



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO (UFOP)
INSTITUTO DE FILOSOFIA ARTES E CULTURA (IFAC)
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS (DEART)
LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS (COLAC)

Kananda Kairala Mota Rosa

**TECA-TECA - A AMARELINHA AFRICANA NO ÂMBITO ESCOLAR: UM
ESTUDO DE CASO NA ESCOLA CENTRO EDUCACIONAL MUNDO MÁGICO
(OURO PRETO – MG)**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Artes Cênicas - Licenciatura do Departamento de Artes Cênicas (DEART) do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) como requisito parcial para a obtenção do diploma de Licenciatura em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Eduardo Rocco Gasperi.

OURO PRETO – MG
2021



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE FILOSOFIA ARTES E CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTES



FOLHA DE APROVAÇÃO

Kananda Kairala Mota Rosa

Teca Teca – A amarelinha africana no âmbito escolar: um estudo de caso na escola Centro Educacional Mundo Mágico

Artigo apresentado ao Curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Artes Cênicas

Aprovada em 26 de agosto de 2021.

Membros da banca

Doutor em Artes - Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi - Orientador (Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP)
Doutora - Neide das Graças de Souza Bortolini - membra 1 - (Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP)
Doutor - Marcelo Donizete da Silva- membro 2 - (Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP)

[Digite o nome do orientador (apenas a primeira letra de cada nome maiúscula)], orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 28/09/2021



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 28/09/2021, às 12:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0226061** e o código CRC **5548A8F2**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.010184/2021-46

SEI nº 0226061

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35400-000
Telefone: 3135591731 - www.ufop.br

Resumo

O presente artigo analisa breves noções de jogo nos âmbitos sociológico e teatral, dando ênfase à brincadeira Teca-Teca. Tal brincadeira folclórica é de origem africana. Desse modo, discorrerei sobre as experiências que tive com alunos do Ensino Fundamental I e II da escola Centro Educacional Mundo Mágico (Ouro Preto – MG). A proposta aqui é refletir brevemente acerca da ideia de jogo e de cultura, tendo como referência principal o autor Johan Huizinga, a partir de seu livro *Homo Ludens* (2000). Assim, parte do objetivo dessa pesquisa é analisar a importância do jogo folclórico e africano no ambiente escolar, aprofundando a brincadeira Teca-Teca, que se trata de uma amarelinha africana, contendo semelhanças e diferenças com a amarelinha conhecida no Brasil. Com isso, realizei um estudo de caso a partir de diferentes referências bibliográficas acerca de cultura africana, de jogos teatrais e de jogos folclóricos. Trago também o autor Luis da Câmara Cascudo (2001), com a temática do folclore e demais tradições, como forma de melhor aprofundamento. Partindo desses pressupostos, trago a autora Viola Spolin (2010), cujos argumentos uso para discutir a brincadeira Teca-Teca, transpondo-a para o âmbito teatral e mostrando como ela pode agregar-se aos estudos teatrais no ambiente escolar. Baseando-me em tal estudo, cheguei à conclusão de que o jogo da cultura africana tem grande importância no ambiente escolar.

Palavras-chave: Amarelinha Africana; Folclore; Infância; Jogo; Pedagogia do Teatro.

Abstract

The present article analyzes brief notions of play in the sociological and theatrical spheres, emphasizing the game Teca-Teca. This folkloric game came from Africa. Thus, I'm going to discuss about the experiences I had with students from Elementary School I and II, from Centro Educacional Mundo Mágico (Ouro Preto - MG). The proposal here is to reflect on brief ideas about games and culture, having as main reference the author Johan Huizinga and his book *Homo Ludens* (2000). Thereby, part of the research goal is to analyze folk and African games' importance in the school environment, focusing on the game "Teca-Teca", which is an African hopscotch, with similarities and differences with the hopscotch known in Brazil. Therewith, I carried out a case study based on different bibliographic references about African culture, theatrical games and folk games. I also took as reference the author Luis da Câmara Cascudo (2001), with the folklore theme and other traditions, as a way of better deepening. Based on these assumptions, I bring the author Viola Spolin (2010), whose arguments I take to discuss the game Teca-Teca, transposing it to the theatrical field and showing how it can add to the theatrical studies in the school environment. Based on this study, I came to the conclusion of the great importance of African culture in the school atmosphere.

Keywords: African Hopscotch; Folklore; Childhood; Game; Theater Pedagogy.

Caminhos da Pesquisa

A trajetória dessa pesquisa se iniciou ao longo das experiências pessoais no campo de estágio, que foi realizado no Centro Educacional Mundo Mágico, escola de Educação Infantil na cidade de Ouro Preto - MG, durante o cumprimento das disciplinas Estágio Regência I e II. Durante as aulas de Jogos Teatrais I e II¹, com o professor Ernesto Gomes Valença², comecei a estudar, compreender e aprender mais sobre os conceitos e as metodologias de jogos teatrais. Quando tive a primeira aula de jogos me senti totalmente confortável, de modo a perceber que a Universidade estava me dizendo: “bem-vinda ao curso de Artes Cênicas”.

As aulas de Jogos Teatrais I e II chamaram muito a minha atenção porque sempre fiz atividades corporais, tais como diferentes esportes e aulas de dança. Dessa forma, consegui relacionar meus sentimentos acerca do esporte e da dança com as aulas de jogos teatrais. Porém não me prendi apenas em um único jogo específico, mas sim no ato de jogar em si, de brincar e de me divertir aprendendo. Jogos que precisavam ser feitos em grupos foram fundamentais para o meu aprendizado pessoal no âmbito universitário. Esse foi um dos modos pelos quais consegui me enturmar com as pessoas, conhecendo-as e convivendo com suas individualidades, para que pudesse aprender que não somos iguais e como é possível desenvolver trabalhos em grupo, para facilitar a realização das atividades propostas.

É importante dizer que os jogos teatrais não podem ser utilizados de maneira pragmática e utilitária, pois, quando realizados dessa maneira, trazem a ideia de um conhecimento individualizado sobre si. Assim, aprendi que cada jogo tem uma função diferenciada, por isso acredito que o ato de jogar pode ampliar a curiosidade e o conhecimento do sujeito, porém, não podemos nos esquecer que as experiências serão sempre pessoais.

