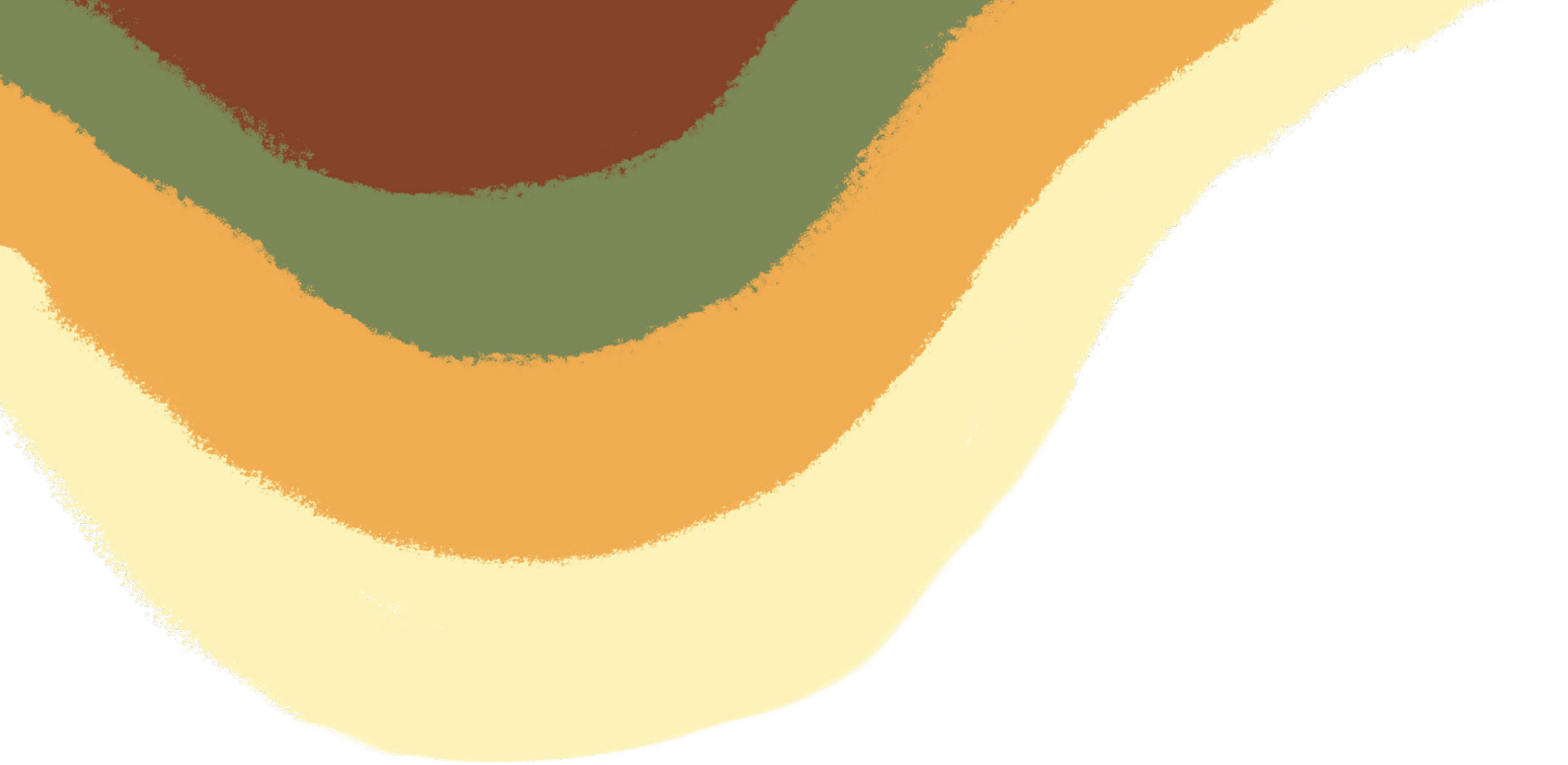


CARDÁPIO DE



EM COMUNIDADES
QUILOMBOLAS



CARDÁPIO DE

JOGOS
&
BRIN
CADEI
RAS

EM COMUNIDADES
QUILOMBOLAS





EXPEDIENTE PLAN INTERNATIONAL BRASIL

Diretora Executiva Cynthia Betti	Gerente de Parcerias Corporativas e Institucionais Andreia Schroeder
Gerente Nacional de Programas e Incidência Política Flávio Debique	Gerente de Mobilização de Indivíduos Laura Vitto
Gerente de Operações Camila Maia	Gerente de Unidades de Programas e Patrocínio Creuziane Barros
Gerente Econômico Financeira Felipe Velasco	Gerente de Unidade de Programas – São Luís (MA) Geyse Costa
Gerente de Comunicação e Marketing Flavia Cuzziol	Gerente de Unidade de Programas - Codó (MA) Aline Xavier

EQUIPE RESPONSÁVEL PELA PUBLICAÇÃO

Coordenação técnica - Plan International Brasil Flávio Debique – Gerente Nacional de Programas e Incidência Política	Revisão Final: Gianni Gianni
Gezyka Silveira – Especialista em Proteção e Desenvolvimento Infantil	Projeto Gráfico: Ganda Lab Criativo
Pesquisa, Redação e Edição dos textos: <i>Sankofa Consultoria em Equidade:</i> Jaqueline Lima Santos	Diretora Executiva da Ganda Lab Criativo: Bruna Monteiro
Letícia Leobet	Coordenadora do Projeto: Larissa Brainer
Uvanderson Silva	Edição de arte: Aurora Jamelo
Valéria Alves	Ilustrações: Eva Matos
Revisão de Texto: Marília Oliveira	Diagramação: Maria Renata Eloy
	Colaboração: Ana Nery Lima - Especialista em Gênero e Inclusão Maria Rita Santos - Coordenadora de Projetos
	Plan International Brasil plan.org.br

SUMÁRIO

Agradecimentos	7
1. Introdução	8
2. Cultura e práticas culturais	11
3. Diversidade	14
4. Valores civilizatórios afro-brasileiros	17
Circularidade	18
Religiosidade	19
Corporeidade	19
Musicalidade	20
Memória	20
Ancestralidade	20
Cooperativismo	21
Oralidade	21
Energia Vital	22
Ludicidade	22
5. Práticas culturais	24
5.1 Quilombolas	25
5.2 Quebradeiras de coco babaçu	28

6. Interação, jogos e brincadeiras	29
6.1 - Gestação	30
6.2 - De 0 a 12 meses	34
6.3 - De 1 a 2 anos	38
6.4 - De 2 a 3 anos	44
6.5 - De 3 a 6 anos	55
7. Brinquedos	78
8. Contos	83
9. Bibliografia	90



Agradecimentos

Toda construção vem de uma inspiração. E para a construção deste Cardápio de jogos e brincadeiras em comunidades quilombolas, a inspiração foi a riqueza cultural, a diversidade das tradições, a ancestralidade como fonte de sabedoria, a disponibilidade das pessoas que vivem nas comunidades em que atuamos, sobretudo das lideranças e das crianças e suas famílias.

O material coletado é fruto de uma relação de respeito e compartilhamento de experiências que se estabeleceu durante a implementação do projeto Ciranda, realizado em parceria com a Porticus. A concretização desse trabalho não seria possível sem a participação efetiva das comunidades envolvidas no projeto, que confiaram na equipe da Plan e permitiram um mergulho em suas histórias de vida.

Conhecer as representações, os costumes e as dinâmicas desses povos, que têm suas percepções únicas de mundo, é também poder (re)construir e (re) contar narrativas que muitas vezes ficaram apagadas ao longo da história. Nesse sentido, esses territórios ocupam papel fundamental na formação da cultura brasileira e, sobretudo, maranhense, com suas formas de perceber a vida, seus acontecimentos passados, sua relação com a natureza e com a coletividade. Por isso, nossos mais sinceros agradecimentos a cada uma das pessoas das comunidades quilombolas que nos permitiram acessar tanta riqueza e que nos deram a oportunidade de ampliar nossos olhares.

Por fim, dedicamos este material a vocês, na certeza de que ele representa um legado de suas histórias, aqui contadas de maneira lúdica, na forma de jogos, brincadeiras e contos. A Plan acredita que este cardápio irá contribuir enormemente para a disseminação de saberes e histórias, agora merecidamente registrados e compartilhados com muitas outras pessoas.





1

INTRODUÇÃO



As crianças nascem em diferentes contextos socioculturais, que são permeados de práticas, valores e visões de mundo. É nesse cenário tão diverso que elas são socializadas. Por isso, a promoção do desenvolvimento infantil precisa considerar questões sociais e históricas muito amplas, observando o que as comunidades produzem, abrindo espaço para: 1) escutar o que elas têm a falar; 2) aprender suas práticas (brincadeiras, cantigas, contos, histórias etc.); 3) reconhecer seu protagonismo e sua capacidade de elaboração; 4) valorizar o uso de expressões locais.

Pensando nisso, a Plan International Brasil, com apoio da Fundação Porticus, implementou o projeto Ciranda, que se propôs a resgatar a cultura, as tradições, brincadeiras e os saberes populares em comunidades quilombolas de Codó e Peritoró, no Maranhão. Esse trabalho foi realizado com profissionais da saúde, educação, assistência social e integrantes de comitês comunitários de desenvolvimento infantil, dando ênfase ao processo de vínculo com seus filhos e filhas por meio de ações socioeducativas e de sensibilização.

Este Cardápio de jogos e brincadeiras em comunidades quilombolas é parte dessa iniciativa. Como se sabe, as características comuns dos povos e comunidades tradicionais são a forte relação com a terra e com o território; a preservação e o compartilhamento das tradições; a noção ampla de família; e a responsabilidade coletiva pelo cuidado e pelo aprendizado, pautada na convivência e nas experimentações cotidianas. Por isso, aqui apresentamos, em um primeiro momento, o que são práticas culturais e sua importância para o desenvolvimento comunitário, os valores civilizatórios africanos e

afro-brasileiros e as expressões culturais de comunidades quilombolas e de quebradeiras de coco babaçu.

Posteriormente, este Cardápio traz uma série de atividades que podem ser realizadas desde a gestação até seis anos incompletos. Tais atividades foram compiladas de diversos estudos e publicações sobre jogos, brincadeiras e contos afro-brasileiros, africanos e de comunidades quilombolas. O critério para a seleção foi a origem quilombola, afro-brasileira ou africana e a adequação às condições existentes e às particularidades dos territórios quilombolas onde foi realizado o trabalho in loco – o qual inspirou essa curadoria de atividades.

Dessa forma, todas as ações propostas utilizam recursos existentes nesses territórios, assim como respondem às necessidades de fortalecimento da identidade e do pertencimento quilombola, que foram abalados pelo racismo, pelos conflitos de terra e pela violação de direitos. Além disso, a partir dos três anos, o Cardápio prioriza brincadeiras coletivas, que promovem a convivência.

