



OFICINA DE JOGOS AFRICANOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA A VALORIZAÇÃO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Leonardo Valdez de Sales Nunes ¹

Maria Larissy da Cruz Parente ²

Álvaro Rego Millen Neto ³

RESUMO

O estudo relata a experiência de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf) à frente de uma oficina de jogos africanos no Colégio Democrático Estadual Professora Florentina Alves dos Santos, em Juazeiro - BA, durante o primeiro semestre de 2025. A oficina fez parte das atividades curriculares da disciplina Educação Física e esteve articulada ao Encrespa, um projeto escolar que visa desenvolver uma educação antirracista com foco na valorização da cultura afro-brasileira. Isto posto, o objetivo deste relato é descrever as contribuições da ação “Oficina de Jogos Africanos no Encrespa 2025” a partir dos relatos dosicineiros e bolsistas do PIBID Educação Física. A oficina foi organizada em três etapas: planejamento, execução e avaliação. A ação, em si, ofereceu jogos africanos de tabuleiro e de movimento para estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Com a finalidade de avaliar a experiência e levantar percepções dosicineiros sobre o processo vivenciado, foi aplicado um questionário *online* que obteve relatos dos alunos participantes. Os resultados oriundos desses relatos foram organizados em duas subseções, “Experiência da Oficina” e “Principais desafios e dificuldades”. Conclui-se que a iniciativa da Oficina de Jogos Africanos reforçou a compreensão de que os jogos de origem africana podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos valiosos para o resgate da cultura afro-brasileira, contribuindo diretamente para a valorização da diversidade e para o combate ao racismo estrutural no contexto educacional e social brasileiro. Bem

¹ Estudante do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, leonardo.nunes@discente.univasf.edu.br;

² Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, larissy@hotmai.com;

³ Professor Doutor do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, alvaro.millen@univasf.edu.br;





como, demonstrou-se que o PIBID e a atuação dos bolsistas podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem acerca de temáticas relevantes no contexto histórico e social do Brasil.

Palavras-chave: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Jogos Africanos, Cultura Afro-Brasileira, Educação Antirracista, Educação de Jovens e Adultos (EJA).

INTRODUÇÃO

Este resumo apresenta vivências dos estudantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) realizado no Colégio Democrático Estadual Professora Florentina Alves dos Santos (CODEFAS), uma escola pública situada no município de Juazeiro-BA. As ações foram realizadas com turmas do ensino médio na Educação de Jovens e Adultos (EJA) durante o primeiro semestre de 2025.

Na primeira semana letiva de 2025 a direção do CODEFAS organizou um momento de socialização dos projetos de área do conhecimento que são desenvolvidos na instituição, dentre eles estava o Encrespa, projeto da área de Ciências Humanas. Os projetos de área, apesar de serem organizados por professores dos componentes curriculares correspondentes, também visa integrar diferentes áreas do conhecimento, como Educação Física e Artes, por meio de uma abordagem interdisciplinar.

A Oficina de Jogos Africanos integra o quadro de ações do projeto “Encrespa”, que visa conscientizar a comunidade estudantil sobre a importância de valorizar as raízes afro-brasileiras. O projeto coloca em prática a Lei 10.639/2003, que tornou obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana em escolas públicas e privadas do Brasil, do ensino fundamental ao Ensino médio. Dentre os seus objetivos do projeto estão o propósito de promover uma educação mais inclusiva, antirracista e comprometida com a valorização cultural africana e da diversidade cultural.

Durante a primeira unidade, são realizadas oficinas com os alunos. Depois disso, eles estudam mais a fundo temáticas sobre a história e cultura afro-brasileira, a luta contra o racismo, e apresentam o resultado desses estudos na Mostra Maria Felipa, em celebração ao





Dia da Independência da Bahia. No final do ano, o projeto se encerra com um festival artístico realizado e protagonizado pelos próprios estudantes.

