narrativa de experiência, salienta-se que é preciso ter todo um desdobramento em aguçar a curiosidade e o interesse de adquirir conhecimento através de uma aprendizagem que faz tão bem, como brincar. Por isso, o projeto foi elaborado com um dos pontos de responsabilidade de resgate de uma identidade cultural mediante a aplicação de atividades lúdicas.

O ponto da pesquisa sobre os jogos e brincadeiras de matriz africana possibilitou vasto aprendizado enquanto seus parâmetros como na oralidade, no eixo que concerne suas origens, em suas adaptações implementadas por distintas gerações, a distinção entre formas ou normas adotadas, mas que no final da história possui a essência de pertencimento da identidade cultural de um povo muito negligenciado, mesmo diante do surgimento da Lei nº 10.639/03 que obriga que o Ensino de História Afro-Brasileira sejam desenvolvidos nos âmbitos da educação do ensino fundamental.

Uma realidade encontrada nas diversas regiões brasileiras, é a negação e a desvalorização de uma cultura que não é de particularidade isolada, mas que remete a sua totalidade de uma ancestralidade multi, onde nesse preâmbulo está eu, você, nossas famílias,

***O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA***

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



nossos filhos, toda uma geração que tem histórias a contar quando brincavam, nos pátios escolares ou na rua com a vizinhança, dessas brincadeiras que para muitos ainda tem suas origens desconhecidas, mas que agregam um valor que nunca será esquecido.

Desse valor que falamos ao desenvolver as práticas recreativas com os alunos do 5º ano do município de Porto Velho em Rondônia, de uma criação mútua de uma memória afetiva onde sorrisos, diálogos, e abraços foram partilhados para que os jogos e brincadeiras de matriz africana ficassem em harmonia. E seus comportamentos foram os mais apreciados, pois a curiosidade, a socialização, o trabalho em equipe, e a felicidades deles, mostraram que por mais que sejam apenas crianças na faixa etária de dez e onze anos, estão dispostas a se fazer conhecer o sentido de suas brincadeiras.

São nesses comportamentos de interesse que a aprendizagem deve ser inserida e como sugestão na sua ludicidade. Para isso, a educação precisa ter uma ação muito mais atuante no desenvolvimento e aplicação do Ensino da História Afro-Brasileira, resgatando e promovendo a sustentabilidade da identidade cultural, explanando em sua fala, que todas as semelhanças entre as brincadeiras e jogos vivenciados no território brasileiro possuem uma imensa similaridade com as criadas e vivenciadas na África. Ressalta-se logo, que a cultura em sua virtude é criada, é modificada, é recriada, porém, não pode ser adormecida e silenciada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10639.htm. Acesso em: 9 ago. 2024

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural** / Débora Alfaia da unha. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. ISBN 9788592111106 1. Brincadeiras – África. 2. Jogos infantis. 3. Educação multicultural. I. Título. CDD 22. ed. 371.337

CUNHA, Eliseu. **Almanaque de Brincadeiras: Dinâmicas recreativas** 2. Portal da Família, 7 abr. 2014. Disponível em: <https://www.portaldafamilia.org.br/sclazer/jogos/dinamicas-recreativas-2.shtml>. Acesso em: 22 abr. 2022.

DEBORTOLI, J.A.O. **Imagens contraditórias das infâncias: crianças e adultos na construção de uma cultura pública e coletiva**. In. DEBORTOLI, J.A.O.; MARTINS, M.;

O LAZER E O CONHECIMENTO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, - ISSN: 1982-3800



MARTINS, S. (Orgs.). *Infâncias na metrópole*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 71-86.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980a. 176 p. (Biblioteca científica SESC, série lazer; 3)

_____. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1974b. 249 p. (Coleção debates).

GOMES, Christiane Luce. **Lazer: Necessidade Humana e Dimensão da Cultura**. Revista Brasileira de estudos do lazer. V.1, n.1, p.3-20, 20 abr/2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4ª ed. Perspectiva: SP, 2000.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2000.

_____. **Pedagogia da animação**. 7ª.ed. Campinas: Papirus. 2005.

MARCUSE, Herbert. **Cultura e Sociedade**. RJ: Paz e Terra, 1997.

MUSSI, RICARDO FRANKLIN DE FREITAS; FLORES, FÁBIO FERNANDES; ALMEIDA, CLAUDIO BISPO de Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico **Revista Práxis Educacional**, vol. 17, núm. 48, 2021, Outubro-Dezembro, pp. 60-77 Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695474075004> Acesso em 22 Jan. 2025.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013, **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.44, p.1-15/2021

SANTOS, Milton, Lazer popular e geração de emprego. In. SESC/WLRA. **Lazer numa sociedade globalizada**. São Paulo: SESC/WLRA, 2000.

SCHWARTZ, G. M. **Aspectos Psicológicos do Lazer**. Licere, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 9-21, 2004.

VIEIRA-SILVA, Marcos, A Potência do Processo grupal - **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 671-688, agosto 2019