

TIARIA GRAÇA DOS SANTOS

TRADIÇÕES LÚDICAS QUILOMBOLAS



TIARIA GRAÇA DOS SANTOS

**TRADIÇÕES
LÚDICAS
QUILOMBOLAS**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing
Vitória
2023

Tradições lúdicas quilombolas © 2023, Tiaria Graça dos Santos

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Faculdade Vale do Cricaré

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5190451

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S237t Santos, Tiaria Graça dos. -
Tradições lúdicas quilombolas / Tiaria Graça dos Santos. -
Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2023. -
24 p. : il. foto. color. ; 21 cm.
ISBN 978-85-92647-96-4
1. Alfabetização - Estratégias de aprendizagem.
2. Ludicidade. 3. Tradição quilombola. I. Título.
CDD – 371.337

Conselho Editorial

Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes

Dra. Luana Frigulha Guisso

Dra. Ivana Esteves Passos de Oliveira

Dra. Sônia Maria da Costa Barreto

Dra. Tatiana Gianordoli

Dra. Juliana Martins Cassani

Sumário

Introdução	06
A comunidade de Boa Esperança	07
O Brinquedo e o Brincar	10
Sugestões de brincadeiras de matrizes culturais africanas	14
Brincando de Tum Tum	15
Amarelinha africana	18
Matacuzana	20
Referências	22
A autora	24



Introdução

O lúdico vem perdendo lugar no ambiente escolar e no cotidiano infantil visto que os recursos tecnológicos oferecem muitos atrativos atualmente. Esses recursos como TVs, tablets, smartphones e computadores veem proporcionando às crianças e adolescentes novas formas de diversão. Atualmente muitas crianças já não brincam mais como antes, deixando no esquecimento as brincadeiras de sua cultura.

Essas transformações do dia-a-dia das crianças notadas nas últimas décadas estão afetando tanto o desenvolvimento psicomotor, socioafetivo, quanto o fisiológico de nossas crianças. Desse modo, é fundamental revitalizar e valorizar os jogos e brincadeiras tradicionais, buscando resgatar a cultura dos povos.

A escola é um lugar favorável para o desenvolvimento das habilidades humanas de forma prazerosa e eficaz. É nesse contexto que este guia didático busca nortear os professores alfabetizadores do município de Presidente Kennedy/ES para o desenvolvimento de ações e estratégias evidenciando a importância dessas brincadeiras e costumes infantis como recurso fortalecedor do processo de alfabetização.

Assim, a primeira parte trará uma fundamentação teórica retratando as contribuições do lúdico quilombola na alfabetização da criança e na segunda parte propostas de brincadeiras como estratégias de alfabetização. Para tanto, será realizado um levando de brincadeiras que possam trabalhar a alfabetização de maneira lúdica.

A comunidade de Boa Esperança

A luta do quilombola para preservar e valorizar sua cultura e respeitar a qualidade da educação em sua história vem de longa data, mas desde a conquista da terra é preciso olhar para além dos limites educacionais do quilombola e encontrar suas raízes na luta dos negros brasileiros para ir à escola.

De acordo com Campos (2012) à época da colonização portuguesa de “seu pedaço” da América, devido à sociedade escravista, o acesso da população africana e afrodescendente à escola é sinônimo de dificuldade, por isso sabe-se que pouquíssimos alunos negros frequentam escolas públicas. A autora se refere ao período do Império e também aponta que, embora a lei fosse contra os negros, algumas pessoas ainda frequentavam a escola nos bancos.

A identidade quilombola se conjuga com a cultura e a educação, num caminho de possibilidade que exige consideração e reflexão, que não considera a identidade como única, mas que pode ser construída pelos sujeitos pertencentes a esse grupo quilombola.

Hall (2014, p. 24) assegura que:

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo ‘imaginário’ ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre ‘em processo’, sempre ‘sendo formada’.



Desse modo, pode-se dizer que a identidade quilombola é uma das inúmeras identidades sociais formadas. As reflexões sobre essa formação da identidade quilombola não podem ser abstraídas de uma discussão sobre a identidade como um processo amplo e suas complexidades. Esse processo tem seus efeitos pessoais e sociais, que não podem ser reparados porque estão interligados de forma construída na vida social.