A partir da escuta ativa, por meio de entrevistas e grupos focais realizados em três comunidades, reunimos histórias e experiências das pessoas nos territórios onde vivem. Além disso, foi possível conectar pontos em comum nas narrativas sobre a formação de cada comunidade. Os pontos de repetição e a forma como as passagens históricas se complementam subsidiaram a elaboração dos contos que remontam à história de cada quilombo visitado.

Dessa maneira, as interações, os jogos, as brincadeiras e as propostas estão separadas por fases de desenvolvimento na primeira infância. As atividades podem ser adaptadas aos contextos quilombolas, sempre estimulando a utilização de referenciais e instrumentos locais. Este cardápio é mais do que um convite ao brincar: é o resgate de um universo de tradições que evidenciam a diversidade e a beleza da cultura brasileira.





2

**CULTURA
E PRÁTICAS
CULTURAIS**

Ao falarmos de práticas culturais e da sua importância para o desenvolvimento de um grupo social, precisamos, a princípio, refletir sobre o que é cultura e o seu significado. De maneira geral, cultura é lida como um conjunto de crenças, valores, ideias, artefatos e costumes das populações. São ações sociais que expressam significados, a depender de cada grupo, e esses significados se traduzem nas práticas sociais no cotidiano. A cultura possui uma dimensão social de extrema importância: ela nos permite interpretar os códigos sociais e compreender as práticas culturais e sua relevância para os grupos de pertencimento.

O tema da cultura e o seu significado têm sido estudados, compartilhados, avaliados e reavaliados por muitos autores ao longo do tempo.

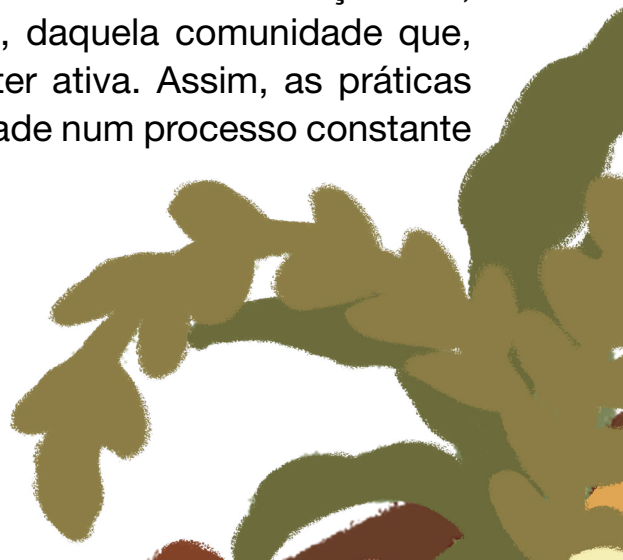
Chama-se atenção para a estudiosa Manuela Carneiro da Cunha (2009), que aponta que a cultura e a identidade caminham juntas e se tornam uma das principais fontes de ação nas reivindicações e negociações políticas na contemporaneidade. Os grupos sociais – principalmente aqueles chamados de minorias, como os indígenas, ciganos e quilombolas – acessam, clamam, articulam e manejam seus referenciais culturais em momentos de opressão e violência e como artefato das políticas públicas.



Nas últimas décadas, vemos cada vez mais os grupos sociais reivindicando politicamente o reconhecimento de suas identidades culturais e exigindo a garantia de seus direitos. Como exemplos: o direito à sua terra e ao seu território; o direito de expressar sua religiosidade, seus costumes, sua arte, seus valores; e o direito de manejar suas práticas culturais de maneira livre e respeitosa. Contudo, a cultura passa por transformações à medida que a sociedade se modifica, de modo que as práticas culturais também passam por processos de transformações e, por isso, são influenciadas por outros elementos, como as tecnologias e a indústria cultural.

As práticas culturais permitem conhecer, reconhecer e viver nossas raízes, ancestralidade, costumes, culinária, festas, brincadeiras; ou seja, elas representam um saber sobre nossa história, fortalecendo, assim, a nossa identidade enquanto grupo social. Essas práticas também incluem as atividades laborais, como as das quebradeiras de coco babaçu; o conhecimento ancestral de ervas para fins medicinais, observado no cultivo das plantações; e a construção de artefatos – como instrumentos musicais, utensílios domésticos, ferramentas de trabalho – e de casas.

A memória também é uma prática cultural essencial. Por meio da tradição oral, conta-se e reconta-se a história daquele grupo, daquela comunidade que, apesar das mudanças sociais, procura se manter ativa. Assim, as práticas culturais têm como finalidade fortalecer a identidade num processo constante de construção e reconstrução dos saberes.





3

DIVERSIDADE

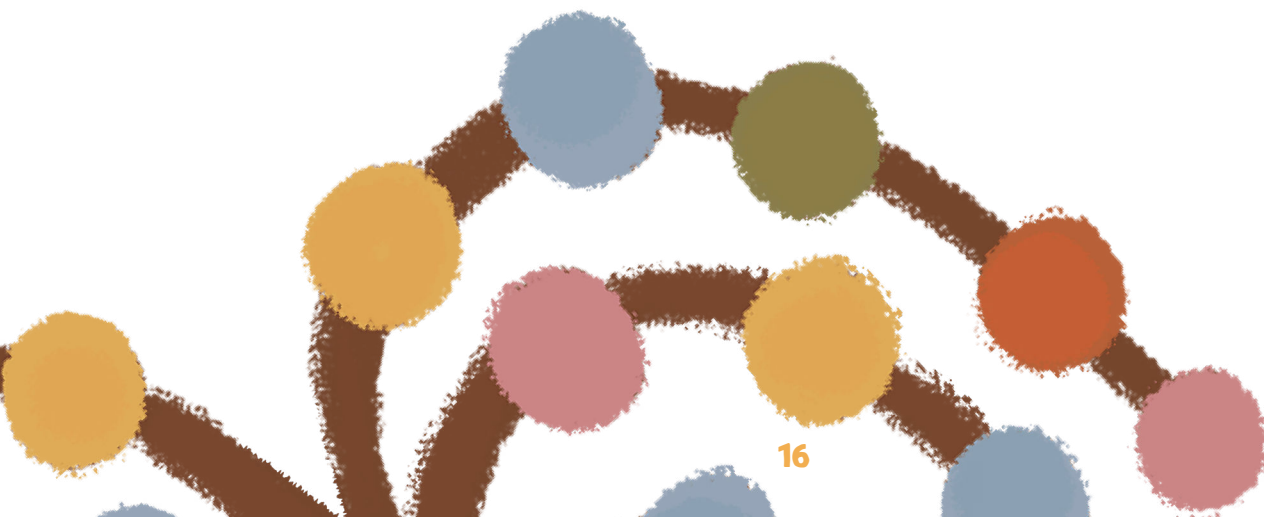
O conceito de diversidade refere-se tanto às características sociais (cultura, classe, opinião etc.) quanto às características físicas (fenótipo, deficiências etc.) de indivíduos e/ou grupos sociais. As identidades e diferenças que constituem a diversidade são relacionais e estabelecidas a partir do contato com o “outro”: “Eu sou uma pessoa asiática, porque existem pessoas indígenas, negras, brancas”, “Eu sou candomblecista, porque existem pessoas espíritas, budistas, cristãs”. Dessa forma, se existe uma característica universal da humanidade, esta é a sua diversidade.

É importante marcar a diferença entre diversidade pautada em aspectos sociais e diversidade pautada em aspectos físicos, porque a relação entre cultura e raça-cor, por exemplo, não é uma relação de um para um, e se assim tratada, reforça paradigmas que justificam estereótipos que comprometem a vida e o desenvolvimento de grupos e/ou pessoas. Em outras palavras, pertencer a um grupo étnico-racial não significa, naturalmente, ser adepto de determinadas “tradições culturais” que marcam a história desse segmento (MBEMBE, 2002; BARTH, 2000). Da mesma forma, ser asiático não significa ser naturalmente bom em matemática e física, e ser mulher não determina sua performance no trânsito, como se apresenta no senso comum. Essa diferenciação das duas esferas da diversidade (social e física) nos ajuda a romper com os estereótipos que são associados aos múltiplos grupos sociais e que acabam por alimentar o preconceito e a discriminação.

Em diferentes contextos, a diversidade foi importante para a constituição das sociedades, porque o encontro entre grupos

e culturas contribuiu para formas peculiares de desenvolvimento social, cultural, linguístico, tecnológico e econômico. Hoje, ambientes marcados pela diversidade possibilitam o contato entre grupos e/ou pessoas com variadas experiências, perspectivas e valores, o que contribui para a ampliação do repertório e o aprimoramento da convivência democrática. Nesse sentido, a diversidade é um valor, e os problemas que podem implicá-la são decorrentes das relações sociais que estabelecem a hierarquização das diferenças, o que significa tomar aspectos sociais, culturais e físicos para dizer que um grupo é superior ou melhor do que o outro (SILVA, 2000).

Durante muito tempo, tratou-se a diversidade em uma perspectiva descritiva e folclórica, dando pouca atenção para as relações de poder que subjugam os grupos não hegemônicos às condições de desigualdades (HOFBAUER, 2011). Esse tratamento recreativo da diversidade pode ser uma armadilha e um obstáculo para a construção de uma perspectiva crítica sobre as injustiças sociais. Nesse sentido, a abordagem da diversidade não pode ter como foco apenas as características culturais e identitárias dos grupos. É necessário entender e problematizar o lugar social em que esses grupos se encontram e as possíveis desigualdades a que estão submetidos.





4

**VALORES
CIVILIZATÓRIOS
AFRO-BRASILEIROS**

Para compreender a dinâmica de vida e as práticas de povos e comunidades tradicionais que mantêm laços com as matrizes negras, é preciso conhecer os valores civilizatórios africanos e afro-brasileiros. Abaixo, destacamos alguns dos mais populares e presentes em comunidades quilombolas: circularidade, religiosidade, corporeidade, musicalidade, memória, ancestralidade, cooperativismo, oralidade, energia vital e ludicidade.

Circularidade

“Todos nós conhecemos o prazer que advém do ato de sentar-se em roda com amigos para contar histórias, fazer música, brincar com jogos ou manifestar a religiosidade. Os próprios valores civilizatórios são bons exemplos de circularidade. A vida é cíclica. Podemos estar muito bem agora e numa posição ruim depois, até que voltemos a um estado satisfatório. A humanidade inteira permanece unida por este sentimento circular.”