Algumas noções de Jogo para Johan Huizinga

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (HUIZINGA, 2000, p.5).

¹ Jogos Teatrais I: aulas práticas para auxiliar a preparação do ator a partir de jogos de prontidão, improvisação e brincadeiras. Cursei a disciplina no ano de 2017. Jogos Teatrais II: aulas práticas e teóricas que explicam sobre o funcionamento dos jogos e como alguns atores os descrevem. Disciplina cursada no ano de 2017

² Ernesto Gomes Valença: Professor de Pedagogia do Teatro da UFOP. Doutor em Artes pela Escola de Belas Artes da UFMG (2014), possui Mestrado pela mesma instituição (2010) e graduação em Licenciatura em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo - ECA/USP (2002). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0934583574013716>.

Início esse artigo com a citação do livro *Homo Ludens* (2000) acerca das noções de jogo e de cultura, na qual seu autor mostra como tais elementos são vistos como forma de comunicação entre os seres humanos. Huizinga descreve que o jogo é uma das esferas mais antigas de interação da humanidade: “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido”. (HUIZINGA, 2000, p.5). O autor continua discorrendo sobre a importância do jogo na história da humanidade, exemplificando que a intensidade que o jogo causa no sujeito traz algumas sensações que se ampliam quando o jogo está sendo executado, porém tais sensações serão definidas particularmente pelo sujeito que está realizando o jogo. Relata também que o jogo tem poder de fascinação, visto que o sujeito é atraído pelo ato de jogar, tendo assim, uma interação com os demais sujeitos.

Por isso pode-se afirmar que o jogo também é uma forma de socialização entre os seres humanos, ampliando as formas de comunicação entre os sujeitos, tais como as linguagens orais, faciais e corporais. Logo, ele possibilita a criação experiências, emoções e sensações coletivizadas. Sendo assim, pode-se dizer que o jogo causa percepções individuais, mas que, apesar de individuais, são partilhadas perante o grupo. Por conseguinte, Huizinga considera que o jogo pode ser usado como uma metodologia de estudos para a compreensão de sentimentos do sujeito: “É legítimo considerar o jogo uma „totalidade“, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avalia-lo e compreendê-lo” (HUIZINGA, 2000, p.5-6). O autor descreve a importância de compreendermos a finalidade do jogo, para que possamos compreender os sentimentos que o jogo nos causa, tentando decifrar de maneira coerente sua existência na humanidade.

Logo, Huizinga afirma que as atividades humanas são marcadas pelo ato de jogar. Todavia, e independentemente da época, o jogo sempre esteve presente em meio às atividades cotidianas sociais:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2000, p.7).

O autor segue afirmando que “no jogo existe alguma coisa „em jogo“ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando „instinto“ ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe „espírito“ ou „vontade“ seria dizer demasiado”. (HUIZINGA, 2000, p.5). Ou seja, pode-se dizer que dentro do jogo há outro jogo que contém uma perspectiva pessoal distinta para cada integrante que esteja participando. Nesse sentido, pode-se dizer que o jogo sempre carrega consigo diferentes significados (mesmo que tais significações não sejam palpáveis ou captáveis) com os quais o jogo faz sentido para quem joga e não necessariamente para quem observa.

Com isso, pode-se dizer também que o ato do jogar pode propiciar questões, pensamentos, discussões coletivas acerca de diferentes conflitos. Nesse caso, o jogo pode ter a proposta de agregar a convivência coletiva. Huizinga diz:

Umam definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. (HUIZINGA, 2000, p.5).

O autor se debruça sobre as definições que o jogo pode causar no sujeito, tais como o instinto de imitação e a necessidade de distensão. Afirma ainda que o jogo pode ser uma preparação do sujeito para a sua emancipação, exemplificando assim, que o jogo o ajudará na realização de tarefas sérias que a vida exigirá podendo, desse modo, estar mais preparado para realizar as tarefas com êxito. Outra teoria citada é a de que o jogo ajudará no desenvolvimento autônomo, algo indispensável para o sujeito desempenhar funções e papéis sociais em seu cotidiano. A última teoria do autor trata do princípio em que o jogo é visto como um impulso para exercer dois desejos: o de dominar e o de competir. Dito isso, pode-se inferir que o sujeito poderá ter um desenvolvimento individual por meio de suas experiências durante a participação nos jogos.

A competição faz parte do jogo, porém, para Huizinga (2000), a competitividade pode existir desde que não seja hiperestimulada negativamente entre os jogadores. Com esses dois desejos, pelo domínio e pela competição, pode-se dizer que o sujeito demonstra outras sensações que são causadas pelo jogo, uma delas é a tensão:

Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace, o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ganhar" à custa de seu próprio esforço. Uma criança estendendo a mão para um brinquedo, um gatinho brincando com um novelo, uma garotinha jogando bola, todos eles procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão. O jogo é "tenso",

como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. (HUIZINGA, 2000, p.12).

A competitividade pode causar tensão enquanto o jogo estiver ocorrendo e os jogadores podem querer aprimorar suas habilidades pautadas no mero desejo de vencer. Nesse sentido, pode-se dizer que estamos sempre querendo conquistar as coisas, sejam elas físicas, materiais, emocionais, espirituais, etc. Somos movidos pela ideia de conquista e de expansão, e o autor mostra que devemos „canalizar“ formas para que a competitividade não retire características intrínsecas ao jogo, como o prazer de jogar em si. Contudo, para algumas pessoas o jogo pode ser desinteressante. A partir disso, Huizinga (2000) fala sobre o modo como ocorre esse desinteresse que o autor chama de “desencanto”, podendo acontecer no jogo por causa de tal *afrouxamento do espírito do jogo*. O autor fala que o desinteresse pode ocorrer com mais facilidade nos adultos por serem “possuir maiores responsabilidades” e “amadurecimento” que as crianças, não restando espaços para outras „distracões“.