Os moradores mais antigos dos quilombos preservam a memória histórica da comunidade, relatando expressões culturais e lembrando costumes. Com o tempo, as comunidades diversificaram sua cultura em alguns aspectos, absorvendo costumes de outros povos. Essas mudanças eliminaram uma série de práticas das religiões afro-brasileiras, bem como algumas expressões culturais remanescentes, o que tornou algumas de suas tradições inacessíveis aos contemporâneos. A representação cultural do jongo, entretanto, tem resistido à mudança dos tempos, ainda que sua realização seja pouco frequente.

A comunidade de Boa Esperança procura, ainda que de modo tímido, a afirmação de sua identidade e de nova visão sobre as políticas públicas e das inovações. A comunidade Boa Esperança, apesar de ser reconhecida e identificada pela Fundação Palmares como uma comunidade quilombola e mesmo demonstrando desconhecimento de sua própria identidade, demonstra consciência de seus direitos e deveres na conquista de políticas públicas.

Por se tratar de uma comunidade tradicional quilombola, a transformação política da comunidade pode ser percebida nas discussões em bus-



ca de políticas públicas que, em geral, têm alcançado os objetivos que os moradores defendem. Sua formação identitária e busca de conhecimento não devem ser entendidas como algo constituído, mas como uma construção permanente.

Essa comunidade, como não poderia deixar de ser, vem abraçando tecnologias do mundo moderno, mostrando a inevitabilidade do mundo digital atual. A tecnologia na vida da comunidade fornece telefones celulares para um número expressivo de pessoas e Wi-Fi para escolas. Seu uso é uma realidade, oferecendo benefícios extraordinários, possibilitando a comunicação virtual por meio de videochamadas mesmo com parentes que moram fora do estado e do país.

O nome Boa Esperança surgiu da crença dos moradores de que dias melhores viriam, que as condições de vida, moradia e preconceito contra os negros seriam superados. A comunidade já recebeu outros nomes, como Jiboia e Marra Égua, este último devido ao grande número de cavalgadas e corridas de laço ali realizadas. No entanto, tal nome sugere uma conotação pejorativa, e seu uso favorece a exclusão da população local, alimentando o preconceito contra os moradores. Como forma de resistência e luta, eles se uniram e mudaram o nome da comunidade para Boa Esperança.





O Brinquedo e o Brincar

O brincar é uma forma de expressar a compreensão da realidade, a experiência e a capacidade de lidar com os próprios problemas, um desenvolvimento humano que vai da representação simbólica à transformação do cenário.

Salomão; Martini & Jordão (2007, p.12) falam que “[...] brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.” Dessa forma, o brincar proporciona um crescimento saudável para a criança, passando assim sua infância e se tornando um adulto mais equilibrado física e emocionalmente.

As crianças brincam podendo utilizar diferentes tipos de materiais e objetos, muitos dos quais existem no dia a dia das crianças. Por exemplo, são inúmeras as crianças que escolhem garrafas plásticas, utensílios da cozinha para brincar, ao invés de escolherem brinquedos educativos adequados para sua idade (Fortuna, 2000).

Assim, é impossível falar sobre o ato de brincar sem citar o conceito de brinquedo, pois eles estão inevitavelmente relacionados, e as crianças usam os brinquedos na maioria das vezes para brincar. Kishimoto (1994, p.109) defende que o brinquedo está conectado a uma figura e é alguma coisa que a criança é capaz de explorar como desejar. A autora fala que “[...] um dos objetivos do brinquedo é dar às crianças um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.”

Lira & Rubio (2014) sustentam num ponto de vista diferente de Kishimoto (1994), eles asseguram que o brinquedo nasce de um objeto que foi remodelado em brinquedo pela criança, isto é, a criança oferece um novo proveito a um objeto, inventando de forma o seu próprio brinquedo. Para os autores “[...] por meio do brinquedo a criança reorganiza, constrói e reconstrói relações entre situações do pensamento e situações reais” (p.9).

Então, os brinquedos começaram a se tornar um intermediário entre a criança e o mundo. As crianças passam a ter espaço para brincar com brinquedos, o que lhes permite entrar em um mundo interessante (Kishimoto, 1994).