“O terreiro tem o papel importantíssimo de resgatar a Mãe África, mesmo que através de uma nostalgia, de um lamento. E é esse território representado pelo círculo que vai reaparecer em várias atividades de cunho religioso e também no espaço lúdico. Essa mesma roda está presente na capoeira, no jongo, no tambor de crioula, na gira da umbanda e no samba.” (TRINDADE, 2010).



Religiosidade

“Para a cultura afrodescendente, religiosidade é mais do que religião: é um exercício permanente de respeito à vida e doação ao próximo. A propósito, em tempos de tanta violência gratuita, vale pontuar que a vida é um dom divino, de caráter transcendental, e deve ser usada para cuidar de si e do outro.”

“A cada dia acontece uma lição de vida. Aprende-se de tudo: a comunicação com os mais velhos, com os mais novos; o trabalho em grupo fazendo-se o que gosta ou o que não gosta; e, sobretudo, aprende-se o gosto pela vida, numa estreita relação com o Orixá.” (Mãe Stella)

Corporeidade

“Este conceito nos ensina a respeitar cada milímetro do corpo humano, que deve estar presente em cada ação e em diálogo com outros corpos. As demandas corporais devem ser consideradas. Afinal, o corpo atua, registra nele próprio a memória de várias maneiras, seja através da dança, da brincadeira, do desenho, da escrita, da fala. Das músicas às danças, com tudo o que elas anunciam e denunciam. Os corpos dançantes revelam memórias coletivas.”

“Aprendemos que as danças circulam e que o corpo informa sobre a vida de cada dançarino.” (Antonio Nóbrega)

Musicalidade

“Famosa no mundo inteiro pela sua qualidade incontestada, a música brasileira tem os dois pés bem fincados no Continente Negro. Quem resiste aos encantos de uma batucada? A musicalidade, a dimensão do corpo que dança e vibra em resposta aos sons, só reafirma a consciência de que o corpo humano também é melódico e potencializa a musicalidade como um valor.”

“O som é o ponto de partida dos primeiros habitantes do globo terrestre rumo à formação dos primeiros agrupamentos humanos que, no curso da evolução, irão constituir a nossa civilização. A importância da música, da qual o som é a matéria-prima, é superior à descoberta do fogo, ou à invenção da roda ou da imprensa.” (Charles Murray)

Memória

“Para despertar o sentimento de afro-brasilidade e, sobretudo, de orgulho ao exibi-la, é necessário mexer no eixo do racismo e da memória: o racismo como algo a ser enfrentado e a memória para que a presença africana que habita em nós possa emergir livremente.” (TRINDADE, 2010)

Ancestralidade

“Quando se pensa em ancestralidade, faz-se uma imediata ponte com a história e a memória. Convém não esquecer o passado. Não há fórmulas complexas para vivenciar o que é, de fato, a ancestralidade. Quer provar? Então saia em busca do relato dos mais velhos, que trazem o rico imaginário afro-brasileiro.”

“A memória compõe nossa identidade. É por intermédio da memória que construímos nossa história. Ao construir a memória, construímos lembrança, que para existir precisa do outro e necessita ser compartilhada. Assim também é a obra de arte.” (Franklin Esparth Pedroso)

Cooperativismo

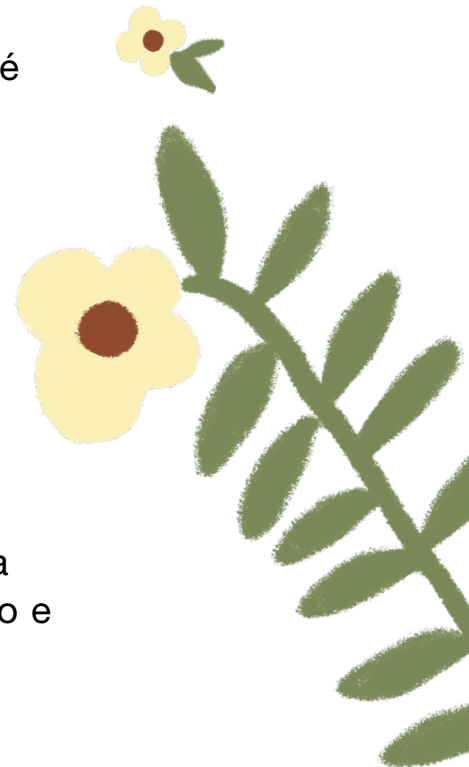
“Falar sobre cultura negra requer usar a palavra ‘coletivo’. Pensar em africanidades é pensar em comunidade, em diversidade, em grupo. Imaginem o que teria acontecido com a população negra num sistema escravocrata se houvesse desprezado o princípio da parceria, do diálogo, da cooperação? E ainda nos dias que correm, nesta sociedade racista excludente?”

“Durante séculos, os povos da África Central tinham lidado com a diversidade étnica, desenvolvido tradições religiosas comuns e compartilhado formas culturais. Essas habilidades, eles as transmitiram para o Brasil, onde utilizaram indiscutivelmente técnicas similares para lidar com a diversidade cultural.”
(Karasch)

Oralidade

“Herança direta da cultura africana, a expressão oral é uma força comunicativa a ser potencializada. Jamais como negação da escrita, mas como afirmação de independência. A oralidade está associada ao corpo porque é através da voz, da memória e da música, por exemplo, que nos comunicamos e nos identificamos com o próximo.”

“Griots são contadores de histórias fundamentais para a permanência da humanidade: são como um acervo vivo de um povo. Carregam nos seus corpos lendas, feitos, canções e lições de vida de uma população, envoltos numa magia própria, específica dos que encantam com o corpo e com sua oralidade.” (Gregório Filho)



Energia Vital

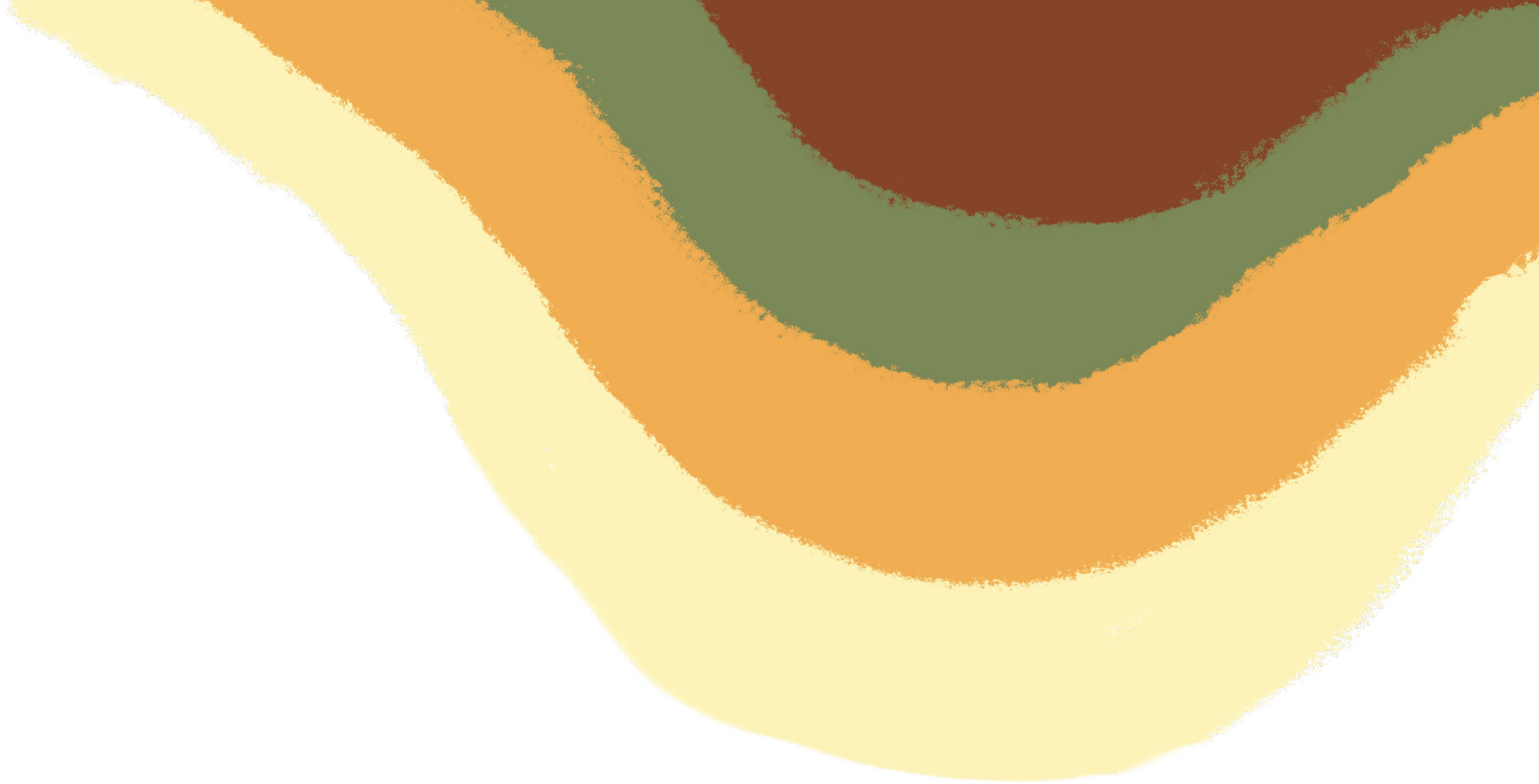
“O princípio do axé é a vontade de viver e aprender com vigor, alegria e brilho no olho, acreditando na força do presente. Em nada se assemelha a normas, burocracias, métodos rígidos e imutáveis. Pelo contrário. Tudo é uma possibilidade para quem é guiado pelo axé.”

“Perdi os dedos, mas não a força e a vontade de esculpir. Aprendi a usar os joelhos como quem usa os pés. Amarrei os instrumentos às mãos para continuar a trabalhar. Afinal, a criação nasce na cabeça, não na ponta dos dedos.” (Heróis de todo mundo, programa sobre Aleijadinho)

Ludicidade

“Entre suas variadas utilidades, os jogos sempre viabilizaram o aprendizado. Também serviram para transmitir as conquistas da sociedade em diversos campos do conhecimento. Quando os membros mais velhos de um grupo revelam aos jovens como funciona um determinado jogo de tabuleiro, por exemplo, eles transmitem uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural daquele grupo.”

“Antigamente, o jogo era associado a ritos mágicos e sagrados. Dependendo do lugar, era reservado apenas para os homens, ou para os homens mais velhos, ou, ainda, era exclusivo dos sacerdotes.” (Os melhores jogos do mundo e A cor da cultura, Canal Futura).