O autor segue discorrendo a respeito do momento em que o jogo pode ser comparado com alguma situação da vida cotidiana, podendo influenciar ou atrapalhar de alguma forma o desenvolvimento no jogo, vejamos:

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à "vida cotidiana" reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto. (HUIZINGA, 2000, p.19).

Outro ponto abordado brevemente no texto é a quebra de regras em um ambiente instável, já que elas podem ser ditas logo no início do jogo, para estabelecer como o jogo funciona. Neste sentido, Huizinga (2000) afirma que qualquer ação externa do cotidiano pode atrapalhar o desempenho no jogo, caso o jogador não esteja focado na proposta oferecida do jogo ou pensando em determinados assuntos externos, pode acontecer de o seu desempenho não ser favorável a ele e/ou a outros jogadores presentes. O autor fala que esse desinteresse pode ser presente mais nos adultos do que nos jovens, porém creio que o desinteresse pode vir de qualquer pessoa, em qualquer idade. No entanto, o adulto, geralmente, se esquece que a ideia de jogar caminha para além da mera brincadeira, pois o ato de jogar pode ser facilmente estendido à competitividade do mercado e do trabalho, no âmbito capitalista, algo que escapa ao escopo do presente trabalho, mas que vale a pena mencionar. Além disso, Huizinga também afirma que o jogo pode ser facilmente dispensado pelos adultos por diversos motivos:

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade

urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. (HUIZINGA, 2000, p.10).

Muitas vezes os adultos enxergam o jogo como uma espécie de ócio, ou seja, vendo as *formas de jogar* como algo descartável, como práticas dispensáveis. Nesse sentido os adultos, muitas vezes, não valorizam a brincadeira e o jogo como parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem, não estimulando a potência criativa da criança.

O autor afirma ainda que o jogo lança, metaforicamente, sobre nós uma espécie de feitiço: “é „fascinante“, „cativante“. Está cheio de duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia”. (HUIZINGA, 2000, p.12). O jogo pode prender a nossa atenção e, após o conhecimento perante o mesmo, a curiosidade para conhecer outros novos jogos pode ser ampliada. Caso as experiências sejam agradáveis, os participantes ampliam suas disposições para continuarem a jogar.

Logo, além da noção de jogos no estudo de Huizinga (2000), ocorrerá a abordagem de jogos folclóricos, trazendo o autor Luiz da Câmara Cascudo que discute, dentre outros pontos, o folclore brasileiro a partir de brincadeiras e histórias tradicionais, passadas de geração em geração.

Noções de Jogos Folclóricos

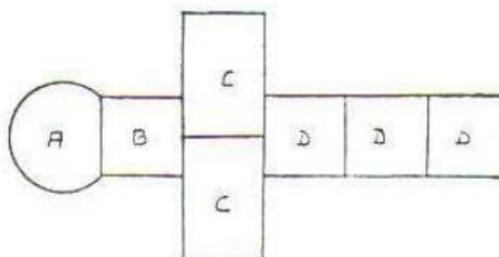
No livro *Contos Tradicionais do Brasil – Folclore* (1999), Luís da Câmara Cascudo retrata parte do folclore no Brasil. O autor descreve a noção de folclore como uma ciência que aproxima os seres humanos das suas relações cotidianas e geracionais. Cascudo afirma que o folclore é uma *verdadeira história normal do povo*, explicando sobre o seu valor. Para ele “o valor do conto não é apenas emocional e delicioso”. (CASCUDO, 1999, p.7), mas afirma que o folclore é um elemento cultural denso, apontando, em parte, as diversas origens do que vem a ser a sabedoria de um povo. Vejamos suas afirmações acerca da importância do conto popular:

O conto popular revela informação histórica, etnográfica, sociológica, jurídica, social. É um documento vivo, denunciado costumes, ideias, mentalidades, decisões e julgamentos. Para todos nós é o primeiro leite intelectual. Os primeiros heróis, as primeiras cismas, os primeiros sonhos, os movimentos de solidariedade, amor, ódio, compaixão, vem com as histórias fabulosas, ouvidas na infância. (CASCUDO, 1999, p.7-8).

Dessa forma, pode-se dizer que o conto é, em muitos casos, um primeiro contato que temos com personagens de histórias e tradições. No excerto acima, Cascudo define o conto como a metáfora do *leite intelectual*, pois escutamos esses contos desde bebês. Ou seja, par exemplificar, pergunto: Quem nunca escudou ou cantou a música da Cuca no Brasil? Segue um pequeno fragmento, a fim de suscitar a memória do leitor: “*Cuidado com a cuca, que a cuca te pega, te pega daqui, te pega de lá*”. No conto da Cuca, que é uma jacaré-fêmea malévola, prevalece a ideia de que o “mal” sempre perde para o “bem” ao final da história. Tal lenda traz uma narrativa edificante, passada de geração em geração, cujo papel final é trazer uma “moral” em seu conteúdo como senso coletivo do bem comum.

No livro *Dicionário do Folclore Brasileiro* (2001), Cascudo fala também da tradição de uma brincadeira que conhecemos como “amarelinha”, ponto que se refere diretamente a este trabalho. Em seu livro, o autor descreve que a tradição da amarelinha possui nomes diferentes em outros países. Porém o modo de brincar possui semelhanças que atravessam oceanos. No Chile e no Peru essa brincadeira é conhecida como “rayuela”. Já na França, é chamada de “marelle”, nome do qual provém a nossa “amarelinha”. Cascudo (2001) descreve e nos mostra o desenho da amarelinha, cujo modelo aparece abaixo. Tal desenho é a conhecida estrutura brasileira, bem popular entre as crianças. Aqui, onde se encontra a letra A, é a “cabeça”, ou seja, *o céu ou lua*; B é *o inferno ou pescoço*; CC são os *braços, asas ou descanso*; e DDD é *o corpo ou quadro*. Segue a figura 1:

Figura 01 – Exemplo da Amarelinha Brasileira.



Fonte: CASCUDO, 1954. p.26.