A brincadeira abrange múltiplas aprendizagens. Vygotsky assegura que na brincadeira “[...] a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (2007, p.122). Isso porque a brincadeira, em seu ponto de vista, institui uma zona de desenvolvimento proximal, possibilitando que as atitudes da criança extrapolem o desenvolvimento já adquirido, estimulando a conseguir novas perspectivas de concepção e de atividade sobre o mundo.



Vygotsky (2007, p.118):

Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Assim sendo, concluir-se que o brincar auxilia no desenvolvimento da criança de forma tão intensa e marcante que a criança leva todos os conhecimentos adquiridos nesta fase para o resto da vida.

Para Brougère (2008), o brinquedo merece uma análise independente, tornando-se um elemento importante do que revela sobre a cultura. Daí a necessidade de uma leitura cultural dos objetos lúdicos, pelo seu aspecto inovador da cultura em que estão inseridos e, ao mesmo tempo, do contexto em que o brinquedo é feito. Desse modo, entende-se que:

O brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura (BROUGÈRE, 2008, p. 8).

O brinquedo carrega culturalmente consigo uma rede apropriada de significados na sociedade em que está inscrito, assim esse reconhecimento penetra pela costura divertida feita sem negar a realidade vivida. Dessa for-



ma, os significados atribuídos aos brinquedos advêm das interpretações vivenciadas por quem vive ou compartilha a brincadeira. Entende-se ainda que os desejos e as necessidades lúdicas de uma criança não estão desvinculados das experiências existentes no contexto em que se encontram.

As vivências lúdicas são introduzidas em uma sociedade que determina sua especificidade. Uma criança não está lidando com uma imagem cultural que se destina especificamente a ela. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais que carregam significados. Nesse sentido, a manipulação de brinquedos refere-se, à manipulação de significados culturais oriundos da sociedade (BROUGÈRE, 2008).

A descoberta de brinquedos com uma experiência divertida se desenrola também nas diversas alternativas lúdicas que expressam seus criadores, sem especificar ou fechar intermediários para cada possibilidade de diversão, pois a imaginação vai além dos laços funcionais. Ela enaltece a relação direta e dinâmica entre cultura, ludicidade e criação (NASCIMENTO, 2014).

Portanto, a relação entre o brinquedo e a brincadeira, permeia também a apropriação do saber lúdico, entendido como a produção e o saber culturalmente vivenciado em experiências lúdicas compartilhadas entre seus criadores e que testemunham suas criações. Daí sua importância fulcral nas relações de ensino-aprendizagem, especialmente nos anos iniciais de escolarização das crianças.



Sugestões de brincadeiras de matrizes culturais africanas

A utilização de jogos e danças é uma maneira divertida de apresentar o continente africano e sua riqueza cultural às crianças. Ao sugerir uma brincadeira, o professor desenvolve junto com a turma conhecimentos sobre a localização do país de origem, línguas faladas, povos que formam aquela nação e a arte, entre outros temas.

Os jogos aqui sugeridos foram escolhidos a dedo e listados com base em pesquisas realizadas em livros, documentários, sites, apostilas e portais, onde foram avaliadas dezenas de jogos que retratam direta ou indiretamente a cultura africana. Com base nessa extensa pesquisa e investigação, selecionamos alguns jogos que estão intimamente relacionados ao contexto africano que podem ser utilizados pelos professores buscando resgatar a cultura de povo africano.

Em seguida serão apresentadas sugestões de brincadeiras de origem africana que poderão ser utilizadas nas aulas, para que os alunos conheçam diferentes matizes culturais que nos remetem às diferentes sociedades africanas e que, não raro foram modificadas e ressignificadas no Brasil pela experiência da diáspora e da escravidão.





Brincando de Tum Tum

Brincadeira popular até os dias atuais no Togo, país da África Ocidental

Indicado para: Crianças pequenas (4 anos a 6 anos e 2 meses)

Material: Atabaque ou outro instrumento de percussão; na ausência desses objetos, podem ser utilizados pilão de pilar grãos, panelas, tampas ou qualquer objeto que emita som – também vale usar a palma das mãos.