5

PRÁTICAS
CULTURAIS

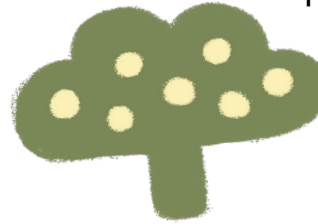
5.1 QUILOMBOLAS

As práticas culturais das comunidades quilombolas passam por variações a depender da região em que estão localizadas. Os saberes populares são adquiridos ao longo do tempo e também sofrem transformações de acordo com as mudanças sociais, tecnológicas e ambientais.

A utilização e a transformação de elementos naturais, como os produtos que a natureza oferece, fazem parte das práticas culturais de algumas comunidades quilombolas, assim como as festas tradicionais, a dança, os jogos e as brincadeiras. Lista-se aqui algumas delas, destacando, quando possível, as regiões a que pertencem.

REGIÃO CENTRO-OESTE - REGIÃO DO CERRADO

- ⊙ Produção artesanal de instrumentos musicais com elementos fornecidos pela natureza: couro de animais, madeira, plantas, sementes de frutos silvestres etc.;
- ⊙ Utilização de plantas para fins medicinais: Algodão, Rabo de Tatu (raiz), Assa Peixe, Araticum;
- ⊙ Alimentos retirados da natureza: pequi, jatobá, buriti;
- ⊙ Cultivo de hortas: legumes e verduras são cultivados em um sistema denominado “mandala”. Trata-se de um círculo em que os centros são iguais, o que permite transitar pela plantação sem o risco de pisoteá-la.



REGIÃO NORTE – REGIÃO DO BAIXO AMAZONAS

- ⦿ Cultivo da história oral sobre a origem da comunidade; narrativas e memórias herdadas e revisitadas como forma de potencializar as lutas internas e políticas;
- ⦿ Trocas comerciais com a população local de artefatos produzidos nos quilombos;

FESTAS TRADICIONAIS:

Auê de São Benedito: festa que homenageia o santo católico e a fartura obtida pela comunidade;

Danças: lundum, valsa, mazurca e a desfeiteira. Nesta os casais dançam por todo o salão. Assim que a música para, é recitado um verso por um dos casais;

Esporte: realização de torneios de futebol, nos quais participam mulheres e homens.

REGIÃO NORDESTE

- ⦿ Festa: Lambe-Sujo x Caboclinho (uma encenação que dramatiza os conflitos que havia entre a população negra, branca e indígena à época da escravidão);
- ⦿ Dança: São Gonçalo do Amarante (nesta dança, somente os homens participam e usam trajes femininos);
- ⦿ Samba de Pareia: samba que tem sua tradição iniciada nos canaviais pelos escravizados;
- ⦿ Tradição oral: contar e recontar a história da comunidade por meio da memória dos mais velhos;

- ⊙ Alimentação: pesca de camarão e marisco sururu feita pelas mulheres marisqueiras.

REGIÃO SUL

- ⊙ Festividades religiosas ligadas aos santos católicos e às religiões de matriz africana;
- ⊙ Utilização de ervas para benzimentos;
- ⊙ Recursos naturais: confecção de objetos e instrumentos de trabalho com folhas de bananeira, palha de milho e madeira;
- ⊙ Casa de farinha: local de trocas sociais e produção de alimentos.

REGIÃO SUDESTE

- ⊙ Feiras de trocas de sementes e mudas;
- ⊙ Plantio de roças de arroz, milho, feijão e mandioca;
- ⊙ Danças: jongo e batuque de umbigada;
- ⊙ Construção de tambores e fogueira;
- ⊙ Tradição oral: memórias para a reconstrução e afirmação da identidade.



5.2 QUEBRADEIRAS DE COCO BABAÇU

A bibliografia sobre as quebradeiras de coco babaçu aponta que essa é uma atividade exercida por mulheres nas diferentes comunidades quilombolas do território brasileiro. Existe, sim, a presença e o trabalho masculino, entretanto, a manutenção cultural dessa atividade está inserida no campo do trabalho feminino.

São trabalhadoras rurais que mantêm uma forma de trabalho tradicional, que é repassado de mãe para filha. Assim, as quebradeiras de coco babaçu utilizam a palmeira para diferentes fins:

- 🕒 Alimentação: fazem uma farinha nutritiva com o mesocarpo, uma massa que se encontra na parte interna do fruto;
- 🕒 Produção de óleo e azeite da castanha do coco babaçu;
- 🕒 Artefatos: com as folhas da palmeira, fabricam cestos, bolsas, esteiras, chapéus e gaiolos, além de também confeccionarem telhados e coberturas para as janelas, carvão, sabão e outros artesanatos;
- 🕒 Preservam a agricultura de subsistência e toda a flora e fauna ao seu entorno.





6

**INTERAÇÃO, JOGOS
E BRINCADEIRAS**

6.1 - GESTAÇÃO

Amamentação

FONTE: REACH UP



Oriente sobre a importância de amamentar. Comente a relevância do leite materno, que é tão importante para a saúde da mãe/puérpera quanto para a do bebê. Fale que a amamentação facilita uma recuperação mais rápida e um pós-parto mais tranquilo, além de reduzir as chances dela ter sangramentos e câncer no futuro. Do ponto de vista do bebê, o leite o ajuda a crescer e a se desenvolver de forma mais saudável e com menor risco de infecções e alergias. Além disso, o leite materno é mais prático, porque não precisa ser preparado, e é gratuito. Explique que o leite materno é o único alimento que o bebê deve receber até os 6 meses de idade, que é um alimento completo e que não existe leite “fraco”. O leite materno tem a composição ideal para que o bebê cresça e se desenvolva melhor.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

Árvore da família

FONTE: MUNICÍPIO BENJAMIN CONSTANT

Construa, junto com a gestante e os familiares, a árvore daquela família, usando materiais gráficos. Durante o processo, são trabalhadas questões relativas à origem e à cultura daquela família. Essa atividade estimula o desenvolvimento de vínculos afetivos entre os familiares.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: lápis de cor, tesoura, cola e fotos.

Brincando com a barriga

FONTE: MUNICÍPIO DE PETRÓPOLIS

Oriente que a gestante, o pai, os avós e irmãos brinquem e acariciem a barriga da mãe (desde que ela se sinta confortável com isso) e chamem a criança pelo nome, caso já tenha sido escolhido. Essa atividade desenvolve os vínculos afetivos das crianças com seus familiares.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional

MATERIAIS SUGERIDOS: óleos e hidratantes.

Caixa de emoções

FONTE: MUNICÍPIO DE AMARGOSA

Em uma caixa, deposite cartões com nomes de diferentes sentimentos e emoções. Solicite à gestante que retire um dos cartões e conte se já viveu aquele sentimento/emoção na gestação e em que contexto.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa, papel, lápis ou caneta.

Caminhada

FONTE: SANTO ANTÔNIO DE IÇÁ

Estimule a gestante a caminhar, preferencialmente ao ar livre. Durante a caminhada, ela pode conversar com o bebê. Essa atividade pode ajudar a diminuir o estresse e a ansiedade da gestante, além de fortalecer os vínculos afetivos entre a mãe e o bebê.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: garrafa de água.

Cantando para o bebê

FONTE: MUNICÍPIO DE ANGUERA

Oriente a mãe a cantar para o bebê. Ela pode cantar músicas da cultura local ou mesmo músicas das quais ela gosta.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

Dinâmica do balão

FONTE: MUNICÍPIO DE SANTO ANTÔNIO DE IÇÁ

Em uma roda de conversa com gestantes, toque uma música e peça para que elas passem um balão (bexiga) para a pessoa ao seu lado. Quando a música parar, a gestante que se encontra segurando o balão deverá compartilhar a sua experiência em relação a um tema da gravidez já previamente definido (exemplo: alimentação, sono, medos, alegrias etc.). Essa atividade gera um sentimento de coletividade entre as gestantes, que, por sua vez, podem compartilhar e refletir sobre os desafios do período gestacional.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa de som e bexiga.

Lendo e contando histórias para o bebê

FONTE: MUNICÍPIO DE CAMAÇARI

Oriente a mãe a ler ou a contar uma história para o bebê. Diga que ela pode acariciar a barriga enquanto lê.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros.

Construindo móbile para o bebê

FONTE: MUNICÍPIO DE ILHA COMPRIDA



Construa um móbile para o bebê, de preferência com a participação de amigos e familiares. Essa atividade tem como objetivo fortalecer os vínculos familiares.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitivo e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: fio, barbante, tesoura, cola, madeira, prego, martelo, tintas ou lápis de cor, lantejola e glitter.

Promover adesão ao pré-natal e aos direitos da gestante e criança

FONTE: MUNICÍPIO DE ILHA COMPRIDA E MUNICÍPIO DE RUY BARBOSA

Oriente sobre a importância de comparecer às consultas para conversar e tirar dúvidas sobre a saúde dela e a da criança e de realizar os exames pedidos. Discuta sobre os direitos da gestante, como o parto humanizado, e da criança, como o registro de nascimento, a vacinação e a puericultura.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: física e cognitiva.

MATERIAIS SUGERIDOS: guias, livros, vídeos e blogs.

Relaxamento

FONTE: MUNICÍPIO DE UNA

Faça relaxamento contando, cantando ou controlando a respiração para se acalmar.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e socioemocional.

MATERIAIS SUGERIDOS: colchonete e tapete.

6.2 - DE 0 A 12 MESES



Ações

FONTE: MUNICÍPIO DE CURAÇÁ

Ensine gestos ao seu filho: demonstre como bater palmas e diga “Bate palmas, bate palmas” enquanto você faz a ação. Observe se a criança imita você e ajude-a se necessário;

Mande beijos: demonstre como mandar um beijo com a mão e diga “Mande beijo, mande beijo” enquanto você faz a ação. Observe se a criança imita você e ajude-a se necessário;

Tchau-tchau: finja ir embora, acene com a mão e diga “Tchau, tchau”. Observe se a criança acena de volta para você. Peça que membros da família façam a mesma coisa. Você pode também ensinar a seu filho outros gestos, como bater na mão e piscar os olhos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Balbuícios de bebê

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Enquanto conversa com o bebê, escute os sons que ele balbucia. Quando ele balbuciar, repita o som para ele. Veja se ele repete o mesmo balbucio. Isso mostra ao bebê que você gosta dos seus balbucios e o estimula a falar com você. A princípio, o bebê vai balbuciar sons como: “Ah”, “Oh”, “Eh”. Escute todos os sons que ele balbuciar. Quando ele fizer isso, finja que ele está contando alguma coisa e responda a ele sempre que possível. Responda e espere para ver se ele balbucia outra vez: Vocês estarão tendo uma conversa.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

Chocalho

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU



Separe um potinho de plástico pequeno, coloque um pouco de milho e pedrinhas. Teste para ver se o som está bom. Tampe a abertura do potinho e decore com desenhos africanos e adereços.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: pote de plástico, milho ou pedras, fita, cola e caneta.