A amarelinha vista acima advém de um modelo milenar. A diferença entre a amarelinha citada acima e a teca-teca³ africana é que, basicamente, as amarelinhas advém de culturas distintas, trazendo algumas regras e modos diferentes de brincar. Trago alguns tópicos de diferenciação:

Regras da Amarelinha Brasileira:

- Jogar uma pedra ou algum objeto dentro dos quadrados a partir da base (D).
- Pular dentro dos quadrados evitando o quadrado em que a pedra caiu, ir até o céu (A).
- Voltar para a base pulando dentro dos quadrados.
- Quando estiver perto da pedra, pegá-la e voltar para o início da base (D).

Regras da Teca–Teca:

- Pular dentro dos quadrados cada um com um único pé, no ritmo da música: Minuê, le gusta la dance.
- Todos os participantes têm que pular no mesmo ritmo.

Logo, a brincadeira teca–teca pode ser usada em qualquer lugar, inclusive nas aulas de Artes e/ou, especificamente, de Teatro. Por ser uma brincadeira interativa, de coordenação e ritmo, pode ser inserida no âmbito de jogos teatrais. Irei me debruçar sobre maiores detalhes do jogo no item específico sobre o estudo de caso.

Dito isso, devemos nos atentar aos conceitos de Viola Spolin, uma das autoras que utiliza diferentes jogos teatrais em sala de aula, abordando os estudos de diversos jogos com o intuito de trabalhar o desenvolvimento corpóreo sensorial. A autora fala do conteúdo lúdico dos jogos inserido no ambiente escolar, sob a ótica de aprendizado diversificado com que os(as) alunos(as) podem aprender conteúdos escolares tradicionais.

O Jogo Teatral para Viola Spolin

No livro *Improvisação para o Teatro* (2010), a autora Viola Spolin discorre acerca do ensino teatral para crianças e adultos. A autora fala da forma como os jogos teatrais podem ajudar no processo criativo, individual e/ou em grupo. O método de ensino é igual para todas as idades, porém o resultado será diferente. Vejamos uma de suas afirmações:

³Tomei conhecimento dessa brincadeira a partir da rede social Facebook, a partir daí fui em busca de conhecer melhor a Amarelinha Africana. Para que eu pudesse aprender mais e assim, passá-la adiante. Tal pesquisa foi feita, de início, através de vídeos da plataforma YouTube, achei muitos vídeos explicativos, feitos em várias escolas do mundo, até em países como a China.

A criança pode dar uma contribuição honesta e verdadeira ao teatro se lhe for permitida a liberdade pessoal para experienciar. Ela compreenderá e aceitará sua responsabilidade para com a comunicação teatral: em se envolvendo, ela desenvolverá relacionamentos, criará a realidade e aprenderá a improvisar e desenvolver cenas válidas teatralmente, como fazem os adultos. (SPOLIN, 2010, p.250).

Spolin afirma que o jogo teatral contribui para formas mais horizontalizadas nos relacionamentos humanos:

A oficina teatral pode conceder liberdade pessoal e igualdade. Quando um indivíduo de qualquer idade reconhece que está prestando uma real contribuição a um projeto, sem autoritarismo, ele se torna livre para desenvolver seu humanismo e para se relacionar com os que o cercam. Momento importante é aquele em que a criança nos aceita, adultos, como iguais dentro da atividade! (SPOLIN, 2010, p.251).

Ou seja, no jogo teatral todos podem contribuir para que, dessa maneira, o envolvimento dos sujeitos possa ser coletivizante. Nesse sentido, existem muitos tipos de jogos teatrais que podem ser usados no ensino escolar, tais como: jogos sensoriais, jogos dramáticos, jogos intelectuais, entre outros. Sendo assim, o(a) professor(a) que ensinará o jogo para seus(suas) alunos(as) precisa estar preparado academicamente, e, ao mesmo tempo, ter conhecimento sobre os aspectos individuais de seus alunos(as) coexistindo e estabelecendo, dessa forma, uma relação entre aluno(a) e professor(a).

A autora segue afirmando que “o professor/diretor deverá esforçar-se para escolher o jogo pertinente ao problema do momento e evitar o jogo fortuito, que não tem outro objetivo senão fazer rir às custas de alguém”. (SPOLIN, 2010, p.252). Assim, o educador deve ter o cuidado na escolha do jogo, pensando nas especificidades de cada turma, com o intuito da proposta não ser desagradável para alguém.

Por isso o relacionamento dos(as) professores(as) com os(as) alunos(as) é importante nesse quesito, para que assim os jogos propostos possam fluir melhor. Como o ensino para a criança pode ser feito de várias maneiras, Spolin fala sobre um ensino diversificado contendo uma variação de conteúdo, incluindo a música, dança, cultura, histórias, contos e jogos:

E também aconselhável proporcionar atividades diversificadas aos atores infantis: ritmos, danças folclóricas, etc. Todos são essenciais ao desenvolvimento pessoal e devem preencher um lugar definido no programa de trabalho. Na falta de especialistas nesses campos, o próprio professor trabalhará com as crianças da forma mais simples. Qualquer tipo de participação grupal, incluindo-se movimento, ritmo e som é de valia. (SPOLIN, 2010, p.252-253).

Dito isso, Spolin (2010) afirma a importância do ensino citando a dança folclórica, trazendo assim, a cultura do folclore para o âmbito escolar de forma diversificada, incluindo-o através da dança, um aprendizado, aliás, pouco explorado no âmbito escolar. Sobre a formação profissional no assunto de jogos, a autora diz que pode haver escassez de pessoas

especialistas no ensino de jogos, ou seja, faltam professores especializados na área. Entretanto o(a) professor(a) pode trabalhar com seus(as) alunos(as) de forma mais simples, ou seja, qualquer participação ou atividade proposta para trabalhar em grupo será válida. O importante é que os(as) alunos(as) estejam confortáveis com as situações que irão passar, podendo assim, ter muitas questões ao longo das experiências obtidas com os jogos.

