



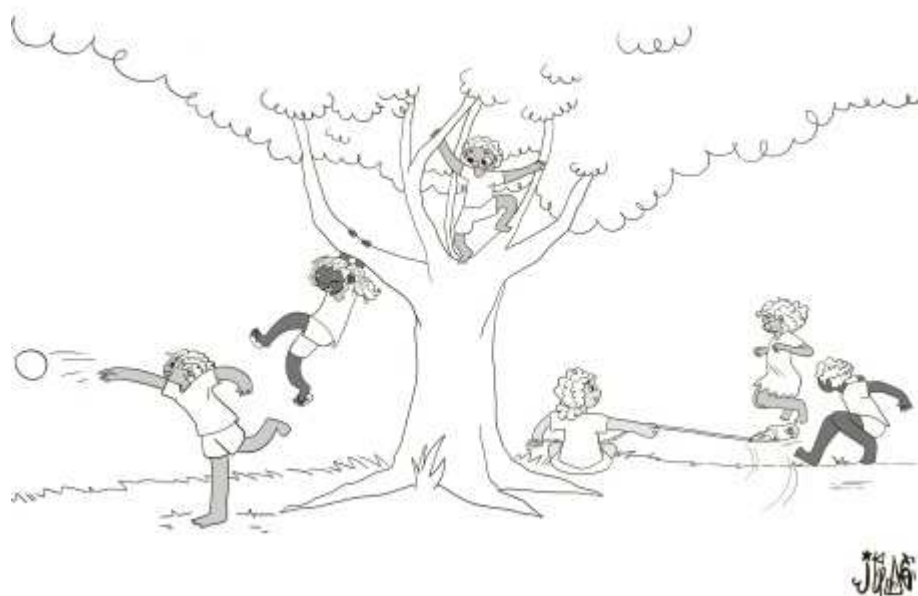
Débora Alfaia da Cunha
Fernando Feitosa Rodrigues
(organizadores)

Cultura popular lúdica das
INFÂNCIAS NA
AMAZÔNIA

O quilombo como território brincante

Débora Alfaia da Cunha
Fernando Feitosa Rodrigues
(Organizadores)

CULTURA POPULAR LÚDICA DAS INFÂNCIAS NA AMAZÔNIA



O quilombo como território brincante

CULTURA POPULAR LÚDICA DAS INFÂNCIAS NA AMAZÔNIA

O quilombo como território brincante

Débora Alfaia da Cunha (org.)
Fernando Feitosa Rodrigues (org.)
Valéria da Trindade Conceição
Damares do Carmo do Nascimento Baia

1ª edição
Belém – PA
2024

EXPEDIENTE

Organizadores: Débora Alfaia da Cunha
Fernando Feitosa Rodrigues.

Ilustrações: Jade Gomes Costa
Suzana Alfaia da Cunha

Ilustrações da segunda seção: crianças da comunidade de São
Pedro e Pitimandeuá

Tratamento das imagens: Suzana Alfaia da Cunha

Diagramação: Fernando Feitosa

Revisão: Victor Del Franco

Capa: Marco Muchão

Ilustração da capa: Jade Gomes Costa

Prefácio: Assunção Amaral

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Cultura popular lúdica das infâncias na Amazônia :
o Quilombo como território brincante /
organizadores Débora Alfaia da Cunha, Fernando
Feitosa Rodrigues ; [ilustrações Jade Gomes
Costa, Suzana Alfaia da Cunha ; colaboradores
Valéria da Trindade Conceição, Damareis do Carmo
do Nascimento Baia]. -- 1. ed. -- Castanhal, PA :
2024.

Vários colaboradores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-00-99039-3

1. Atividades lúdicas 2. Amazônia 3. Brincadeiras
infantis 4. Cultura popular 5. Quilombos - Brasil
6. Infância - Aspectos sociais I. Cunha, Débora
Alfaia da. II. Rodrigues, Fernando Feitosa.
III. Conceição, Valéria da Trindade. IV. Baia,
Damareis do Carmo do Nascimento.

24-200848

CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Atividades lúdicas : Brincadeiras : Educação
371.397

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação
pode ser reproduzida, distribuída ou transmitida por qualquer forma
ou por qualquer meio, incluindo fotocópia, gravação ou outros
métodos eletrônicos ou mecânicos, sem a prévia autorização
dos autores ou seus representantes.

Dedicamos todo o trabalho, apresentado nesta obra, para as crianças das comunidades quilombolas paraenses, tanto para as atuais quanto para as crianças que os moradores e os fundadores dessas comunidades um dia foram.

Autores e artistas visuais

Débora Alfaia da Cunha, mulher nortista, paraense e professora da Universidade Federal do Pará (UFPA). cursou Doutorado em Educação na Universidade de Brasília (UnB) e Graduação em Pedagogia na Universidade Federal do Pará (UFPA). Atualmente é Professora do quadro permanente da UFPA, lotada na Faculdade de Educação, do Campus Universitário de Castanhal. Na extensão, coordena o projeto de formação continuada de educadores e de vivências lúdicas em cultura africana e afro-brasileira, voltado à educação das relações étnico-raciais, com ênfase em propostas metodológicas lúdicas que valorizam a diversidade no currículo escolar.

Fernando Feitosa Rodrigues, formado em pedagogia e especialista em promoção da igualdade racial na escola. Quilombola, professor, homem preto, nascido e criado no território de São Pedro. Começou a trabalhar na educação em 1997, na cidade de Inhangapi/PA, sempre atuando como docente de salas multisseriadas. Em 2006, passou a atuar como educador em sua comunidade. Participou ativamente das lutas pelo reconhecimento do território como terra quilombola. Também militou, junto com a comunidade escolar e a secretaria municipal de Educação de Castanhal, para a oferta da educação escolar quilombola em São Pedro. Aprendeu na vida e na militância, que um educador negro e quilombola não pode se esquivar da luta pelos direitos sociais e pela equidade racial.

Suzana Alfaia da Cunha, paraense e artista. Ama gatos. Possui graduação em Artes Visuais e curso técnico em Cenografia. Trabalha com arte digital, elementos cenográficos e adereços. Tem experiência na área de ilustração de obras científicas e didáticas, com foco na educação das relações étnico-raciais.

Dameres Baia, mora na Comunidade Quilombola Menino Jesus de Pitimandeuá, localizada na cidade de Inhangapi - PA. Ingressou na UFPA, Campus de Castanhal, por meio do processo Seletivo Indígena e Quilombola (PSE) e se formou em pedagogia. Mãe de 2 crianças e apaixonada pelo mundo dos pequenos. Na formação como docente, buscou se aprofundar no tema da ludicidade. Trabalhou na educação infantil e teve a certeza de qual caminho seguir. Busca sempre se atualizar, para oferecer aos alunos uma educação transformadora e prazerosa através da ludicidade.

Valéria da Trindade Conceição, mora na Comunidade Quilombola Menino Jesus de Pitimandeuá onde nasceu e cresceu. O território fica localizado na cidade de Inhangapi - PA. Tem um filho que é a razão da sua vida. Desde muito nova, teve que correr atrás de seus sonhos para dar estabilidade econômica para a família. Ingressou na UFPA, por meio do processo Seletivo Indígena e Quilombola (PSE) e se formou em Pedagogia. Ao longo de sua formação acadêmica como pesquisadora, se voltou aos estudos sobre as memórias lúdicas de sujeitos velhos, procurando informações com os idosos de sua comunidade para resgatar suas lembranças de infância. Ao longo dessa pesquisa, foi possível observar a importância dessas memórias para a comunidade e a felicidade dos idosos por contar suas histórias.

Jade Gomes Costa, nasceu na cidade de Castanhal - PA. Desde criança, gostava da arte e sempre estava com folhas de papel, tiradas da impressora de sua mãe, espalhadas pelo chão, eram desenhos de criança, bonecos de palito, olhos enormes e bocas maiores ainda. Começou a praticar alguns fundamentos básicos do desenho e nunca mais parou. Não considera que tem ou nasceu com um dom, mas que treinou muito para fazer as ilustrações que faz hoje. Segue descobrindo vários lugares para onde pode levar sua arte e produzir ilustrações para este livro foi uma experiência nova e incrível.

Agradecimentos

Uma publicação é sempre o produto final de um percurso de trabalho coletivo. Ter os nomes dos autores ou dos organizadores na capa, não significa que o mérito seja individual. A quantidade de trabalho que envolve o lançamento de um livro até chegar às mãos dos leitores é um caminho longo. Como ensina um provérbio africano: “Se quer ir rápido, vá sozinho, mas se quiser ir longe, vá acompanhado”.

O longo caminho que culminou com o lançamento desse livro, só foi possível pela confiança e o apoio competente de muitos profissionais, o que torna o item “agradecimento” não apenas uma formalidade, mas uma necessidade de reconhecimento de instituições e pessoas que aceitaram nos acompanhar nesse trajeto.

Agradecemos a confiança da Pró-reitoria de extensão e da Diretoria de Arte, Cultura, Esporte e Lazer, da Universidade Federal do Pará que, por meio do Edital nº 05/2023, do V Prêmio PROEX de Arte e Cultura, tornou possível a publicação dessa obra.

Aos bolsistas do projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB), que auxiliaram em diferentes fases e ações da pesquisa, em especial a Jade Gomes Costa pelas ilustrações da obra, Lummus Kali da Silva Guedes, pelo apoio nas referências e revisão do texto, e a Gabriel Viana, que participou ativamente das atividades lúdicas realizadas nas comunidades quilombolas no ano de 2022.

À Suzana Alfaia da Cunha, artista visual, que carinhosamente nos auxiliou no tratamento das imagens que constam no livro.

Às egressas do curso de Pedagogia e moradoras da comunidade de Pitimandeuca: Valéria da Trindade Conceição e Damares Baia, pois o convite para orientação de seus Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) foi o ponto inicial das pesquisas sobre a cultura das infâncias em comunidades quilombolas do nordeste paraense.

À Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues, vinculada à Secretaria Municipal de Educação de Castanhal, que sediou a realização de coleta de desenhos entre os alunos dos anos iniciais e permitiu a divulgação das ações pedagógicas de valorização da cultura lúdica do quilombo que fazem parte das ações cotidianas da referida escola.

Ao NERED, da Secretaria de Educação, da Prefeitura Municipal de Castanhal que sempre apoiou as ações do projeto de extensão universitária em ludicidade africana e afro-brasileira (LAAB/UFPA).

Ao Campus de Castanhal e ao coletivo da Faculdade de Educação, pelo apoio às ações de extensão e de pesquisa.

Ao Prof. Dr. Assunção José Pureza Amaral, referência nos estudos sobre comunidades quilombolas paraenses, pelo aceite e produção do prefácio da obra.

Às crianças das comunidades quilombolas de Pitimandeuca e São Pedro, pois são as grandes protagonistas da pesquisa.

Aos quatro sujeitos pesquisados, que compartilharam suas lembranças de infância, seja por meio de depoimentos orais ou de memoriais escritos, e autorizaram a sua identificação no texto do presente livro.

Por fim, agradecemos a todos e a todas que nos auxiliaram nesse árduo e belo trabalho sobre os saberes e fazeres da infância Amazônica.

Apresentação

A criança que não é abraçada pela vila, vai queimá-la para sentir seu calor (Provérbio africano).

O livro apresenta o resultado de trabalhos de pesquisa, ensino e extensão, realizados no período de 2021 a 2023, com a participação ou orientação da Profa. Dra. Débora Alfaia da Cunha, coordenadora do projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB), vinculado à Faculdade de Educação do Campus de Castanhal, da Universidade Federal do Pará (UFPA).

O campo privilegiado das ações, que culminaram com a presente obra, são as comunidades quilombolas do nordeste paraense, em especial, as comunidades: Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi, e São Pedro, em Castanhal.

O diálogo com essas comunidades ocorreu pela imersão em diferentes atividades, como a orientação de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de alunas concluintes de Pedagogia e moradoras desses territórios, de ações de extensão para professores e alunos da escola Quilombola Fernando Nunes, entre outras vivências que demonstraram a força da cultura popular lúdica da infância quilombola.

Sendo resultado de um diálogo e de uma observação atenta sobre a cultura infantil nessas comunidades, o livro se constitui em um tributo a esse grupo etário específico, barulhento, vivo e alegre, e um

testemunho sobre a força ancestral do brincar, como um construto importante da cultura quilombola que se mantém vivo nas práticas corporais infantis e que torna a criança uma guardiã de cultura popular.

Valorizar a ludicidade das infâncias da Amazônia, em terras quilombolas, é demonstrar a diversidade de práticas sociais de resistência elaboradas pelos grupos negros no intuito de afirmar sua dignidade como seres humanos.

Se o colonialismo moderno, financiado pelo comércio transatlântico de pessoas escravizadas, que perdurou dos séculos XVI ao XIX, negou a humanidade dos negros africanos, enquadrando-os como mera mão de obra escravizada, esses afirmaram sua humanidade pela instauração de práticas de insurgência, com as quais criaram territórios de liberdade, como os quilombos, e elaboraram produtos culturais relevantes ao que hoje chamamos de cultura popular brasileira.

Compreender o protagonismo cultural de homens, mulheres e crianças negras é fundamental na luta contra o racismo estrutural brasileiro e para a construção de relações de equidade, onde as crianças negras possam viver, orgulhosas, sua negritude e se sentirem respeitadas como cidadãs.

Como assevera o provérbio africano “a criança que não é abraçada pela vila, vai queimá-la para sentir seu calor”, pois a violência, em suas múltiplas formas, produz ódio, revoltas e guerras. Por isso, construir relações mais amorosas e equitativas com a infância de milhões de afro-brasileiros exige, entre outras coisas, o enfretamento, sério e ético, das desigualdades econômicas e sociais e o reconhecimento

da diversidade humana e da diferença como direito. Exige abraçar, amorosa e responsabilmente, a diversidade de nossas crianças.

No que se refere a organização do livro, esse se divide em 4 seções. A primeira apresenta algumas definições que auxiliam na compreensão do argumento central desta publicação: que o quilombo é, entre outras coisas, um território de saberes e fazeres tradicionais lúdicos, no qual as crianças se afirmam como difusoras culturais importantes. Ainda nessa primeira seção, apresenta-se as duas comunidades quilombolas que sediaram a coleta de dados.

O segundo momento versa sobre as brincadeiras e práticas lúdicas infantis dos territórios quilombolas inseridos no estudo, apresentando trechos de depoimentos e desenhos de crianças, moradoras dessas comunidades.

A terceira seção apresenta a memória da infância de 4 moradores das comunidades quilombolas pesquisadas, evidenciando a ludicidade como um saber-fazer construído nas relações históricas com o território.

A última seção apresenta uma coletânea de jogos, brinquedos e brincadeiras organizada a partir da coleta de informações nas duas comunidades quilombolas, articulando os resultados obtidos tanto com o público infantil, quanto pela memória da infância dos mais velhos. Além disso, o texto apresenta algumas variações das brincadeiras coletadas no intuito de ampliar os diálogos dessas práticas com a cultura lúdica do continente africano.

Prefácio

*Eu com as quatro; eu com essa; eu com aquela;
nós por cima; nós por baixo...*

Venham!

Entrem nessas “brincadeiras”!

O livro “Cultura Popular Lúdica das Infâncias na Amazônia: o quilombo como território brincante”, organizado pelos professores Débora Alfaia da Cunha e Fernando Feitosa Rodrigues, representa mais uma etapa das intervenções positivas da Universidade Federal do Pará (UFPA), mais especificamente da antiga Faculdade de Pedagogia, agora Faculdade de Educação, e do Campus Universitário de Castanhal.

Tais ações foram iniciadas oficialmente a partir de 2011, com um Programa e um Projeto de extensão nos Quilombos da região Nordeste do Pará. Nesses mais de 10 anos, muitos produtos acadêmicos e culturais foram desenvolvidos e produzidos junto com as comunidades, pelo reconhecimento desses coletivos como lócus de resistência e fomentadores da cultura popular afro-brasileira.

Mas o que é cultura popular?

De modo geral, pode-se resumir que cultura é toda produção material, imaterial, concreta e simbólica produzida e reproduzida pela humanidade.

A cultura popular, como uma das classificações da Cultura – muito refletida e discutida pela Antropologia – assim como a cultura erudita, a cultura de massa, a cultura clássica, a cultura de elite e o folclore, permite compreender a criação popular como um fenômeno sociocultural e manifestação de uma sociedade, em determinado espaço geográfico e tempo histórico.

A cultura popular é aquela produzida pelo povo, por grupos de trabalhadores, grupos étnicos, raciais, religiosos, independente de uma formação sistemática ou acadêmica. Inclui diversos repertórios, a exemplo de artesanatos, brinquedos, brincadeiras, canções, danças, festas, literaturas, instrumentos, invenções, músicas, organizações, pensamentos, ritmos, utensílios, entre outros fazeres e saberes.

Valorizar e investir na cultura popular é valorizar o povo, a população, os grupos, as comunidades. O enraizamento da sociedade no Estado-nação. O diálogo, a criação, a participação, a lógica da organização mental coletiva e a democratização. O livro *Cultura Popular Lúdica das Infâncias na Amazônia*, representa muitos esforços que foram feitos nesse sentido.

Cultura, identidade, etnicidade e territorialidade são fundamentais para conhecer a estrutura e funcionamento de um grupo, étnico ou racial, a exemplo do quilombola.

Há quase 15 anos, temos desenvolvido atividades de extensão, de ensino e, conseqüentemente, de pesquisa junto às comunidades quilombolas da Amazônia, mais especificamente na região Nordeste do Estado do Pará, ao Norte do Brasil, pelo Programa de Extensão, Ensino e Pesquisa da Universidade no Quilombo, pelo Grupo de Estudos

Sociedade, Cultura e Educação - GESCED, que formam o Núcleo de Estudos Afro-brasileiros - NEAB, do Campus Universitário de Castanhal, da UFPA, em parceria com o Projeto Ludicidade Africana e Afro-brasileira - LAAB, sob a coordenação da Professora Débora Alfaia da Cunha. Atividades educativas que valorizam e fortalecem a identidade dos grupos e das comunidades, sobretudo as quilombolas. É exatamente isso que está expresso no subtítulo da presente obra: o quilombo como território brincante.

Ao focar no protagonismo de homens, mulheres e crianças de duas das comunidades quilombolas em que a UFPA tem feito suas incursões, o livro se torna, por um lado, um exemplo de valorização e visibilidade da cultura dessas localidades e, por outro, um atestado de como a Universidade não apenas se direciona aos quilombos para “ensinar”, mas, sobretudo, para “aprender”.

Importa destacar que a obra integra, de forma lógica, o conjunto de trabalhos escritos e organizados pela professora Débora Alfaia da Cunha, que possui outras publicações voltadas ao lúdico africano e afro-brasileiro, mais especificamente às brincadeiras populares e aos jogos de tabuleiros e mancalas do continente-mãe (Cunha, 2016 e 2019).

Além disso, o presente livro, soma-se a outros escritos de outros pesquisadores sobre a temática, a exemplo da publicação: *As brincadeiras de ontem na cidade de Vigia de Nazaré/PA*, de Paulo Cordeiro e Wagner Pinheiro (2021).

Pelo exposto, é com grande alegria que testemunho os esforços de ampliação das publicações sobre a temática das culturas populares

afro-brasileiras, em especial, pela valorização da cultura popular lúdica da infância amazônica em terras quilombolas.

Imbuído da alegria que perpassa toda essa obra, reafirmo o convite:

Venham!

Entrem nessas “brincadeiras”!

Prof. Dr. Assunção José Pureza Amaral¹

Referências

CUNHA, Débora Alfaia da. *Mancala e Tabuleiros Africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural*. Castanhal-PA: Edição do autor, 2019.

CUNHA, Débora Alfaia da. *Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural*. Castanhal-PA: Edição do autor, 2016.

CORDEIRO, Paulo; PINHEIRO, Wagner. *As brincadeiras de ontem na cidade de Vigia de Nazaré/PA*. Vigia - Pará, 2021.

¹ Formado em Magistério; Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPA); Mestre em Planejamento do Desenvolvimento (NAEA/UFPA); Doutor em Ciências: Desenvolvimento Socioambiental (NAEA/UFPA); Professor Associado, da Universidade Federal do Pará; Coordenador do Programa de Extensão e Pesquisa Universidade no Quilombo, do Grupo de Estudos Sociedade, Cultura e Educação - GESCED, do Núcleo de Estudos Afro-brasileiros - NEAB/UFPA; Coordenador do CONNEAB'S - Região Norte/ABPN.

Sumário

Apresentação.....	11
Prefácio	14
O quilombo como território brincante.....	22
Débora Alfaia da Cunha	
Resumo.....	22
Notas introdutórias sobre quilombo, território e criança	23
Comunidades Quilombolas pesquisadas	27
Comunidade Quilombola Menino Jesus de Pitimandeuá	28
Comunidade Quilombola São Pedro.....	31
Referências.....	34
Saberes e fazeres brincantes entre crianças das Comunidades Quilombolas do nordeste paraense.....	36
Débora Alfaia da Cunha Damares do Carmo do Nascimento Baia Fernando Feitosa Rodrigues	
Resumo.....	36
Introdução.....	37
Brinquedo e gênero: todos juntos e misturados	41
Construindo brinquedos: o protagonismo infantil	47
Brincadeiras de faz de conta no quilombo.....	50
Brincadeiras motoras globais: correr, pular, sorrir	52
A natureza como território brincante e educativo	57
Brincar e trabalhar no quilombo.....	60
Aprendendo brincadeiras com os mais velhos.....	63
Brincadeiras africanas no quilombo.....	68
Jogos de mesa e de tabuleiros	70
O (não) lugar do lúdico na escola formal.....	71
O lúdico na Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues	73
Considerações finais	78
Referências.....	79

**Memórias lúdicas de moradores de Comunidades
Quilombolas do nordeste paraense 84**

Débora Alfaia da Cunha
Valéria da Trindade Conceição

Resumo	84
Introdução	85
Brinquedo e gênero: juntos e misturados	88
Construindo brinquedos	90
Brincadeiras motoras globais.....	92
A natureza como território brincante	94
Brincar e trabalhar no Quilombo.....	97
Aprendendo brincadeiras com os mais velhos	99
O lugar do lúdico na escola formal.....	103
Considerações Finais.....	106
Referências	107

**Coletânea de brinquedos e brincadeiras das Comunidades
Quilombolas do nordeste paraense 109**

Débora Alfaia da Cunha
Fernando Feitosa Rodrigues
Damares do Carmo do Nascimento Baia

Resumo	109
Introdução	110
Jogos de correr	112
a) Pira-pega	112
b) Pira-cola	113
c) Pira-alta	113
d) Pira-parede.....	113
e) Pira-pega americano.....	114
f) Pira-coca.....	114
g) Pira-garrafa.....	114
h) Pira-ajuda	115
i) Pira-esconde	115
j) Pira-bola.....	116
k) Pira-corrente	116
l) Pira-igarapé	116

m) Pira-cabeça fora d'água	117
n) Pira-polícia e ladrão	117
o) Pira-bandeirinha	118
p) Ladrão de melancia	118
Jogos de correr e lançar.....	119
a) Fichinha.....	119
b) Cemitério ou queimada	121
c) Futebol.....	123
Jogo de lançar e rebater	124
a) Tacobol.....	124
Jogos de pular.....	125
a) Pulando garrafa.....	125
b) Pular corda	126
c) Pular elástico.....	127
d) Pezinho	128
e) Amarelinha.....	129
Brincadeiras de concentração	133
a) Pegue o bastão.....	133
b) Terra-mar	133
c) Adoleta.....	134
Brincadeiras de equilíbrio.....	136
a) Pé de lata	136
b) Perna alta	136
c) Plantar bananeira	137
d) Brincar de capoeira	137
Brincadeira de força	138
a) Cabo de guerra	138
Brincadeiras com olhos vendados	139
a) Pata cega.....	139
b) Mbube mbube	140
Brincadeiras de lançamento.....	141
a) Peteca.....	141
b) Bole-bole	143
c) Bode ou marimba.....	144
d) Fura-fura	144
Brincadeiras com diálogo	145
a) Cai no poço.....	145
b) Comprador de melancia	146
Brincadeiras de motricidade fina.....	147

a) Construir carrinhos de lata	147
b) Construir roladeiras	147
c) Construir brinquedos de papel	147
d) Curropio	148
e) Pião.....	148
f) Baladeira.....	148
Referências	149

O quilombo como território brincante

Débora Alfaia da Cunha

Resumo

O texto apresenta algumas definições sobre o significado do termo quilombo, tomando por parâmetro a legislação contemporânea. Demonstra que a articulação do termo ao conceito de território, resulta em uma ampliação de sentido, para além das questões geográficas e políticas. O quilombo, compreendido como território, surge como um espaço geocultural de existência e resistência, preenchido de relações identitárias, simbólicas, afetivas e culturais, entre as quais se insere a cultura popular lúdica. Partindo dessa compreensão, o texto apresenta ainda os dois territórios quilombolas que sediaram a coleta de dados, tanto com as crianças quanto com os mais velhos. A metodologia adotada para a construção do texto seguiu os parâmetros de uma revisão de literatura e documental, privilegiando os resultados de pesquisas realizadas por moradores-pesquisadores dessas comunidades.

Palavras-chave: Quilombo. Território. História de quilombos do nordeste paraense.

As comunidades remanescentes de quilombos constituem um importante patrimônio histórico e cultural, pois sustentam, geográfica e simbolicamente, a memória dos embates, conflitos, resistências e lutas das populações negras que constituíram e constituem a sociedade brasileira contemporânea. Reconhecendo esse valor, a Constituição Federal de 1988 determinou que: “ficam tombados todos os documentos e os sítios detentores de reminiscências históricas dos antigos quilombos”. (Brasil, 1988).