Coisas na casa e quintal

FONTE: REACH UP

Brinque com sons. Você pode usar sua voz ou coisas pela casa e quintal para fazer sons. Faça sons na frente, atrás, ao lado, perto e longe do bebê. Chame o bebê de diferentes lugares do aposento. Ele vai procurar pela origem do som. Bataque em diferentes objetos pela casa, com sua mão em frente ao bebê, atrás, perto e longe. O bebê vai aprender a diferenciar os sons. Faça barulhos altos e suaves. Cuidado para não assustar o bebê.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: instrumentos que emitem som.

Fotos

FONTE: MUNICÍPIO DE BREJOLÂNDIA

Coloque a criança no colo e pegue um álbum de fotos e retratos que você tenha em casa. Converse sobre as pessoas que estão nas fotos ou sobre o que elas estavam fazendo quando a foto foi tirada. Fale gentilmente, o bebê vai gostar de ouvir a sua voz.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: álbum de fotos.

Hora do banho

FONTE: REACH UP

A hora do banho pode ser divertida e ótima para conversar e brincar com o bebê. É um excelente momento para usar novas palavras e nomear coisas: “Agora eu vou dar um banho em você!”; “Vamos lavar esse rostinho sujo!”; “Vamos dar um chute bem forte para espirrar água!”. Lembre-se de responder aos balbucios da criança.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros.

Livro de imagens

FONTE: MUNICÍPIO DE BREJOLÂNDIA

Com a criança no colo, pegue revistas e livros que você tenha em casa, de preferência com muitas imagens. Converse sobre as imagens do livro utilizando frases como: “Olha o bebê no livro”; “Onde está a cabeça do bebê?”. Estimule o bebê a tocar às imagens enquanto você conversa sobre elas. Diga “Vamos fazer carinho na cabeça do bebê!” e, em seguida, leve a mão da criança até a imagem.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: revistas e livros

Observando os movimentos da comunidade

Com o bebê no colo, ande pela comunidade e mostre o movimento das pessoas e coisas que estão passando: animais, carros etc. Conte para o bebê o que vocês estão vendo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

Olho no olho

FONTE: MUNICÍPIO DE FORTALEZA

Com o bebê no colo ou deitado, aproxime seu rosto ao dele (cerca de 30 cm). Olhe no olho do bebê, veja se ele olha de volta. Faça expressões, caretas e sons. Veja como o bebê reage. Divirta-se brincando com o bebê!

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

Partes do corpo

FONTE: MUNICÍPIO DE BREJOLÂNDIA

A hora de secar a criança é um bom momento para nomear as partes do corpo apontando para cada uma delas enquanto nomeia. Outra atividade boa para fazer é cantar músicas, como: *Dedinhos, onde estão?* e *Cabeça, ombro, joelho e pé*.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

Sensorial

FONTE: MUNICÍPIO DE BREJOLÂNDIA

Leve o bebê ao rio, converse com ele sobre o barulho das correntes e molhe seus pezinhos na água do rio.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.



6.3 - DE 1 A 2 ANOS

Alimentando a criança

FONTE: REACH UP

Converse com a criança durante as refeições dela, descreva o que está acontecendo (ex.: “Agora a gente vai comer batatas, carne. Hummm, que delícia!”). Responda aos balbucios que a criança faz durante a conversa. Incentive a criança a tentar comer sozinha (usando as mãos ou uma colher), procure ser paciente com a criança e faça a hora da refeição ser um momento descontraído e divertido.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Batuque com panelas

FONTE: MUNICÍPIO DO PLANALTO

Apresente diferentes panelas e uma colher para a criança e permita que ela os explore livremente. Demonstre como fazer barulho batendo com a colher na panela. Incentive a criança a fazer o mesmo e depois a alternar entre rápido, devagar, baixo e alto, reforçando o significado das palavras.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: panelas e utensílios.

Brincadeiras cantadas

FONTE: FUNDAÇÃO MARIA CECÍLIA SOUTO VIDIGAL

Cante uma música infantil fazendo gestos de acordo com o que diz a letra. Peça para a criança cantar e fazer os gestos junto com você. Exemplos de canções: A baratinha; Lagarta pintada; Pintinho amarelinho; O sapo não lava o pé. Elogie a criança nas tentativas e acertos. Bata palmas e incentive que ela faça o mesmo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa de som e televisão.

Brincando de ajudar

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Peça para a criança ajudar em uma atividade da casa, como varrer o chão, passar o rodo ou tirar pó com um espanador (a ideia é que ela se divirta e não que consiga, de fato, realizar a atividade). Entregue o objeto, permita que ela brinque livremente e, então, demonstre a atividade, nomeando os objetos e ensinando ritmos diferentes de realizar a tarefa: rápido e devagar. O ideal é permitir que a criança faça sozinha e vá narrando as ações dela.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: vassoura, rodo, espanador e pano.

Cantando com o microfone

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Use um tubo de papel higiênico como microfone para cantar, ampliando a voz. Aproveite a atenção da criança para destacar palavras que ela conhece na música. Incentive a criança a repetir as palavras e a cantar junto.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos cilíndricos que simulam um microfone (tubo de papel higiênico ou papel toalha, por exemplo).

Classificação e correspondência

FONTE: REACH UP

Deixe a criança explorar as figuras livremente. Converse sobre as imagens, apontando para cada uma delas. Em seguida, coloque o cartão no objeto correspondente (por exemplo: coloque o cartão com a figura da cadeira em cima da cadeira da criança). Peça, então, que a criança faça isso sozinha. Se estiver fácil, dê mais de um cartão de uma vez para ela.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: cartões com imagens, móveis e objetos.

Interpretando histórias

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Conte histórias e represente os personagens, como o cachorrinho, o gato e o burrinho. Incentive a criança a imitar os animais e a fazer os gestos relacionados a eles com você.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros.

Conversa divertida e sobre as histórias

FONTE: PIR E MÃE CORUJA

Coloque a criança em um local confortável (pode ser no seu colo) e a estimule a falar espontaneamente, fazendo perguntas e dando instruções simples (ex.: “Cadê a bola?”; “Me dá um abraço?”). Responda a seus balbucios e tentativas de dizer palavras. Procure falar de coisas familiares, afetivas e do interesse da criança, fazendo da atividade um momento divertido entre vocês. Leia junto com a criança e depois converse sobre a história, estimulando as habilidades de comunicação. Você pode perguntar para a criança, por exemplo, o nome dos personagens, o que estavam fazendo na história, os lugares por onde passaram, as emoções que sentiram. Ajude-a com o vocabulário se for necessário.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros.



Fantoches

FONTE: MUNICÍPIO DE EIRUNEPÉ



Coloque um fantoche em cada mão e interaja com a criança, cantando para ela e pedindo para que cante junto com os bonecos. Estimule o interesse da criança pelos sons, vozes, cores e movimentos relacionados ao fantoche falando sobre eles.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: fantoches e livros.

Hora de lavar roupa

FONTE: CRESÇA COM O SEU FILHO



Coloque uma bacia de água com alguns panos ou peças de roupa e explore as cores e características das peças, ensinando palavras diferentes para a criança. Incentive que a criança repita as palavras que você diz.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: roupas, bacia e água.

Identificando os sons

FONTE: PIR

Selecione um apito ou chocalho. Diga à criança o nome do objeto. Imita os sons variando sua localização em relação à criança. Observe como a criança reage ao estímulo (se ela localiza o som e se ela responde a ele). Pergunte o nome dos objetos, incentivando a criança a repetir o nome deles.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: instrumentos musicais e que emitem som.



Imitando animais

FONTE: MUNICÍPIO DO PLANALTO

Leia um livro (ou apresente gravuras) que tenha diferentes animais e incentive a criança a fazer o som que eles fazem.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros e vídeos.

Livro - o que está acontecendo?

FONTE: REACH UP

Descreva a ação de cada figura de um livro, peça à criança para representar a ação (comer, dormir, vestir). Observe se a criança consegue dizer a ação, se a criança conhece os verbos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros.



Nome das coisas

FONTE: REACH UP

Escolha três ou quatro objetos da casa que a criança conhece pelo nome (ex.: almofada, colher, bola, copo). Deixe a criança brincar com os objetos (certifique-se de que os objetos são seguros – sem ponta, material que não quebre, limpo etc.). Coloque os objetos em frente à criança. Peça para ela mostrar a você um dos objetos. Ajude-a se necessário. Se a criança conseguir identificar os objetos facilmente, peça que ela os nomeie. Pegue um objeto e pergunte: “O que é isso?”. Dê tempo para a criança responder. Se ela não souber, fale o nome para a criança e tente de novo. Elogie a criança pelas tentativas e conquistas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos e utensílios seguros.

Nome das pessoas

FONTE: REACH UP

Use, no dia a dia, os nomes das pessoas que moram na casa na conversa com a criança. Brinque de achar as pessoas e peça para a criança que aponte para a pessoa quando encontrá-la. (ex.: “Onde está o João?”, “Sim, aquele é o João!”). Você pode também brincar de falar o nome da pessoa e pedir para a criança ir até a pessoa e tocá-la para fazer o jogo ficar mais divertido.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

O que tem nessa história

FONTE: BRINCANDO, CONTANDO, CANTANDO E CRIANDO

Cubra com papel celofane, ou plástico transparente, os brinquedos ou outros objetos relacionados a uma determinada história que você lê para a criança. Coloque os objetos no chão da sala como ornamentos. (Caso você conte a história das 100 ovelhinhas, por exemplo, poderá selecionar gravuras sobre fazenda ou um fio de lã, folhas etc.). Aponte os objetos para a criança conforme aparecem na história e estimule-a a observá-los e a identificá-los.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos relacionados à história que será contada.

Partes do corpo

FONTE: REACH UP

Aponte para algumas partes do seu rosto (bochechas, testa, orelhas) e as nomeie. Em seguida, aponte para as mesmas partes do rosto da criança e as nomeie. Peça para a criança tocar uma parte do seu rosto (por exemplo: “Onde está a testa da mamãe?”), então, peça para ela tocar as suas próprias partes do rosto. Nomeie, aos poucos, novas partes do corpo para a criança.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Pega e traz

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Peça para a criança ir pegar algum objeto de fácil alcance, como o chinelo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos que a criança consiga carregar.

6.4 - DE 2 A 3 ANOS

Andando sobre os pés

FONTE: MUNICÍPIO DE CURAÇÁ

A criança deve apoiar os próprios pés sobre os pés da pessoa cuidadora, que deve então se movimentar enquanto a segura pelas mãos ou braços. Passeiem, dancem e se divirtam!