A autora segue afirmando que “os jogos terão lugar de proeminência no processo de ensino para crianças. O professor-diretor poderá fazer observações importantes das atitudes de cada ator infantil, sua realidade e comportamento, através do jogo”. (SPOLIN, 2010, p.252). Dessa maneira o jogo agrega muito no processo de ensino, pois é no jogo que se pode observar atitudes e comportamentos do sujeito e, assim, ajudá-lo de alguma forma, caso seja preciso. O jogo pode melhorar a relação do sujeito em grupo. Além disso, o ensino acerca de parte de outra cultura pode advir do jogo quando há o intuito de ampliar o conhecimento dos(as) alunos(as). Desse modo, o diálogo sobre outra cultura tem que ser fluido, poroso, de maneira que interesse os(as) alunos(as), como, por exemplo, através de uma brincadeira ou atividade corporal.

Neste âmbito, as culturas africanas podem ser ensinadas de diversas formas. Com isso, apresento o texto de pós-graduação de Fabiano Maranhão 2009, *Jogos africanos e afro-brasileiros nas aulas de Educação Física: processos educativos das relações étnico-raciais*, que fala sobre um projeto realizado dentro da escola Estadual Prof^o. Luiza Rolfsen Pettrilli, na cidade de Araraquara – São Paulo. O autor obteve ajuda de alguns grupos - NEAB (Núcleo de Estudo Afro-Brasileiros) e NEFEF (Núcleo de Estudos em Fenomenologia em Educação Física) – para a realização de sua pesquisa.

Maranhão (2009) disserta acerca da forma como pode ser realizado o ensino das culturas africanas através de professores(as) que, ainda, não tenham o domínio da cultura e/ou por não conhecer muito outros povos, mas que sabem da importância de apresentar outras sociedades para as crianças. A brincadeira, em geral, amplia a curiosidade do sujeito a respeito da cultura e a respeito dos meios pelos quais ela chegou até ele, buscando saber qual foi o caminho percorrido para que ele pudesse estar ali, aprendendo através da diversão.

Noções de Jogos Africanos

Dialogar sobre outras culturas requer cumplicidade, envolvimento, participação e conhecimento, tanto que podem haver diferentes contribuições no processo de construção de identidade de cada sujeito. Os estudos acerca das culturas africanas podem ser ensinados

dentro do ambiente escolar. Maranhão iniciou seu projeto em 2008 publicando-o em 2009. O autor desenvolveu a pesquisa baseando-se em culturas africanas e em comentários que os(as) alunos(as) da escola na qual o trabalho foi desenvolvido faziam. A pesquisa utilizou como material escritos e desenhos que os alunos registravam nos cadernos ofertados pelo autor. Nesses cadernos os(as) alunos(as) anotavam suas impressões das atividades propostas nos encontros que culminaram no total de dezessete encontros. Em seu texto Maranhão (2009) traz outros autores para a sua reflexão:

Trabalhar com a história e cultura africana e afro-brasileira exige que se repensem relações étnico-raciais, sociais, pedagógicas, procedimento de ensino, condições oferecidas para aprendizagem, objetivos tácitos e explícitos da educação oferecida pela escola brasileira. (BRASIL, 2004 apud MARANHÃO, 2009, p.78).

Além de tal ensino ter que contratar profissionais que pesquisam as diferentes culturas africanas, os(as) educadores(as) também precisam pensar no ambiente sobre qual ensino será ofertado. Reforço a fala do autor dizendo que o sujeito que for apresentar os estudos precisará saber os conhecimentos básicos e estar preparado pedagogicamente para exercer a função de ensinar. Como dito anteriormente, o ensino escolar, geralmente, não apresenta conteúdos sobre culturas africanas, reproduzindo referências europeias, algo que prejudica o conhecimento acerca de outras etnias não eurocentradas. Etnias, aliás, que fizeram parte da nossa construção histórica. O estudo sobre outras culturas e etnias pode agregar muito à educação, para que, dessa forma, os(as) alunos(as) cresçam possam compreender outros modos de ver o mundo. Ao longo de seu projeto, o autor trabalhou com uma professora que já ensinava para seus(as) alunos(as) sobre culturas africanas. Sobre isso Maranhão (2009) diz que:

Discussões e trabalhos desenvolvidos a respeito das relações étnico-raciais nas escolas sempre tiveram poucos espaços historicamente e as intervenções quando feitas são isoladas e normalmente realizadas por seus semelhantes. Sendo assim, quando encontramos aliados nessa luta nos sentimos fortalecidos, acreditamos que esta tenha sido a sensação desta professora – não estou sozinha nessa luta. Pois essa foi a nossa sensação. (MARANHÃO, 2009, p.64).

Na citação acima, o autor relata que outra professora dessa mesma escola também ensinava seus(as) alunos(as) sobre culturas africanas. Nesse contexto, percebe-se que há a falta de representatividade para os(as) alunos(as) negros(as) de todas as escolas. Sobre isso Paulo Freire (2007) afirma: “o diálogo é o encontro da humanidade mediatizada pelo mundo é o encontro humano para uma tarefa comum de saber agir, pois somente um diálogo que implica um pensar crítico é capaz, também, de gerá-lo”. Sendo assim, devemos refletir acerca da forma como o diálogo pode influenciar de maneira crítica o pensamento e,

automaticamente, o ato, pois durante o jogo o diálogo é necessário entre os jogadores, principalmente em jogos que precisam de equipe com vários sujeitos para serem realizados. Nesse sentido, a falta do diálogo pode interferir na ação, sendo um entrave para seu desenvolvimento.