Espaço: A atividade pode ser realizada em ambiente interno (sala do grupo) ou externo (quintal, jardim, quadra).

DESENVOLVIMENTO

-> **Explore o som do instrumento de percussão com a turma:** Explique às crianças que hoje elas farão uma brincadeira que envolve tocar um instrumento musical. Inicialmente, incentive os pequenos a experimentarem

o atabaque ou o instrumento escolhido para a atividade. Ao tocar com as mãos o couro do atabaque, elas poderão experimentar diferentes texturas e sons. Deixe-as descobrirem que dependendo da força empregada o ritmo e os sons mudam. Cada parte do atabaque deve ser explorada pelas crianças.

-> **Onde fica o Togo:** Com os pequenos sentados em roda, faça alguns questionamentos sobre onde fica o Togo, se eles já ouviram falar desse país, se querem aprender alguma brincadeira de lá. É importante estimular a curiosidade. A partir das respostas, apresente o mapa do continente africano para que encontrem a localização do país. Mostre fotos do Togo, da comida, de pontos turísticos, imagens de crianças de lá, roupas tradicionais togolesas etc. Você pode perguntar às crianças o que acharam das imagens ou se alguém na turma se achou parecido com os meninos e meninas do Togo. Esse é um momento importante para ressaltar como a cultura africana faz parte da herança ancestral que a criança recebeu.

Após essas intervenções, peça para cada um representar, através de desenho, as imagens que mais gostaram. Agora, sim, todas estão prontas para brincar.

-> **Brincando de Tum Tum:** Explique as regras da brincadeira para as crianças. A turma fica sentada em roda ou em um banco, uns perto dos outros. Enquanto isso, um dos pequenos é escolhido para ficar com os olhos vendados. Ao seu sinal, uma criança deverá tocar o atabaque (ou outro objeto, conforme prescreve a lista de materiais desta sugestão) emitindo um som similar ao tum tum, em intervalos regulares. A criança que está com os olhos vendados deve caminhar até o lugar de onde está vindo o som. Ao encontrar o colega, trocam de posição e a brincadeira continua.



-> **Refleta sobre a atividade:** Converse com as crianças sobre a brincadeira e procure anotar as respostas desse bate-papo. Pergunte se gostaram, se acharam parecida com alguma brincadeira que elas conhecem. Uma lista de brincadeiras de diversos países do continente africano poderá ser criada e experimentada.

-> **Possível desdobramento da brincadeira:** Caso utilize um atabaque ou outro instrumento de percussão para realizar a brincadeira, explore com as crianças imagens ou leia textos sobre a origem do atabaque, sua função dentro da cultura africana e quais materiais são utilizados para confeccioná-lo. No Brasil, o instrumento está presente na capoeira, no jongo, no candomblé e outras expressões culturais. Ajude as crianças a confeccionarem seu próprio instrumento de percussão com materiais recicláveis. Elas poderão pintá-lo como quiserem e depois tocá-lo.

Fonte: Nova escola. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/19928/atividade-des-cobrando-o-som-do-atabaque-com-a-brincadeira-tum-tum-do-togo>. Acesso em 10 fev. 2023.





Amarelinha africana

Brincadeira popular do Moçambique, país da África Oriental.

Indicado para: Crianças a partir de 6 anos

Material: fitas, giz de lousa, pedras.

Espaço: A atividade pode ser realizada em ambiente externo (quadra, saguão).

DESENVOLVIMENTO

Essa amarelinha pode ser praticada por uma ou mais pessoas, dependendo das movimentações a serem realizadas. Além disso, ela é diferente da amarelinha tradicional conhecida no Brasil, desde sua estrutura até sua forma de organização. O jogo é estruturado em 16 quadrados, distribu-

ído entre quatro fileiras e quatro colunas. Ela se caracteriza por ser uma brincadeira ritmada, ou seja, segue uma constância regular na realização dos movimentos. Desse modo, usa acompanhamentos musicais que demarcam seu ritmo. No entanto, o ritmo também pode ser marcado a partir de palmas ou de cantos realizados pelos participantes.

É uma brincadeira alegre que exercita o corpo e trabalha a coordenação motora das crianças. Além disso, treina ritmo, lateralidade e cooperação quando se brinca com mais amigos.