Além disso, do ponto de vista político-jurídico, as comunidades quilombolas são definidas, segundo a Constituição Federal de 1988 e o art. 2º do Decreto nº 4.887, de 20 de novembro de 2003, como “grupos étnico-raciais, segundo critérios de auto atribuição, com trajetória histórica própria, dotados de relações territoriais específicas, com presunção de ancestralidade negra relacionada com a resistência à opressão histórica sofrida”.

Nesses termos, o quilombo é um lugar caracterizado por processos históricos de resistência. Inicialmente, sua constituição se marcou como estratégia de luta contra as políticas escravistas e, após a abolição da escravatura no Brasil, pelo combate ao racismo estrutural que persistiu e persiste, exigindo constante vigilância dos povos negros pela ampliação de seus direitos sociais, entre os quais, o direito à terra.

Contudo, para além das definições geográficas e políticas, o território quilombola deve ser pensado também como um espaço de rela-

ções identitárias, simbólicas e afetivas, definindo a existência de formas particulares de conviver com a natureza, de estabelecer relações de parentesco, nem sempre definidas pela genética, de se sentir parte de uma cultura e de se conceber como responsável por saberes e fazeres específicos. Como argumentam Couto e Brito (2017), há outras formas de se enxergar o território, concebendo a terra em um sentido cultural.

Nessa perspectiva o território é muito mais que a terra. Apesar disso, o território, carregado de subjetividade, só existe porque possui um espaço territorial no qual foi e é possível a elaboração de formas específicas de existência. Assim, sobre a terra objetiva ergueu-se um território rico de saberes, fazeres e cultura. Por isso, o direito à terra quilombola é também o direito a uma forma de existência, construída por homens negros e mulheres negras, de diferentes grupos geracionais, como velhos, adultos e crianças, que criam e recriam o quilombo como espaço geocultural.

Assim, as terras de pretos contam histórias de resistência e de existências, pois não se marcam apenas por narrativas de sofrimento e pelas relações de subsistência, mas também pela elaboração de produtos culturais relevantes, de produção de cultura popular variada. Há músicas, histórias, danças, festas, folguedos que representam o pulsar da vida nessas comunidades e integram o rico patrimônio cultural popular brasileiro.

Entre essas diferentes práticas culturais, este livro destaca os saberes e fazeres lúdicos infantis de duas comunidades quilombolas do nordeste paraense: o Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi, e o Quilombo São Pedro, da cidade de Castanhal.

A cultura lúdica do brincar infantil quilombola é apresentada a partir de duas perspectivas: das crianças contemporâneas e das memórias da infância de moradores dos quilombos pesquisados.

Ao tomar as crianças como protagonistas, a obra se alinha a Sociologia da Infância que compreende as crianças como sujeitos ativos e agentes sociais relevantes. (Sarmiento, 2008). Por isso, os principais informantes sobre a cultura popular lúdica das infâncias na Amazônia, devem ser as próprias crianças que vivem e brincam nos rios e matas desse território. Nessa perspectiva, a criança, de ontem e de hoje, é considerada como um sujeito social que vive ativamente sua cultura e a reelabora.

A criança é considerada como um ser de relações, como um sujeito interativo “para dentro e para fora”. Como um alguém que aos poucos vai se tornando quem é e em quem se transforma, como um ator ativo e progressivamente consciente de suas interações com os seus outros dentro e ao longo de momentos, de situações, de cenários e de cenas socioculturais (Brandão, 2015, pág. 03).

Além disso, a infância é uma etapa de vida que todos os adultos e idosos atravessaram, então é possível acessar, pela memória dos moradores das comunidades quilombolas os saberes e fazeres de quando estes eram crianças. Essa estratégia, de uso da memória, também é uma demonstração que a cultura popular lúdica das infâncias amazônicas é uma construção histórica. Um saber e um fazer erguido na relação, objetiva e subjetiva, com o território do quilombo.

Retomar a cultura da infância quilombola pela perspectiva do presente, as crianças atuais, e do passado, as crianças que os adultos e idosos já foram, filia-se a uma compreensão abrangente de tempo,

alinhada a cosmovisão africana e afro-brasileira da temporalidade como não linear, pois o tempo presente é atravessado pela ancestralidade, pela memória dos antepassados e pelas necessidades dos que ainda não nasceram. O hoje não ocorre separado do ontem e do amanhã.

A própria vivência do espaço geográfico também é impactada por essa perspectiva circular. O território é uma combinação de múltiplos tempos e múltiplas relações e interações: com a família, os parentes, amigos, a roça, as casas, os animais, as plantas e o rio.

Assim, viver em um território, a exemplo do quilombo, é aprender uma forma de existência. Por isso, como ensina um provérbio africano “é preciso uma vila inteira para educar uma criança”, pois a educação plena exige acesso à cultura coletiva, que se individualiza a partir da incorporação das vivências e experiências com o tempo e o espaço físico, social e simbólico.

Tendo esse cenário de referência, falar da cultura popular lúdica das infâncias na Amazônia, a partir dos quilombos do nordeste paraense, é voltar-se para saberes e fazeres preenchidos de ancestralidade, história, cultura, natureza e diversão.

Comunidades Quilombolas pesquisadas

Duas comunidades remanescentes de quilombos do nordeste paraense foram o ambiente da pesquisa que culminou na presente obra: São Pedro, em Castanhal e Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi.

Apesar de, na atualidade, pertencerem a municípios diferentes, as duas localidades compartilham a mesma história de constituição. Ambas se originaram da fazenda “Menino Jesus” que ocupava uma grande faixa de terra na qual algumas pessoas negras, fugidas da escravidão, conseguiram se esconder e organizar pequenos agrupamentos. Juntaram-se a esses, alguns escravizados da “casa grande” e negros libertos, ampliando e fortalecendo os coletivos.

Segundo informação, transmitida oralmente pelos mais velhos dessas comunidades, a proprietária da fazenda, uma portuguesa chamada Ana Maria Inês, sem possuir herdeiros, deixou as terras para os antigos escravizados que chefiavam os ajuntamentos que, a partir daí, constituíram diferentes comunidades, entre as quais as duas que sediaram a coleta de dados.

Para Couto, Brito e Pinheiro (2018) a doação das terras ocorreu por volta de 1905, sendo um evento posterior à abolição da escravatura. Conjectura-se que a doação representou o reconhecimento e o pagamento por trabalhos prestados, pelas comunidades, à proprietária da antiga fazenda.

Seguem algumas informações sobre cada comunidade.

Comunidade Quilombola Menino Jesus de Pitimandeuá

O Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá localiza-se na área rural do município de Inhangapi, estado do Pará. Foi certificado como remanescente de quilombo pela Fundação Cultural Palmares, por meio da Portaria nº 19/2015.

A história sobre as origens da comunidade é baseada na memória e na narrativa dos mais velhos. Como explicam Couto e Brito (2017), Pai Lili (senhor Luís Colares), descendente direto dos fundadores do Quilombo, foi um dos idosos responsáveis por transmitir e manter viva a memória da criação da comunidade.

Em trabalho de campo, realizado por Couto e Brito (2017), a narrativa é recontada da seguinte maneira:

Pai Lili contou que Pitimandeuá foi fundada por sete escravizados fugidos da região de Caraparu (Município de Santa Isabel do Pará) que chegaram numa antiga fazenda durante o século XIX. Assim, configurou-se uma porção espacial que dava condições de sobrevivência livre, tornando o quilombo um lugar de resistência e existência diante das atrocidades da escravidão negra no Brasil e na Amazônia. Cabe ressaltar que Emiliano Colares, um dos fugitivos que fundaram a comunidade, era avô paterno de Pai Lili.

Outros negros fugitivos ou libertos chegaram ao local, ocuparam e formaram uma coletividade ligada principalmente às atividades agrícolas e ao extrativismo. (Couto e Brito, 2017, pág.77).

Observa-se que a organização do quilombo de Pitimandeuá seguiu o enredo da constituição de outras comunidades quilombolas, remetendo às estratégias de homens e mulheres negros de fundação de espaços de liberdade, dentro do contexto escravista.

Mesmo após a abolição, a comunidade se manteve como um importante espaço de resistência, vivência e construção identitária de seus moradores. Inclusive, a própria autodenominação da comunidade permite exemplificar essa resistência.

Oficialmente, a comunidade é denominada de Quilombo Menino Jesus de Petimandeuca (com “e”), fazendo alusão à antiga fazenda. Entretanto, no cotidiano dos moradores, ela é chamada de Pitimandeuca, com i, mantendo o atrelamento a origem histórica do nome do igarapé que corta o território.

Como explicam Couto e Brito (2017) e Parente, Silva e Mota Neto (2021), o termo Pitimandeuca deriva do processo de produção da farinha de mandioca. Entre as diferentes etapas dessa produção, existe a fase do amolecimento dessas raízes pela imersão na água do igarapé, o que gera um forte odor, denominado por vários grupos populares paraenses, de pitiú. Há ainda, nesse processo de fabricação, o uso do tipiti para secar a massa de mandioca ralada e extrair o caldo do tucupi, outro produto obtido durante a produção da farinha.

Nesse cenário, o nome tradicional do igarapé e da comunidade derivariam da junção de termos como “piti”, em referência às palavras pitiú ou tipiti e “mandeuca” que significaria terra de algo, resultando no termo Pitimandeuca, com i (Couto e Brito, 2017).

Para Elizel Paixão (1997) palavras vindas do Nheengatu, língua criada no período da colonização pela mistura da língua tupi-nambá com a portuguesa, amplamente falada na época, foram utilizadas para denominações de localidades no Pará. Nessa mistura de idiomas, o termo "muitos", por exemplo, foi traduzido para "deuca". Unindo

essa explicação com a de Couto e Brito (2017) o igarapé Pitimandeuá seria “lugar de muito pitiú ou de muitos tipitis” mantendo sempre a alusão à produção da farinha de mandioca. Aliás, o cultivo da mandioca ainda é uma das fontes de renda da comunidade até hoje.

Destaca-se que, em respeito a autodenominação da comunidade, será utilizado, nessa obra, o nome Pitimandeuá, com i, pela compreensão que o território é muito mais do que o espaço geográfico físico, sendo um encontro entre uma terra e suas significações e simbolismos culturais, no qual o próprio nome remete a essa percepção. Assim, Pitimandeuá, com i, é mais preenchida de cultura do que a denominação oficial e, por isso, essa é a opção da obra para se referir a esse território.

Segundo Conceição (2022), o Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá contava, em 2021, com aproximadamente 270 habitantes, formadores de 70 grupos familiares, descendentes, direto e indireto, dos pioneiros e fundadores. Sua população é formada em sua maioria por crianças, jovens e adultos de meia idade. Os idosos representam um número pequeno, mas importante, na história da comunidade.

Comunidade Quilombola São Pedro

O Quilombo São Pedro localiza-se na área rural do município de Castanhal, estado do Pará. Foi certificado como remanescente de quilombo pela Fundação Cultural Palmares, por meio da Portaria nº 51/2007.

Tal qual o quilombo de Pitimandeuá, as origens da comunidade foram preservadas oralmente pelos mais velhos e registradas em estudos posteriores, realizados por moradores-pesquisadores, como Rodrigues (2007, 2015).

Essas pesquisas *in loco* indicaram, como já dito, que a comunidade foi fundada por negros escravizados que fugiram da “casa grande” de “Dona Ana Maria Inês” cuja fazenda se desdobrava no que hoje é parte do município de Castanhal e Inhangapi, pois: “suas terras estendiam-se do cacauá, beira do rio Inhangapi, as quatro bocas, Igarapé Pitimandeuá até Igarapé Bacuri” (Rodrigues; Rodrigues, 2015, pág. 10).

Os fugitivos da “casa grande” se uniram a homens e mulheres negros, que escaparam de outras localidades e encontravam-se organizados em pequenos núcleos dentro dos limites da fazenda, ampliando esse coletivo de pessoas escravizadas que se auto libertaram. Após a abolição, esses agrupamentos se fortaleceram.

Ainda segundo depoimento dos mais velhos, antes de morrer, Dona Ana Maria Inês acabou oficializando essas comunidades negras, por meio da doação das terras. Conforme Rodrigues e Rodrigues (2015, pág. 11):

No período da escravidão viviam algumas pessoas escravizadas que não queriam obedecer a sua senhora e fugiam pela mata se refugiando em grupos de escravizados que também haviam fugido de outros senhores, formando assim pequenos grupos de refugiados. Antes de D. Ana Maria [dona da fazenda] falecer, fez uma escritura, determinando que suas terras ficariam para seus escravizados, e deixou nas escrituras também condições para que os mesmos tivessem direito, uma delas era que não poderiam vender, mas sim passar de geração a geração a terra herdada. Os negros escravizados receberam essa divisão por grupos em família, ocupando toda terra que a eles pertencia. (Depoimento de Luiz Colares 80 anos, “pai” Lili).

As terras foram divididas entre as famílias chefiadas por Seu Emiliano, Senhor Boa Sombra, João Pereira, Minervino, Maria da Conceição (tia Cota), Simão, Murilo Pontes, Duquinho e Coimbra. Segundo os relatos dos mais velhos, cada um desses se fixou em uma determinada faixa de terra (sítio), que passou a ser conhecida popularmente pelo nome do seu fundador.

Assim, inicialmente, a comunidade São Pedro foi chamada de Sítio Boa Sombra, por ter sido esse Senhor o responsável pela ocupação originária da terra, transformando-a em quilombo, ou seja, em terra habitada por negros em busca de existência livre.

Posteriormente, com o crescimento da comunidade, pela expansão das famílias originárias e a união dessas pelo casamento, o Sítio Boa Sombra passou a ser denominado de Vila Bacuri, em alusão ao igarapé de mesmo nome, situado nas terras da comunidade.

Segundo Rodrigues (2018), até o ano de 1998 não havia ramal ou estrada que desse acesso ao município de Castanhal e a relação de

pertencimento da Vila Bacuri era apenas com o município de Inhangapi, tanto que muitos alunos estudavam na escola municipal localizada em Pitimandeuá e votavam em Inhangapi.

Contudo, em 2001, no cadastro do Programa Bolsa Escola, as famílias da Vila Bacuri foram informadas que a comunidade pertencia à cidade de Castanhal, pois se situava antes da ponte que marca o limite desse município.

Empurrada para a construção de novos laços municipais, a comunidade passou, a partir de 2003, a ampliar suas relações com a cidade de Castanhal, o que envolveu a troca do lugar de votação das famílias e a garantia de alguns direitos, como o transporte escolar.

A reorganização de identidade geopolítica por mudança de município, entre outros fatores, mobilizou a comunidade em torno da ampliação de direitos, entre os quais, o direito à sua história como terra quilombola, recorrendo aos órgãos competentes, como: INCRA, Iterpa, Emater, Malungo, Cedenpa e Fundação Cultural Palmares.

Assim, em 13 de maio de 2005, foi realizada uma reunião na casa do morador Pedro Cirilo Rodrigues, que era, naquele momento, o patriarca da Vila Bacuri. Nesta reunião, a comunidade decidiu designar-se como Comunidade Quilombola São Pedro e fundaram a Associação dos Remanescentes de Quilombolas São Pedro-Bacuri. O objetivo da associação era tanto garantir o reconhecimento dos moradores da comunidade como cidadãos castanhalenses quanto assegurar a legalização do território como terra quilombola. (Rodrigues et al, 2007).

Em 2023, segundo informações da Associação, o Quilombo São Pedro contava com aproximadamente 82 casas e 94 famílias, descendentes diretos e indiretos dos pioneiros e fundadores da comunidade originária.

Referências

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Olhar o mundo e ver a criança: ideias e imagens sobre ciclos de vida e círculos de cultura. **Crítica Educativa**, Sorocaba - SP, Vol. 1, nº. 1, pp. 108-132, jan./jun. 2015.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 2016.

BRASIL. **Decreto nº 4.887**, de 20 de novembro de 2003. Regulamenta o procedimento para identificação, reconhecimento, delimitação, demarcação e titulação das terras ocupadas por remanescentes das comunidades dos quilombos de que trata o art. 68 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 21 de nov. de 2003.

CONCEIÇÃO, Valéria da Trindade. **Memória Lúdica de Sujeitos Velhos no Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Faculdade de Pedagogia. Campus de Castanhal. UFPA, 2022.

COUTO, Aiala Colares; BRITO, Lyara Carlyle. Território, identidade e re-existências no quilombo de Pitimandeuá - Pará. **Revista Geomazônia**. Belém, v. 5, nº. 10 pp. 68-85, 2017.

PAIXÃO, Elizel. "Algodão de todas as lendas". **O Liberal**, Belém, 13 jul. 1997, caderno de atualidades.

PARENTE, Amanda de Jesus Araújo Trindade; SILVA, Alana Sousa da; MOTA NETO, João Colares da. A cura popular: saberes tradicionais como prática pedagógica em defesa da sustentabilidade no Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi (PA). **Revista PRACS da UNIFAP**, Macapá, v. 14, nº. 4, pp. 87-103, 2021.

RODRIGUES, Ananias Lima; RODRIGUES, Fernando Feitosa. **Formação histórica da Comunidade São Pedro no município de Castanhal, nordeste do estado do Pará**. Monografia (Especialização Políticas de Igualdade Racial da Escola, III Curso Saberes Africanos e Afro-brasileiros na Amazônia. Implementação da Lei 10.639/2003), Universidade Federal do Pará, 2015.

RODRIGUES, Fernando Feitosa *et al.* **Histórico da comunidade quilombola São Pedro** – município de Castanhal – PA, Escola Fernando Nunes, 2007.

RODRIGUES, Rosilândia de Souza. **Panorama da educação na comunidade quilombola São Pedro no município de Castanhal – PA**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará, Castanhal, 2018.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Sociologia da infância: correntes e confluências. In: SARMENTO, Manuel Jacinto. GOUVÊA, Maria Cristina Soares de (orgs). **Estudos da Infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008.

Saberes e fazeres brincantes entre crianças das Comunidades Quilombolas do nordeste paraense

Débora Alfaia da Cunha
Damares do Carmo do Nascimento Baia
Fernando Feitosa Rodrigues

Resumo

O presente texto investiga as significações expressas pelas crianças, nas falas e nos desenhos, sobre os brinquedos, brincadeira e jogos que compõem suas vivências lúdicas em duas comunidades quilombolas do nordeste paraense: São Pedro, na cidade de Castanhal, e Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi. Apesar de serem em municípios diferentes, as comunidades, historicamente, interagem entre si. A metodologia do estudo segue uma abordagem qualitativa, baseada na observação e na coleta de depoimentos e desenhos das crianças moradoras dessas comunidades. Informa-se que todos os desenhos utilizados para ilustrar esse capítulo foram produzidos pelas crianças. Os resultados indicam a força criativa dos saberes e fazeres lúdicos das crianças quilombolas, seu protagonismo na elaboração dos próprios objetos de brincar e sua capacidade de serem multiplicadores das ações lúdicas, aprendendo e ensinando os mais novos, ampliando e atualizando o repertório lúdico coletivo da comunidade. Contudo, a pesquisa indica algumas preocupações na interação lúdica das crianças com o mundo adulto e com as instituições escolares, que nem sempre atribuem o real valor às brincadeiras infantis. Indica ainda as estratégias adotadas pela Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues, do Quilombo São Pedro, para intervir nessa questão, transformando a escola em espaço de afirmação do direito das crianças ao brincar e ao acesso à memória e aos saberes lúdicos tradicionais da comunidade, bem como ao repertório lúdico africano e afro-brasileiro, pois os jogos precisam afirmar a identidade negra dessa comunidade tradicional.

Palavras-chave: Ludicidade. Crianças. Comunidades quilombolas.

Introdução

Os jogos e brincadeiras estão presentes no dia a dia das crianças, seja no âmbito familiar ou no cotidiano das instituições educativas, como creches e escolas. Mesmo quando não incentivada, a brincadeira se impõe nas transgressões infantis, que criam e improvisam lugares de brincar em territórios não brincantes. A regra do silêncio, imposta pela norma do adulto, é constantemente quebrada pelo riso e o barulho das crianças, pois brincar é uma necessidade básica da infância, que encontra nos brinquedos, brincadeiras e jogos sua forma de compreender o mundo, suas contradições e complexidades (Santos, 2021).

Como necessidade básica da criança e da própria espécie humana, o lúdico e a brincadeira surgem como fenômenos sociais presentes em todas as culturas e tempos históricos. Como explica Huizinga (2008), todos os povos criaram formas específicas e diferenciadas de divertimento, assumindo, inclusive, um valor de atividade com alto grau de aprendizagem de saberes culturais e exercício de convivência com a diversidade, pois:

O ato de brincar permite ao ser humano conhecer seus semelhantes e aprender a conviver em sociedade. Assim que faz novos amigos, você brinca com eles e tem a oportunidade de conhecê-los melhor. Pelas ruas das cidades, nos quintais das casas e nas aldeias indígenas, as crianças aprendem a viver e a conviver, brincando. Assim, de uma forma gostosa, conhecem e entendem melhor o mundo. (Santa Rosa, 2001, p.31).

Apesar de todo o valor do lúdico para o desenvolvimento ótimo das crianças, esse nem sempre foi considerado digno de pertencer as instituições de educação da infância, inclusive, porque nem sempre as próprias crianças foram consideradas dignas de terem direito a uma educação diferenciada.

Historicamente, a concepção social da infância passou por vários momentos, tendo diferentes níveis de relevância, comportando compreensões que, inclusive, negavam sua especificidade, considerando as crianças como “adultos em miniatura, tanto que o Código Criminal da República Brasileira, de 1890, determinava a penalização de crianças entre 9 e 14 anos.

No Brasil, a ideia de a criança como sujeito de direito é um fenômeno mais recente e remonta ao último terço do século XX, tendo como marco a realização, por mais de 20 mil meninos e meninas, de uma ciranda em torno do Congresso Nacional, no dia 5 de outubro de 1985, para pressionar pela aprovação dos artigos constitucionais 227 e 228, que garantiam direitos de proteção à infância e fundamentaram, posteriormente, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A partir da Constituição Federal de 1988, diferentes legislações seguiram os preceitos de proteção e valorização da infância, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Nº 9.394/96, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), de 1998, e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, de 2010, que enfatizaram a compreensão da criança como “um ser completo, total e indivisível” (Brasil, RCNEI, 1988). Para as Diretrizes a criança deve ser compreendida como:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, DCNEI, 2010, p. 12).

No mesmo sentido, em 2017 a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que dispõe sobre as orientações e os regulamentos para a Educação Básica, apresenta, como eixos estruturantes das práticas pedagógicas na educação infantil, as interações e as brincadeiras, pois defende que “o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças (Brasil, BNCC, 2018, p.33).

Segundo a BNCC a criança deve brincar de formas variadas, em espaços e tempos diferenciados, convivendo com brincadeiras oriundas de culturas diferentes, que contribuem para desenvolver sua imaginação e criatividade, ampliando suas experiências emocionais, cognitivas, sensoriais, corporais e relacionais.

As Leis 10.639/2003 e 11.645/2008 introduziram a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura africana, afro-brasileira e da História e Cultura dos povos indígenas na Educação Básica, permitindo aliar a linguagem lúdica à valorização da negritude e da diversidade dos povos originários, enfrentando o racismo estrutural da sociedade brasileira.

A partir dessas diferentes legislações educacionais, a especificada da infância e o direito à brincadeira se consolida no cenário brasileiro, comportando, inclusive, a necessidade de se observar a diversidade cultural do brincar.

Nesse contexto, os saberes e fazeres das crianças negras, indígenas e quilombolas ganharam destaque, sustentadas na sociologia da infância e na epistemologia decolonial, em um movimento, teórico e prático, de enfrentamento ao racismo estrutural e de afirmação do direito a diferença e a pluralidade para a construção de uma verdadeira equidade racial no Brasil.

Filiando-se a essas legislações contemporâneas, que afirmam o valor social, político e histórico da diversidade e do brincar, o objetivo do presente texto é investigar os saberes e fazeres lúdicos das crianças moradoras de duas Comunidades Quilombolas do nordeste paraense: São Pedro, na cidade de Castanhal, e Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi.

A metodologia da pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, com observação dos fazeres lúdicos infantis no cotidiano das comunidades e coleta de desenhos e entrevistas, realizadas com as crianças. No Quilombo de Pitimandeuá a coleta ocorreu no primeiro semestre de 2022 e, no Quilombo São Pedro, durante o ano letivo de 2022, privilegiando ações na Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues. Por motivos éticos, as crianças foram renomeadas.

Brinquedo e gênero: todos juntos e misturados

Bola, pira-garração e pira-pegã (Pedro, 9 anos).

Brinco de boneca, brinco de panelinha, de fazer bolo (Ana, 9 anos).

Gosto de brincar de carrinho e brincar na areia (Flávia, 6 anos)

Ao se perguntar às crianças sobre os brinquedos mais usados em suas comunidades, percebeu-se a existência de dois tipos de objetos lúdicos: os comprados prontos e os produzidos pelas próprias crianças.



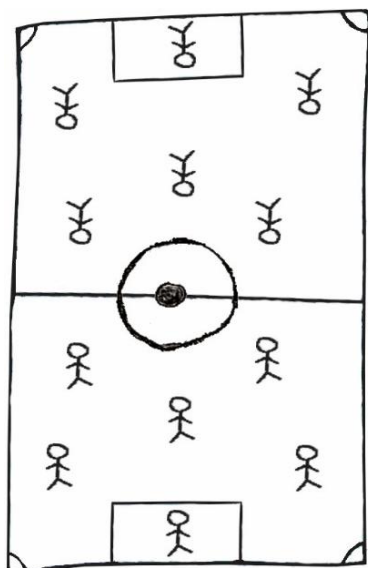
Os depoimentos das crianças revelam que os objetos de brincar preferidos e comprados prontos são a bola e as bonecas (com variações para bonecos e robôs).