Retomando o diálogo com Maranhão, podemos observar sua afirmação sobre a importância de estudos africanos dentro das escolas, não apenas para conhecimento socio-histórico como previamente dito, mas porque o jogo africano pode trazer possibilidades corporais diferenciadas no âmbito escolar:

No entanto, se a responsabilidade não é somente da escola, perpassa por ela essa função libertadora, caso contrário, será somente uma reprodução maquiada do sistema de dominação escravista. O fortalecimento da identidade negra faz parte dos objetivos deste estudo. Sendo assim, condições e/ou oportunidades para este fortalecimento foram criadas. A ancestralidade compõe um dos valores civilizatórios africanos, vinculada à memória e à identidade, pois é por meio dessas que construímos nossa história. Através dos jogos, conhecemos um pouco do continente africano, sobre as formas de resistência contra opressão e exploração ao negro, que persistem até os dias atuais. Entre os objetos africanos como lenço, caxixi, tambor, etc., o tambor foi o instrumento que chamou muito a atenção das crianças e, de acordo com Bezerra (2008), “muitos de nós foram calados pelos senhores da terra, mas não conseguiram silenciar o tambor; é o tambor que até hoje nos traz o contato com a força de nossos ancestrais, com a nossa origem”. (MARANHÃO, 2009, p.73).

Além dos jogos, vale ressaltar outras características importantes que as culturas africanas carregam. O autor explica o conceito africano denominado “Eu sinto o Outro”, afirmando que uma parte não existe sem a outra, dando o exemplo de que o corpo não existe sem a mente, uma crítica à educação cartesiana:

Na filosofia africana apresentada por Sengor (2007), sujeito e objeto são dialeticamente confrontados no ato mesmo do conhecimento, que é ato de amor. O negroafricano poderia dizer: “Eu sinto o Outro, eu danço o Outro, então eu sou”. Nesta perspectiva dialética, uma parte não existe sem a outra. A concepção de jogo apresentada nessa pesquisa transcende concepções dicotômicas entre corpo e mente. O canto, o jogo de palavras, os sons e experiências, o raciocínio lógico e o encanto presentes no jogo da vida se dão em unicidade. (MARANHÃO, 2009, p.67).

As filosofias africanas retratam muito a união que existe entre sua população. Essa união deve estar presente nos jogos, visando ao prevalectimento da união dos sujeitos, tomando essa premissa como lema para práticas africanas. Maranhão (2009, p. 70) atenta ao modo como muitas culturas africanas podem ser ligadas e vivenciadas com o jogo: “a musicalidade, a corporeidade, a ludicidade, sempre estiveram presentes nas vivências dos jogos africanos; ritmo, coordenação, ginga, canto, dança e artes compuseram o cenário dos jogos”. Com isso, o autor afirma que o jogo é uma mistura de todos os elementos citados acima, pois trabalho o corpo, a mente e o espírito, usando a ideia de ancestralidade dos povos

africanos. Baseando-me na breve apresentação acima, analiso a brincadeira teca-teca em uma escola de Ouro Preto (MG).

Teca-Teca – A Amarelinha Africana

A Teca-Teca não chega a ser muito conhecida no Brasil por conta da falta da abordagem acerca de culturas afrocentradas no ambiente escolar. Tal falta acarreta a dificuldade de conhecimentos acerca de culturas e costumes de vários países de matriz não europeia que poderiam estar sendo ensinadas para os(as) alunos(as) dentro das escolas.

Como previamente descrita anteriormente, a Amarelinha Brasileira consiste em desenhar quadrados no chão com números de um até dez, jogar uma pedrinha ou qualquer outro objeto que seja menor que o quadrado desenhado e, em seguida, percorrer pulando - apenas com uma das pernas - durante todo caminho desenhado no chão, sem pisar na casa da qual a pedrinha caiu. Ao chegar ao final dos quadrados, a pessoa tem que voltar e retirar a pedra do quadrado em que ela caiu ao ser lançada, como foi ilustrado na Figura 1 (cujo formato é mais antigo).

Já as regras da Teca-Teca se diferenciam, principalmente, no formato do desenho dos quadrados no chão, como também, no jeito de pular, já que os pulos são acompanhados da música “*Minue le Gusta la Dance (Rayuela Africana)*”, cuja tradução é desconhecida. Essa música tem pausas e um ritmo lento para que as crianças possam pular decorando o ritmo da música. Para iniciar a brincadeira, o desenho no chão tem que ser feito cuidadosamente, podendo ser utilizados diversos materiais, tais como: giz, fita crepe, carvão, gesso, lápis de cor, etc. Em seguida, devem ser feitos quatro quadrados na linha horizontal e cinco quadrados na linha vertical. Após isto, o sujeito irá pular com cada pé separadamente, dentro de um quadrado para o lado, e, depois, para os quadrados da frente, tudo feito concomitantemente ao ritmo da música supracitada.

Dessa forma, inicia-se a brincadeira com uma fila única por fora do quadrado maior. O início do jogo fica no quadrado inferior direito, independentemente dos lados. Assim, quando a música começa a tocar, o primeiro sujeito entra no quadrado com seus dois pés. Após iniciar, ele começa a pular na sequência no sentido do lado esquerdo, até completar a sequência de ida e volta. Em seguida o sujeito pula para o quadrado da frente. Nesse mesmo tempo, outro participante inicia a sequência junto com ele, indo, desse modo até ambos completarem todos os quadrados ao longo da duração da música “*Minuê, minuê, le gusta la dance. Le gusta la dance, la dance minuê*”.

Já adentrando na sala de aula, observei que os(as) alunos(as) precisavam de muita concentração. O foco da Teca-Teca também está nos saltos, pois todos têm que pular juntos no mesmo ritmo da música. Além da Teca-Teca ser de outro continente e não estar imbuída nos costumes brasileiros, os(as) alunos(as) ficaram pensando no fato de que as crianças da África brincam atividades semelhantes às nossas. O diferencial da Teca-Teca é que todos os sujeitos podem pular juntos, até completar todos os quadrados.

Posso dizer que, quando trabalhada na escola, o professor(a) pode ir modificando os jeitos de pular explorando a criatividade e abusando da imaginação dos(as) alunos(as), que devem, por sua vez, trabalhar em equipe. Essa brincadeira tem muitas modalidades a serem exploradas, o que pode acontecer em conjunto com os(as) alunos(as) para que eles(as) possam criar outras modalidades de brincar, sem necessariamente, sacralizar o jogo “original”. Tomarei como base de análise as crianças do ensino fundamental I e II alunos(as) com quem trabalhei a brincadeira pela primeira vez.