A motivação para a realização do projeto vem da necessidade de promover o reconhecimento e a valorização da cultura afro-brasileira no cotidiano escolar para além das abordagens pontuais, como aquelas realizadas no Dia da Consciência Negra. No caso da Oficina de Jogos Africanos, historicamente trata-se de uma ação planejada e conduzida pelos professores de Educação Física do colégio por se tratar de uma prática trabalhada no seu componente curricular. Neste ano de 2025, a oficina contou com a participação ativa dos bolsistas do PIBID desde o planejamento até a execução. Dois deles, Bruno Erick e Cristiane Sasakura assumiram o papel de oficinairos no dia do evento.

O projeto inclui a oficina de jogos africanos pelo seu caráter lúdico, colaborativo e culturalmente rico, capaz de despertar o interesse dos alunos e, ao mesmo tempo, gerar reflexões críticas. As experiências com esse tipo de abordagem demonstram-se fundamentais para fortalecer o respeito à diversidade, combater o racismo e estimular o protagonismo estudantil no processo de construção de uma educação antirracista.

Com essa prática, buscamos alcançar diversos objetivos, como: valorizar a cultura afro-brasileira por meio do resgate de jogos tradicionais africanos, reconhecendo suas contribuições históricas e culturais, sensibilizar os estudantes para a importância do respeito à diversidade étnico-racial e para o combate ao racismo, promovendo uma convivência mais consciente e respeitosa. Além disso, é necessário fortalecer aspectos identitários e o sentimento de pertencimento dos estudantes negros, contribuindo para a construção de um ambiente escolar representativo.

Diante do exposto, nosso objetivo geral é descrever as contribuições da ação “Oficina de Jogos Africanos no Encrespa 2025” a partir dos relatos dos bolsistas do PIBID Educação Física.

METODOLOGIA





A presente atividade foi desenvolvida no contexto do projeto Encrespa, com as turmas do EJA no período noturno, a fim da valorização da cultura afrodescendente por meio de práticas lúdicas e educativas com o público de jovens e adultos. Destacamos que comumente esse público tem menos contato com atividades práticas e lúdicas no cotidiano escolar.

A metodologia do estudo foi estruturada em três etapas: de planejamento, execução e avaliação. Inicialmente, foram realizadas duas reuniões *online* com participação da professora supervisora e dos bolsistas do PIBID, com duração média de uma hora, para organizar a estrutura e conteúdos a serem utilizados na oficina.

Na etapa de planejamento foram realizadas duas reuniões, na primeira estabeleceu-se que cada bolsista apresentaria na reunião seguinte dois jogos – um de tabuleiro e outro com movimentos. Já na segunda reunião, cada bolsista apresentou sua sugestão de jogos e procedeu-se à seleção final das atividades a serem realizadas na oficina. Os critérios de escolha dos jogos foram pautados na viabilidade de acordo com os materiais necessários e as contribuições histórico-culturais daquela prática.

Na etapa de execução, participaram dois bolsistas que se voluntariaram para assumir a função de Oficineiros. A oficina foi realizada no dia 20 de maio (terça-feira). A atividade teve caráter prático-pedagógico com intervenções lúdicas e contextualizadas.

Na etapa de avaliação, após a oficina, foi aplicado um questionário com os oficineiros. Essa ferramenta foi utilizada para avaliar a experiência e levantar percepções sobre o processo. O questionário foi composto pelas seguintes perguntas:

- * Quais foram os principais aprendizados que você teve ao planejar e/ou ministrar a Oficina de Jogos Africanos?
- * O que você acha que funcionou bem durante a Oficina (antes, durante ou depois da atividade)?
- * Quais foram os principais desafios encontrados durante a realização da oficina (planejamento, execução, interação com os alunos etc.)? Como vocês lidaram com eles?





- * Houve algum momento ou interação com os alunos que você destacaria como algo significativo?
- * Em sua opinião, como a Oficina contribuiu para os objetivos do projeto institucional e do projeto específico do núcleo?
- * Que tipo de feedback (verbal ou não-verbal) você percebeu dos alunos durante e após a Oficina?