Os desenhos coletados evidenciam que as crianças possuem um vasto repertório lúdico com esses dois tipos de brinquedos. Tal acervo é apoiado e incentivado pelo amplo espaço disponível na comunidade para a realização das atividades de divertimento.



A bola e as bonecas servem de suporte para diferentes brincadeiras, ligadas à experiências motoras globais, com foco na corrida, e ao faz de conta, com a teatralização e vivência lúdica das experiências cotidianas do quilombo, como fazer comidinhas, plantar, construir fornos, casas etc.

Observou-se nos desenhos que o maior destaque, nas brincadeiras com bola, foi dado ao futebol, onde a maioria das crianças desenhou um campo de futebol ou uma bola para simbolizar esse jogo.



O futebol pode ser considerado uma prática da cultura lúdica das comunidades de Pitimandeuá e de São Pedro, por ser uma atividade cotidiana, realizada não apenas como brincadeira livre, mas também como jogo sistematizado.

Inclusive, na comunidade de Pitimandeuá existia, durante a realização da pesquisa, um projeto esportivo que ofertava uma escolinha de futebol na comunidade, destinada tanto para os meninos quanto para as meninas.

Importa destacar que apesar dos meninos fazerem referência à bola e as meninas às bonecas, não existe, na fala das crianças, uma diferenciação sobre o que é coisa de menino e coisa de menina.

As brincadeiras são experiências coletivas sem prévia demarcação de gênero, como observa-se no depoimento sobre brinquedos construídos pelas próprias crianças, nos quais as meninas fazem referências a carrinhos (que supostamente seriam brinquedos de meninos) elaborados para brincar juntos.

É carro de latinha, eu construí um pra mim e um pro João (Elis, 10 anos).

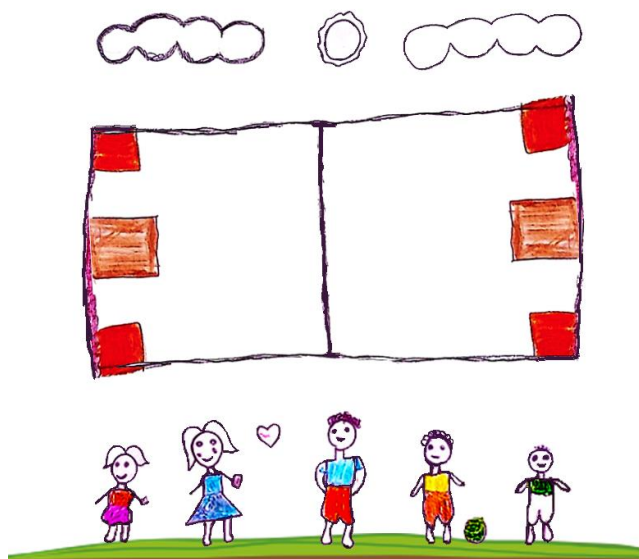
Assim, nas comunidades quilombolas do nordeste paraense, meninos e meninas correm, brincam e nadam juntos incentivando o desenvolvimento de competências e habilidades corporais que não se limitam pelas questões de gênero. Inclusive as meninas brincam e montam seus próprios carrinhos e quando falam com quem brincam, citam nomes femininos e masculinos.

Importante destacar ainda, que os meninos também brincam de comidinha e participam das brincadeiras de faz de conta junto com as meninas, partilhando o cotidiano de tarefas domésticas e criando, junto com elas, aventuras imaginárias com seus bonecos, robôs e dinossauros. Além disso, as crianças brincam entre si, adaptando as brincadeira e jogos às diferentes idades dos brincantes.

Esse cenário não é exclusivo da comunidade de Pitimandeuá e de São Pedro, sendo observado em pesquisas realizadas em outros territórios quilombolas, como nos estudos de Andrade e Brandão (2021), na comunidade quilombola do Ginete, estado da Bahia, e de Pojo e Barreto (2016) na Comunidade Quilombola Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, no rio Baixo-Itacuruçá, Abaetetuba/PA, onde as crianças formavam grupos diversos e plurais, sem distinção de gênero, para brincarem juntas e, na maioria das vezes, os maiores ensinavam os mais novos e o brincar fluía naturalmente.

Nesse contexto, os fazeres brincantes das crianças quilombolas paraenses são ações potentes, do ponto de vista da socialização e da partilha de experiências entre meninos e meninas, entre crianças maiores e menores, sendo o campo de futebol da comunidade um exemplo

desse brincar juntos, conforme ilustrou uma das crianças. Seu desenho, como ela mesmo explicou, apresenta o campo de futebol da comunidade, com meninos e meninas jogando juntos em um dia de sol:



Crianças brincando no campo de futebol.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Assim, apesar do futebol brasileiro possuir tendências a predileção pelo gênero masculino, sendo o futebol feminino ainda pouco incentivado e valorizado comercialmente, essa realidade não encontra eco nas comunidades quilombolas do nordeste paraense, onde, inclusive, existem equipes de mulheres que disputam torneios contra times masculinos, subvertendo a lógica sexista do futebol oficial.

Tal realidade pode ser observada ainda em outras comunidades quilombolas pelo Brasil. Silva e Paiva (2019) relatam a experiência fotográfica para a produção do website “O campo é delas”, sobre a “Liga Quilombola de Futebol Feminino”, conforme explicam:

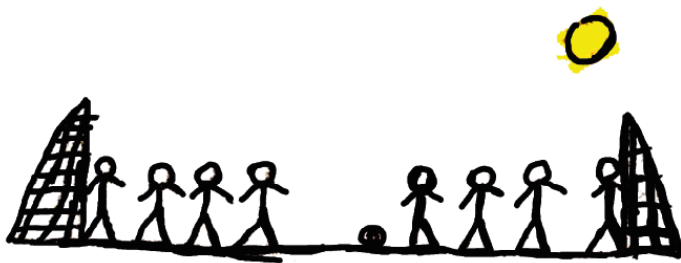
Em Juazeiro - BA, mulheres quilombolas resolveram criar uma liga de futebol que visa romper com os preconceitos de gênero e a visão tradicional da existência de atividades naturalmente femininas, como também está associado a valorização das mulheres negras quilombolas. O futebol, portanto, em algumas comunidades remanescentes de quilombo dessa região, passa a se estabelecer como um meio de manter a integração dos grupos em prol da manutenção de suas tradições e elemento de luta contra racismo e preconceitos de gênero. (Silva e Paiva, 2019, pág. 2).

Dessa forma, a experiência lúdica de várias comunidades quilombolas brasileiras, inclusive no nordeste paraense, demonstra que muitas mulheres gostam e sabem jogar futebol e que, na maioria das vezes, a ausência do gênero feminino nesse esporte ocorre pela falta de incentivo para que meninas participem dessa modalidade esportiva.

Como explicam Altmann, Ayoub e Amaral (2011), durante algum tempo as diferenças de performance motora entre meninos e meninas foram consideradas inatas e decorrentes de razões biológicas, contudo, as pesquisas de gênero contribuíram para compreender que essas diferenças são histórica e socialmente construídas. Ainda para esses autores é necessário avançar nessa discussão para não perpetuar, nas atividades físicas e lúdicas realizadas na escola, concepções estereotipadas do feminino e do masculino, sendo necessário compreender “que nem todos os meninos se identificam com esportes e jogos

coletivos e que meninas também sabem e gostam de jogar”. (Altmann, Ayoub e Amaral, 2011, pág. 499).

Nesse contexto, as crianças quilombolas do nordeste paraense demonstram, em seus fazeres lúdicos, que correr e brincar juntos, inclusive de futebol, é uma experiência importante para a socialização, em bases mais igualitárias, entre homens e mulheres.



Crianças brincando no campo de futebol.

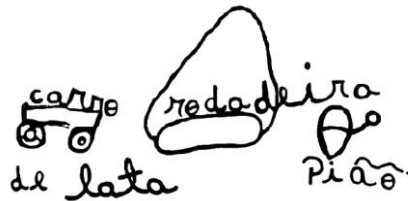
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Construindo brinquedos: o protagonismo infantil

Tenho um carro de lata e um barquinho de isopor (Izís, 11 anos).

Já fiz avião e carrinho de lata (Flávia, 6 anos).

Em relação a construção de brinquedos, todas as crianças já criaram algum tipo de recurso lúdico e, como dito, a confecção dos brinquedos não depende de gênero. Meninos e meninas constroem seus objetos lúdicos e brincam juntos. O mais citado foi o carrinho de lata e as roladeiras,



que são garrafas pet ou latas atravessadas por fios e puxadas na terra.

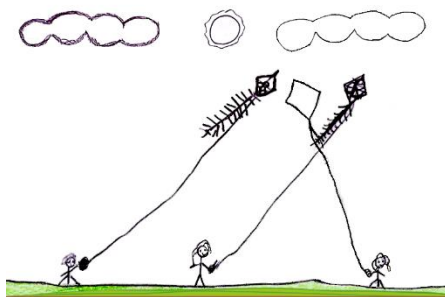
Entre as latas mais utilizadas para a confecção dos carrinhos destacam-se as de carne em conversa e sardinhas. As crianças possuem grande acesso a esse material pela presença desses alimentos no cardápio cotidiano, em virtude do preço mais acessível, pois a comunidade é formada por famílias de baixa renda.

Contudo, outras embalagens podem ser utilizadas e ganhar o privilégio de tornarem-se brinquedos, como as garrafas plásticas (*pet*) e latas de milho vazias. As rodas dos veículos nascem de pedaços de sandálias descartadas pelos adultos ou tampas de embalagens, de plástico ou de metal, sendo possível ainda, com as tampinhas de metal, confeccionar o “corrupio” e interagir em outra brincadeira.

Assim, observa-se que as crianças ressignificam o lixo, reutilizando e ampliando a vida útil dos materiais descartados. Como assevera Benjamin (2002), o mundo dos adultos é o grande canteiro de obras das crianças, pois é desse que elas retiram os objetos de seu brincar e de forma criativa, reciclam e recompõem diferentes materiais e embalagens em uma nova proposta de uso, subvertendo sua determinação e destino. Nesse processo, a criatividade e autonomia infantil é amplamente exercitada.

Entre os brinquedos construídos observa-se a grande presença de objetos lúdicos para rolar e conduzir, como carrinhos de lata, rola-deiras de pet, bastões para rolar pneus (cabo de vassoura com garrafas cortadas na transversal), bastões com rodas, carrinhos de rolimã entre outros.

Além dos brinquedos de sucata, para condução de objetos em terra, as crianças indicaram a confecção de rabiolas e pipas de papel ou de plástico, para brincarem de conduzir (empinar) esses brinquedos no céu da comunidade.



A flora dos territórios quilombolas é outra fonte importante de recursos para a construção dos brinquedos.

Com os galhos e folhas de árvores, como do açaizeiro, as crianças constroem cavalinhos, nadadeiras e leques. Com o barro, elaboram panelinhas e fornos. Com as sementes, criam petecas e marcadores de

jogos. Com caroços, brincam de bole-bole. Com pedaços de madeira, criam o fura-fura, entre outros instrumentos de brincar.

Para Silva e Contreras (2022), a produção do brinquedo pela criança é um processo ativo, criativo e significativo, que se movimenta entre o imaginar e o construir.

Importa destacar que, nessa perspectiva, a própria confecção dos brinquedos já se constitui em si uma ação lúdica, pois esse trabalho criativo é fonte de divertimento, não sendo apenas o brinquedo pronto que traz felicidade, mas todo o processo envolvido para produzi-lo.



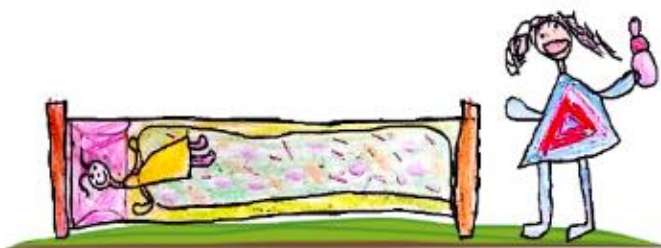
Brincando com cavalinhos feitos de folha de açaizeiro.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Brincadeiras de faz de conta no quilombo

Brinco de boneca, brinco de panelinha, de fazer bolo [...] eu brinco de sereia, é o que eu mais gosto (Carla, 9 anos).

Quando as crianças falam das brincadeiras que mais gostam de realizar na comunidade, observa-se, nas repostas e desenhos, a presença de dois grandes grupos: o brincar de faz de conta e os jogos de movimentação motora global.

Especificamente sobre as brincadeiras de faz de conta, Figueiredo (2017) explica que essas se organizam a partir das informações recebidas do mundo exterior pelas crianças, sendo formas de comunicação e de expressão infantil sobre sua cultura e dia a dia. Por isso, as brincadeiras imaginárias realizadas por meninos e meninas do quilombo de Pitimandeuca e de São Pedro retratam as vivências cotidianas da comunidade e do mundo do trabalho dos adultos, se relacionando, principalmente, mas não exclusivamente aos fazeres agrícolas e domésticos.



Brincando de mãe cuidando de criança.

Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Atividades como cuidar de crianças, fazer comidinhas, construir fornos, fazer farinha, plantar, capinar, dar aulas, andar de cavalo, dirigir motos, entre outras ações aparecem como conteúdo lúdico do mundo imaginário do brincar construído pelas crianças do quilombo.

Mas nem só de realidade vivem as brincadeiras de faz de conta dessas crianças. Nessas atividades há espaço ainda para aventuras mais livres, com a presença de dinossauros, alienígenas, sereias, monstros e heróis, inventados ou midiáticos, da televisão ou dos jogos eletrônicos.

Assim, o faz de conta utiliza conteúdos contextuais da comunidade, mas também se expressa como uma atividade livre das regras do que existe no quilombo, incluindo elementos exteriores e vindos de outras referências como a televisão, *internet* e os jogos eletrônicos. O mundo dos fazeres lúdicos infantis quilombolas agrega, mas também extrapola a comunidade, subvertendo as noções de fronteira física, pois essas crianças também se integram, em maior ou menor grau, com o mundo fluído das redes de comunicação.



Brincando de invasão de dinossauros no quilombo.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Brincadeiras motoras globais: correr, pular, sorrir

Pira-pega, tomar banho, pular na água e dar mortal (Bruno, 9 anos).

Eu gosto muito de brincar de pira-pega e pira-esconde (João, 6 anos).

Sobre as brincadeiras e jogos de movimentação global indicadas pelas crianças, destacam-se os de correr, como o futebol e as “piras”.

As “piras”, também conhecidas como “pega-pega”, são brincadeiras cujo objetivo maior é vivenciar a habilidade de correr, realizando rapidamente o deslocamento do corpo para a execução de diferentes objetivos. Há uma variedade de piras, mas a estrutura básica do jogo envolve a escolha de um participante para ser o pegador e as demais crianças devem correr para não serem pegas. As variações do jogo ocorrem pelas formas de “salvamento” estipuladas pelas crianças, ou seja, as situações que impedem o pegador de realizar a captura ou recolocam os jogadores de volta à brincadeira.

Na pira-cola, a criança “capturada” deve ficar parada no local onde foi alcançada pelo pegador, sendo possível retornar ao jogo pelo contato com outro jogador não colado, que deve correr e tocar nessa criança que está “colada”.

Na pira-alta, a criança não pode ser pega se subir em algum objeto, como bancos e mesas. Na pira-parede, o jogador não pode ser pego se conseguir tocar em uma parede. Na pira-coca, o jogador não pode ser pego se estiver de cócoras (agachado, estando apoiado ou quase sentado sobre os calcanhares).

Na pira-esconde, cada jogador corre e acha um esconderijo, tendo que correr até um local determinado pelo grupo, sem o pegador notar sua movimentação, para ser salvo.

Na pira-pega americano, ao ser capturado o jogador deve ficar parado, de pernas abertas, só retornando à brincadeira se outro jogador, que também está fugindo, passar por baixo de suas pernas.

Na pira-bola, a dinâmica de eliminação passa pelo pegador acertar uma bola nos jogadores que estão correndo. Nessa modalidade, os jogadores tanto devem correr quanto se esquivarem da bola para permanecerem na brincadeira.

Na pira-garapé as crianças brincam de pega-pega em meio líquido, utilizando, além da corrida, a natação e o mergulho para fugir. Nessa modalidade de pira, as opções de salvamento e retorno ao jogo são variadas, adaptando as piras já brincadas para a realidade de uma brincadeira aquática.

Há ainda uma variedade de “piras”, envolvendo esconder objetos, como camisas, chutar objetos, como garrafas, plantar bananeiras, pegar em uma determinada cor para ser salvo etc. Enfim, correr, para as crianças do Quilombo é muito motivador, não sendo necessário jogos muito elaborados para as convencê-las a realizar esse movimento.

As corridas podem se unir a jogos de competição em equipe e ao lançamento de bolas, como ocorre em “cemitério” e “fichinha”.

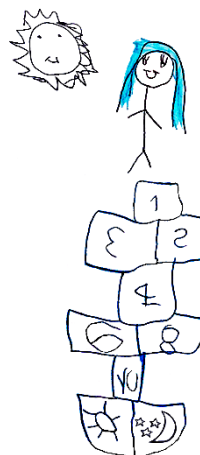
As duas atividades envolvem uma disputa entre equipes, que ocupam um determinado lado do campo. Em ambas



as brincadeiras a eliminação passa por acertar a bola em um jogador da equipe adversária, realizando a “queimada” desse competidor que sai do jogo ou do campo principal.

Outros jogos de movimentação global que as crianças indicaram foram os de saltar, como amarelinha, pular corda e o saltando feijão.

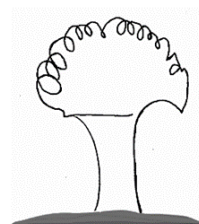
A amarelinha, “macaca”, “sol e lua” entre outras denominações, é um jogo de pular sobre um diagrama de quadrículas desenhado na terra. O jogo alterna o lançamento de uma pedra, com a realização do percurso do diagrama pulando nas quadrículas. A amarelinha é composta de várias fases, nas quais as crianças podem “ganhar casas” e passarem a enfrentar desafios cada vez mais elaborados para finalizar o percurso do diagrama.



A brincadeira de pular corda é uma atividade lúdica bem conhecida e tradicional do brincar infantil brasileiro, também aparecendo entre os fazeres lúdicos do quilombo, com variações entre pular corda individual ou em grupo.

O saltando feijão, “roda-garrafa”, “gira-gira” é um jogo de origem africana que as crianças de São Pedro e de Pitimandeuva aprenderam durante os eventos de valorização da negritude e acabaram incorporando em sua cultura lúdica. Maiores detalhes do jogo serão fornecidos em outro tópico.

Ainda dentro das brincadeiras de movimentação global aparecem, nos depoimentos e desenhos, as relacionadas às habilidades de escalar e de se pendurar, realizadas nos declives, na beira do igarapé e nas árvores da comunidade.



Pendurar-se é uma atividade importante para o desenvolvimento psicomotor e ampliação da consciência corporal infantil, e o espaço da comunidade permite essas experiências, sendo o território o grande e rico quintal de brincadeiras das crianças, que possuem a oportunidade de pendurar-se de diferentes formas nas árvores: sustentados com um braço, com dois, com as pernas esticadas, com pernas flexionadas, parados, balançando o corpo e, em alguns casos, quando a estrutura da árvore permite, realizando a braquiação, ou seja, avançando de um galho para outro alternando o apoio dos braços. Essa relação com a flora do território propicia grandes oportunidades para se movimentar, brincar e ser feliz.

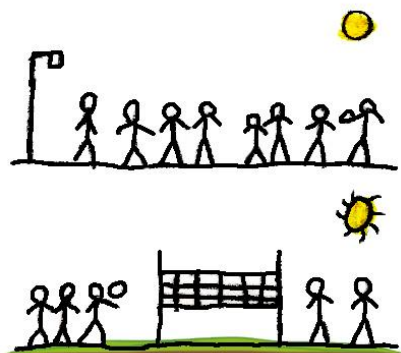
Além desses “brincades”, as crianças citam ainda outras atividades lúdicas envolvendo equilíbrio, resistência e flexibilidade como fazer acrobacias, cambalhotas e piruetas.

Algumas dessas posturas reproduzem movimentos da capoeira, como o Aú ou estrelinha que consiste na realização de um giro para o lado. O Aú inicia com o levantamento dos braços e a projeção lateral do corpo, encaminhando as mãos em direção ao chão, enquanto se retira os pés do solo. As mãos seguram o peso corporal enquanto as pernas são elevadas e direcionadas novamente ao solo, uma após a outra, fazendo o jogador voltar à posição inicial, de pé.

Sendo a capoeira uma luta afro-brasileira, o “brincar de capoeira” das crianças quilombolas do nordeste paraense, é também um fazer lúdico preenchido de cultura, simbolismo e resistência.

Os jogos pré-desportivos, que são adaptações de esportes tradicionais, também foram citados pelas crianças e registrados em seus desenhos, particularmente o futebol, vôlei e basquete. Essas atividades são praticadas no campo de várzea da comunidade ou em outros espaços abertos, de maneira adaptada aos recursos disponíveis.

Sobre as atividades lúdicas que envolvem a coordenação motora fina, observou-se que essas se misturam com outras brincadeiras já mencionadas, como a confecção de brinquedos, que exige grandes habilidades manuais, pois inclui o manejo de tesouras e facas. Além disso, as brincadeiras com terra e barro são muito importantes nesse desenvolvimento da destreza das mãos e dedos e aparecem cotidianamente nos fazeres lúdicos das crianças do quilombo.



Brincando de vôlei e basquete no quilombo.

Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

A natureza como território brincante e educativo

Faço bolinho, bolinha de terra (Ane, 5 anos).

Eu brinco com argila, faço boneco de argila, carro de argila (Iza, 6 anos).

Brinco com a folha de fazer casinha (Gleice, 6 anos).

A gente brinca de pegar na árvore, a gente sobe na árvore aí eu tenho que pegar o outro em cima da árvore (Ivan, 11 anos).

Durante a pesquisa com as crianças observou-se a grande relação dessas com o território quilombola, sua fauna e flora, tanto que elas incluíram a terra como objeto de brincar, particularmente na produção de comidinhas e modelagem para a criação de bonecos, carrinhos, fornos etc.

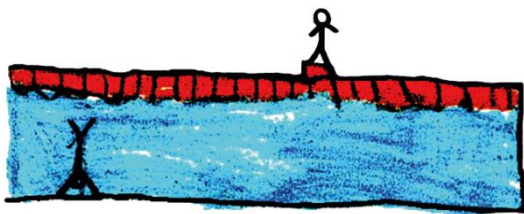
Além da terra, as crianças também indicaram as árvores como instrumentos de brincar, pelas possibilidades corporais de subir, balançar, escalar e se divertir. Inclusive, as árvores também são espaços de desafios motores mais complexos. A pira, a corrida de perseguição no solo, assume outra característica quando o desafio é capturar as crianças que subiram nas árvores. Outro desafio é a subida no açaizeiro, que exige técnica e força, pelas características de seu troco alongado.

As crianças lembraram ainda, em seus depoimentos, que as folhas também fazem parte de suas brincadeiras, sendo utilizadas na construção de casinhas, na elaboração de comidinhas, entre outras atividades.

Os frutos são outro divertimento à parte, porque integram o cardápio, tanto para as bonecas, no faz de conta, quanto para as próprias crianças. Comer e se lambuzar de frutas é gostoso e lúdico.

Os caroços das frutas também se tornam brinquedos, usados com ou sem preparação específica. Podem ser utilizados para brincar de arremesso, no desafio de quem joga mais longe o caroço, seja em terra ou no “garapé”. Podem ainda ser lavados, lixados e transformados em objetos de brincar, como, por exemplo, os caroços de tucumã que podem virar petecas e piões.

O igarapé ou “garapé”, como as crianças da comunidade falam, faz parte do cotidiano infantil do quilombo, sendo utilizado como principal fonte de lazer e divertimento. Esse espaço é usado, pelas crianças, tanto para o banho quanto para brincadeiras, nas quais as mais citadas foram, novamente, as “piras”.



Brincando no Igarapé.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Assim, o “garapé” propicia experiências lúdicas em meio líquido, enriquecendo o repertório motor das crianças da comunidade. Esse ambiente permite vivências importantes e a compreensão prática de como a água é fundamental para existência humana, pois precisamos de água para beber e para obter e produzir alimentos.

O ambiente líquido também representa um espaço de novos desafios, pois exige habilidades aquáticas básicas como equilíbrio, flutuação, rotação, propulsão, saltos, respiração e manipulação de objetos, por meio de lançamentos e recepções. Essas diferentes habilidades são exercitadas no “garapé”, mas incluídas como brincadeiras, por isso, o mergulho aparece, na fala de uma das meninas, como “brincar de se-reia” e os saltos para a água como brincar de “pular na água e dar mortal” (Bruno, 9 anos). Observa-se ainda que os lançamentos e recepções são exercitados quando a bola deixa o campo e chega nas águas do “garapé”.

Por todo exposto, o ambiente natural do quilombo propicia momentos mágicos e lúdicos para as meninas e meninos da comunidade, afirmando o território como espaço de cultura, de identidade, mas também de jogos e brincadeiras.