Fonte: Prefeitura Municipal de Bauru – SP. Disponível em [https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/arquivos_site/sec_educacao/atividades_pedagogica_distancia/1;Infantil/45;EMEI%20Marcia%20Ernesta%20Zwicker%20Di%20Flora/06;PROF.%C2%AA%20JOZELIA/32%C2%B0%20Semana%20INFANTIL%20IV%20C-%20PROF%20JOZELIA-%20DE%2003-11%20A%2005-11-2021%20\(1\).pdf](https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/arquivos_site/sec_educacao/atividades_pedagogica_distancia/1;Infantil/45;EMEI%20Marcia%20Ernesta%20Zwicker%20Di%20Flora/06;PROF.%C2%AA%20JOZELIA/32%C2%B0%20Semana%20INFANTIL%20IV%20C-%20PROF%20JOZELIA-%20DE%2003-11%20A%2005-11-2021%20(1).pdf). Acesso em 12 fev. 2023.





Matacuzana

Brincadeira popular do Moçambique, país da África Oriental.

Indicado para: Crianças a partir de 5 anos

A matacuzana é um jogo de origem africana muito popular em Moçambique. O bom dele é que você pode se divertir em qualquer lugar, só precisa ter algumas pedrinhas. Essa brincadeira foi trazida para o Brasil pelos escravos e deu origem a outros jogos com pedras, como “três-marias” e “chocos”.

DESENVOLVIMENTO

Antes de começar, é necessário providenciar algumas pedrinhas e fazer um buraco no chão. Se a brincadeira for realizada em sala de aula, será necessário recortar um círculo de papel e coloque-o no chão para fingir que é um buraco. Em seguida reúna os alunos, cada um com uma pedrinha na mão, enchendo o buraco com outras pedrinhas.

O objetivo da brincadeira é que cada um jogue sua pedrinha para cima, tirando uma das pedrinhas do buraco e pegar de volta a sua antes de ela cair no chão. Joga uma pessoa por vez. Cada um deve ir jogando até errar ou esvaziar todo o buraco. Quem erra passa a vez. Vence quem tirar o maior número de pedrinhas!

Fonte: Ciências hoje da criança. Disponível em <https://chc.org.br/acervo/matacuzana-o-que-e-isso-2/>. Acesso em 12 fev. 2023.



Referências

- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2008.
- CAMPOS, Larissa Rodrigues. **Educação Escolar Quilombola e o Currículo Escolar Histórico-Cultural: Olhares sobre as práticas educativas de um quilombo em São Miguel (PA)**. Disponível em https://anpae.org.br/IBERO_AMERICANO_IV/GT4/GT4_Comunicacao/LaisRodrigues-Campos_GT4_Integral.pdf. Acesso em out. 2022.
- FORTUNA, T. R. (2000). **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em <https://docplayer.com.br/6671104-Sala-de-aula-e-lugar-de-brincar-1.html>. Acesso em 20 set. 2021.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A. 2006.
- KISHIMOTO, T. (1994). **O jogo e a educação infantil**. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/10745/10260>. Acesso em 20 set. 2021.
- LIRA, N. & Rubio, J. (2014). **A importância do brincar na educação infantil**. Revista eletrônica saberes da educação. Vol.5 nº1, 2014.
- NASCIMENTO, Shirley Silva do. **Saberes, brinquedos e brincadeiras: vivências lúdicas de crianças da comunidade quilombola Campo Verde/PA, 2014, 171 f.** Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade do Estado do Pará, Belém – Pará, 2014.

SALOMÃO, H.; Martini, M & Jordão, A. (2007). **A importância do lúdico na educação infantil:** enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>. Acesso em 20 set. 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.



A autora

Tiara Graça dos Santos

Possui graduação em Pedagogia pela Fundação Universidade do Tocantins. Atua como professora na Rede Municipal de Presidente Kennedy. Especialista em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Gestão Escolar e Educação Especial e inclusiva. Mestranda em Ciências, Tecnologia e Educação pelo centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus/ES.



ISBN: 978-85-92647-96-4

DIÁLOGO
EDITORIAL