Registro da oficina – Diário de campo no Evernote

Para registro do processo, utilizou-se o aplicativo Evernote, que permitiu o armazenamento de fotos e anotações referentes à aplicação dos jogos e participação dos alunos, bem como de toda a preparação da oficina. O Evernote é um aplicativo e serviço *web* projetado para organizar e armazenar informações, permitindo que os usuários criem, capturem e estruturem notas, listas, imagens, áudios e outros conteúdos em um único local, com sincronização entre dispositivos, o que facilitou o acompanhamento e a organização dos registros durante o estudo.

Esse instrumento permitiu documentar todas as etapas do projeto e coletar dados qualitativos sobre a experiência dos participantes.

Aspectos Éticos

A atividade foi realizada em ambiente escolar, seguindo os princípios da valorização da cultura afro-brasileira e do combate ao racismo estrutural. Todas as ações ocorreram em clima de respeito mútuo e colaboração, com a autorização prévia da gestão escolar e o acompanhamento contínuo da coordenação pedagógica. Além disso, os alunos participantes foram informados sobre os objetivos da atividade e concordaram com o registro de seus relatos, garantindo a transparência e o respeito à sua participação no processo educativo.





RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para melhor apresentar e aprofundar a discussão acerca da conscientização cultural promovida durante esta experiência, os aprendizados e as vivências proporcionadas pela Oficina de Jogos Africanos foram organizados em duas subseções: "Experiência da Oficina" e "Principais desafios e dificuldades".

Experiência da Oficina

A Oficina de Jogos de Origem Africana, realizada como parte do projeto Encrespa da escola-campo CODEFAS representou uma experiência enriquecedora tanto para os bolsistas como para os alunos participantes. A Oficina foi planejada e ministrada pelos bolsistas do PIBID, sendo a primeira vez em que estes assumiram o papel de promover uma ação educativa frente aos estudantes, desde o planejamento até a execução, representando um momento de aprendizado e de articulação dos saberes teórico-práticos. Essa experiência evidencia que a participação no PIBID proporciona momentos de regência guiada, cruciais para uma aproximação entre bolsistas do PIBID, os alunos e a vivência pedagógica da educação básica, fortalecendo a relação universidade-escola e cumprindo os objetivos do programa.

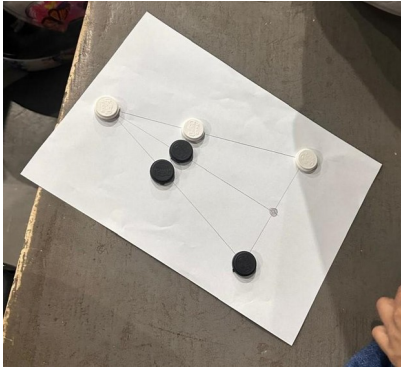

Durante a oficina, osicineiros iniciaram as atividades com uma breve introdução sobre a manifestação cultural dos jogos africanos, apresentando aspectos históricos, regras, estratégias e curiosidades de cada jogo. Esse momento inicial foi utilizado para realizar uma contextualização sobre a importância daquela prática, abordando a relevância histórico-cultural dos jogos africanos desde sua chegada no Brasil e seu papel como elemento de resistência cultural.

No primeiro momento, os alunos foram apresentados aos jogos de tabuleiro (Quadro 1) e, em seguida, aos jogos de movimento (Quadro 2) descritos a seguir:

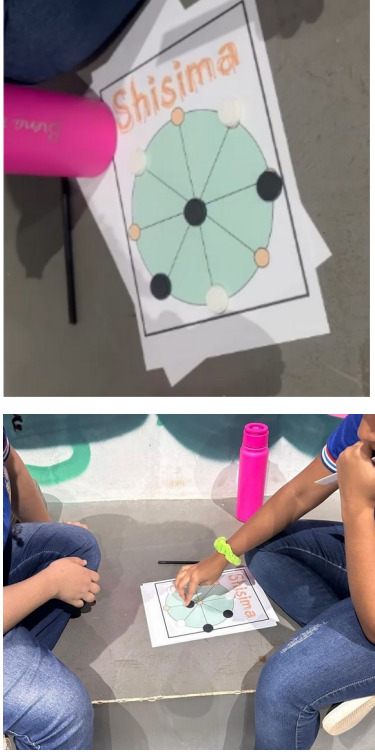
Quadro 1: Jogos de Tabuleiros e sua utilização na oficina