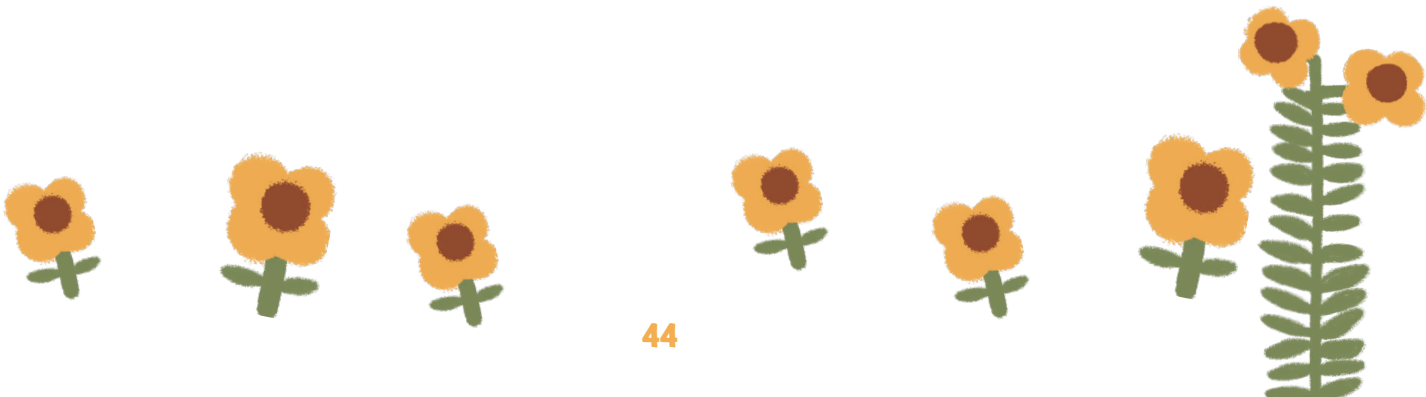
HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Soprando folhas

Coloque papel picado em um utensílio e, com um canudo, ensine a criança a soprar o papel para fora do prato.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: papéis e tesoura.



Balanço

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Para esta brincadeira, um adulto deverá amarrar uma corda em alguma árvore, de modo que ela tenha dois lados e, na parte de baixo, seja possível colocar uma tábua para fazer as vezes de assento. Em seguida, verifique se o brinquedo ficou seguro e, então, uma criança por vez pode sentar-se no balanço, enquanto outro colega ou um adulto a empurra.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: corda e madeira.

Barquinho de papel

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS



Deve-se pegar um papel retangular na horizontal e dobrá-lo ao meio, deixando o vinco bem marcado. Depois, pegar o retângulo formado e dobrar ao meio, unindo as pontas e vincando bem. Em seguida, abrir no meio e puxar uma orelhinha de cada lado até o risco central formado pela dobra.

Você vai perceber um retângulo estreito de cada lado na parte de baixo. Deve-se dobrá-los para cima, um de cada lado. Ao dobrar para cima, veja que sobram quatro pontas. Dobre essas pontas para dentro, escondendo todas elas. Veja, então, que o fundo ficou aberto. Abra no meio e una as pontas opostas, para que ele fique no formato de um balão. Pegue cada uma das pontas e dobre para cima até que elas se encontrem na ponta que já está em cima. Irá se formar um triângulo com o fundo aberto. Agora, abra no meio e una as pontas opostas. Puxe as laterais e arrume-as para que o barquinho fique em pé. Pronto!

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel.

Batata-quente

Sentem-se no chão, em roda, com um objeto nas mãos que vai passando enquanto todos cantam a seguinte canção: “Batata que passa quente, batata que já passou, quem ficar com a batata, coitadinho se queimou!”. Quando disser “queimou”, a pessoa que estiver com o objeto na mão sai da roda.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objeto para passar pela roda.

Binóculos

FONTE: MUNICÍPIO DE PRESIDENTE DUTRA

A criança utilizará binóculos feitos com tubos de papel higiênico para identificar os objetos ao seu redor, nomeados pelo cuidador. Exemplo: “Usando os seus binóculos, você consegue encontrar uma tigela?”. Repetir pelo menos três vezes.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: tubos de papel higiênico e cola.



Boca de forno

FONTE: MUNICÍPIO ALVARÃES

O cuidador será o “comandante”, que solicitará o cumprimento de uma “missão” (exemplo: encontrar um objeto da cor vermelha ou percorrer certa distância pulando). Essa atividade envolve a compreensão de comandos (linguagem receptiva).

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos para a missão.

Boneca de milho

Espete quatro pauzinhos na espiga de milho para serem os braços e as pernas da boneca. Desenhe o rosto na espiga com uma caneta e comece a brincadeira. As bonecas mais antigas eram confeccionadas com sabugos de milho e tecidos. As crianças simulam que são mães ou pais das bonecas, determinando horários para alimentá-las, banhá-las, levá-las para passear e dedicando todo o cuidado e carinho que uma criança de verdade necessita.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: espiga de milho, palitinhos, caneta.

Brincando com terra e areia

FONTE: MUNICÍPIO DE IPUPIARA

Incentive a criança a manipular a terra/areia para construir buracos, castelinhos ou montanhas. Realize brincadeiras na terra/areia estimulando a exploração do ambiente, a imaginação, além da motricidade fina e do campo sensorial.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: terra e areia.

Brincadeiras de roda

FONTE: MUNICÍPIO DE MANICORÉ

Peça que as crianças deem as mãos, formando uma roda. Peça aos cuidadores que ensinem músicas daquela região ou comunidade para serem cantadas na roda. Essa atividade estimula a valorização da cultura local, bem como o desenvolvimento de vínculos afetivos e da linguagem.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Brincando de boneca/boneco

FONTE: REACH UP

Brinque com a boneca (ou boneco), identifique partes do corpo dela/dele e correlacione com o corpo da criança. Coloque e tire a roupa da boneca (ou boneco), coloque para dormir e descreva cada ação.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bonecas, bonecos e roupas para bonecas e bonecos.

Bolhas de sabão

FONTE: MUNICÍPIO DE ITAPÉ

Coloque água e sabão em um copo. Com um canudo, ensine a criança a soprar para fazer bolhas de sabão.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: copo, água e sabão.

Cantando rimas

FONTE: MUNICÍPIO DE UNA

Ensine a letra de uma música com rimas para a criança. Incentive-a a tentar cantar junto com você, aprendendo a rimar.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Casinha

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

As crianças utilizam banquinhos de madeira, potinhos de barro, vassourinhas de palha e vários outros objetos para serem seus móveis e montar suas próprias casinhas. Dessa forma, elas cuidam da casinha como donos ou donas de casa de verdade, limpando móveis e cozinhando.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: banquinhos de madeira, potinhos de barro, vassourinhas de palha e outros objetos.

Cercadinho dos animais

FONTE: REACH UP

Deixe a criança brincar livremente. Nomeie os animais e imite o som deles. Construa uma cerca com os blocos, deixe um deles sendo uma porta. Estimule a criança a abrir e fechar a porta, colocar os animais para dentro e fora da cerca.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetivos como almofadas, bancos ou similares que possam simular uma porta ou cerca para a brincadeira.

Ciranda

FONTE: TODA MATÉRIA

As brincadeiras de roda são realizadas com cantigas folclóricas e populares; nelas, os integrantes brincam, dançam e cantam em roda. Com musicalidade e presença de rimas fáceis de memorizar, elas são muito utilizadas na educação infantil, pois estimulam o cérebro, a atenção, a coordenação motora, a agilidade e a noção de espaço, além de promover o companheirismo e o senso de coletividade entre as crianças.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Comidinha

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

As crianças constroem panelinhas de barro e fogões de tijolos e fingem estar cozinhando com folhas, pedras, algumas verduras etc.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: panelas, tijolos, pedras e folhas.

Conhecendo cores, formas e tamanhos

FONTE: PRIMEIRA INFÂNCIA RIBEIRINHA

Incentive a criança a identificar formas e cores nos objetos do dia a dia. Exemplos: “Qual é a forma da tampa da panela?”; “Qual é a cor da rede?”.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos em geral e livros.

De quem é?

FONTE: REACH UP

Peça para o cuidador objetos que pertencem às pessoas da casa. Se o cuidador trazer a mochila da irmã, pergunte à criança: “Essa mochila é da mamãe ou da Ana (irmã)?”. Diga à mãe que essa brincadeira pode ser feita quando ela estiver lavando ou guardando as roupas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos em geral.

Formas

Desenhe formas geométricas no chão de terra. Nomeie as formas, depois solicite que a criança identifique as formas. Essa atividade trabalha as noções de formas geométricas, desenvolve a atenção e amplia o vocabulário.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.



Histórias contadas pelos familiares + desenhos

FONTE: MUNICÍPIO DE ALVARÃES

Os cuidadores devem compartilhar histórias do seu contexto passadas pelos familiares mais velhos para as crianças (como lendas da região). A criança pode tentar desenhar as personagens enquanto ouve a história. A atividade busca fortalecer os diálogos entre os membros da família e sensibilizar o cuidador para o desenvolvimento da linguagem na criança.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel, lápis de cor e canetas.

Jogo da jiboia (Gana)

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Desenhe um quadrado no chão. Um participante entra no quadrado e os outros andam em volta do quadrado. Quem está dentro tenta tocar os outros. Quem for tocado entra também e ajuda a capturar os outros. O último é o vencedor.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caneta ou giz.

Jogos de emoção

FONTE: FUNDAÇÃO MARIA CECÍLIA SOUTO VIDIGAL

Divida o papel, definindo a área de cada participante. Em seguida, desenhe uma mesma quantidade de círculos (carinhas) em cada área. A brincadeira consiste em falar o nome de uma emoção e desenhar um personagem (carinha) sentindo a emoção. Aproveite a atividade para conversar com a criança sobre as emoções usando perguntas como: “Você já sentiu...?”; “Quando você sente...?”; “O que podemos fazer quando sentimos...?”.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel, caneta, lápis.

Lagarta pintada

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

A brincadeira começa com as crianças sentadas no chão, em roda, com as mãos esticadas no centro da roda. Enquanto as crianças cantam, uma delas vai tocando todas as mãos da roda, uma a uma. Ao final da cantiga, a criança que tiver a mão escolhida deve segurar a orelha da companheira ao lado, tirando, assim, uma mão do centro da roda. A canção e a brincadeira continuam, até que todas as crianças estejam segurando a orelha de um colega.

A música a ser cantada é assim: “Lagarta pintada, quem te pintou? Foi uma velhinha que aqui passou. No tempo de areia, fazia poeira. Pega essa lagarta pela ponta da o-re-lha!”. Para ouvir a canção, acesse:

Lagarta pintada. (<https://youtu.be/xP6XqLAcRJ0>)

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

Leitura de imagens

FONTE: MUNICÍPIO DE UNA

Estimule a criança a criar uma história simples a partir de uma figura apresentada para ela. Você pode ajudá-la fazendo perguntas ou iniciando a história e pedindo a ela que complemente.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: livros e figuras.