Brincando no quilombo.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Brincar e trabalhar no quilombo

As crianças quilombolas do nordeste paraense são ativas dentro da comunidade e aprendem a cultura do território no dia-a-dia, participando dos processos de produção, dentro dos limites da idade, e estando presente nos eventos festivos, culturais, esportivos e os promovidos pelas associações. É comum que mesmo em reuniões políticas as crianças estejam presentes, muitas vezes, brincando entre si.

Nessa convivência, as crianças também acompanham o recente processo de valorização de seu pertencimento racial pelas criações, entre outras coisas, das associações e das escolas quilombolas em seus territórios. Assim, tal participação não deixa de ser uma educação política.



Essa intensa presença infantil, nas atividades do quilombo, ocorre inclusive no mundo do trabalho. Como explica Brandão (2002), em comunidades populares é corriqueira a integração da criança por meio do trabalho no núcleo familiar, sendo a família o primeiro círculo laboral, pois cedo ocorre a iniciação das crianças em pequenos serviços, na maioria das vezes relacionados a organização da casa ou a trabalhos manuais mais simples, como ajudantes das mães e pais.

Contudo, essa inserção nas tarefas familiares não pode e não deve se confundir com trabalho infantil, pois esse tipo de atividade ilegal impede as crianças e adolescentes de terem acesso aos direitos sociais, como educação, saúde, liberdade e dignidade, o que inclui oportunidades de brincar, praticar esportes e se divertir.

Assim, nem toda participação das crianças em atividades produtivas pode ser rotulada como trabalho infantil. Como explica Santana (2020, pág. 309), no que se refere às comunidades quilombolas, é preciso “considerar as questões culturais relacionadas à participação infantil nas atividades produtivas das famílias e suas tarefas domésticas”.

Essa prática cultural somente torna-se um problema quando situações de vulnerabilidade social e insegurança alimentar terminam obrigando as famílias a explorarem o trabalho infantil, sendo necessário, nos quilombos, políticas de garantias de direitos às famílias e crianças, evitando que a participação de menores de idade em atividades produtivas os impeça de viver uma infância digna.

Sobre esse aspecto, da participação infantil no mundo laboral dos adultos, é perceptível a inserção das crianças quilombolas do nordeste paraense nesse universo, pelas referências desses afazeres em suas brincadeiras e desenhos. Esse tema ganha o mundo lúdico dos meninos e meninas, tanto por verem os adultos trabalhando quanto por ajudarem em algumas tarefas produtivas.

Enquanto brincam, as crianças modelam fornos, pratos e panelas. Brincam de fazer comida, de plantar, de subir em açazeiro para coletar açaí, vender, remar, construir casas etc. Manuseiam tesouras

e facas com proeza pela participação em atividades domésticas, como cortar temperos, ou vinculadas à “roça”, como a “rapação” de mandioca, realizada junto com os adultos no processo de fabricação da farinha.

Outra referência de trabalho que surge nas brincadeiras é a escola. Brincar de ser professor ou professora, ou, ainda, brincar de ser aluno evidencia a importância da escola no cotidiano dessas crianças.

Nesse contexto, o brincar e o participar da vida do trabalho no quilombo se misturam, o que é salutar, desde que a atividade infantil não se torne prejudicial à vivência da infância.



Brincando na roça.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022

Aprendendo brincadeiras com os mais velhos

A minha vó me ensinou uma brincadeira de quem pisar no pé do outro, aí eu já fui lá pra escola ensinar meus coleguinhas (Elis, 10 anos).

Com a minha mãe, aprendi a brincadeira de jogar peteca (Gleice, 6 anos).

Com o papai, foi aquela que a gente faz assim com a pedra (Ivan, 11 anos).

Apesar da brincadeira ser uma necessidade infantil, pois pelas atividades lúdicas as crianças vão, paulatinamente, se apropriando da cultura, elas não nascem com repertórios lúdicos prontos. É fundamental aprender a brincar, por meio da inserção da criança em práticas sociais que ampliem seus saberes e fazeres lúdicos.

Aprende-se a brincar brincando, porém, brincar sozinho é menos educativo do que brincar com outra pessoa. Brincar com outro jogador cria desafios importantes para o desenvolvimento humano, bem como amplia o acervo lúdico, pois esse, para ter complexidade e qualidade cultural, precisa se nutrir das trocas entre participantes novatos e jogadores mais experientes.

Nessa troca de aprendizagem lúdica, a questão intergeracional é importante. As crianças que aprendem jogos e brincadeiras com outras crianças mais velhas, bem como com adultos e idosos apresentam um acervo lúdico ampliando, que incorpora traços da história cultural.

No que se refere às comunidades quilombolas, a questão da ancestralidade é muito importante para a construção da identidade, pois, como explica Alves (2021), nos brinquedos e brincadeiras das crianças

desses territórios estão presentes saberes e fazeres necessários à construção de laços identitários e afetivos.

Por isso, quando aprendem jogos e brincadeiras que seus pais e avós brincavam nos territórios, as crianças possuem acesso a um pedaço de sua história, compreendendo que seus antepassados foram criadores culturais e que essa herança social deve ser valorizada.

Infelizmente, no período da pesquisa, observou-se que as crianças tinham pouco acesso à memória lúdica de seus familiares mais próximos, como pai, mãe, tios e avós. Os adultos, cercados pelas obrigações do mundo do trabalho e das lutas pela sobrevivência da comunidade, acabavam brincando pouco com os mais novos, por isso o repertório lúdico das crianças era ampliado, principalmente, pelos jogos e brincadeiras com crianças mais velhas.

Durante a coleta de depoimentos, somente 3 crianças indicaram ter aprendido um jogo com algum adulto de sua família.

Nas três atividades lúdicas comentadas pelas crianças, percebe-se a presença de práticas de divertimento ligadas às tradições populares, incluindo brincadeiras da tradição afro-brasileira.

A brincadeira, ensinada pela avó e narrada por Elias, de 10 anos, se refere a uma prática lúdica comum em diversas regiões brasileiras, com nomes diferentes como pisa-pé, pezinho entre outros.

De um modo geral, o jogo é realizado em círculo. Todas os jogadores colocam um dos pés voltado para o centro da roda. O jogo inicia com os jogadores dando um pulo para trás, ao mesmo tempo, e dizendo a ordem que vão assumir no jogo: primeiro, segundo terceiro e assim por diante. O primeiro jogador tenta pisar no pé de outro jogador, com

apenas um único passo ou pulo. O outro jogador pode se proteger tirando o pé, mas também possui direito a apenas um passo ou pulo. Caso o primeiro jogador não consiga pisar no pé do adversário, é a vez do segundo tentar, não conseguindo, o terceiro arrisca-se e assim por diante. Quem tiver o pé pisado, sai do jogo.

Há variações desse jogo onde apenas o primeiro jogador é escolhido. Depois de tentar pisar no pé de outro colega de jogo, seguindo as regras já descritas, e não conseguir, ele deve piscar para outro jogador, passando o direito para esse de “pisar no pé” para expulsar um colega da brincadeira.

Essa brincadeira apresenta alguns elementos lúdicos característicos de jogos de matriz africana, por mais que, originalmente, o jogo possa não ter origem no continente africano. Por exemplo, sua organização circular, remete a posição inicial de vários jogos e danças afro-brasileiros, realizados em roda, reforçando o sentido da coletividade. A coreografia da brincadeira, quando realizada por jogadores mais experientes, é rápida e assume a forma de um bailado, se assemelhando a um vasto grupo de brincadeiras africanas baseadas na repetição de movimentos e na beleza coreográfica.

A segunda criança que relatou ter aprendido uma brincadeira jogada por um adulto, quando esse adulto era criança, contou que a mãe a ensinou a jogar peteca.

As petecas também são conhecidas como bolas de gude, berlinde entre outras denominações. São objetos de brincar muito velhos, tendo referências na história antiga africana e europeia.

No Brasil, as petecas se popularizaram entre crianças de regiões mais periféricas. Como sugere Porto (2008), há uma demarcação socioeconômica do brincar, onde locais mais empobrecidos tendem a apresentar poucos brinquedos industrializados, mas se configuram como espaços ricos de atividades lúdicas, pois nesses ambientes sobrevivem as brincadeiras tradicionais e os brinquedos populares, incluindo os confeccionados em sucata, o que exercita a criatividade e autonomia infantil. Nesses ambientes, as petecas e bolas de gude ainda se fazem presentes, como é o caso das comunidades quilombolas do nordeste paraense.

Assim, ao ensinar a filha a brincar de peteca, a mãe preserva uma prática lúdica inserida em uma história social e econômica de resistência da qual a comunidade faz parte.

Outro jogo tradicional mencionado por um dos meninos foi o bole-bole, ensinado pelo pai. Essa brincadeira possui diferentes denominações como 5 Marias, jogo das pedrinhas entre outros.

O jogo pode apresentar variações na sua execução, mas basicamente consiste em lançar uma pedra ou carço e, enquanto esse estiver no ar, a criança deve pegar uma das outras pedras espalhadas na sua frente, guardá-la e, depois disso, aparar a pedrinha lançada antes que essa caia no chão.

Essa brincadeira é muito popular em países africanos, e isso cria uma aproximação de práticas lúdicas entre Brasil e África.

Outro aprendizado lúdico pouco exercitado na comunidade, segundo as crianças entrevistadas, é a contação de histórias pelos mais velhos. Essa ausência é preocupante, pois a oralidade é uma prática

importante para a valorização da identidade negra e quilombola. Assim, poucas são as crianças que indicaram ter tido essa experiência com seus pais, mães, avôs ou avós. Inclusive, algumas justificaram a ausência dessa prática pelo fato de alguns familiares serem analfabetos, identificando a contação de histórias com a leitura de livros, o que é um equívoco.

A história do quilombo, as narrativas de vida dos antigos do território, é um saber ancorado na memória dos mais velhos e não depende da cultura letrada. Aliás, não tendo como utilizar a escrita, os grupos escravizados que chegaram ao país, por meio do tráfico transatlântico, encontraram na oralidade a metodologia de preservação de seus saberes.

Mesmo sem muito acesso às histórias dos mais velhos, algumas crianças fizeram referências às lendas da comunidade, ao informar que brincavam de sereia no igarapé. Como explica Rodrigues (2018), os moradores mais velhos de São Pedro contam sobre a existência de uma Mãe d'água (uma sereia) que moraria nesse igarapé da comunidade. Ao trazer a referência mítica para seu brincar, a criança interage com as simbologias que caracterizam o território.

Afirma-se que propiciar às crianças o acesso às histórias, verdadeiras e fantasiosas, de sua comunidade é uma experiência lúdica importante para a construção de laços de pertencimento e amor com o território.

Brincadeiras africanas no quilombo

Pula feijão é assim: pega um fio, amarra a garrafa e uma pessoa tem que ficar no meio, e as outras pessoas têm que fazer uma roda, aí gira a garrafa. Tem que pular. Se pegar no pé de alguém, perde (Ivan, 11 anos).

A pesquisa evidenciou como os aprendizados lúdicos se incorporaram aos saberes e fazeres infantis, tornando as próprias crianças as divulgadoras de diferentes jogos, ao incluí-los no repertório de suas brincadeiras.

Esse fenômeno vem acontecendo com o jogo “pula feijão”, também denominado pelas crianças das duas comunidades quilom-



bolas de “roda garrafa” e de “gira-gira”. Tal brincadeira, citada por algumas crianças entrevistadas, é um jogo africano, vindo especificamente da Tanzânia.

Essa brincadeira foi apresentada às crianças das comunidades em atividades lúdicas desenvolvidas por dois projetos de extensão universitária, vinculados ao Campus de Castanhal, da UFPA: o Programa Universidade no Quilombo e o Ludicidade Africana e Afro-brasileira (LAAB), atuantes desde 2011 no nordeste paraense.

Inclusive, a descrição do jogo “pula feijão” consta na obra “brincadeiras africanas para educação cultural”, de autoria da professora Débora Alfaia da Cunha, coordenadora do projeto LAAB.

Assim, as ações de extensão, voltadas ao público infantil das comunidades, vêm obtendo êxito, pois é fantástico perceber a apropria-

ação que as crianças quilombolas estão fazendo da herança lúdica africana, inclusive adaptando o nome do jogo e confeccionando, elas mesmas, seu recurso lúdico, feito de corda e garrafa, para brincar de “pula feijão”.

Outra brincadeira, citada por uma criança da comunidade São Pedro, foi o “miau” que se referia à brincadeira Mbube Mbube, originária de Gana.

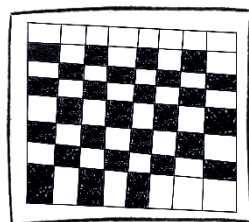
Tal brincadeira também passou por adaptação do nome pelas crianças, que a aprenderam nos eventos lúdicos desenvolvidos na comunidade de São Pedro pelos projetos de extensão citados. Além disso, o jogo é apresentado na obra “brincadeiras africanas para educação cultural” e se desenvolve da seguinte maneira:

“Mbube” é uma das palavras Zulu para “leão”. Neste jogo, as crianças estão ajudando o leão a caçar. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro para ser a caça). De olhos vendados, os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar a caça que também pode se mover. Quando o leão se aproxima da caça, as crianças devem cantar “Mbube, mbube”, mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar, cantam mais baixo e lento. (Cunha, 2016, pág. 88).

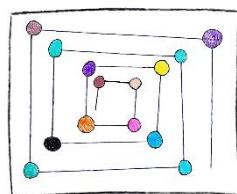
Como se pode observar nessas duas situações, as crianças quilombolas são sujeitos lúdicos ativos e proativos, pois não apenas aprenderam as novas brincadeiras, como também as adaptaram para a sua cultura lúdica, inclusive renomeando o jogo. Nesse contexto infantil, mais importante do que lembrar o nome correto do jogo é saber jogá-lo.

Jogos de mesa e de tabuleiros

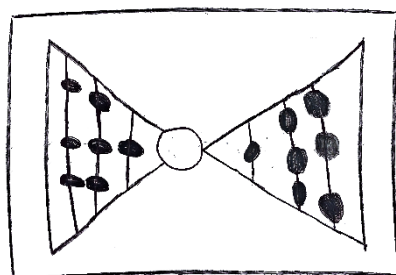
Em seus depoimentos e desenhos, as crianças fizeram alusão a alguns jogos de mesa e de tabuleiros, como dominós, cartas, trilha e o jogo de dama. Esses jogos aparecem por serem comuns entre adultos ou crianças da comunidade que os praticam em dupla ou em pequenos grupos.



O bilhar também foi retratado pelas crianças, bem como o futebol de botão.



Um dos desenhos apresentou o jogo de tabuleiro africano denominado de borboleta, popular em Moçambique. Esse e outros tabuleiros africanos foram levados para as comunidades nas ações de extensão dos projetos já citados e, novamente, percebe-se a incorporação desses conteúdos lúdicos nos fazeres e saberes das crianças do quilombo.



Tabuleiro do jogo borboleta.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

O (não) lugar do lúdico na escola formal

Na escola, a gente costuma brincar do que brinca em casa (Ivan, 11 anos).

A gente brinca, na hora do recreio, de dama (Elis, 10 anos).

Nas conversas com as crianças, buscamos perceber a presença do lúdico na escola, uma vez que este espaço faz parte do cotidiano infantil.

Infelizmente, pela análise dos dados coletados, há poucos relatos do uso da ludicidade no ensino das crianças. Poucos meninos e meninas relataram brincar ou jogar dentro do ambiente escolar e, quando brincam, utilizam as mesmas brincadeiras que costumam brincar em suas casas, pois a escola não se apresenta como um espaço de ampliação do repertório lúdico.

Assim, quando perguntados sobre a possibilidade de brincar na escola, as crianças indicaram ser possível, mas no horário do recreio, quando elas possuem liberdade de praticar seus jogos e brincadeiras.

Nesse cenário, observa-se que a proposição de atividades lúdicas emana das próprias crianças, não sendo uma prática estimulada no ambiente escolar, em especial na sala de aula, onde o estudo “é sério”.

As crianças, ao informarem que brincam sozinhas na escola, demonstram a ausência dos professores e professoras como incentivadores da ludicidade infantil. Aliás, as crianças reproduzem falas dos docentes voltadas a colocar ordem nas brincadeiras, com frases do tipo:

“toma cuidado pra não se bater”, “não vai correr”, “já é hora de parar”, “terminou o lanche, tem que voltar pra sala”.

Ainda, segundo as crianças, quando os educadores realizam atividades lúdicas em sala de aula, essas são voltadas aos conteúdos curriculares e apresentam uma estrutura pouco movimentada ou com baixo nível de desafio, como as brincadeiras narradas a seguir:

A professora ensinou uma brincadeira pra nós, quem deixar o balão cair ganha um bombom e uma pipoca e vai se sentar (Elen, 10 anos).

A professora ensinou só uma, colocando balão no pé e tem que estourar o balão do outro (João, 6 anos).

Essa situação é preocupante, pois a escola aparece como uma ruptura com o cotidiano lúdico e educativo do quilombo, ao receber crianças muito proativas e colocá-las em um papel de passividade. Assim fazendo, a escola não utiliza o grande potencial de criatividade, autonomia, habilidades motoras e desenvolvimento cognitivo que essas crianças trazem de suas experiências com a comunidade, com a natureza, com a fauna e a flora dos territórios.

O lúdico na Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues

As instituições educativas, de um modo geral, ainda precisam compreender o valor da ludicidade, como expressão das culturas da infância. Felizmente, algumas escolas buscam outras referências e apostam nos saberes e fazeres infantis, como é o caso da Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues, da rede municipal de Castanhal, localizada na Comunidade São Pedro.

Nessa escola, os acervos e repertórios lúdicos da comunidade de São Pedro são objetos de pesquisa e ensino, sendo valorizados e preservados, por meio do incentivo que as crianças confeccionem e ensinem outras crianças a construírem os brinquedos tradicionais da comunidade. Assim, as crianças assumem um papel ativo e reflexivo sobre a cultura do quilombo.

Inclusive, a própria história dessa comunidade começou a ser pesquisada, em 2007, pelas crianças e jovens que estudavam no 4º e 5º ano dessa escola municipal, sob a orientação do professor Fernando Rodrigues. Esses alunos foram a campo e entrevistaram os moradores mais velhos do quilombo, produzindo os primeiros registros de História Oral da comunidade.

Os estudantes são estimulados também a pesquisarem sobre diferentes aspectos culturais da comunidade em seu grupo familiar investigando, por exemplo, as brincadeiras que seus pais brincavam, as histórias de vida dos avós, as lendas da comunidade, entre outros temas.

Nas atividades de confecção dos brinquedos tradicionais, todas as crianças participam ativamente, manuseando as ferramentas necessárias para a confecção dos brinquedos, e isso inclui tesouras, facas, martelos entre outras ferramentas, confirmando a grande habilidade manual que trazem para a escola, por conta das atividades cotidianas do quilombo.

Além da cultura lúdica quilombola, as crianças da escola municipal Fernando Nunes Rodrigues também possuem acesso às brincadeiras com foco na tradição africana e adaptações de jogos e músicas infantis para a realidade de São Pedro.

Os jogos africanos são brincados em eventos da escola e da comunidade. Inicialmente, esses jogos foram inseridos por meio de ações de 2 projetos de extensão do Campus de Castanhal, ligados a Faculdade de Educação. Posteriormente, algumas dessas brincadeiras passaram a ser repetidas em outras ações coordenadas por professores da escola e por outras crianças, ganhando grande penetração lúdica na comunidade. Os jogos africanos que ficaram mais conhecidos no cotidiano desses alunos foram: terra-mar, pula feijão, Mbube Mbube e pegue o bastão.

Como brincadeiras adaptadas à realidade do Quilombo de São Pedro, pode-se exemplificar o Adoleta Quilombola, elaborado pela professora Maria Edileusa Azevedo do Espírito Santo.

Comumente, o Adoleta é jogado em roda. As crianças colocam a mão direita em cima da mão esquerda do colega ao lado. Cada criança, na sua vez e seguindo o ritmo da música que acompanha a brincadeira, deve bater na palma da mão esquerda do colega. Ao final da música, o

último jogador deve tentar bater na mão do colega seguinte, se conseguir, o colega sai do jogo, caso não consiga é ele quem está fora da brincadeira. Após a saída de um dos brincantes, o jogo reinicia.

Originalmente, a música cantada em português é uma corruptela de trechos de uma canção infantil francesa, ficando algo como: “A-do-le-tá, le peti peti colá, le café com chocolá. A-do-le-tá” com variações regionais no final da canção.

No Adoleta do quilombo, proposto pela profa. Maria Edileusa do Espírito Santo e brincado na escola Fernando Nunes Rodrigues, os alunos devem indicar o nome de uma fruta existente na comunidade e os versos assumem a seguinte estrutura:

A-do-le-tá, le peti peti polá,
les café com chocolate
faz suco de abacate
pra você tomar
pi-co-lé que sabor você quer?
(o aluno responde por exemplo: cupuaçu)
Cu-pu-a-çu
Puxa o rabo da cutia
Quem saiu foi tua tia
Puxa o rabo do tatu
Quem saiu foi tu!

Outro exemplo de atividade adaptada à realidade da comunidade é o ABC do Quilombo, também elaborado e proposto pela profa. Maria Edileusa do Espírito Santo para ser utilizado com os alunos da Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues. Essa canção apresenta a seguinte letra:

Este é o nosso ABC
Vou cantar para você
A de açaí
B de banana
C de cutia
D de dendê
E de erva cidreira
F de farinha
G de goiaba
H de hortelã
I de igarapé
J de jaca
K de Kevelin
L de laranja
M de macaco
N de ninho
O de ouriço
P de paca
Q de quati
R de roça
S de saci
T de tatu
U de uxi
V de vassourinha
W de Welington
X de xarope
Y de Yuri
Z de zumbi
Com os acervos do quilombo
Ilustrei o ABC
(Profa. Maria Edileusa do Espírito Santo).

Essas e outras atividades favorecem o diálogo da escola municipal de São Pedro com o cotidiano do quilombo e com as relações que as crianças possuem com a natureza do território.

Nos depoimentos e desenhos das crianças que estudam na Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues foi possível observar as referências a essas atividades lúdicas propiciadas e estimuladas pela escola, incluindo a confecção de brinquedos artesanais.

Segundo a Resolução CNE/CEB nº 8 de 2012, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Quilombola na Educação Básica, a escola quilombola deve ser organizada de forma a valorizar, entre outras coisas, o território, a memória coletiva, as práticas e tecnologias tradicionais, bem como os festejos, usos, tradições e outros elementos do patrimônio cultural das comunidades quilombolas. (Brasil, 2012).

Assim, ao observar as práticas lúdicas da Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues constata-se como as brincadeiras, brinquedos e jogos infantis das crianças do quilombo são exemplos de valorização cultural dessa comunidade. Essas ações comprovam que o brincar se liga ao território, a ancestralidade e a uma afirmação identitária. Por essas iniciativas, pode-se concluir que a escola municipal citada cumpre tanto o que prevê a legislação quanto assume o papel de resistência e empoderamento que deve ter uma escola no e do Quilombo.



Criança feliz indo para a escola.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Considerações finais

Por todo exposto, os jogos e brincadeiras das crianças quilombolas do nordeste paraense não podem ser encarados como um mero passatempo.

Como foi demonstrado, os saberes e fazeres lúdicos compõem a cultura popular dessas comunidades, pois esses “brincares” incorporam tradições, estabelecem vínculos com o território, enquanto espaço de construção de identidades, e colocam as crianças como protagonistas culturais. Além disso, esses folguedos possuem efeitos positivos na construção de memórias da infância, no desenvolvimento da criatividade, destreza motora, autoconfiança e cognição.

A pesquisa identificou ainda que nem sempre as instituições escolares frequentadas pelas crianças quilombolas conseguem aproveitar as potencialidades das práticas lúdicas que esses meninos e meninas possuem, limitando o brincar aos horários do “recreio”.

Sobre esse aspecto, de aproveitar os repertórios lúdicos infantis para estimular processos de ensino e aprendizagem, observou-se que a Escola Quilombola Fernando Nunes Rodrigues assume esse desafio. Nesta escola se propõe atividades curriculares que estimulam os alunos a pesquisarem sobre as tradições lúdicas da comunidade e a continuarem as práticas de produção de brinquedos artesanais, como o carro de lata, pião, entre outros. Nessas ações, as crianças percebem seus saberes lúdicos valorizados pela escola, ao mesmo tempo que aprendem sobre a historicidade de seu brincar.

Referências

ANDRADE, Girlaine Pessoa; BRANDÃO, Isabel Cristina de Jesus. As brincadeiras no cotidiano das crianças da comunidade quilombola do Ginete. *In: III Congresso de Estudos da Infância: Movimentos, Limiares e Fronteiras*, 2021, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos [...]**. Rio de Janeiro, 2021, pp. 51-61.

ALVES, Laurenita Gualberto Pereira. **Brincadequê: brinquedos e brincadeiras no quilombo de lajeado**. 2021. p. 116. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação, Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2021.

ALTMANN, Helena; AYOUB, Eliana; AMARAL, Silvia Cristina Franco. Gênero na prática docente em educação física: “meninas não gostam de suar, meninos são habilidosos ao jogar”? **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, nº. 2, pp. 491-501, mai.-ago./2011.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**, SP, Ed. 34, 2002.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **A Educação como Cultura**. Campinas: Mercado das Letras, 2002.

BRASIL. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 16 de julho de 1990.

BRASIL. **Decreto nº 847**, de 11 de outubro de 1890. Promulga o Código Penal. Coleção de Leis do Brasil – 1890. Rio de Janeiro, 11 de outubro de 1890.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394** de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 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. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 10 de janeiro de 2003.

BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 março de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, 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 Indígena”. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 11 de março de 2008.

COUTO, Aiala Colares; BRITO, Lyara Carlyle. Território, identidade e re-existências no Quilombo de Pitimandeuá - Pará. **Revista Geomazônia**, Belém, v. 5, nº. 10 pp. 68-85. 2017.

COUTO, A.C.O; Brito, L. C.C. PINHEIRO, DCF. Entre quilombolas e fazendas: o conflito pelo uso do território na comunidade quilombola de Pitimandeuá (PA) Revista: **CCSS Contribuciones a las Ciencias Sociales**. 2018.

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural**. Castanhal: Ed. da autora, 2016.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

MACIEL, Eraldo Eronides. **Jogos e brincadeiras infantis, espaços de rupturas, continuidades e fronteiras**: Comunidades remanescentes quilombolas do Matias, 2010. p. 31. Trabalho de Conclusão de

Curso (Licenciatura Plena em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande.

NASCIMENTO, Shirley Silva do. **Saberes, brinquedos e brincadeiras**: vivências lúdicas de crianças da comunidade quilombola Campo Verde/PA, 2014. p. 138. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Pará, 2014.

PAIXÃO, Elizel. "Algo doal de todas as lendas". **O Liberal**, Belém, 13 julho 1997, caderno de atualidades.

PAULA, Elaine de. **“vem brincar na rua!”** Entre o Quilombo e a Educação Infantil: capturando expressões, experiências e conflitos de crianças quilombolas no entremeio desses contextos, 2014. p. 268. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PARENTE, A J A T; SILVA, A S da; MOTA NETO, J C da. A cura popular: saberes tradicionais como prática pedagógica em defesa da sustentabilidade no Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá, em Inhangapi (PA). **PRACS: Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP**, Macapá, v. 14, nº. 4, pp. 87-103, ISSN 1984-4352, out.-dez./2021.

PÉREZ, Beatriz Corsino; SOUZA, Estefani Peixinho de. **“Como é bom brincar, cafuringar”**: transmissão intergeracional e apropriação do território pelas crianças quilombolas. *Revista DESIDADES*. Número 32, ano 10. Jan.-abr., 2022.

PORTO, Iris Maria Ribeiro. **Brincar é coisa séria?** Um estudo do brinquedo na cultura da modernidade, 2008. p. 323. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) Universidade Federal do Pará, Belém.

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares da; NUNES, Míghian Danae Ferreira (org.). **Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras**. São Paulo: Aziza Editora, 2022.

POJO, Eliana Campos, BARRETO, Josilene Ferreira. Cultura, cotidiano quilombola e o brincar de crianças ribeirinhas de Abaetetuba/PA. **Revista Margens Interdisciplinar** 9, n.º 12, p. 312 (22 de maio de 2016).

RODRIGUES, Ananias Lima; RODRIGUES, Fernando Feitosa. **Formação histórica da Comunidade São Pedro no município de Castanhal, nordeste do estado do Pará**. Monografia Especialização Políticas de Igualdade Racial da Escola, Universidade Federal do Pará, 2015.

RODRIGUES, Fernando Feitosa et al. **Histórico da comunidade quilombola São Pedro** – município de Castanhal – PA, Escola Fernando Nunes Rodrigues, 2007.

RODRIGUES, Rosilândia de Souza. **Panorama da educação na comunidade quilombola São Pedro no município de Castanhal – PA**, 2018. p. 53. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará, Castanhal.

SANTANA, Patrícia Maria de Souza. Crianças quilombolas e trabalho, reflexões a partir das vivências no Quilombo Mato do Tição - MG. **Revista da ABPN**, v. 12, n.º. 33, pp. 301-318, ISSN 2177-2770, jun.-ago./2020. DOI 10.31418/2177-2770.2020. v 12. n.º.33. pp. 301-318.

SILVA, Priscilla Maria de Souza; PAIVA, Carla Conceição da Silva. Experiência de uma cobertura fotográfica na construção do site “o campo é delas: mulher, futebol e quilombo”. *In*: XV encontro de estudos multidisciplinares em cultura, 2019, Salvador. **Anais eletrônicos** [...]. Salvador, 2019.

SILVA, Giovana Thais Hofmann da; CONTRERAS, Humberto Silvano Herrera. Do imaginário ao concreto: a construção do brinquedo pela criança. **Revista Cactácea**, v. 02, n.º. 06, pp. 117-138, novembro de 2022.

TOUTONGE, Eliana Campos Pojo; ALVES, Eliene da Silva; FREITAS, Maria Natalina Mendes (org.). **Água na Amazônia Paraense: Território Educativo de Crianças**. Manaus: Ed. dos Autores, 2021.

TOUTONGE, E C P; TEMBÉ, L O S; SOUSA, N G de. Crianças e infâncias em territórios quilombolas na Amazônia paraense. **Educação em Revista**, Marília, v. 24, nº. 01, pp. 51-68, 2023.



Amor ao quilombo.
Fonte: Pesquisa de campo, 2022.

Memórias lúdicas de moradores de Comunidades Quilombolas do nordeste paraense

Débora Alfaia da Cunha
Valéria da Trindade Conceição

Resumo

O artigo apresenta 4 relatos, voltados às lembranças da infância no quilombo, com o objetivo de analisar a cultura lúdica desses territórios em uma perspectiva histórica. A metodologia segue a abordagem de um estudo qualitativo, com ênfase na história oral. A coleta contou com depoimentos de duas moradoras velhas do Quilombo Menino Jesus de Pitimandeuá, no município de Inhangapi/PA e com outros dois relatos de residentes do Quilombo de São Pedro, do município de Castanhal/PA. Os resultados indicam que o brincar nesses territórios vem se constituindo historicamente como uma prática importante de construção identitária e sentido de coletividade, pois integra meninos e meninas, sem distinção de gênero, permite trocas de saberes e fazeres lúdicos entre crianças maiores e menores e cria vínculos afetivos com o território natural e cultural do quilombo. Outro resultado relevante é a ampliação do direito das crianças dessas comunidades de viverem mais plenamente suas infâncias, o que não acontecia há algumas décadas atrás, na qual as crianças assumiam responsabilidades laborais domésticas e agrícolas muito precocemente. Na infância das entrevistadas mais velhas a pressão do mundo do trabalho relegava as brincadeiras aos momentos de folga das obrigações, como ao início da noite e aos poucos minutos do recreio escolar.

Palavras-chave: Memória. Quilombo. Ludicidade

O estudo sobre a cultura popular lúdica das comunidades quilombolas do nordeste paraense, parte da compreensão da infância como uma etapa importante na vida de qualquer indivíduo. Mesmo após superada, essa etapa reverbera nas fases posteriores da vida humana e pode ser acessada pela memória.

É claro que a memória não se constitui em uma fonte objetiva de coleta de informações, pois essa é atravessada por subjetividade e valores, bem como sofre interferências do presente no qual vive o indivíduo que rememora, como explica Freitas (2012, p. 2): “Não há discurso sem memória, memória esta que é sempre retomada, deslocada e atualizada a cada dizer, a cada texto produzido”.

Contudo, a subjetividade, antes de ser um problema, evidencia a forma humana de compreender e narrar suas vivências e práticas culturais.

Ao voltar-se para os mais velhos, a pesquisa busca tanto a historicidade da cultura popular lúdica da infância quilombola, quanto valorizar esses sujeitos, adultos e idosos, como protagonistas importantes na história da comunidade e nos processos de difusão cultural para as novas gerações, por meio de práticas educativas formais, informais e não formais.

Para Bosi (1994), a memória articula dimensões sociais, culturais e afetivas, demonstrando a forma de relacionamento com os grupos de convívio e os grupos de referência, como a família, classe social,

escola, igreja, grupo profissional entre outros, sendo fundamental no processo de construção de identidades.

Ainda segundo Bosi (1994), lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens de hoje as experiências do passado.

O estudo com os mais velhos, a partir do campo da memória, indicou que as brincadeiras se entrelaçam com as manifestações culturais da comunidade e se tornam também fundamentais para a manutenção das tradições.

A pesquisa contou com 4 sujeitos, duas idosas, residentes de Pitimandeuá, que concederam entrevistas gravadas, em dezembro de 2022, e dois moradores de São Pedro, um adulto e uma jovem, que escreveram sobre suas memórias de infância na referida comunidade. Um dos depoimentos escritos foi elaborado especialmente para essa publicação e o outro foi coletado de um memorial presente no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Rodrigues (2018).

Destaca-se que, no decorrer da apresentação dos resultados, os informantes são identificados com seus nomes verdadeiros, valorizando e validando a relevância de suas memórias para as comunidades pesquisadas. Os 4 sujeitos da pesquisa são: as senhoras Maria Elisabeth Ferreira Montão e Sebastiana Silva de Moraes (moradoras de Pitimandeuá que concederam entrevista para a pesquisadora Valéria Conceição em dezembro de 2022), o Sr. Fernando Feitosa Rodrigues e a educadora Rosilândia de Souza Rodrigues, moradores da comunidade de São Pedro.

Os fragmentos da memória lúdica aqui apresentados percorrem 3 gerações: uma mais velha, composta pelas senhoras Maria Montão

(69 anos na data da entrevista) e Sebastiana Moraes (78 anos quando foi entrevistada), uma geração adulta, representada pelas recordações do Sr. Fernando Rodrigues (52 anos em 2023) e uma geração mais jovem que possui a educadora Rosilândia Rodrigues (30 anos em 2023) como representante.

Retomar a ludicidade quilombola pela memória dos adultos e idosos é também uma forma de compreender os produtos culturais afro-diaspóricos como ligados ao valor da memória.

Como explica Hampaté Bâ (2010, p. 168) não se pode pensar a história africana sem compreender o valor da oralidade e, por consequência, da memória e da ancestralidade dos mais velhos para as sociedades tradicionais desse continente, para as quais “a ligação entre o homem e a palavra é mais forte”.

Sem possibilidade de transmitir e preservar seus saberes pela escrita, os povos negros escravizados fizeram da transmissão oral seu principal recurso metodológico e educativo para a construção da identidade negra em solo brasileiro. Os saberes e fazeres guardados no corpo, por meio da memória, foram retomados pela fala e difundidos, da boca ao ouvido, em um processo de aprendizagem profundamente eficaz, no qual a corporeidade é protagonista.

Assim, partir da memória dos mais velhos para pensar a cultura popular lúdica da infância quilombola é respeitar a forma de organização histórica desses saberes e de valorizar suas estratégias de existência e resistência.

Brinquedo e gênero: juntos e misturados

Na memória dos 4 informantes, as brincadeiras infantis no quilombo são relembradas como uma prática inclusiva, sem separação entre meninos e meninas, demonstrando que o brincar junto da geração atual é uma continuação de um fazer lúdico tradicional da comunidade, no qual todos possuem direito ao divertimento.

As mais velhas lembram que apesar de existirem algumas brincadeiras mais praticadas pelas meninas ou pelos meninos, não havia uma separação radical entre os grupos. Todos subiam em árvores e brincavam de luta, por exemplo, sem críticas sobre se podiam ou não fazer isso ou aquilo por serem meninas, em suas palavras:

Brincávamos juntos com meninos e meninas. Brincávamos no pé de um açaizal, quando faltava apenas uma tacada para descer. Naquela época se acreditava que meninos e meninas podiam brincar todos juntos. (Maria Elisabeth Ferreira Montão, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

A gente brincava parado só entre nós e na outra noite a gente lutava no meio dos homens. (Sebastiana Silva de Moraes, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

Na memória das duas gerações mais novas também aparecem essas lembranças do brincar junto, nas terras e águas do território, inclusive atribuindo essa característica ao fato da comunidade ser uma grande família, como se observa nos trechos a seguir:

Brincamos com os outros sem fazer distinção de pessoas. Temos vínculos ancestrais uns com os outros, todos nós somos parentes de sangue. Como falava a minha avó, o laço de parentesco vem do umbigo [...] do território que estamos falando e muito difícil você ver meninos brincando para um lado e as meninas para outro, bem natural é acompanhar todas as crianças brincando juntas, sem separação de gênero e cor. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Lembro com alegria de minha infância, época da qual tenho tantas saudades, pois os banhos de igarapés junto de meus primos eram tão gostosos e divertidos. (Rosilândia de Souza Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2018).

Como se pode observar, nas lembranças apresentadas, o fato de terem integrado coletivos de crianças, de terem brincado juntos com outros meninos e meninas do quilombo, marcou de forma positiva a memória de todos os sujeitos, deixando, inclusive, “tantas saudades”.

Esse cenário cooperativo e lúdico incentiva a construção de relações menos machistas entre meninos e meninas, pois amplia a percepção de que mulheres podem jogar com bastante habilidade diferentes jogos de movimentação global, como o futebol, conseguindo, inclusive, competir contra equipes masculinas ou integrar equipes mistas.

Nesse contexto, o brincar quilombola pode ser percebido como uma contribuição ao pensar e fazer uma educação para o desporto realmente inclusiva, pois “historicamente, essa estrutura social preconceituosa mantém exclusões ligadas a sexo, gênero e raça, limitando o acesso das mulheres ao esporte”. (Silva e Paiva, 2019, p. 10).

Construindo brinquedos

A construção de brinquedos é mais um elo entre a memória da infância dos mais velhos com as crianças atuais das comunidades de São Pedro e de Pitimandeuá.

Como recorda Dona Maria Montão, antigamente era mais difícil o acesso aos brinquedos. Como eram caros, os pais só compravam em poucas datas, sendo a fabricação dos brinquedos algo fundamental no fazer lúdico daquela época. Ela recorda a fabricação de bonecas com espigas de milho e outros objetos lúdicos produzidos manualmente pelas crianças, que aprendiam as técnicas de fabricação com outras crianças e com os mais velhos.

No mesmo sentido, Dona Sebastiana Moraes lembra da fabricação de bonecos de argila e como os brinquedos comprados prontos eram integrados aos artesanais. Informa que, entre os raros brinquedos que ganhou, ainda guarda a lembrança de sua primeira boneca, chamada de Justina em homenagem a sua avó paterna. Contudo, destaca que a fabricação de brinquedos era substituída muito cedo pelas obrigações do trabalho na roça.

O professor Fernando Rodrigues, da comunidade de São Pedro, informa que sua infância também foi marcada pela fabricação de brinquedos e objetos de divertimento como bolas artesanais, carros de latas de sardinha, roladeiras, pipas de sacolas plásticas, cavalos de guarumã, balsa da bananeira, espingardinha de bambu, entre outras construções.

Falar dos brinquedos que nós construíamos eram: espingardinha de bambu, jangada de árvore de bananeira, cavalo de guarumã, cavalo de boca da folha do açazeiro, carrinho da lata da sardinha, retroescavadeira da lata de conserva, pião de pedaço de pau, bonecos e vassouras do cacho do açazeiro. Não tenho nenhum guardado, mas quando trabalhamos com os alunos ou em outros momentos com as crianças, sempre construímos, por exemplo: carro da lata da sardinha, anelzinho não diga nada a ninguém, carro de pente de macaco, cavalo do guarumã ou da boca da folha do açazeiro. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Para o professor Rodrigues, a prática de fabricação dos brinquedos foi e é importante para a comunidade, pois tanto se constitui como um momento de troca de saberes entre as crianças e os mais velhos, que aprenderam e ensinam as técnicas de confecção dos objetos lúdicos, quanto propaga a responsabilidade ambiental com o reaproveitamento de materiais e a diminuição da produção de lixo doméstico.

Além disso, a fabricação de brinquedos é um ato importante para o desenvolvimento da criatividade e autonomia infantil, ampliando a qualidade do brincar como ato de criação lúdica e artística. Como explica Meira (2003, p. 85), os brinquedos artesanais ligam as crianças a elementos como:

a água, a terra, a areia, as folhas, as pedras, o papel, e tantos outros materiais que se encontram nas inúmeras vias invisíveis por onde elas transitam em seus exercícios de invenção. Materiais que são colados pelas palavras, gestos, histórias, narrativas, que tecem sua forma fundando uma obra ali onde apenas havia objetos.

Brincadeiras motoras globais

Nas lembranças sobre a infância dos 4 sujeitos pesquisados, destacam-se as brincadeiras motoras globais que até hoje são realizadas nas comunidades, confirmando as práticas lúdicas com um saber-fazer tradicional desses territórios.

Na memória das duas idosas, as brincadeiras mais movimentadas eram brincadas no início da noite, pois de dia as crianças ajudavam nos trabalhos dos adultos, conforme recorda Dona Sebastiana Moraes:

Por vezes, brincava de bola de noite, porque de dia tinha que ajudar meus pais com os trabalhos, outras vezes, de noite, brincava de dançar. Cada dia brincava de uma coisa diferente porque existiam várias brincadeiras. (Sebastiana Silva de Moraes, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

Assim, a vivência lúdica, das mais velhas, era condicionada às necessidades laborais que desde muito cedo pressionavam o cotidiano das crianças, pois essas ajudavam constantemente nos trabalhos domésticos e agrícolas.

A possibilidade de viver mais livremente suas brincadeiras, só aparece com mais intensidade nas lembranças dos mais jovens. Rosilândia Rodrigues lembra das brincadeiras de movimentação global que realizava no igarapé da comunidade enquanto os adultos lavavam roupa ou louça, descrevendo um cenário onde, apesar de reclamarem da bagunça das crianças, os adultos permitiam que essas brincassem.

Os banhos de igarapés, junto de meus primos, eram tão gostosos e divertidos, porém também perturbadores para alguns, pois mães, tias, avós, primas, enfim, as donas de casa realizavam atividades como lavar roupas, louças, banhos e preparo de alimentos como frango, peixe, caças, etc. Sendo que nós, enquanto crianças, não nos importávamos com isso, tudo que queríamos era pular na água. Pular na água era o que as nossas mães e as demais mulheres nos diziam enquanto tomávamos banho. Para elas, tudo o que fazíamos era sujar a água e atrapalhar nas atividades por elas desenvolvidas, mas mesmo por debaixo de esculhambação, não desistíamos dos nossos banhos e brincadeiras de piras dentro da água. (Rosilândia de Souza Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2018).

Na memória das duas gerações mais novas, as brincadeiras de movimentação global que se destacam são as piras. O correr livre no chão ou nas águas do território.

Agora vamos relembrar a nossa infância há 45 anos atrás. As brincadeiras mais praticadas eram: pular corda, cemitério, hoje conhecida como queimada, plantar bananeira no fundo d'água, pira-pega, pira-alta, [...] pira-esconde, entre outras. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Percebe-se que todos os 4 sujeitos possuem lembranças fortes de suas brincadeiras de correr, nadar, mergulhar, jogar bola, dançar entre outros fazeres lúdicos. Contudo, a geração mais jovem possuiu mais oportunidades de vivenciar esses jogos e folguedos, pela menor pressão do mundo do trabalho sobre as crianças de seu tempo.

Nossas brincadeiras, muitas precisam ser executadas em circularidade, como também fazendo uso dos recursos da natureza como: árvores, galhos, folhas, flores, frutos, caroços e raízes. Isso porque vêm de uma força maior, que chamamos força da natureza, da mãe-terra, pois, sem esses recursos, as crianças não conseguem sentir a força dos ancestrais nas brincadeiras. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Tal qual as crianças da segunda década do século XXI, os 4 sujeitos pesquisados destacaram a forte relação entre seus fazeres lúdicos e o território das comunidades.

As mais velhas, lembraram de suas brincadeiras com os elementos naturais do território, mas sempre destacando a limitação da vivência lúdica pelo ingresso precoce nos fazeres domésticos e agrícolas.

Não fazia muitos brinquedos porque, desde muito cedo, a gente começou a trabalhar, mas comia muitas frutas, caçava, brincava com terra. (Sebastiana Silva de Moraes, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

Das sementes, galhos e frutos nasciam brinquedos para rolar, lançar e se equilibrar, criando experiências lúdicas importantes ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor, bem como a construção da identidade cultural. Como recorda um dos entrevistados, quando criança ele brincava de:

Bole-bole com caroço de olho de boto, jogar bola com limão galego, fazer e andar de jangada no igarapé, cavalo de guarumã, cavalo da boca da folha do açazeiro, perna do ouriço da castanha. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Assim, a água, a terra, as plantas e os animais compõem um território do brincar importante para o exercício da infância quilombola, de ontem e de hoje.

Além disso, tal qual as crianças contemporâneas, as idosas relataram brincadeiras que traziam para o contexto lúdico práticas laborais dos adultos, como caçar, pescar e vender. Por exemplo, a senhora Maria Montão explicou que gostava muito de brincar de ser comerciante e usava os recursos naturais para construir sua “vendinha”. Ela colecionava folhas grandes para embrulhar os materiais vendidos. Coletava areia, fazendo de conta que era açúcar, e fazia bolos de terra para colocar em sua venda. Lembra que era muito divertido esse “faz-de-conta” e que brincava com muitos colegas e parentes.

Outro espaço importante de divertimento, retomado nas lembranças, é o igarapé e suas margens, como se observa no depoimento a seguir:

[Na minha infância] as brincadeiras mais preferidas no igarapé eram: bater tambor na água, jangada, pira-cabeça fora d’água. Já com a terra, fazíamos bolo de terra, forno, pegava tabatinga do fundo, que hoje é chamado de argila, para fazer esculturas e desenhos de nossos antepassados. Com as árvores, fazíamos jangadas, espingardinhas, palhetas para pilotar as jangadas. Gostoso é descrever brincadeiras que nos divertiam nos igarapés, são elas: balsa de árvore de bananeira, pira-cola, pira-pega, cabeça fora d’água, vôlei, plantar bananeira, natação e barquinho de peito para cima. Com a areia se

constrói as grandes pirâmides, torres, forno, bolo de areia e bonecos de areia. Tem ainda os balanços de cipó de árvores, pular da tábua na água, entre outras coisas. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Como explicam Cardoso, Lago e Santos (2021, p. 10) “as crianças possuem um espírito investigativo e exploratório vasto” que se intensifica no brincar a partir dos elementos da natureza, como a terra, a água e o ar. Tais elementos desafiam o processo de criação lúdica, pois não existe, nessa interação com a natureza, uma produção pré-determinada. Os elementos exigem, das crianças, observações sobre o como e sobre o que é possível intervir.

Por exemplo, a criança precisa de um galho forte e reto para construir um brinquedo. Ela procura no território e acha um galho menor do que queria. Decide usá-lo, mas, para isso, precisa rever seu projeto em decorrência do recurso real que conseguiu. Então, há um replanejar constante quando as crianças brincam com os elementos não estruturados presentes na natureza e esse desafio é o grande motivador da atividade lúdica infantil, tornando a natureza um campo rico de possibilidades de divertimento. Mais do que técnica, a relação da criança com a natureza é de encantamento, pelas potencialidades lúdicas que a natureza apresenta a cada nova brincadeira, a cada folha, a cada chuva que cai, a cada pedra que a criança descobre, observa e admira.

Brincar e trabalhar no Quilombo

A grande diferença observada na vivência da infância dos mais velhos refere-se à relação entre brincar e trabalhar.

Na memória das duas mais velhas, o brincar assumia um sentido mais periférico, pois as obrigações do mundo do trabalho iniciavam muito cedo, retirando o tempo do divertimento. Por exemplo, Dona Maria Elisabeth Montão, da comunidade de Pitimandeuá, relatou que trabalhou na roça com os pais, desde muito criança, auxiliando no cultivo da farinha de mandioca, na plantação de milho e arroz, sendo as brincadeiras realizadas nos momentos de folga, em especial no início da noite. Ainda segundo lembra, a infância, em sua época, acabava muito cedo, pois tudo era precoce: o trabalho, os cuidados domésticos e, logo na sequência, o casamento.

No mesmo sentido, Dona Sebastiana Moares, também lembra que, apesar de ter tido uma infância muito feliz, também brincava mais à noite com seus irmãos e destaca a escola como outro espaço onde conseguia brincar com seus colegas no horário do recreio. Assim, as práticas lúdicas infantis ocorriam em um ambiente muito tensionado pelas responsabilidades laborais.

Situação menos tensionada, entre brincar e trabalhar, será observada nas narrativas dos mais jovens. Tanto o professor Fernando Rodrigues, com 52, e Rosilândia, com 30, em 2023, indicaram ter participado do trabalho da roça, mas apresentaram memórias lúdicas mais diversas e uma vivência infantil mais ampliada, o que resulta em

uma lembrança mais afetiva entre brincar e trabalhar, como se observa na narrativa a seguir:

Recordo de ir para a roça junto com meu pai, minha mãe e meus irmãos, plantar maniva, feijão, melancia, milho, mesmo às vezes por baixo do sol quente, eram atividades leves, porém, às vezes cansativas por conta do sol forte. Após o plantio, depois de alguns meses, vinha a colheita e o que mais colhíamos era a mandioca. O meu pai arrancava a mandioca junto com a minha mãe e nós, crianças, ajudávamos na rapação, ou seja, tirar a casca da mesma, sendo que boa parte dos moradores da comunidade se juntavam no retiro, local onde a farinha é feita, para ajudar no processo de rapação da mandioca para o preparo desta. Enquanto os adultos conversavam no mutirão, descascando a mandioca, nós brincávamos, conversávamos e também descascávamos a mesma. Até hoje, uma das coisas que mais gosto de fazer referente à roça é raspar mandioca, pois foi uma atividade que aprendi ainda muito pequena, e lembro dos meus pais e minha avó paterna dizendo como eu era ligeira no processo de rapação. (Rosilândia de Souza Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2018).