Como a Teca-Teca trabalha muito com o corpo, com movimentos de coordenação, de ritmo, trabalho em equipe, percepção de corpos, tanto individual quanto em conjunto - em especial a percepção de que nenhum corpo é igual ao outro - cada um tem seu desenvolvimento, coordenação e tempo. Segue um breve exemplo (Figura 2) de como montar a teca-teca no chão:

Figura 02 – Exemplo de como montar a teca-teca.



Fonte: Site Tempo Junto.

Retomando:

- Desenhar os quadrados no chão, quatro na vertical e quatro na horizontal, o desenho pode ser feito com fita, giz, lápis ou objetos.
- Colocar a música *Minuê le gusta la dance* e pular os quadrados no ritmo da música.
- Começar a pular no quadrado inferior no sentido direito para a esquerda.
- Chegando ao último quadrado da esquerda, voltar pela mesma fileira até chegar ao quadrado que iniciou.
- Pular para o quadrado da frente e repetir tudo novamente até chegar ao topo da amarelinha.

A Teca-Teca na escola

Logo após eu mostrar o desenho da Teca-Teca no chão, os estudantes começaram a fazer perguntas⁴. Os(as) alunos(as) ficaram tentando adivinhar o objetivo da brincadeira. Expliquei a eles como se brincava, pulando uma primeira vez sem qualquer música para que pudessem observar meus pés e, em seguida, inseri a música *Minuê le gusta la dance* e pulei os quadrados no ritmo da música, para que pudessem saber o ritmo em que tinham que pular dentro dos quadrados. Claro que nas primeiras vezes aconteciam alguns erros, eu parava a música e pedia para que eles comessem tudo de novo do início, depois disso ter acontecido quatro vezes, alguns(mas) alunos(as) já estavam ficando irritados, porque outras pessoas erravam o ritmo da música proposta.

Quando eu os parava e falava para recomeçarem, alguns ficavam decepcionados por alguém ter errado, mas sempre dei muitas dicas de como realizar em conjunto a amarelinha africana: “é uma brincadeira em grupo, vocês têm que se ajudar”! Depois de algumas aulas brincando com a Teca-Teca, as crianças começaram a se familiarizar com as regras e se uniram para que não fossem cometidos mais erros. Porém cada criança tem uma criação diferente, tal criação acarreta em ações que ocorrem com eles no cotidiano, isso me levou a notar que algumas crianças tinham o domínio mais fácil de ritmo e outras não, pois algumas crianças cansavam mais rápido da brincadeira e outras tinham *energia que não acabava mais*.

⁴ Anotações pessoais: “o que é isso?”, “não vamos pisar ai?”, “é pra ser decifrado?”, “como brinca?”, “como se ganha?”.

Com isso, retomo o ponto de vista de Huizinga (2000, p. 17) acerca dos sentimentos das crianças quando estão realizando o jogo: “A criança fica literalmente „transportada“ de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da „realidade habitual“”. Aqui, o autor fala do modo como a criança acredita na realidade do jogo, construindo assim, um mundo de infinitas imaginações dentro de sua cabeça. O jogo é voluntário, tornando a participação do sujeito mais livre, de tal forma que o mesmo se sinta confortável do início ao fim do jogo. Ao deixar fluir a energia que fica dentro do corpo de cada um, o jogo é capaz de ampliá-la para que o sujeito tenha mais vontade de realizar outros jogos baseado no que ele já jogou, ampliando seu conhecimento e diversão.

Neste caminho, Spolin (2010) nos diz sobre a diferença de energia que cada criança possui: “Quer se trate de criança que manifesta uma energia muito grande, de outra com energia normal, ou daquela cujo nível de energia é baixo - todas, ao se defrontarem com problemas interessantes a resolver, permanecerão com uma atividade por longo tempo” (SPOLIN, 2010, p.253). Com base na visão de Spolin, percebi uma diferença entre os alunos(as) do Fundamental I e II: elas não apresentaram as mesmas dificuldades. Um aluno específico do terceiro ano disse para mim que nunca tinha brincado de amarelinha antes. Percebi o fato de que a amarelinha brasileira foi muito passada quando eu era criança, mas que, atualmente, não é tão reconhecida entre as crianças.

Um aluno estava com muita dificuldade em pular para o quadrado da frente e, como a brincadeira é ritmada para ser pulada com todos os(as) alunos(as) juntos (as), a turma do terceiro ano foi a mais demorada para chegar ao final da teca-teca, devido ao aluno em questão. Com isso, alguns(mas) alunos(as) não tiveram paciência com o colega de classe e tive que despende um tempo para discutirmos sobre o senso de coletividade e a necessidade de cada pessoa se sentir pertencente ao jogo, mesmo que possua dificuldades em relação ao mesmo.

Figura 03 – Alunos pulando a Teca-Teca no pátio da escola.



Fonte: Autora, 2019.

A imagem acima retrata alguns(as) alunos(as) do sexto ano brincando com a Teca-Teca - previamente montada no pátio - no final de todas as aulas, enquanto ficavam aguardando seus responsáveis buscá-los (las) na escola. Nota-se que alguns(as) alunos(as) estão pulando ao mesmo tempo a amarelinha, em formato de fila, essa é uma das propostas da brincadeira, que eles fiquem alinhados, ou seja, um atrás do outro.

No início de 2020, por conta da pandemia do COVID-19, as aulas começaram a acontecer de forma virtual. Por isso pedi para que os(as) alunos(as) fizessem um vídeo deles pulando a Teca-Teca como forma de atividade, porém alguns(as) alunos(as) não conseguiram realizar a brincadeira por falta de espaço em suas casas, já outros alunos(as) gravaram e me enviaram.

Figura 04 – Aluno iniciando a Teca-Teca.



Fonte: Autora, 2020.