Nome e idade

FONTE: REACH UP

Se apresente para a criança: “O meu nome é...”. Depois pergunte para a criança, “Qual é o seu nome?”. Ajude se necessário. Se a criança já souber o seu primeiro nome, ensine o seu sobrenome. Depois, ensine a criança a dizer sua idade, mostrando o número nos dedos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

O Mestre mandou

FONTE: MUNICÍPIO DE GUARACI

A brincadeira consiste em realizar os comandos recebidos pelo “mestre”. Se o cuidador disser “O mestre mandou sentar”, a criança deve sentar; se disser “O mestre mandou pular”, a criança deve pular. Escolha três comandos simples, repetindo-os de forma aleatória.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Pequeno e grande

FONTE: MUNICÍPIO DE PETRÓPOLIS

O cuidador deverá estimular a criança a colocar os feijões (ou outros objetos pequenos) ora no recipiente pequeno, ora no recipiente grande, chamando a atenção para a diferença de tamanho entre eles.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: recipiente e feijões.

Picula ou pega-pega

Esse jogo é chamado picula – uma palavra iorubá – na Bahia. O grupo escolhe quem vai ser o pegador, os participantes correm livremente, enquanto o pegador tenta pegá-los. Quando isso acontece, quem foi pego é o próximo pegador.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Pilha de sapatos

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Todos sentam-se em círculo, e um participante por vez vai equilibrando um pé de sapato ou chinelo na pilha. Não pode deixar a pilha cair.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: sapatos.

Que cor é essa?

FONTE: MUNICÍPIO DE ITAPÉ

Pinte cada buraco da cartela de ovos de uma cor diferente, usando – no máximo – três cores. Faça bolinhas de papel das mesmas cores. Peça para a criança colocar as bolinhas de papel nas “casinhas” de cor correspondente na caixa de ovos, incentivando-a a nomear as cores que identifica.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel, caneta ou lápis e caixa de ovos.

Quente ou frio

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

Esconda um objeto para a criança encontrar, dando dicas fáceis como: “Está quente”, quando ela estiver próxima, ou “Está frio”, quando ela estiver longe.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: objetos para esconder.

Separação das cores

FONTE: MUNICÍPIO DE IPUPIARA

Coloque palitos de picolé de três cores diferentes dispostos em frente à criança. Peça para a criança separar os palitos amarelos (ou de outra cor). Pode usar pregadores de roupa em vez dos palitos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: palitos e tintas.

Sombras

FONTE: UNICEF

Em uma área externa, com a luz do sol, brinque de fazer sombras diversas no chão ou na parede.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva.

Tabuleiro de animais

FONTE: MUNICÍPIO BENJAMIN CONSTANT

Confecção de miniaturas de animais junto à família, usando materiais locais, como frutas, sementes etc. A criança poderá depois brincar com esses bichinhos, o que estimula a criatividade, a imaginação e a linguagem.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: frutas, sementes e canetas.

6.5 - DE 3 A 6 ANOS

A Corrente que pega gente

Em uma quadra, ou algum lugar com espaço, escolha uma criança para ser o pegador e lugares para serem os piques. Os outros alunos devem correr de um pique a outro; se forem pegos, juntam-se ao pegador, ficando de mãos dadas formando uma corrente. A corrente segue em direção aos outros alunos para tentar pegá-los, todos que estão de mãos dadas cantam assim: “Lá vem a corrente que pega a gente, quem tem medo sai da frente”. Todos os alunos que forem pegos virarão corrente também.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

Adoleta

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Nesta brincadeira, as crianças devem formar uma grande roda e bater na palma da mão umas das outras, conforme o ritmo da cantiga Adoleta: “Adoleta, le peti peti polá, le café com chocolá. Adoleta, puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu; puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela; puxa o rabo do pneu, quem saiu foi eu”. A última criança que é acertada na palma da mão quando a música acaba sai da brincadeira. Vence a criança que permanecer na roda até o final.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

Água, terra

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Nesta brincadeira, as crianças devem traçar uma linha reta no chão: de um lado escrever água e de outro lado, terra. Uma criança deve ficar responsável por dar as ordens, e as demais crianças formam uma fila. Quando a criança disser “Água!”, elas devem pular para o lado que está escrito água; quando ela disser “Terra!”, elas devem pular para o lado da terra; assim intercalando os comandos. Quando uma criança pular para o local errado, ela será eliminada da brincadeira. Para evitar a exclusão, podem ser alteradas as regras, por exemplo: em vez da eliminação dos participantes, fazer uma contagem de pontos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: graveto e terra.

Amarelinha

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

As crianças devem riscar o chão com um giz formando quadrados numerados de 1 a 10. Em seguida, uma delas deve jogar uma pedrinha ao chão. Daí a criança deve ir pulando os quadrados da amarelinha intercalando pulos de dois

pés e de um pé só. Ao chegar ao final, ela deve retornar, pegar a pedrinha sem pular no lugar onde ela está e chegar ao início. Posteriormente, a criança deve jogar a pedrinha mais adiante e fazer todo o percurso novamente. Quando ela errar, então, será a vez da próxima criança.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

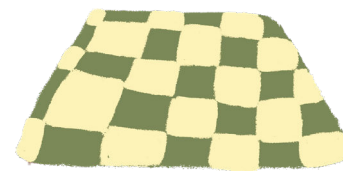
MATERIAIS SUGERIDOS: giz e pedrinhas.

Amarelinha africana

A amarelinha africana, diferentemente da nossa tradicional amarelinha, não usa uma pedrinha nem tem céu ou inferno, e seu formato é diferente. Não é uma brincadeira de competição, não há perdedores, e utiliza música. É necessário o número exato de quatro participantes, que têm que executar a coreografia de forma simétrica e simultânea – por isso, a necessidade de uma música. Na África, existem festivais dessa amarelinha, cada grupo cria a sua coreografia e escolhe a música.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa de som.



Ampe (Gana)

FORTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Uma criança é escolhida para ser a líder e as demais participantes estarão em uma meia-lua. A liderança escolhe alguém e fica na sua frente batendo palmas e pulando. Por fim, saltam e colocam um pé à frente. Se os dois participantes colocarem o mesmo pé para frente, a líder está fora e a outra criança vira líder. Se colocarem pés diferentes, a líder se direciona para o próximo oponente e assim por diante. Cada vez que um jogador “líder” vence, ele ganha um ponto, e, ao término da brincadeira, vence aquele que obtiver mais pontos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

Arte com tinta e barbante

FONTE: FUNDAÇÃO MARIA CECÍLIA SOUTO VIDIGAL

Coloque tinta em um pratinho. Se a tinta estiver muito densa, você pode diluí-la usando algumas gotas de água (também é possível fazer tinta caseira com água e barro ou água e corante de alimentos). Corte um pedaço de cerca de 20 cm de barbante e o ofereça à criança. Peça que ela molhe o barbante na tinta. Dobre o papel (ou tecido) ao meio e coloque o barbante entre as metades, deixando uma ponta para fora. Apoie sua mão em cima do papel de modo a segurá-lo e peça para que a criança puxe o barbante. Então, convide-a a abrir o papel e se surpreender com o desenho criado.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel, barbante e tinta.

Banana verde (Angola)

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Tira-se a sorte, por exemplo, por meio do “cara ou coroa” ou com alguém escondendo algo em uma das mãos para o adversário descobrir qual é a mão vazia. Quem perder, com os olhos fechados, deve gritar “Banana!” repetidas vezes, enquanto os demais participantes correm para se esconder respondendo “Verde!”, a fim de dar a entender que ainda não se esconderam. Após todos se esconderem, devem parar de gritar “Verde!”; assim o participante que gritava “Banana!” pode começar a sua missão de achar todos. Depois de todos serem encontrados, a pessoa que foi encontrada primeiro fica com a responsabilidade de procurar os colegas na próxima rodada.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: moeda ou objeto para esconder nas mãos.

Banho de rio - Plantar bananeira

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Aqui, o objetivo é conseguir manter os pés para cima. Uma maneira fácil de plantar bananeira é mergulhar com as mãos em direção ao fundo de algum lugar com água (brejo, tina, rio, lago, lagoa), impulsionar as pernas para cima e apoiar-se nas mãos. A brincadeira também pode ser realizada em território seco. Em ambos os casos, é preciso supervisionar as crianças de perto, para que não haja acidentes.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

Barra-manteiga

Em uma quadra ou ambiente com espaço, traçam-se, no chão, duas linhas paralelas com uma distância de 8 a 15 metros. O jogo começa com os participantes de cada time enfileirados lado a lado nas respectivas linhas. Quanto mais pessoas, melhor. Os adversários ficam de frente uns para os outros. O jogador do time que começar, sai da linha e se dirige até a do time rival. Os adversários estendem a mão com a palma para cima e ele bate em cada uma seguindo o ritmo da música: “Barra-manteiga, na fuça da nega, minha mãe mandou bater nesta daqui... 1, 2, 3!”. A última batida é mais forte, e o jogador deverá correr de volta para seu time. O dono da mão, por sua vez, corre atrás e tenta pegar o adversário antes que este atravesse a linha, antes de dar a batida final. O jogador que está cantando pode demorar o tempo que julgar necessário para tentar pegar o outro de surpresa e ter tempo de fugir. Se conseguir, o rival que o perseguiu passa a fazer parte de seu time; se for pego, ele é quem vai para o outro time. Ganha a equipe que chegar ao fim do tempo estabelecido com o maior número de jogadores. Se não houver limite de tempo, o jogo segue até que o último jogador de seu time seja pego.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Batatinha quente

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Esta brincadeira deve ser realizada em grupos, As crianças devem se sentar em círculo, e uma delas é selecionada para se sentar no meio da roda de olhos vendados. A criança sentada ao meio começa então a dizer: “Batata quente, quente, quente, quente...”. Enquanto isso, as crianças começam a passar de mão em mão a batata ou bola. Quando a criança sentada ao meio do círculo gritar “Queimou!”, a criança que estiver com a batata ou bola em mãos deve cumprir uma prenda, como cantar ou dançar, por exemplo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bola, batata ou objetos em geral.