Assim, a relação com o trabalho na infância é uma constante nas lembranças dos 4 entrevistados. Contudo, felizmente, o direito das crianças ao brincar vem ganhando cada vez mais espaço, inclusive, pela valorização da criança como cidadã, por meio de programas sociais e leis de proteção à infância. Por exemplo, como demonstram Souza et al (2019), por mais que o Programa Bolsa Família (PBF) não tenha conseguido extinguir o trabalho infantil, ele vem ampliando o direito das crianças, pois diminui, em horas trabalhadas, a participação delas na composição da renda das famílias beneficiárias.

Aprendendo brincadeiras com os mais velhos

Para Dona Maria Montão, na sua infância, a relação com os adultos era muito rígida, restando poucos momentos para brincarem juntos. Havia muitas demandas de trabalho para a sobrevivência e os adultos inseriam as crianças precocemente nessas tarefas como ajudantes. Além disso, a relação era muito autoritária e as surras eram as principais formas de disciplina, como lembra a entrevistada: “As relações com os adultos eram um pouco raivosas [...] se as crianças fizessem alguma coisa má, [a surra] descia”.

Os momentos de maior interação divertida das crianças, daquela época, com os adultos, eram na igreja ou em aniversários, pois as festividades distensionavam as relações.

Dona Maria Montão lembra que os mais velhos costumavam contar histórias entre si e as crianças acabavam ouvindo também. As histórias eram sobre caça, bichos do mato, cobra grande, boto, mãe d'água, curupira, lobisomem, Matinta Perera entre outras assombrações.

As lembranças de Dona Sebastiana Moraes confirmam a relação mais amigável entre crianças e adultos durante as festividades. Nesses momentos, havia brincadeiras e danças nas quais todos podiam participar, além de tarefas consideradas divertidas na lembrança da entrevistada, em suas palavras:

A minha relação com os adultos, quando era pequena, era boa porque sempre gostei das pessoas idosas. Eu brincava nas festas, dançava com os adultos e me dava muito bem com eles. Gostava muito quando falavam de tirar esmola pro santo, aí, a gente ia nas casas, eles davam galinha, davam ovo, davam o que tivessem. Era a atividade que a gente fazia nos dias santos, com os adultos. (Sebastiana Silva de Moraes, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

Dona Sebastiana Moraes lembra que sua mãe a ensinou algumas brincadeiras e essas eram realizadas, tanto nas festas, junto com os adultos, quanto depois, sendo refeitas pelas próprias crianças em seus horários de divertimento. Assim, percebe-se que na infância das mais velhas, as festividades eram momentos importantes de aprendizagem e troca de saberes lúdicos, sendo uma prática relevante a manutenção e atualização da cultura popular nessas comunidades.

A relação de aprendizagem lúdica com os mais velhos aparece mais intensamente nas memórias das gerações mais novas. Professor Fernando Rodrigues informa que aprendeu a confecção de diversos brinquedos artesanais e uma variedade de brincadeiras, tanto por meio da vivência com as crianças maiores, quanto pela orientação dos adultos e velhos (os avôs e avós) da comunidade sobre determinadas técnicas e regras.

Só salientar que muitas brincadeiras foram transmitidas dos antepassados. Tem algumas ainda muito presentes como: jogar pião, balar com badoque, anelzinho e outras, que tive o privilégio de brincar com o meu avô [...]. Observamos que vem lá de nossos mais velhos, várias experiências de brincadeiras como: carro de pente de macaco, cavalo de guarumã e o da boca da folha do açazeiro, carro de lata, boneca da vassoura do açai, pira-pegar igarapé, cabeça fora d'água, trinta molesta, pira-pegar, pira-alta, jogar bola com limão galego, pira-esconde, cemitério - também conhecida como queimada -, bole-

bole ou três Marias com pedaços dos olhos de boto, melancia, pote, perna de pau, peteca com ouriço de castanha, perna de lata de leite, perna do ouriço da castanheira. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Professor Fernando Rodrigues enfatiza que a atual geração ainda brinca com os jogos e brinquedos tradicionais da comunidade, até porque a escola passou a valorizar essas práticas, mas que também há novas práticas lúdicas, fazendo da cultura do brincar quilombola uma prática que, ao mesmo tempo que carrega ancestralidade, se atualiza em cada geração.

Nos dias atuais, observamos que algumas crianças ainda brincam dessas brincadeiras, que foram repassadas de nossos antepassados, mas também tem umas bem atuais. Vemos brincadeiras como: futebol de campo, bandeirinha, carrinho de lata, queimada, cavalo de açaí, tacobol, amarelinha, pira-pegas, roladeira, três Marias, bom barqueiro, dança da cadeira, carochinha, circo pegou fogo, pata cega, fura-fura, espocar ovo na folha de bananeira, espingardinha. Detalhes que muitas dessas brincadeiras [antigas e novas] trazem o sentido da circularidade. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Assim, a cultura do brincar no quilombo não pode ser pensada como uma manifestação estagnada no tempo e no espaço, mas como uma prática em articulação com a ancestralidade e com as novas referências lúdicas que chegam até as crianças quilombolas, fazendo desse saber e fazer um espaço de manutenção e renegociação da própria cultura popular das infâncias no quilombo. Como explicam Ferreira, Eiterer e Miranda (2020), a cultura quilombola não se atrela apenas ao

passado, a sua perspectiva de ancestralidade, mas se encontra imbricada ao presente e aos projetos de futuro, como uma forma de (re)existência e construção constante de “uma nova africanidade”.

Ainda sobre as aprendizagens lúdicas com os mais velhos, o Professor Fernando Rodrigues lembrou da contação de histórias, e como a sua infância foi preenchida de narrativas reais e fantasiosas.

bom lembrar que os meus avós, não nos ensinavam só brincadeiras, também contavam histórias próprias da comunidade e outras de fatos reais que eles tinham vivenciado no território como: história da cobra grande, briga de duas senhoras por conta de homem, história da Matinta Pereira, do curupira, lobisomem e de alguns lugares encantados. Quero aqui descrever um pouco desses lugares que meus avós, meus pais, diziam serem lugares encantados, é que nesses espaços havia algum legado ao nossos ancestrais, ou seja, algum espírito que cuida da gente. Alguns dos nossos antepassados diziam que todos seres naturais têm seu dono. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

Como se observa no depoimento, a prática da contação de histórias construiu laços subjetivos com o território, confirmando o observado por Souza et al (2017), para os quais as histórias e mitos, preservadas oralmente em comunidades quilombolas, expressam uma forma de relacionamento afetivo entre o povo e o território, entre os mais experientes e os mais novos.

O lugar do lúdico na escola formal

Apesar do brincar ser uma prática mais estimulada pelos debates contemporâneos da educação, a memória lúdica nos espaços escolares é muito constante nos 4 sujeitos da pesquisa. Importa destacar que a escola não aparece, efetivamente, como promotora das ações lúdicas, mas como espaço em que os saberes e fazeres infantis podiam ser realizados mais livremente entre as crianças, seja antes da entrada na escola, no recreio ou na saída.

As mais velhas lembram que a vida escolar terminava muito cedo, pois as necessidades do trabalho se agigantavam em torno dos 10 anos. Além disso, a oferta de educação escolar era pouca e longe da comunidade, diminuindo ainda mais essa etapa da vida. Contudo, apesar das dificuldades, a escola ainda era, em seus intervalos, um espaço de aprendizagens lúdicas, como o jogo do virar garrafa.

Minha infância na comunidade, que eu lembre, era quando íamos para escola, um pouco longe de casa, eu estudei pouco, só fiz até a primeira série. A minha infância era estudar e ajudar minha mãe. Depois que eu me entendi, mais ou menos dos meus dez anos pra frente, fui trabalhar. Na escola a gente brincava de virar garrafa. (Maria Elisabeth Ferreira Montão, comunidade de Pitimandeuá, 2022).

O Professor Fernando Rodrigues possui uma lembrança mais intensa sobre o brincar na escola, inclusive indicando algumas brincadeiras ensinadas por suas professoras, demonstrando um percurso educativo mais atento às necessidades infantis. Contudo, ainda nesse

momento, a escola não parece incluir os jogos e brincadeiras como princípios pedagógicos, mas os tolerar, pois esses se impunham nas práticas insurgentes das crianças, que brincavam em qualquer tempo vago no cotidiano escolar, fosse na entrada, saída ou no recreio.

Citando apenas quatro dessas brincadeiras que foram repassadas pela professora da época, são: jacaré-coroa, pata-cega, cabo de guerra e ladrão de melancia. Essas brincadeiras eram brincadas entre alunos/as e alguns mais velhos da comunidade, isso acontecia no horário do recreio.

Revivendo minhas memórias, iniciei minha vida de estudante com oito anos de idade, na época as crianças começavam a ir para escola nessa idade, lembro-me das brincadeiras, que eram brincadas na época como: cemitério, bandeirinha, correr no saco, cabo de guerra, bom barqueiro, caí no poço, jogo da cadeira, ladrão de melancia, jacaré-coroa, pata-cega, bole-bole entre outros. (Fernando Feitosa Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2023).

A professora Rosilândia Rodrigues, narra em seu memorial (Rodrigues, 2018), as dificuldades de frequentar a escola na sua infância, pelas longas distâncias, eventos climáticos, como a chuva, entre outros obstáculos. Contudo, recorda com carinho das brincadeiras na escola, realizadas nos dias comemorativos, no recreio, após o horário da aula e até no caminho de volta para as residências. O percurso para a casa, apesar de longo, era parte do divertimento, pois incluía corridas e mergulhos nas águas dos igarapés, em suas palavras:

Ainda na infância no começo da trajetória escolar, por volta do início dos anos 2000, eu e os meus primos estudávamos na comunidade de Pitimandeuca no município de Inhangapi, sendo que meu pai, Fernando Feitosa, era o professor da escola e também trabalhava na roça, principalmente no período das férias escolares. Para chegarmos até a escola, andávamos a pé,

sendo que a comunidade de Pitimandeuca fica a uns três quilômetros da nossa, havia ainda duas pontes para atravessar e quando chovia, uma ponte saía do local, impedindo nossa chegada até a escola. Nessa época, o meu pai tinha apenas uma bicicleta que lhe servia de transporte para chegar à escola. Ele atuava nos dois turnos e praticamente não tinha tempo para vir em casa almoçar, passava o dia inteiro na escola e retornava somente depois de ministrar aula no turno da tarde [...]. O sacrifício era enorme, mas, para mim, o divertido era brincar junto com os meus primos e os demais alunos. Algo marcante era quando juntava os dois turnos num horário apenas, brincávamos de queimada e outras brincadeiras depois da aula, isso geralmente acontecia nas sextas-feiras ou em dias comemorativos. O retorno para casa é inesquecível, pois brincávamos da saída até a chegada. O banho nas duas pontes era certo. (Rosilândia de Souza Rodrigues, Comunidade de São Pedro, 2018).

Como observado no depoimento, a escola se constituía em um espaço lúdico não porque fosse, efetivamente, planejada para ser isso, mas porque as crianças utilizavam todos os momentos mais livres para exercitar seus fazeres lúdicos. Quando estavam longe dos olhares disciplinadores dos pais e nas folgas das obrigações escolares, elas brincavam, utilizando de forma autônoma seus saberes brincantes para construir espaços e tempos preenchidos de sorrisos, barulhos e felicidade. Momentos que ficaram na lembrança como os tempos alegres da escola.

Considerações Finais

Pelo exposto, pode-se afirmar que a pesquisa evidenciou a força da cultura lúdica para a criação de vínculos afetivos entre os moradores e o território natural e cultural das comunidades quilombolas do nordeste paraense.

O brincar, nesses territórios, vem se tornando historicamente como uma prática de construção identitária que integra meninos e meninas, sem distinção de gênero, crianças maiores e menores, sem uma rígida separação de idades, em atividades preenchidas de alegria e cultura, por isso, são práticas que marcam a memória das diferentes gerações de moradores.

Além disso, os resultados evidenciaram a ampliação do direito das crianças dessas comunidades de viverem suas infâncias e aproveitarem suas brincadeiras, pela diminuição de sua participação no mundo do trabalho.

Como demonstrado, na infância das mais velhas, as crianças assumiam responsabilidades laborais, domésticas e agrícolas, muito precocemente, pois a pressão do mundo do trabalho relegava as brincadeiras aos momentos de folga das obrigações, como o início da noite e a alguns momentos da vida escolar, fosse na ida e volta da escola, na qual as crianças estavam sem a supervisão de familiares, ou no recreio, quando os docentes não os proibiam de se reunir e brincar.

Outro resultado que vale destacar é a compreensão da cultura popular lúdica da infância nessas comunidades como um fenômeno social em movimento, pela incorporação de outras referências, de novas

brincadeiras e atualização do repertório lúdico por cada nova geração. Assim, ao brincar, as crianças de hoje, das comunidades quilombolas do nordeste paraense, movimentam saberes relacionados à ancestralidade e ao protagonismo de sua geração, vivendo a cultura enquanto a recriam.

Referências

BOSI, E. Memória e sociedade: memórias dos pais. 3ª edição, São Paulo, Companhia das Letras, 1994.

CARDOSO, Marilete Calegari; LAGO, Fernanda Kelly Barros; SANTOS, Crislaine Dias dos. A magia dos brinquedos da natureza: a potência dos quatro elementos - terra, água, ar e fogo. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**. v. 2, nº. 6, pp. 1-17, out./dez., 2021.

FREITAS, Silvane Aparecida de. Memórias de idosos: entre o desejo de escolarização e as contingências sociais. In: III Simpósio Nacional Discurso, Identidade e Sociedade (III SIDIS). Campinas-SP. Anais [...]. Campinas: UNICAMP, 2012.

FERREIRA, Maria Raquel Dias Sales; EITERER, Carmem Lúcia; MIRANDA, Shirley Aparecida de. Raça e gênero na construção de trajetórias de mulheres quilombolas. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 28, nº. 3, e63121, 2020.

HAMPATÉ BÂ, Amadou. A Tradição Viva. In J. Ki-Zerbo (Org.) História Geral da África I: Metodologia e Pré-História da África (pp. 167-212). Brasília: UNESCO, 2010.

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, v. 15, nº. 2, pp. 74-87, jul./dez., 2003.

RODRIGUES, Rosilândia de Souza. **Panorama da educação na Comunidade Quilombola São Pedro no município de Castanhal – PA.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará, Castanhal, 2018.

SOUZA, Wallace Patrick Santos de *et al.* Trabalho infantil e programas de transferência de renda: uma análise do impacto do programa bolsa família nas zonas urbana e rural do Brasil. **Pesquisa e planejamento econômico**, v. 49, nº. 2, pp. 131-164, agosto, 2019.

SOUZA, Wallace Gomes Ferreira de *et al.* Contação de histórias: o mito como ferramenta de aproximação entre a universidade e povos tradicionais. **Revista Conexão UEPG**, v. 13, nº. 2, pp. 228-237, 2017.

Coletânea de brinquedos e brincadeiras das Comunidades Quilombolas do nordeste paraense

Débora Alfaia da Cunha
Fernando Feitosa Rodrigues
Damares do Carmo do Nascimento Baia

Resumo

A seção apresenta o resultado do levantamento sobre os jogos e brincadeiras que integram os saberes e fazeres da cultura popular lúdica da infância, presentes nas comunidades remanescentes dos quilombos de São Pedro e Pitimandeuá durante a pesquisa de campo. Os jogos foram divididos pela principal habilidade motora ou característica lúdica que possuem, sendo organizados em categorias como: jogos de correr, arremessar, equilíbrio, brincadeiras cantadas ou de enredo, entre outras. Além das regras do jogo, indica-se algumas variações adotadas em outros contextos culturais. Integram ainda essa coletânea, algumas brincadeiras africanas que foram aprendidas pelas crianças, em eventos escolares e das associações, e que passaram a ser reproduzidas em suas práticas lúdicas autônomas, integrando e ampliando o patrimônio lúdico já existente nas comunidades, afirmando que as crianças, ao brincarem, preservam e reelaboram a cultura nesses territórios.

Palavras-chave: Jogos infantis. Quilombos. Negritude.

Introdução

O texto apresenta o levantamento de brincadeiras e jogos, coletados, durante pesquisa de campo, de 2022 a 2023, nas comunidades quilombolas de Pitimandeuá e São Pedro, no nordeste paraense.

Importa esclarecer que os jogos, apresentados na sequência, não esgotam o repertório lúdico desses territórios, mas representam uma amostra relevante de seus saberes e fazeres brincantes.

O critério de seleção das brincadeiras não foi a origem cultural dessa prática, mas sua presença no saber-fazer lúdico das crianças quilombolas, de hoje e de ontem.

A pesquisa não se preocupou se essa ou aquela brincadeira é de origem africana, pois parte-se da compreensão de que os produtos afro-diaspóricos não devem ser pensados a partir da categoria de pureza étnica, mas como produtos culturais ressignificados, por um processo de resistência das populações negras à violência da dominação colonial.

Tal processo, resultou na construção de uma nova africanidade em solo brasileiro, baseada em reelaborações culturais, com forte integração dos saberes e fazeres africanos às práticas da cultura europeia e dos povos tradicionais brasileiros com os quais as comunidades negras tiveram contato.

Nesses termos, independente da prática lúdica ser ou não de origem africana, ela integra o repertório da cultura popular da infância dessas comunidades afro-brasileiras e suas formas de reafricanização.

Assim, os brincares das crianças do quilombo expressam saberes que estruturam as relações lúdicas nessas comunidades e, por isso, são importantes na construção da identidade e da relação com o território. Além disso, como produtos afro-diaspóricos, nos brincares das crianças quilombolas reverberam valores e práticas da cultura afro-brasileira, bem como de suas estratégias de existência e resistência.

Por todo exposto, mesmo não sendo “jogos de origem africana”, os fazeres lúdicos das crianças quilombolas são “brincadeiras afro-diaspóricas”, pois, em seu protagonismo, as crianças, de ontem e de hoje, reelaboram esses saberes e os integram a aspectos identitários importantes à vivência e afirmação da negritude, de um corpo negro que possui o direito de viver e ser feliz.

Jogos de correr

As brincadeiras ou jogos de correr representam um capítulo importante da ludicidade nos territórios de São Pedro e Pitimandeuá, no nordeste paraense.

Entre os jogos de correr, o mais praticado é a “pira”, também conhecida como “pega” em outros contextos culturais. Comumente, “pira” é o nome dado à criança responsável pela captura dos outros jogadores. Contudo, nas comunidades pesquisadas, esse “pegador” recebe o título de “mãe”. Assim, para iniciar qualquer jogo de pira, é preciso definir quem será a “mãe” (que pode ser um menino ou menina). Há variados tipos de pira, como descritos a seguir.



a) Pira-pega

Também conhecida como pega-pega. Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”, ou seja, tocadas pelo “pegador”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da brincadeira. O pegador não precisa parar um jogador para realizar a captura, pois qualquer toque já é suficiente para a exclusão e saída do jogo. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando se esgota o interesse pela brincadeira.

Há uma variação dessa mesma brincadeira com a seguinte regra: quando o pegador consegue tocar em alguma criança, essa criança assume o papel de pegador e o antigo pegador passa a fugir junto com os outros jogadores. Nessa variação, o jogo termina quando o grupo perde o interesse pela brincadeira.

b) Pira-cola

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa deve ficar parada no local da captura, pois ficou “colada”. Essa criança “colada” pode retornar ao jogo pelo contato com outro jogador não colado, que deve tocar nessa criança, “descolando” o jogador e permitindo a volta dele à brincadeira. Os jogadores podem combinar que se alguém for pego duas vezes, sai do jogo.

c) Pira-alta

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da brincadeira. O pegador não pode realizar a captura se a criança conseguir subir em algo, como, por exemplo, em uma cadeira. Apenas jogadores que estejam correndo no solo podem ser “pegos”. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

Há uma variação dessa brincadeira em que o pegador pode usar a estratégia do “reloginho” para não permitir que os jogadores demorem muito no alto. Com os braços esticados, ele diz: “reloginho vai fechar 1,2,3 ...” e vai fechando os braços vagorosamente. Se o jogador não descer até o encontro dos braços, o jogador está eliminado.

d) Pira-parede

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da

brincadeira. O pegador não pode realizar a captura se a criança conseguir tocar em uma parede. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

e) Pira-pega americano

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Ao ser capturado, o jogador deve ficar parado, de pernas abertas, só retornando à brincadeira se outro jogador, que também esteja fugindo, passar por baixo de suas pernas. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

f) Pira-coca

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da brincadeira. O pegador não pode realizar a captura se a criança que está fugindo conseguir ficar de cócoras (agachado, estando apoiado ou quase sentado sobre os calcanhares). O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

g) Pira-garrafa

Escolha um participante para ser o “pegador”. O pegador conta até um determinado número em um local específico onde tem uma garrafa de plástico. Cada jogador corre e acha um esconderijo. O pegador deve procurar as crianças. Ao achar uma criança, o pegador deve correr e chutar a garrafa gritando o nome da criança encontrada. Ao ser descoberto, o jogador pode se salvar se conseguir correr mais rápido que o pegador e chutar a garrafa primeiro. O pegador deve ficar atento à garrafa porque qualquer jogador pode sair do esconderijo e tentar se salvar chutando a garrafa.

Além disso, se vários jogadores já foram encontrados e um dos jogadores conseguir sair do esconderijo e chutar a garrafa dizendo: “1,2,3, todos salvos”, os jogadores encontrados anteriormente voltam ao jogo e podem se esconder de novo.

Em outra variação, o jogo inicia em círculo, sendo demarcado um lugar na terra onde se coloca uma garrafa de plástico. Um dos jogadores chuta a garrafa para o mais longe que conseguir. O pegador deve ir buscar a garrafa e recolocá-la no lugar, enquanto faz isso, os jogadores correm para se esconder.

Essa brincadeira é similar ao “Bica bidom”, jogo descrito por Pinto, Silva e Danae (2022), praticado pelas crianças de Angola, o que permite estabelecer relações entre os brincades do quilombo com a cultura lúdica do continente africano.

h) Pira-ajuda

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa também vira “pegador”, passando a ajudar o pegador na tarefa de captura. O jogo termina quando todas as crianças forem pegadas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

i) Pira-esconde

Também conhecida como pira-se-esconde ou esconde-esconde. Escolha um participante para ser o “pegador”. O pegador, de olhos fechados, conta até determinado número em um local específico, como em uma árvore, por exemplo. Cada jogador corre e acha um esconderijo. O pegador deve procurar as crianças. Ao achar uma criança, o pegador deve correr e bater no local onde realizou a contagem, gritando o nome da criança encontrada. Ao ser descoberto, o jogador pode se salvar se conseguir correr mais rápido que o pegador e bater no local da contagem antes do pegador. O pegador deve ficar atento ao local de

contagem porque qualquer jogador pode sair do esconderijo e tentar se salvar batendo no local de contagem.

j) Pira-bola

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “queimadas”. O pegador possui uma bola leve. Ele arremessa a bola, tentando acertar uma criança. Se o pegador conseguir acertar a bola em uma criança, essa criança sai da brincadeira. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando se esgota o interesse pela brincadeira.

k) Pira-corrente

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do jogo, correndo para não serem “pegas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa também vira “pegador”, segurando a mão e correndo junto com o primeiro pegador. Toda criança capturada passa a compor um elo da corrente. Conforme a corrente cresce, os pegadores usam estratégias de capturas variadas, bloqueando a passagem dos jogadores. O jogo termina quando todas as crianças forem pegas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

l) Pira-igarapé

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do igarapé, correndo, nadando ou mergulhando para não serem “pegas”, ou seja, tocadas pelo “pegador”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da brincadeira. O pegador não precisa parar um jogador para realizar a captura,

pois qualquer toque já é suficiente para a exclusão e saída do jogo. O jogo termina quando todas as crianças forem pegadas ou quando se esgota o interesse pela brincadeira.

m) Pira-cabeça fora d'água

Escolha um participante para ser o “pegador” e as demais crianças devem se espalhar pelo espaço do igarapé, correndo, nadando ou mergulhando para não serem “pegadas”. Se o pegador conseguir tocar em alguma criança, essa sai da brincadeira. O pegador não pode realizar a captura se a criança que está fugindo conseguir mergulhar. A captura só ocorre se a criança estiver com a cabeça fora da água. O jogo termina quando todas as crianças forem pegadas ou quando esgotar o interesse dos jogadores.

n) Pira-polícia e ladrão

Também conhecida como soldado e ladrão em outros contextos culturais.

Antes de iniciar a brincadeira, divide-se o grupo em duas equipes (uma de policiais e outra de ladrões), identifica-se os integrantes de cada equipe de alguma forma e se define um local que funcionará como cadeia. Em algumas variações também se define um “escondiço” onde os ladrões estão imunes durante o período que estiverem lá. Equipes e espaços definidos, inicia-se a brincadeira, na qual o objetivo é que os policiais consigam capturar todos os ladrões. Para capturar, um policial deve correr para tocar em um ladrão, que deve fugir. Quando tocado, o ladrão deve ser conduzido para a cadeia, e lá permanece até ser liberto por outro ladrão livre, sendo por ele tocado, o jogo finaliza quando todos os ladrões forem capturados.

o) Pira-bandeirinha

O grupo de pessoas deve se dividir em duas equipes com o mesmo número de jogadores, após isso, precisa-se traçar um campo dividido ao meio, e no fim de cada campo haverá um círculo com a bandeira ou algo que a represente no meio.

Uma parte da equipe pode se posicionar perto da linha divisória e, de lá, esticar a mão e desafiar os integrantes da equipe adversária, realizando um combate de força, estilo cabo de guerra. Quem for puxado para o lado adversário fica, automaticamente, colado no campo do oponente.