Na imagem acima (Figura 4), um aluno do sexto ano do Ensino Fundamental II mostra

como iniciar o teca-teca, pisando com cada pé dentro de cada quadrado. Em seguida, ele vai pulando em direção aos outros quadrados do lado esquerdo. Quando o mesmo chega a esses dois quadrados, ele volta para o lado direito de onde iniciou, e assim, vai pulando para os quadrados da frente no ritmo da música. Esse aluno realizou a brincadeira colocando fita crepe no chão para marcar os quadrados em um espaço de sua casa, na cidade de Ouro Preto – Minas Gerais. O aluno posicionou a câmera de seu celular para poder se filmar pulando a amarelinha, editou a filmagem e me enviou via WhatsApp.

Outros(as) alunos(as) gravaram vídeos com mais membros da sua família, ou seja, com seus responsáveis. Retomo a fala da autora Viola Spolin (2010) sobre a presença do adulto nas brincadeiras, aqui, nesse caso, o adulto é da mesma família, sendo assim, já tem uma interação maior com a criança, o que levou o filho a ensinar à mãe como pular a amarelinha, tendo em conta que o filho já conhecia a brincadeira por já ter participado na escola. Com isso, os papéis de ensino e aprendizado se inverteram: a criança está ensinando sua mãe como brincar, sendo que raramente o adulto brinca, devido a sua rotina de trabalho.

Figura 05 – Aluno e mãe pulando a teca – teca.



Fonte: Autora, 2020.

Na imagem acima (Figura 5), outro aluno, também do sexto ano, brinca junto com sua mãe de outra forma, ampliando a noção de Teca-Teca. Esse aluno desenhou a Amarelinha com giz da cor branca para marcar os quadrados no chão de sua casa. A modalidade que eles

estão pulando é diferente da imagem anterior. No momento em que eles têm que pular no quadrado para frente, viram de costas e continuam pulando no mesmo sentido e ritmo da música. Nessa imagem, a mãe do aluno está presente, ponto interessante, visto que a participação dos pais na realização das brincadeiras causa um diferencial entre os (as) alunos (as), devido ao fato de estreitar mais as relações em casa.

Quando passei a Teca-Teca para as turmas, algumas crianças acharam a brincadeira um pouco infantil, comparando-a com a amarelinha Brasileira, dizendo que era *coisa de criança brincar na rua*. Porém, quando demonstrei como pular, ficaram muito curiosos. Após o ensino da brincadeira, fomos caminhando para a atividade prática em si. Deixei com que eles brincassem sem minha interrupção e observassem, como turma, os erros que eles mesmos cometiam. Alguns(mas) alunos(as) ficavam frustrados quando eu pedia para eles começarem tudo novamente, porque nessa amarelinha se o primeiro errar, todos os demais saem do ritmo da música, não realizando o objetivo da brincadeira, que é fazer com que todos pulem os quadrados no mesmo ritmo.

Para finalizar a nossa breve reflexão, retomo a descrição sobre jogo a partir de Huizinga:

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no refrain) constituem como que o fio e a tessitura do objeto. (HUIZINGA, 2000, p.11).

Huizinga descreve que o jogo pode ter um tempo de começo, meio e fim. Com isso, caso o jogo seja passado na escola, certamente tem o tempo de duração da sala de aula, podendo deixar, caso necessário, sua continuação para outro dia. Com isso a concentração pode ser interrompida, mas tal interrupção não pode ser evitada. Portanto, quando o jogo é passado, os(as) alunos(as) ficam com um gostinho de “quero mais”, podendo brincar com o jogo em qualquer outro ambiente para além dos espaços formais de ensino.

Considerações Finais

Esse trabalho passou por muitas dificuldades de pesquisa, como a falta de artigos e

textos mais aprofundados em relação à origem específica da brincadeira, bem como a tradução da música que dá a toada aos pulos. Penso que tal dificuldade não deveria existir, questiono a universidade sobre essa dificuldade, pois nunca chegaram até mim jogos/brincadeiras africanas para que eu pudesse passar para crianças e adolescentes nos períodos de estágios.

Toda pesquisa e conhecimento gerados a respeito da Teca-Teca foram realizados por conta própria. Com tal dificuldade pude perceber como somos carentes de artigos sobre brincadeiras de outras culturas não eurocentradas. Passar a teca-teca para os(as) alunos(as) no meu período de estágio foi enriquecedor, foi uma troca de experiências, aprendizado e conhecimento.

Com isso, os(as) alunos(as) puderam dar visibilidade, mesmo que minimamente, para outros povos, outras origens. Apesar de nem todos os(as) alunos(as) terem gostado da proposta, muitos dos(as) alunos(as) receberam de braços abertos essa minha proposta de uma brincadeira da qual eles nunca tinham ouvido falar antes, visto que são gestos como esse que enriquecem mais o ambiente escolar, mudam os pensamentos das crianças de forma concreta, pois não abordam algo que eles veem todos os dias.

Penso que só o fato dos(as) alunos(as) saírem um pouco de dentro da sala de aula já torna a iniciativa da brincadeira diferenciada, pois o ensino tem que ser inovador e não se deixar cair na rotina do desinteresse e de cansaço.

Contudo, posso dizer que, mesmo com todas as dificuldades, a brincadeira chegou até mim e pude passá-la adiante para as crianças. Para além da escola, quando os(as) alunos(as) fizeram a brincadeira em suas casas com seus familiares, tive um retorno elogioso feito por seus responsáveis, algo que refletiu positivamente no meu trabalho, na minha proposta de atividade e, por último, a minha metodologia de ensino.

Referências

CASCUDO, Câmara. **Contos Tradicionais do Brasil (Folclore)**. São Paulo: Editora Ediouro Publicações S.A, 1999.

_____. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 10ª ed. São Paulo: Editora Ediouro Publicações S.A, 2001.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. In: **Coleção Estudos Dirigida por J. Guinsburg**. (trad. João Paulo Monteiro) 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.

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

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. (trad. Ingrid Dormien Koudela) 5ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2010.

Vídeos

Educação Física. **Canción minue le gusta la dance (rayuela africana)**. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mwJuIqG7nbE>. Acessado dia 25 de julho de 2021.

MOTA, Kananda. **Crianças e adultos pulando a amarelinha africana**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=bIx20_mvhnI Acessado dia 20 de julho de 2021.