JOGOS	DESCRIÇÃO	MATERIAIS
-------	-----------	-----------




<p>TSORO YEMATATU</p>  	<p>É um jogo de estratégia para dois jogadores, cada um com 3 peças da mesma cor. O tabuleiro tem formato de um triângulo, com 7 casas. Os jogadores colocam uma peça por vez nas casas vazias e, depois que todas as peças estão no tabuleiro, movem uma de suas peças para uma casa vazia adjacente. É permitido pular sobre as próprias peças ou as do adversário para parar em uma casa vazia vizinha. Ganha quem conseguir alinhar três peças em linha reta primeiro. O tabuleiro foi confeccionado pelos alunos durante a oficina com os materiais disponibilizados pela escola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folhas A4 • Régua • Lápis • Peças de dama
<p>SHISIMA</p>	<p>É um jogo de estratégia originado no Quênia, é jogado por dois participantes em um tabuleiro octogonal com 9 casas que foi disponibilizado impresso para os alunos.. Cada jogador possui 3 peças e ganha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folhas A4 • Peças de dama



	<p>quem alinhar suas três peças em linha reta primeiro. Os jogadores movem uma peça por vez para um ponto vazio adjacente, sem saltar sobre outras peças. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo termina empatado.</p>	
--	--	--

Fonte: Próprios autores, 2025.

Quadro 2 - Jogos de Movimento

JOGOS	DESCRIÇÃO	MATERIAIS
<p>MAMBA</p> 	<p>Brincadeira tradicional da África do Sul, semelhante ao "pega-pega". Um jogador (a "mamba" ou "cobra") tenta pegar os outros participantes. Quando um jogador é pego, ele se junta à "cobra", segurando no ombro ou na cintura do jogador anterior, aumentando o tamanho da serpente. Somente a "cabeça" da serpente pode</p>	



	<p>pegar, mas o "corpo" pode ajudar bloqueando os demais.</p>	
<p>AMARELINHA AFRICANA</p> 	<p>É jogada em um quadrado grande dividido em 16 quadrados menores. Os participantes saltam dentro dos quadrados seguindo o ritmo da música Minuê. O objetivo é não pisar nas linhas e seguir a sequência de saltos, que pode envolver pular com um ou dois pés, para os lados e para frente. As mudanças de posição acontecem de acordo com o ritmo da música.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fita crepe • Caixa de som
<p>SALTANDO FEIJÕES</p>  	<p>De origem nigeriana, envolve um jogador que gira uma corda (com um objeto amarrado na ponta, representando o "feijão") perto do chão, enquanto os outros participantes formam um círculo. O objetivo dos jogadores é pular para não serem atingidos pela corda. Se forem tocados, são eliminados. O jogo continua até que reste apenas um jogador, que é o</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Corda • Garrafa • Feijões (peso)





	vencedor.	
--	-----------	--

Fonte: Próprios autores, 2025.

A participação dos alunos na oficina, segundo osicineiros, foi enriquecedora. Eles relataram uma participação ativa e engajada por parte dos estudantes ao longo da oficina, que se mostraram interessados e envolvidos nas atividades propostas. Apesar da diversidade de faixas etárias dos alunos inscritos na oficina, característica do EJA, isso não impactou no engajamento nas atividades. Conforme relatado por um dosicineiros, “os alunos se engajaram bastante na parte dos jogos de movimento”.