Ao iniciar a brincadeira, as equipes devem tentar pegar a bandeira uma da outra e voltar para o seu campo sem nenhum membro da equipe adversária tocar no portador da bandeira. Caso o portador da bandeira seja tocado, deve ficar parado como uma estátua até um colega de equipe tocá-lo, permitindo que volte a se movimentar. Quem conseguir pegar a bandeira e voltar pro seu campo, sem nenhum membro da equipe adversária tocá-lo, vence a brincadeira.

p) Ladrão de melancia

As crianças se dividem nos seguintes personagens: dono da plantação, cachorro, ladrão e melancias. As crianças que representam as melancias ficam de cócoras, próximas umas das outras.

O enredo é simples: o ladrão quer roubar a plantação, enquanto o dono e o cachorro tentam impedir. Se o ladrão pegar uma melancia, essa criança levanta e sai correndo junto com ele. O ladrão deixa a criança, em um lugar previamente definido, e volta para tentar roubar outra fruta.

Há uma variação em que, antes de iniciar a corrida, o ladrão bate levemente na cabeça das crianças procurando uma melancia madura. Vai dizendo: “não está madura”, ou “está madura”. Ao dizer “está madura”, ele corre junto com a criança, enquanto o dono e o cachorro tentam impedi-los de chegar ao esconderijo.

Jogos de correr e lançar

a) Fichinha

Nesse jogo há duas equipes com o mesmo número de participantes, que utilizam uma bola leve para lançar e acertar alvos determinados (torre de fichas ou jogadores adversários).

O campo do jogo é desenhado como um grande retângulo, com uma linha central que dividi o campo em dois lados de mesmo tamanho. Por exemplo, se o campo todo possuir uns 4 metros, cada grupo fica com um campo de 2 metros.

No meio desse campo, em cima da linha do meio, é desenhado um círculo no qual empilha-se 5 fichinhas. Cada equipe tenta derrubar a torre de fichas, lançando ou rolando uma bola contra as fichinhas. O lançamento da bola é feito na linha que inicia o campo de cada equipe.

O grupo que conseguir derrubar a torre, corre para o meio do campo, pega as fichas e tenta posicionar cada fichinha em um dos cantos do campo, deixando uma ficha no centro. Enquanto tentam fazer isso, a outra equipe deve buscar a bola e tentar acertar os jogadores adversários que estão organizando as fichas. A bola é lançada de qualquer lugar do campo, e os jogadores adversários, correm e se esquivam da bola, ao mesmo tempo que alguns deles, estão posicionando as fichas. Depois de colocar uma ficha em cada canto, um jogador da equipe que está

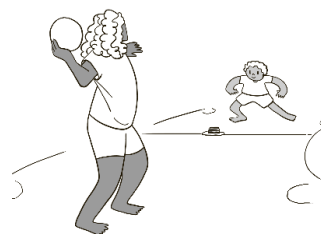
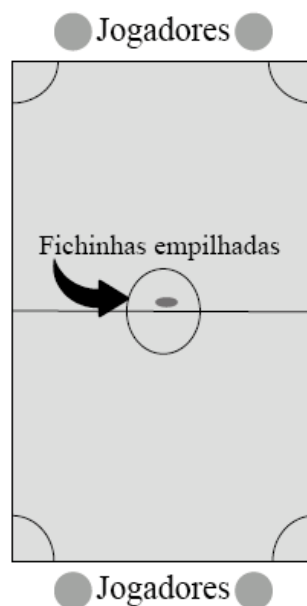


Figura 1: Campo do jogo



Campo do jogo fichinha

organizando as fichas se direciona ao centro, onde também há uma ficha, e grita: vitória!

Se a equipe acertar a bola, o jogador adversário sai do jogo, pois está “queimado”. Se ele estiver colocando as fichas, ele deve parar a colocação e sair do jogo. A equipe que está com a bola não pode desarrumar as fichinhas, sua defesa é apenas tentar eliminar a equipe opo- nente antes que finalize a tarefa. Se a equipe conseguir finalizar a co- locação das fichas, ela pontua e o jogo recomeça. Se a equipe com a bola conseguir eliminar todos da outra equipe, antes que consigam posicio- nar as fichas, é ela que pontua e outra partida do jogo recomeça. Ganha quem, após o tempo determinado pelos jogadores, conseguir mais pon- tos.

Essa brincadeira possui muitas semelhanças com vários jogos populares de países africanos, no qual uma equipe está empenhada em uma tarefa específica, enquanto outra equipe tenta evitar que a tarefa seja realizada, utilizando uma bola para acertar e eliminar os jogado- res adversários.

Exemplo desse tipo de atividade similar é o “jogo de lata”, de São Tomé e Príncipe, descrito por Pinto, Silva e Danae (2022). Nesse jogo, há 3 participantes. Um dos participantes está posicionado no cen- tro do campo com sete a dez latas vazias, que tenta empilhar. En- quanto empilha as latas, uma em cima da outra, também se esquiva da bola atirada pelos outros dois jogadores, posicionados um em cada ponta da área do jogo. Em outra variação, o jogador, enquanto se es- quiva da bola, tenta recolher o maior número de latas vazias e colocá- las dentro de um saco. Se o jogador conseguir cumprir a tarefa, ele pontua e outro jogador assume a função na próxima partida do jogo.

b) Cemitério ou queimada

Nesse jogo há duas equipes com o mesmo número de participantes, que utilizam uma bola para lançar e acertar os jogadores adversários.

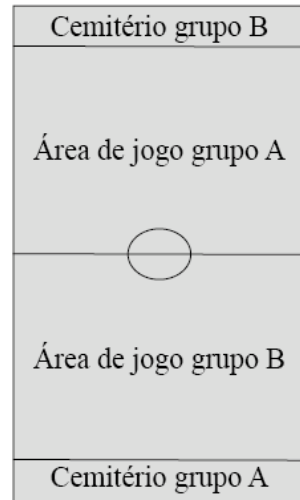
Nas lembranças dos mais velhos, o jogo se chama cemitério, pois quem é acertado pela bola “morre” e deve se direcionar para a parte do campo denominada de cemitério. Contudo, os mais novos chamam o jogo de queimada, pois ao ser acertado pela bola, o jogador fica queimado e também deve se direcionar ao “cemitério”. O campo é apresentado na figura 1.

Nesse jogo, há duas equipes com o mesmo número de participantes. O campo do jogo é um grande retângulo, dividido ao meio, para a criação de duas áreas de jogo, uma para cada equipe. Cada lado possui ainda uma nova linha ao fundo, separando o campo de jogo principal do cemitério da equipe adversária.

Todos os participantes iniciam na arena de sua respectiva equipe. Um representante de cada equipe é selecionado para jogar “par ou ímpar” para definir qual grupo começará com a bola. Após essa definição, a brincadeira inicia.

O objetivo é “queimar” todos os integrantes da equipe adversária, mandando-os para o “cemitério” e, para tanto, é preciso tomar a posse da bola, atingir os adversários com a bola e evitar ser atingido pela bola, quando essa for lançada pela equipe adversária. Há ainda as seguintes regras:

Figura 1: Campo do jogo



1) Somente é considerado “queimado” se a bola atingir o adversário e depois cair. Contudo, caso o adversário consiga segurar a bola, ele continua na arena e passa a ter a posse da bola.

2) O participante queimado deve atravessar a arena adversária e se posicionar no cemitério da sua equipe para continuar jogando; o queimado ainda pode queimar seu adversário.

3) Os participantes jamais devem invadir o campo adversário, caso alguma defesa ou ataque seja realizado fora dos limites do seu próprio campo, é invalidado e a bola passa para a posse da equipe adversária.

Na dinâmica da brincadeira, estratégias podem ser elaboradas para alcançar o objetivo final, como se aproximar ou se afastar dos limites da arena e do cemitério adversário, “blefes”, diversas movimentações (pular, agachar, se jogar no chão, esquivar) para desviar das investidas adversárias, mandar mais ou menos integrantes da própria equipe propositalmente para o cemitério, entre outras estratégias.

Ganha a equipe que conseguir queimar todos os adversários ou, se houver um tempo determinado para a partida, aquela equipe que possuir mais jogadores vivos ao final do tempo estipulado.

Esse jogo se assemelha a outros jogos africanos baseados na habilidade de se esquivar ou receber a bola. Exemplo de jogo similar à queimada é o “boruboru” jogado no Sudão do Sul, país do nordeste da África. Nesse jogo, as equipes se enfrentam alternando a posição. Ora uma equipe está nos dois cantos do campo tentando acertar a bola em um jogador da equipe adversária. Quando “queimado”, outro jogador da equipe o substitui. Após o primeiro turno do jogo, as equipes trocam de função. Vence a equipe menos queimada no tempo determinado ou, ainda, a equipe que demorou mais para ser eliminada.

c) Futebol

O futebol é um esporte muito famoso no Brasil. Ele chegou como um legado lúdico da cultura inglesa, mas caiu no gosto nacional e, regionalmente, é muito praticado nas comunidades quilombolas do nordeste paraense, sendo sua prática realizada por homens e mulheres.

Como esporte, o futebol possui regras internacionais rígidas. Contudo, como brincadeira de rua, o futebol remonta as suas origens menos sérias e mais focada no divertimento.

Nas comunidades, o futebol pode tanto ser jogado no campo de terra batida, previamente organizado nas comunidades, quanto em outros lugares menos estruturados, como as margens do igarapé. Assim, o tamanho do campo pode variar. São necessárias duas traves que também variam de acordo com o espaço onde a brincadeira será realizada. Em algumas comunidades quilombolas do nordeste paraense, há traves de madeira, com tamanhos próximos ao oficial, mas para jogar pode-se utilizar traves extremamente improvisadas, como chinelos no chão.

O jogo consiste em marcar o maior número de gols no tempo delimitado, fazendo com que a bola passe pela defesa do goleiro e entre no gol.

Os goleiros, quando estão na sua área delimitada, são os únicos que podem usar tanto as mãos quanto os pés para controlar a bola, os demais jogadores se limitam a jogar apenas com os pés.

Como jogo de rua, cada equipe irá definir seu número de jogadores, por mais que oficialmente sejam 11 jogadores, contando com o goleiro. No início, cada equipe permanece na área do seu time, mas, quando o jogo começa, podem se movimentar livremente pelo campo.

Quando a bola sai do campo, o time que tocou a bola por último deve esperar o time adversário jogar a bola do escanteio, da lateral ou do tiro de meta para os outros jogadores.

Jogo de lançar e rebater

a) Tacobol

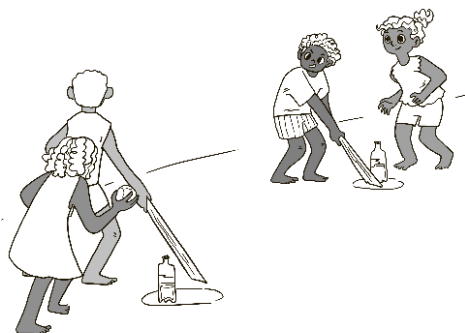
O jogo utiliza dois pedaços de madeira, denominados de “tacos”, uma bola pequena e duas garrafas pet.

Essa brincadeira é disputada em duplas. Uma dupla ficará com a posse da bola e a outra com

os dois tacos. As equipes se posicionam uma de frente para a outra, com espaço de 2 a 3 metros de distância. Desenham um pequeno círculo no chão e colocam uma garrafa pet, dentro ou atrás do círculo. Os jogadores que estão com a posse da bola se posicionam atrás do círculo. Os jogadores com os tacos se posicionam ao lado do círculo e colocam a ponta do taco dentro dos círculos, tendo o cuidado de não os tirar, pois os jogadores da defesa podem lançar a bola e “queimá-los”. Quando isso ocorre, o time perde os tacos e vira ataque.

A função da dupla do taco é proteger a garrafa pet, que pode conter algumas pequenas pedras, areia ou um pouco de água para que o recipiente não fique muito leve e possa ser derrubado pelo vento. A função da dupla da bola é arremessar, atingir a garrafa pet e a derrubar. Se ocorrer isso, as equipes trocam de posição, e a dupla da bola conquista o direito aos tacos.

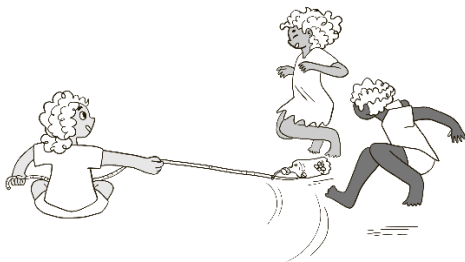
Após o arremesso da bola, o jogador com o taco tenta acertar a bola e lançá-la para longe. Se conseguir arremessar, enquanto a equipe da bola corre para buscar o objeto, a dupla do taco corre de um círculo ao outro cruzando os tacos. A cada cruzamento um ponto é marcado pela dupla. A dupla volta a proteger a garrafa quando a outra dupla recupera a bola. Vence quem conseguir marcar os pontos acordados no início da brincadeira cruzando os tacos.



Jogos de pular

a) Pulando garrafa

Brincadeira aprendida pelas crianças durante as ações de valorização da ludicidade africana, realizadas pelos projetos de extensão da UFPA/Castanhal e incluídas, pelas crianças, entre seus brincades na comunidade.



Originalmente, o jogo chama-se “saltando feijão” e é uma brincadeira infantil da Nigéria. As crianças das comunidades passaram a denominar essa brincadeira de “pulando garrafa”, pois na adaptação realizada pelo projeto LAAB/UFPA, utiliza-se uma garrafa pet de 2 litros.



Assim, para a brincadeira, é necessário confeccionar o brinquedo utilizado no jogo, composto por uma garrafa pet, contendo algo que faça peso (como pedrinhas), presa a uma corda longa e fina. Uma pessoa será selecionada para girar a garrafa e o restante do grupo formará um círculo em volta. A pessoa do centro gira a garrafa pelo cordão e as que estão no círculo devem saltar para evitar que o cordão ou a garrafa as toque. Quando a garrafa ou o cordão tocam o pé ou a perna, o brincante está eliminado.

A brincadeira dura até que reste apenas um no círculo, e este será o vencedor. Para dificultar ou facilitar a brincadeira, a pessoa do centro do círculo pode variar a extensão do cordão ou a velocidade que gira a garrafa. Uma habilidade importante nesse jogo é conseguir girar a garrafa sem girar o corpo junto, passando a corda sobre a cabeça.

b) Pular corda

Pular corda é uma prática lúdica que pode ser feita sozinha, em trios ou em grupos maiores. Há diversas formas de brincar.

Por exemplo: duas pessoas seguram as pontas de uma corda, tomando distância para que se gire a corda com altura suficiente para passar por cima da pessoa que ficará no meio e também arrastar no chão na volta do giro. Nessa volta do giro, a pessoa que está no meio deverá saltar para que a corda não toque seus pés ou pernas. Enquanto isso, pode-se entoar cantigas que dão comandos que deverão ser seguidos pela pessoa do meio enquanto salta, da seguinte forma:

O brincante do meio inicia fora da corda, e as pessoas das pontas começam a girar a corda, cantando:

Sal, pimenta, limão, cai dentro (a criança entra e inicia os saltos dentro da corda)

Um homem bateu em minha porta e eu abri,

senhoras e senhores, ponham a mão no chão

Senhoras e senhores, pulem de um pé só

Senhoras e senhores, deem uma rodadinha

E vá pro olho da rua

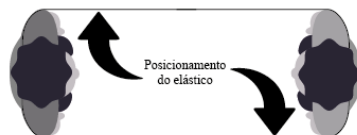
Sal, pimenta, limão, cai fora!

Após ter executado os comandos da canção, o brincante salta para fora do alcance da corda e dá vez ao próximo jogador.

Quando há poucos brincantes, uma opção é prender uma das pontas da corda em algum lugar mais ou menos na altura da cintura dos brincantes. Também há algumas variações para essa brincadeira, como utilizar duas cordas ou, ainda, a variação chamada “foguinho”, que consiste em girar a corda o mais rápido possível, sem a cantiga, e saltar o mais rápido que se consegue.

c) Pular elástico

Essa é uma brincadeira que tem diversas variações de movimentos. Como instrumento, utiliza-se um pedaço de elástico fino, de aproximadamente 3 metros de comprimento, com as pontas amarradas e grande o suficiente para que caibam 3 pessoas. Duas pessoas se posicionam em lados opostos, fazendo com que o elástico dê uma volta por trás de seus corpos, criando duas linhas paralelas com o elástico.



As pessoas que irão saltar se posicionam do lado de fora do vão criado, aguardando sua vez. É possível que se reveze quem segurará o elástico.

Os movimentos são realizados em fases nas quais o elástico será posicionado cada vez mais alto, começando pelos tornozelos, e em seguida joelhos, bumbum, cintura, “sovaco” (posicionado abaixo dos braços, nas axilas), pescoço e “dedinho” (quando o elástico é posicionado acima da cabeça segurado pelos dedos indicadores). Seguem alguns movimentos:

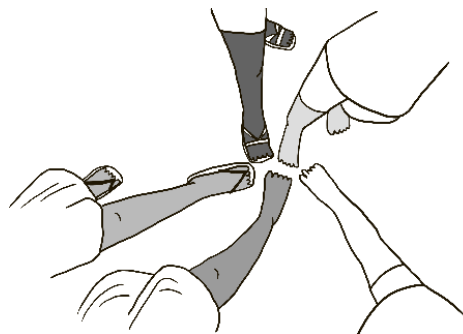
1. Saltar aterrissando com um pé em cada lado do elástico;
2. Saltar deixando uma perna dentro e outra perna fora do elástico;
3. Saltar para dentro do vão, de pés juntos;
4. Saltar para fora do vão, com os pés separados, um de cada lado do elástico, fazendo com que o elástico fique entre as pernas;
5. Segurar o primeiro elástico e saltar por cima do segundo formando um triângulo;
6. Realizar os mesmos saltos anteriormente descritos, mas sempre arrastando os pés para trás ao finalizar o salto.

Vários outros movimentos podem ser encontrados nessa brincadeira, mas, em todas as versões, o ganhador é quem mais avançar nas fases, executando corretamente todos os saltos.

d) Pezinho

Esse jogo também é conhecido pelo nome de “pisa-pé”, “separação” e “pezinho clips” em outros contextos culturais.

De um modo geral, a brincadeira é realizada em círculo. Todas os jogadores colocam um dos pés voltado para o centro da roda.



O jogo inicia com os jogadores dando um pulo para trás, ao mesmo tempo, e dizendo a ordem que vão assumir no jogo: primeiro, segundo, terceiro e assim por diante. O primeiro jogador tenta pisar no pé de outro jogador, com apenas um único passo ou pulo. O outro jogador pode se proteger tirando o pé, mas também possui direito a apenas um passo ou pulo. Caso o primeiro jogador não consiga pisar no pé do adversário, é a vez do segundo tentar, não conseguindo, o terceiro arrisca-se e assim por diante. Quem tiver o pé pisado, sai do jogo.

Há variações desse jogo, onde apenas o primeiro jogador é escolhido. Depois de tentar pisar no pé de outro colega de jogo, seguindo as regras já descritas, e não conseguir, ele deve piscar para outro jogador, passando o direito para esse de “pisar no pé” para expulsar um colega da brincadeira. Os movimentos se repetem até alguém sair. Após a saída, uma nova rodada inicia.

Em outra variação, os participantes se afastam enquanto soletram se-pa-ra-ção. A cada sílaba um passo ou pulo é dado para trás. Os participantes, um de cada vez, tentam pisar no pé do outro ou proteger o seu pé, com, no máximo 4 passos, repetindo as sílabas, se-pa-ra-ção.

e) Amarelinha

Amarelinha é uma brincadeira de saltar que possui diversas variações de formas e regras, em decorrência dos diferentes contextos culturais. Também possui outros nomes, como macaca, maré, entre outros.

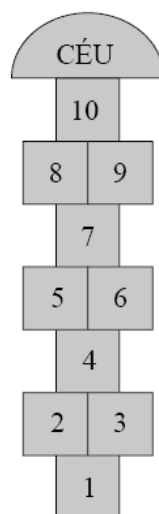
Além disso, as variações podem apresentar diagrama e regras de movimentação específicas.

Nas comunidades de São Pedro e Pitimandeuá, observou-se a presença da amarelinha composta por um diagrama alongado, no qual se alterna dois e um quadrado, finalizado com uma área denominada céu e, na qual, às vezes, se desenha um sol e uma lua, ou uma estrela e uma lua.

Esse tipo de amarelinha é muito comum em diferentes lugares do Brasil, sendo, muitas vezes, identificada como amarelinha tradicional.

Nessa versão, o brincante se posiciona atrás do início do desenho, antes do número 1, e deve chegar até o “céu” saltando e aterrissando dentro de cada quadrado. Nas linhas em que há apenas um quadrado, a criança deve se equilibrar em um único pé. Onde há dois quadrados, o jogador aterrissa do salto com os dois pés no chão. Ao chegar na casa 10 o jogador deve virar e refazer o caminho até sair do diagrama. Seguem alguns movimentos possíveis nesse jogo:

Diagrama da amarelinha



1. Ao chegar no número 10, o brincante deve saltar para o céu dando uma volta de 180°, ficando de frente para o caminho que acabou de percorrer, e fazer o caminho de volta.
2. No início, antes de entrar no diagrama, o brincante deve arremessar uma pequena pedra, que cairá em um dos quadrados

do desenho. Ao saltar pelo caminho, o brincante deve pular o quadrado que tem a pedra.

3. Ao fazer o caminho de volta, o brincante deve pegar a pedra arremessada e continuar sua volta pulando o quadrado onde a pedra estava.

4. Algumas vezes, as crianças definem que a pedra deve ser lançada obedecendo aos números dos quadrados. Assim, inicia-se jogando a pedra na casa 1, na próxima volta na casa 2 e assim por diante.

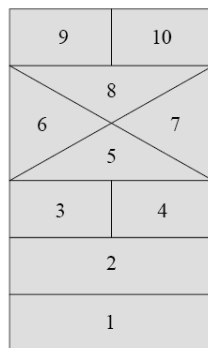
Há vários modelos de amarelinha pelo mundo. Inclusive, esse jogo é amplamente brincado em vários países africanos, afirmando a ligação ancestral dos brincadores do quilombo com as práticas de divertimento do continente-mãe.

Em localidades de países como o Quênia e o Malawi é possível ver registros na *internet* de crianças brincado de pular amarelinha, mas com diagramas diferentes dos utilizados no Brasil.

Por exemplo, o katolo é uma amarelinha com campo de salto diferente, mas com regras parecidas as praticadas pelas crianças das comunidades quilombolas do nordeste paraense.

Nessa brincadeira, as crianças lançam a pedra, na sequência dos números e avançam no diagrama, alternando saltos com um pé e com dois pés. O número onde se encontra a pedra não pode ser pisado e a pedra precisa ser recolhida pelo jogador na volta do percurso. Conforme o jogador realiza todo o percurso, avançando e refazendo o caminho com a pedra de 1 até 10, ele ganha o direito de tentar ganhar uma das casas (lugar onde estão os números). Para isso, deve percorrer todo o diagrama, ida e volta, sem olhar e, se conseguir, pode lançar a pedra de costas para o diagrama e, caso acerte uma casa, esse número passa a ser dele e os outros jogadores não poderão mais pisar. Toda vez que finalizar um percurso total, o jogador

Diagrama
Katolo



possui a chance de ganhar uma “casa”, tornando o jogo cada vez mais difícil.

Outra possibilidade do jogo de amarelinha, na sua intersecção com os fazeres e saberes lúdicos afro-diaspóricos, é a versão denominada de teca-teca, composta de um quadrado dividido em 4 linhas e 4 colunas. Os saltos, realizados com as pernas abertas, pois cada pé deve ficar posicionado em um quadrado lateral, são realizados em vários sentidos: direita, esquerda, frente e para trás.

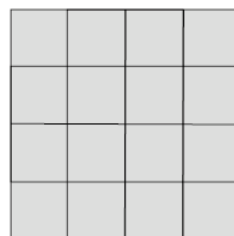


Diagrama Teca

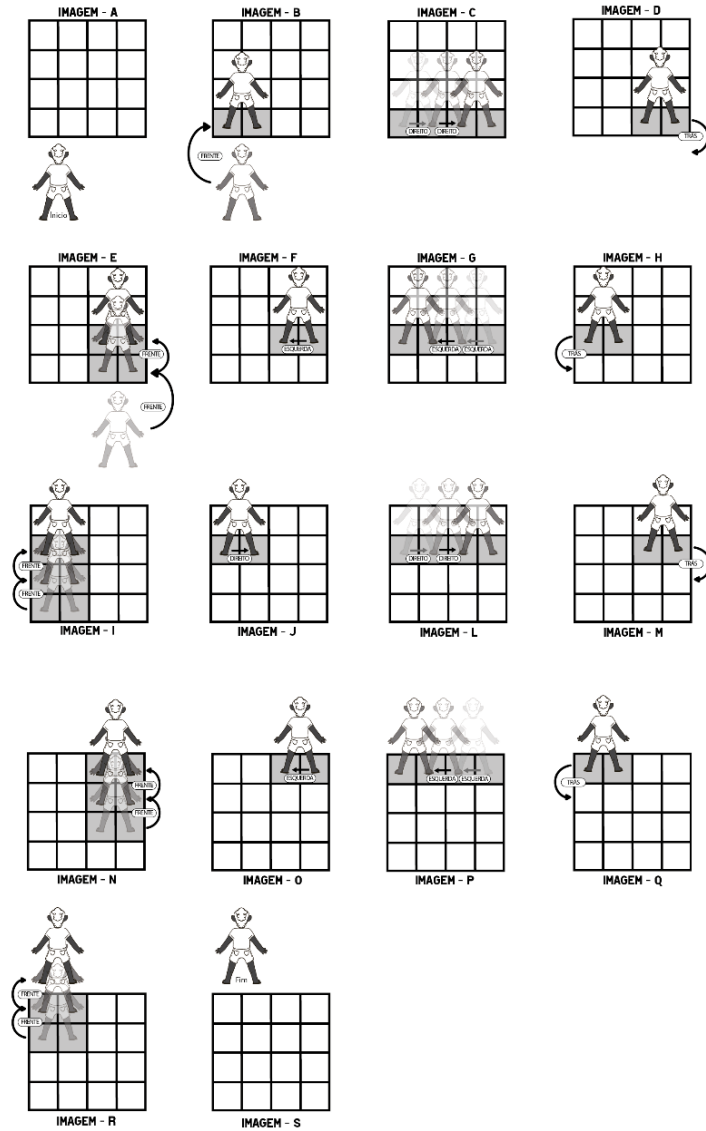
O desafio do jogo é a execução correta da sequência de saltos nas quatro linhas do diagrama: entrando e pulando na primeira linha: frente-lado-lado-atrás-frente. Repete-se o movimento para entrar e seguir na segunda linha: frente-lado-lado-atrás-frente, e assim por diante, até a saída do diagrama, formando um caminho que descreve um zigue-zague, conforme figura A1.

Outra variação de salto no teca-teca, permite a entrada simultânea de 2 crianças no diagrama. Elas entram nos extremos opostos do campo de jogo, de frente uma para outra, em diagonal, iniciando os passos laterais para a direita, ficando a sequência de saltos: frente-direita-direita-atrás-frente. Os jogadores avançam para a próxima linha realizando a sequência de saltos: frente-esquerda-esquerda-atrás-frente. Avançam para a terceira linha, refazendo os saltos laterais para a direita e na última linha os saltos são para a esquerda.

Outras possibilidades de saltos podem ser experimentadas pelas crianças, como: frente-direita-direita-esquerda-esquerda. Com o salto para frente, inicia-se novamente a sequência: direita-direita-esquerda-esquerda. Salta-se para a terceira linha e repete-se os movimentos, até a saída do diagrama.

Figura A1

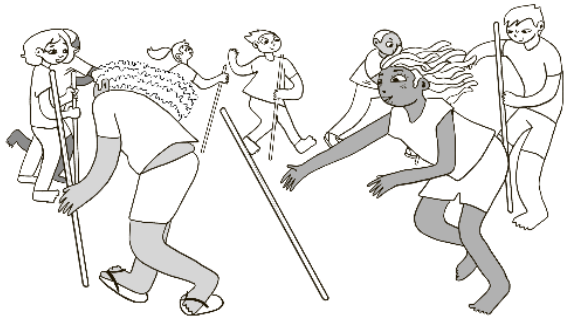
AMARELINHA TECA TECA



Brincadeiras de concentração

a) Pegue o bastão

Jogo aprendido pelas crianças durante as ações de valorização da ludicidade africana, realizadas pelos projetos de extensão da UFPA/Castanhal.



Originalmente, é uma brincadeira adaptada do Egito e está catalogada em Cunha (2016).

Para brincar, utiliza-se cabos de vassoura. Um para cada jogador. As crianças se organizam em um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair.

Os jogadores devem manter seus bastões na vertical e na frente, com uma ponta tocando o chão. Quando o professor gritar "trocou" todos os jogadores deixam seus bastões equilibrados e correm para pegar o próximo bastão à sua direita antes que ele caia no chão. Quando um jogador não consegue pegar o bastão antes que caia, ele está fora do jogo e deve levar o seu bastão. Quem não errar, vence.

b) Terra-mar

Outra brincadeira aprendida pelas crianças durante as ações dos projetos da UFPA/Castanhal.

Originalmente, é uma brincadeira adaptada de Moçambique.

Uma longa reta é riscada no chão. Um lado é a “Terra” e o outro é o “Mar”. No início, todas as crianças estão no lado da terra.

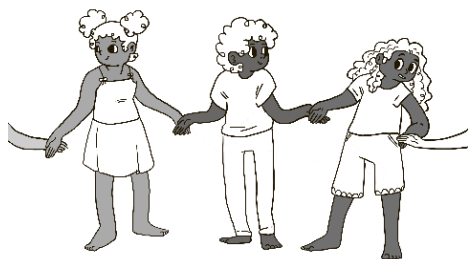
Ao ouvirem: mar! Todos pulam para o lado do mar.

Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra.

Quem pular para o lado errado ou fazer menção de pular quando não deve pular, sai. O último a permanecer no jogo, vence.

c) Adoleta

Todos os jogadores se posicionam em círculo. As crianças colocam a mão direita em cima da mão esquerda do colega ao lado. A mão esquerda fica embaixo da mão direita do colega do outro lado.



Assim, uma mão fica por baixo do participante que está de um lado, e a outra fica por cima da mão do participante que está do outro lado. Cada criança, na sua vez e seguindo o ritmo da música que acompanha a brincadeira, vai batendo na palma da mão esquerda do colega.

Em cada “sílabas” cantada, um participante deve bater levemente com a mão que está por cima na mão do colega ao lado. Quando a canção encerra, no “tu”, o participante que receberia a palmada deve evitá-lo, fazendo com que o que bateria, bata em sua própria mão. Se conseguir, o participante que bateria sai. Caso não consiga, o participante que recebeu a palmada sai. Sempre que um sai, a brincadeira começa a partir do próximo, e a cantiga recomeça.

No Adoleta do quilombo, brincado na escola quilombola de São Pedro, os alunos devem indicar o nome de uma fruta existente na comunidade e os versos assumem a seguinte estrutura, ensinada pela Profa. Maria Edileusa A. do Espírito Santo:

A-do-le-tá, le peti peti polá,
les café com chocolate
faz suco de abacate
pra você tomar

pi-co-lé que sabor você quer?
(o aluno responde por exemplo: cupuaçu)
Cu-pu-a-çu
Puxa o rabo da cutia
Quem saiu foi tua tia
Puxa o rabo do tatu
Quem saiu foi tu!

Os jogos de palmas em círculo são comuns em diversos países africanos, inclusive com alguns muito parecidos com o Adoleta. Por exemplo, no Congo as crianças brincam um jogo similar ao Adoleta, mas acompanhado de outra música. Ao final da música, eles incluem uma contagem de 1 a 10. A pessoa que for o número 9 deve tentar dar a palmada no jogador número 10 antes que ele retire a mão. Se conseguir dar a palmada, o jogador 10 sai e, caso não consiga, é o jogador 9 que será desclassificado e sairá do jogo.

No projeto LAAB/UFGA misturamos essas duas brincadeiras, pois finalizamos o Adoleta com a contagem até 10.

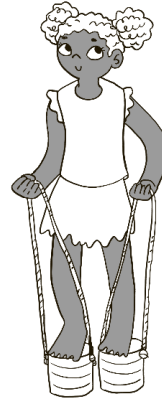
Brincadeiras de equilíbrio

a) Pé de lata

É uma brincadeira que envolve a habilidade de se equilibrar sobre duas latas. É necessário produzir o brinquedo utilizando duas latas de leite (ou algo semelhante) e dois pedaços grandes de fio de náilon, barbante ou algo semelhante, o tamanho varia de acordo com o tamanho da criança.

Deve-se fazer dois furos em cada uma das latas deixando espaço para posicionar o pé; o fio é passado pelos furos feitos da lata e é feito um nó nas pontas dentro da lata.

Para brincar, posiciona-se um pé em cada lata e, com auxílio do barbante preso na mão, tenta-se caminhar.



b) Perna alta

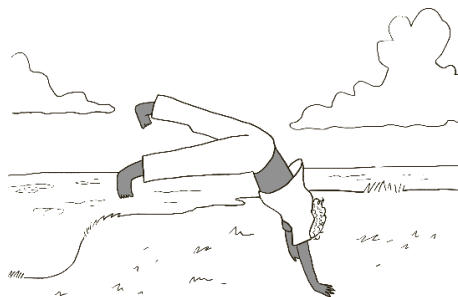
Outra brincadeira que envolve a habilidade de se equilibrar. Também é conhecida como perna de pau em outros contextos culturais.

São utilizados dois pedaços de madeira para confeccionar duas pernas de pau, as crianças definem o objetivo da brincadeira podendo ser eles: se equilibrar, andar ou apostar corrida.



c) Plantar bananeira

Consiste em equilibrar o corpo de ponta-cabeça sobre as mãos. Os iniciantes podem ter uma ajuda hidrodinâmica para executar o movimento realizando-o em rios ou igarapés.



Fora d'água a brincadeira pode ser incrementada por pequenas competições, como disputa de quem fica mais tempo plantando bananeira, ou quem percorre a maior distância de ponta-cabeça.

d) Brincar de capoeira

A capoeira é uma luta afro-brasileira que possui regras e tradições. Nas comunidades quilombolas as crianças brincam de jogar capoeira, imitando alguns movimentos dessa prática que envolvem força e equilíbrio, incluindo a bananeira, que integra o movimento conhecido como “parada de mãos”.

O Aú ou estrelinha é outro movimento de capoeira comumente realizado pelas crianças. O movimento inicia com o levantamento dos braços e a projeção lateral do corpo, encaminhando as mãos em direção ao chão, enquanto se retira os pés do solo. As mãos seguram o peso corporal enquanto as pernas são elevadas e direcionadas novamente ao solo, uma após a outra, fazendo o jogador voltar à posição inicial, de pé.

Por fim, a meia-lua de frente, onde as crianças levantam uma das pernas, desenhando um círculo alto, para frente, passando por cima da cabeça de outra criança, que se abaixa durante o movimento, também integra o brincar de capoeira.

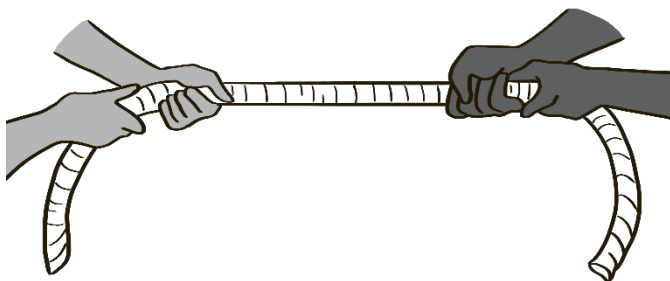
Brincadeira de força

a) Cabo de guerra

Utiliza-se uma corda marcada ao meio (com pedaço de tecido, balão, ou algo do tipo), e também que se marque ao meio com uma linha o espaço onde ocorrerá a brincadeira.

Após feitas as marcações, divide-se o grupo em duas equipes com quantidades iguais de pessoas.

Se estende a corda com as marcações do chão e da corda alinhadas, e os participantes se posicionam simetricamente em fila, segurando a corda, deixando alguns passos de distância da marcação do chão. Todos posicionados, é feita uma contagem para iniciar a brincadeira. Para sair vitoriosa, uma equipe deve puxar seus adversários pela corda, fazendo com que a primeira pessoa da outra fila ultrapasse a marcação do chão. Para que a brincadeira dure mais, pode se disputar um melhor de 3, 5, 7, etc.



Brincadeiras com olhos vendados

a) Pata cega

Uma pessoa é escolhida para ser a pata cega e terá os olhos vendados. Outra pessoa irá iniciar um pequeno diálogo seguindo a parlenda:



Jogador 1: Pata cega de onde tu veio?

Jogador vendado: do Maranhão

Jogador 1: O que trouxe pra mim?

Jogador vendado: Camarão

Jogador 1: Ouro ou prata?

Jogador vendado: Prata

Jogador 1: Então gira como uma barata.

Ao final da parlenda, o jogador 1 gira a criança vendada. O jogo inicia com a pata cega tentando pegar os outros jogadores. A pessoa que for pega irá virar a pata cega na próxima rodada.

Outra variação é exigir que a criança vendada, além de pegar um dos jogadores, adivinhe quem é a pessoa que conseguiu capturar e, caso erre, a brincadeira continua e, caso acerte, a pessoa capturada assume a função de pata cega.

b) Mbube mbube

Jogo aprendido pelas crianças durante as ações de valorização da ludicidade africana, realizadas pelos projetos de extensão da UFPA/Castanhal.

Originalmente, é uma brincadeira adaptada de Gana.

Os participantes devem fazer um círculo, dando as mãos simulando, enquanto dois participantes vão para o centro.

Um dos participantes do centro será o “mbube”, que significa leão na língua zulu, e o outro será a caça, ambos serão vendados, afastados um do outro e girados.

O leão dentro do círculo deverá perseguir a caça até pegá-la enquanto as pessoas do círculo repetem “mbube mbube” mais alto e mais rápido cada vez que o leão se aproxima da caça e mais baixinho e devagar quando estiverem longe um do outro.

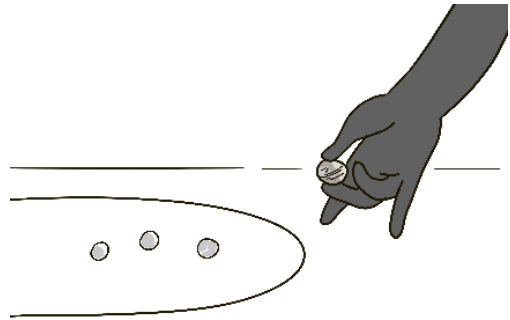
A brincadeira dura até que o leão consiga pegar a caça.

Brincadeiras de lançamento

a) Peteca

Conhecido em alguns lugares por bola de gude, no estado do Pará esse brinquedo é nomeado de peteca.

Há diversas brincadeiras utilizando as petecas. Como os exemplos a seguir:



- Jogo de Tel

O nome simula o barulho da bolinha de gude ao acertar a peteca do adversário. Nessa variação, geralmente jogam apenas duas pessoas, mas isso não é uma regra. As pessoas tiram “par ou ímpar” para ver qual inicia a partida. Aquele que perder, posiciona a peteca atirando-a a uma distância média. O adversário tenta acertar na peteca buscando o “tel” e se alternam até uma das pessoas acertar a peteca do adversário.

Nesta modalidade há algumas regras, como a regra do “palmo”, que acontece quando as petecas ficam a um palmo ou menos de distância uma da outra, ocasionando o recomeço da partida com a pessoa que está na vez.

Existem também regras que são colocadas em consenso entre os brincantes, como a do “limpo”. Ela ocorre quando algum objeto que possa servir de obstáculo, como pedrinhas e folhas, esteja empatando a pontaria e/ou a visão na vez de um dos jogadores. Quando isso ocorre, o jogador pode gritar “limpo” e o jogador adversário precisa remover os

obstáculos e deixar o caminho livre. Para “bloquear” esse poder, o jogador que está com a peteca dentre algum obstáculo precisa gritar antes “nada”, assim que sua peteca parar nesses obstáculos.

Podem existir mais regras, de acordo com a criatividade dos brincantes. Como expresso anteriormente, a partida acaba quando se dá o “tel” na peteca do adversário. Geralmente, o jogo é apostando a peteca utilizada na partida ou um número de petecas combinado entre os adversários, entre os mais novos também se joga somando pontos a cada “tel”.

- Jogo do buraco

Consiste em cavar um buraco no chão com, aproximadamente, sete centímetros de diâmetro, riscar um círculo maior ao redor do buraco com, aproximadamente, trinta centímetros de diâmetro e riscar a uma distância de, mais ou menos, dois metros, outra linha na qual se posicionarão os jogadores.

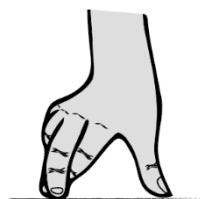
A partida começa após os jogadores das extremidades da linha tirarem “par ou ímpar”, quem acertar, inicia a partida. O objetivo é, primeiramente, jogar a peteca no buraco e, em caso de não acertar, a peteca precisa ficar dentro da marcação do círculo, o objetivo secundário é tecar uma das petecas já posicionadas no círculo e fazer com que ambas caiam no buraco, os jogadores se alternam, um a um. Nesta modalidade, quem conseguir acertar a peteca no buraco pode pegar a sua e quantas mais estiverem lá dentro.

b) Bole-bole

Também conhecido como 3 ou 5 Marias em outros contextos culturais. Utiliza-se de três a cinco pedras pequenas ou caroços de tucumã. As crianças brincam na terra, sentadas em cócoras ou ajoelhadas. Vejamos o jogo com 5 pedras.

Uma das pedras é lançada para o alto. Enquanto a pedra encontra-se no ar, a criança deve pegar, com a mesma mão que lançou a pedra, uma das quatro pedras que estão na terra, recolher a pedra que foi lançada, antes que caia no chão, e colocar uma dessas pedras na outra mão. Se lançou com a mão direita, a criança coleta a pedrinha do chão com a direita, recebe a pedra lançada com a direita e coloca uma dessas pedras na esquerda. Se conseguir, a criança continua jogando. Novamente joga uma pedrinha para o alto, pega outra que está no chão, recebe a pedra lançada, coloca na outra mão e assim por diante até conseguir colocar as 4 pedras na mão que está servindo de depósito.

Outra variação é chamada de casinha. Nela, a criança, ao invés de colocar as pedras capturadas na mão, deve posicionar a mão flexionada no chão, com uma abertura que lembra o telhado de uma casinha, logo, como um “triângulo”. Ao lançar a pedrinha para o alto a criança deve empurrar, de uma a uma, as pedrinhas que estão no chão para dentro dessa casinha e receber a pedra lançada antes que caia no chão. Ganha se conseguir jogar as 4 pedrinhas na casinha.



Há ainda, outro desafio no jogo que é colocar todas as sementes ou pedras sobre o dorso da mão, lançá-las juntas e recebê-las com a palma da mão aberta.

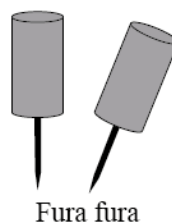
c) Bode ou marimba

Brincadeira feita após o período das rabiolas e pipas, utilizando os restos das linhas que sobraram. Os jogadores amarram uma pedra em uma linha. Segurando a linha em uma das pontas, lançam a pedra contra a linha do outro jogador. Vence quem quebrar a linha ou derrubar a pedra do adversário primeiro.

d) Fura-fura

Essa brincadeira também é conhecida como “finca” em outros contextos culturais.

Para brincar, é preciso primeiro confeccionar o fura-fura, utilizando um pedaço de madeira e um raio de bicicleta, prego ou outro objeto pontiagudo.



Os participantes desenham círculos no chão, e colocam as iniciais dos seus nomes. Esses círculos também são chamados de “cabeça dos jogadores”.

Os jogadores tentam fincar o fura-fura na terra, próximo ao círculo do adversário, puxando uma linha em direção ao círculo com sua inicial. Na sequência, tentam ir fincando o fura-fura em pontos ao redor da “cabeça” do jogador adversário, ligando cada ponto com linhas retas. Essas linhas devem se encontrar muito próximas ou no lugar onde o jogador iniciou, fechando o polígono.

Enquanto não errar, o mesmo jogador continua lançando o fura-fura. Além disso, não se pode “furar” a linha do adversário e nem passar uma linha sobre a outra. Quem prender a “cabeça” do adversário, por fechá-lo em um polígono, por exemplo, ganha.

Brincadeiras com diálogo

a) Caí no poço

Separaram-se meninas para um lado e meninos para o outro. Uma pessoa, que conduzirá a brincadeira, irá vendar os olhos de um dos jogadores. Na sequência, passa-se ao diálogo:

Jogador vendado: Ai!

Condutor: Que foi?

Jogador vendado: Caí no poço.

Condutor: Por onde deu a água?

Jogador vendado: Pelo pescoço.

Condutor: Quem te tira?

Jogador vendado: Meu bem.

Condutor: Quem é seu bem?

O condutor então apontará para cada uma das pessoas do grupo perguntando: "É esse?" ou "É essa?" A pessoa vendada responde sim ou não, sem saber para quem o condutor está apontando. Quando a pessoa vendada responder sim, o condutor perguntará: pera, uva, maçã ou salada mista? Cada resposta exige um comportamento do jogador vendado, ou seja, o que ele deverá fazer com o outro jogador escolhido. Segue o significado de cada fruta:

1. Pera: dará um aperto de mão na pessoa escolhida;
2. Uva: dará um abraço;
3. Maçã: dará um beijo no rosto;
4. Salada Mista: fará tudo permitido nas outras frutas.

Agora, a pessoa que foi escolhida será vendada e a brincadeira se repete.

Há uma variação em que o condutor muda o final do diálogo, perguntado: O que te tira? Um beijo, um abraço ou um aperto de mão?

O jogador vendado faz sua opção e depois passam à fase da pergunta: É essa? Onde o jogador vendado responde sim ou não.

b) Comprador de melancia

Esta brincadeira simula uma compra e venda de melancias. Duas crianças devem ser escolhidas, uma para fazer o papel do vendedor e outra para fazer o papel do comprador.

As outras crianças representarão as melancias.

As melancias ficam em pé, encostadas em uma parede e enchem a barriga de ar. Inicia-se o diálogo:

Comprador: Tem melancia?

Vendedor: Tem, sim.

Comprador: Está madura?

Vendedor: Está.

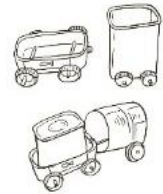
Nesse momento, o comprador vai até as outras crianças que estão brincando de ser “melancias”. Para escolher uma, ele bate de leve na barriga inflada de uma das crianças e diz: “está madura” ou “não está madura”. Se disser que não está madura, o comprador passa para a próxima criança e repete o gesto. Ao dizer “está madura” o comprador deve retirar a criança da brincadeira.

Brincadeiras de motricidade fina

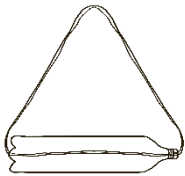
São muitos os brinquedos confeccionados pelas crianças. Por isso, citaremos apenas alguns exemplos desses objetos lúdicos.

a) Construir carrinhos de lata

Carrinhos artesanais feitos com latas diversas. As rodas são feitas utilizando pedaços da sola de sandálias descartadas pelos adultos.



b) Construir roladeiras



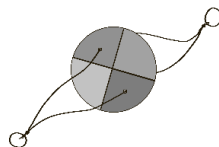
O brinquedo nada mais é do que uma garrafa pet atravessada, da base ao topo, por um fio. Fura-se a base da garrafa e a tampa dela. Depois passa-se um fio, que entra pelo buraco da base, atravessa o interior da garrafa e sai pela tampa do recipiente. As pontas do fio são amarradas e puxadas pelas crianças. Coloca-se algumas pedrinhas dentro da garrafa para fazer barulho. Ao puxar, as garrafas vão rolando, daí o nome do brinquedo. Pode-se usar latas de alumínio no lugar das garrafas. Pode-se ainda utilizar um arame dentro da garrafa e amarrar as pontas desse arame no fio, dando mais durabilidade ao brinquedo.

c) Construir brinquedos de papel

Há uma variedade de brinquedos de papel feitos pelas crianças, como pipas, rabiolas, espoca-ovo, aviões, cata-ventos, barquinhos, entre outros.

d) Curropio

Também conhecido como currupio em outros contextos culturais. É um brinquedo de girar, confeccionado com papelão ou tampinha de metal amassada. No círculo, são feitos dois furos e passado um barbante que atravessa os dois furos e as pontas do barbante são amarradas. A brincadeira consiste em enrolar o barbante e fazer o círculo girar ao puxar as duas pontas do fio com os dedos.



e) Pião

Pode ser confeccionado utilizando-se sementes de tucumã. As crianças competem para ver quem consegue lançar e fazer girar por mais tempo seu pião.



Pião

f) Baladeira

Esse brinquedo artesanal também é conhecido com o nome de estilingue, atiradeira, funda, bodoque, badogue, entre outras denominações. É um brinquedo comum em muitas culturas, inclusive nas africanas.

O brinquedo serve para disparar pequenos projéteis, como pedras e caroços, que são impulsioneados pelo auxílio de elásticos.

É confeccionado a partir de um pedaço de madeira bifurcado, em forma de Y. A base é utilizada para segurar o objeto, tendo a função de cabo, e as extremidades da bifurcação para prender o elástico. No centro do elástico é fixado um pedaço de couro ou tecido que serve para segurar o pequeno objeto a ser lançado.



Baladeira

Referências

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares da; NUNES, Míghian Danae Ferreira (org.). Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022. PDF Disponível em: < <https://azizaeditora.com.br/producto/e-book-catalogo-de-jogos-e-brincadeiras-africanas-e-afro-brasileiras/>>. Acesso em: 12/01/2023.

CUNHA, Débora Alfaia da. Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural. Castanhal: Edição da autora, 2016. PDF Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro_BrincadeirasAfricanasEducacao.pdf>. Acesso em: 12/01/2023.

O livro apresenta o resultado de trabalhos de pesquisa, ensino e extensão, realizados no período de 2021 a 2023, com a participação ou orientação da Profa. Dra. Débora Alfaia da Cunha, vinculada à Faculdade de Educação do Campus de Castanhal, da Universidade Federal do Pará (UFPA).

O campo privilegiado das ações, que culminaram com a paraense, em especial a Menino Jesus de Petimandeuca, em Inhangapi, e São Pedro, em Castanhal.

O diálogo com essas comunidades ocorreu pela imersão em diferentes atividades colaborativas com estudantes, professores e lideranças desses territórios, que permitiram compreender a força da cultura popular lúdica da infância amazônica em terras quilombolas.



V Edital Prêmio PROEX de Arte e Cultura



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

PROEX

Pró-Reitoria de Extensão | UFPA