Um caso que chamou atenção dosicineiros foi o de uma aluna de idade mais avançada que, inicialmente, expressou receio em participar dos jogos. No entanto, com o devido incentivo, ela participou ativamente e, como foi destacado por um dosicineiros: “conseguimos convencê-la e ela fez todos, depois reportou que gostou bastante e até iria fazer com as colegas o jogo da Amarelinha Africana”. Esse relato demonstra a importância de uma mediação cuidadosa por parte dos bolsistas buscando motivar os alunos durante as atividades, sejam aulas ou eventos como esta oficina.

Ao final, a sensação de “missão cumprida” e a percepção de uma experiência “interessante e enriquecedora” foram compartilhadas pelos bolsistasicineiros. O aprendizado foi significativo tanto para os estudantes quanto para os própriosicineiros, que puderam “vivenciar a docência estando à frente da oficina, passando pelo processo de planejar e executar a oficina”, como foi mencionado em uma de suas respostas. A satisfação dos alunos também foi destacada na fala dosicineiros, “no fim da oficina alguns alunos perguntaram se toda semana teria oficina, acredito que é algo significativo porque isso mostra que gostaram da atividade”.

Principais desafios e dificuldades

Osicineiros identificaram alguns desafios comuns do ambiente escolar durante a oficina. Um deles foi manter o engajamento dos alunos em todas as atividades, especialmente nos jogos de tabuleiro que foram considerados monótonos por alguns. Apesar disso, o





feedback dos alunos ao final da oficina demonstrou um resultado positivo, já que, mesmo com a percepção de monotonia em alguns jogos de tabuleiro, eles se mostraram interessados que a atividade voltasse a acontecer em outros dias.

Para lidar com essas situações, os bolsistas utilizaram estratégias como demonstrações dos jogos, incentivo contínuo à participação e variações nas regras dos jogos de movimento, como jogar em duplas no Saltando Feijão. Segundo osicineiros,

“A forma lúdica com que trouxemos para eles a oficina, não só falando como se jogava ou brincava, mas também demonstrando como fazer, essa forma de ensinar participando ativamente junto a eles foi bem importante para que participassem”.

Essas ações se mostraram eficazes em oferecer uma experiência positiva e educativa para os alunos participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A iniciativa da Oficina de Jogos Africanos reforçou a compreensão de que os jogos de origem africana podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos valiosos para o resgate da cultura africana, contribuindo diretamente para a valorização da diversidade e para o combate ao racismo estrutural no contexto educacional e social brasileiro. A Oficina de Jogos Africanos proporcionou não só um ambiente lúdico e interativo, como também cumpriu o seu papel de promover um espaço de resgate e valorização da herança cultural africana e afro-brasileira.

O PIBID e atuação dos bolsistas contribuíram para o processo de ensino-aprendizagem acerca de temáticas relevantes no contexto histórico e social do Brasil. Com a organização e mediação dessa oficina, o programa se mostrou eficiente na articulação da teoria e prática da Educação Física. Ações como esta fomentam uma formação para os bolsistas do PIBID Educação Física pautada na articulação de diferentes saberes tratando os conteúdos em suas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais (DARIDO, 2012; BATISTA; MOURA,





2019). Assim como, desenvolve de maneira aprofundada a contextualização dos conteúdos, aproximando os alunos da herança cultural deixada pelos povos africanos.

Nesse sentido, destacamos a contribuição do momento formativo para os bolsistas do PIBID, assim como a relevância da intervenção para os alunos da EJA no CODEFAS, trazendo conhecimentos histórico-culturais do povo africano por meio dos jogos. A partir dessa experiência, sugerimos que mais ações como esta sejam realizadas nas escolas com o objetivo de resgate e valorização da cultura afro no Brasil, garantindo assim a aplicação da Lei 10.639/03.

REFERÊNCIAS

BATISTA, C.; MOURA, D. L.. PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O INÍCIO DE UM CONSENSO. *Journal of Physical Education*, v. 30, p. e3041, 2019. DOI: <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v30i1.3041>. Acesso em: 01 ago. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei 10.639 de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências.

DARIDO, Suraya Cristina. Educação física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 51-75, v. 16.