Buraquinha (Angola)

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

O jogo consiste em retirar as pedras que se encontram dentro de um buraco feito no chão. Os participantes sentam-se em volta desse buraco cheio de pedras, e cada um deve ter uma pedra na mão. Um por vez, os participantes devem jogar a pedra que está em suas mãos para cima, ficando momentaneamente com as mãos livres, puxar para fora as pedras que estão no buraco e, logo em seguida, pegar a pedra que jogou para cima sem deixá-la cair no chão. Conseguindo, deve jogar novamente a mesma pedra para cima e devolver todas as outras pedras para o buraco, com exceção de uma. Essa pedra que restou fica para o jogador. Se a pedra lançada para cima cair no chão, quem estiver jogando deve passar a vez. Se não conseguir devolver as pedras para o buraco ficando apenas com uma delas, também deve parar, e outro participante continua o jogo. Quando as pedras no buraco acabarem, os jogadores com pedras ao seu dispor devem colocá-las no buraco. Quem tomar todas as pedras disponíveis no jogo para si ganha.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: pedras.

Bola ao cesto

FONTE: MUNICÍPIO DE CURAÇÁ

Faça uma bola de papel ou meia. Coloque um cesto ou pote grande fora do alcance da criança, mas não muito longe. Ensine a criança a jogar a bola dentro do cesto. Use a palavra “dentro” para que ela entenda o conceito.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bola e cesto.

Cabeceio

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Esta brincadeira, em geral realizada na rua, é uma variação do tão conhecido futebol. Ela começa com a produção de uma bola artesanal: os participantes enchem uma meia com papel, amarram a ponta com um cordão e envolvem a meia com mais papel. Os participantes são: um goleiro e alguns jogadores.

Duas pedras grandes podem simular uma trave. O goleiro posiciona-se no meio das duas pedras e tem a função de agarrar a bola. Por sua vez, os jogadores colocam-se diante do goleiro e ficam incumbidos de marcar “pontinhos” com os pés, ou seja, devem posicionar a bola no peito do pé, chutá-la para cima e aguardar que a bola volte a cair no peito do pé, para então repetir o movimento, mantendo a bola no ar e em contato com o peito do pé o tempo todo. Esse toque da bola com o peito do pé chama-se pontinho.

Para dificultar ainda mais a brincadeira, com esse mesmo movimento, o jogador deve ir virando o corpo de modo circular, ou seja, ir girando e marcando pontinhos. Então, quando estiver perto do gol, antes de finalizar o giro, o jogador deverá acertar a bola com mais força com o peito do pé, a fim de que a bola chegue a tocar na cabeça, pois é com a cabeça que o jogador

lançará a bola para o gol. Após cabecear a bola, se ela passar pelo goleiro e cair entre as pedras, será ponto para o jogador. Caso isso não aconteça e caso o goleiro consiga agarrar a bola, será a vez de outro jogador tentar fazer um gol de cabeceio por meio dos mesmos movimentos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bola, meia, papel e pedras.

Cabo de guerra

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

O cabo de guerra é uma atividade esportiva que envolve força. Para realizá-la, usa-se uma corda, chamada de “cabo”. Duas equipes disputam entre si, cada qual em um campo. No centro, entre um campo e outro, deve-se riscar uma linha que os separe. Cada equipe se organiza de um lado, com quantidade igual de membros. Ao iniciar a disputa, ambos os times ficam incumbidos de segurar cada qual uma das pontas do cabo (corda). O objetivo do jogo é puxar a corda das mãos do grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central que divide os campos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: corda.

Carro de lata (Angola)

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

A brincadeira consiste em transformar materiais usados, como latas de óleo e de manteiga, em carros de lata. Uma lata deve ser aberta, e nela a criança desenha as partes características do carro desejado. Em seguida, essas partes devem ser recortadas para que o carro seja montado. Para finalizar, podem-se acrescentar alguns acessórios, como rodas feitas com tampas de garrafa de água e uma corda que ligue o carro a uma vara usada para dirigi-lo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: lata, caneta, tesoura ou faca e cola.

Ciranda, cirandinha

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Brincadeira em que os participantes formam uma roda de mãos dadas e começam a girar. Enquanto giram, todos os integrantes cantam a música Ciranda cirandinha. Quando a música indicar, um participante vai para o centro da roda, recita um verso e volta para o seu lugar. Os participantes vão se alternando, até todos terem recitado um verso no centro da roda. Para ouvir a canção, acesse: Ciranda cirandinha. (<https://youtu.be/EZXXel3FI-M>)

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Cabra-cega

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Uma das crianças (escolhida ou sorteada) será a cabra-cega: com os olhos vendados, deverá girar várias vezes para que fique desorientada e, então, tentará alcançar os outros participantes da brincadeira. Os outros jogadores, que não estão vendados, fogem e se esquivam do pegador. O primeiro a ser pego assume a posição de cabra-cega. Em outra versão do jogo, a cabra-cega, além de alcançar os jogadores, deve fazer perguntas e adivinhar pela audição quem foi pego. Quanto mais participantes na brincadeira, melhor.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.


MATERIAIS SUGERIDOS: venda para cobrir os olhos.






Coelhinho sai da toca

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO



Para a realização desta brincadeira, deve haver, no mínimo, dez crianças. Em trios, uma criança fica agachada e as outras duas juntam os braços formando uma “toca”. A criança “sem trio” fica ao meio sem ter uma toca. Ao darem o sinal dizendo “Coelhinho sai da toca!”, todas as crianças devem sair de suas tocas e ocupar uma nova toca, inclusive a criança que estiver ao centro. A criança que não conseguir uma nova toca fica ao centro para esperar outra oportunidade de conseguir uma toca.



HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.



Corre cotia

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Um grupo de crianças, exceto uma, deve se sentar em círculo e cantar a cantiga “Corre cotia na casa da tia, corre cipó na casa da avó, lencinho na mão caiu no chão, mocinha bonita do meu coração”. Enquanto as crianças sentadas cantam a cantiga, a criança que ficou de fora começa a andar em volta da roda com um lencinho ou um objeto pequeno, ela então irá escolher um participante e deixar o objeto atrás de suas costas. Quando esse participante percebe a presença do objeto em suas costas, ele se levanta e começa a perseguir a criança; a criança que deixou o objeto deve correr e tentar se sentar no lugar vago antes que seja pega pela outra criança.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: lenço ou objeto pequeno.

Corrida do saco

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Para esta brincadeira, cada criança deve ter um saco no qual possa entrar e que vá até sua cintura. Dentro do saco e segurando sua borda com as mãos, as crianças devem saltar e correr até uma linha de chegada. Quem alcançar a chegada primeiro sai vencedor.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: saco grande.

Contar estrelas

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Ao ar livre, em noites de lua cheia, contar as estrelas e, às vezes, aliar essa atividade à contação de histórias é uma brincadeira comum em alguns cantos do Brasil.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

Corrida de estátua

FONTE: CRESÇA COM SEU FILHO

A criança deve correr e parar em posição de estátua cada vez que ouvir o comando “Estátua!”.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.



Dança no ritmo do outro

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

A ideia é criar uma dança coletiva com sons e passos. A primeira pessoa bate palmas e faz um movimento, a segunda repete e cria mais um, e assim por diante. Quando voltar para quem começou a brincadeira, o desafio continua e vai ficando mais difícil.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa de som.

Desenhando um baobá

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

O baobá é uma árvore africana com uma forma bem peculiar e aparece em várias lendas, contos e tradições africanas. Enquanto aprendem a desenhar o formato da árvore, as crianças podem ouvir histórias sobre ela.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: papel, cartolina, caneta e lápis de cor.

Desenho na areia

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Esta brincadeira pode ocorrer de duas formas. Na primeira, todos desenharam na areia o que quiserem e, ao final, cada um comenta o que desenhou. Na segunda, alguém diz o que deve ser desenhado e, ao final, eleger-se o desenho mais admirado.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: graveto ou objeto para desenhar na areia.

Dia e noite

FONTE: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DA CULTURA AFRICANA

Formam-se duas fileiras, uma representando o “dia” e outra a “noite”, que se defrontam a certa distância, tendo cada uma, na retaguarda, a linha de seu pique. A pessoa que está facilitando o jogo diz “Noite!”, e os jogadores dessa fileira fazem meia-volta e saem correndo, perseguidos pelos da fileira “dia”, que tentam prendê-los antes que atinjam o seu pique. Os prisioneiros passam para o partido que os prendeu. As fileiras voltam a se defrontar, atentas ao nome a ser proferido pelo facilitador; a fileira mencionada deve fugir perseguida pela outra etc. Vence o partido que fizer maior número de prisioneiros.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Feijão queimado

Todos os participantes ficam de mãos dadas em uma fila. Quem estiver em uma das pontas comanda a brincadeira. Para começar, cantam-se os seguintes versos:

TODOS - “Feijão queimado!”

COMANDANTE - “Quem queimou?”

TODOS - “Ladrões dos porcos!”

COMANDANTE - “Quer que eu prenda?”

TODOS - “Prenda já, daqui pra lá!”.

O comandante então puxa a fila em direção a outra ponta e passa por baixo da ligação entre os braços do último e do penúltimo jogador, levando o resto do grupo com ele. Com isso, o penúltimo da fila ficará com os braços cruzados, como em um nó. Quando a fila inteira estiver enrolada, as duas pessoas que estiverem na ponta puxam a fila para os lados opostos, como em um cabo de guerra vivo. Quando a corrente humana se romper, o lado com mais jogadores é o vencedor.

DICA: Durante a brincadeira, os participantes podem aproveitar para cantar outras músicas de roda ou folclóricas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Grande ou pequeno

FONTE: MUNICÍPIO DE TOCANTÍNIA

Coloque duas folhas, galhos ou outros objetos que tenham tamanhos diferentes em uma superfície. Peça à criança para dizer qual é o grande e qual é o pequeno. Faça elogios quando ela acertar.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e linguística.

MATERIAIS SUGERIDOS: folhas, galhos e outros objetos.

litoti, ou “Meu Deus!”

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Duas equipes são formadas, sendo uma a construtora e a outra a destruidora. As equipes devem chutar e arremessar a bola locomovendo-se dentro do campo de jogo na tentativa de derrubar as latas distribuídas na quadra – no caso da destruidora – ou de montar no seu lado do campo uma pirâmide – no caso da construtora. Quando o aluno construtor for atingido pela bola da equipe destruidora, este está fora ou impedido de prosseguir. Quando acabar o tempo estipulado para o jogo, vence a equipe que tiver alcançado seus objetivos com mais êxito.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bola e latas.

Jogo de lata

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Um dos participantes deve se posicionar no centro de uma área previamente delimitada, diante de algumas latas vazias (de sete a dez latas). O objetivo é conseguir empilhar todas as latas, uma em cima da outra, sem deixá-las cair, enquanto se esquivava da bola atirada pelos outros dois jogadores, posicionados um em cada ponta da área do jogo. Caso consiga empilhar todas as latas,

esse jogador sai vencedor. Caso não consiga, a vez é passada para outro participante. Uma variação é o jogador do centro, em vez de empilhar as latas, tentar recolher um número maior de latas vazias (de 30 a 50) e colocá-las dentro de uma cesta, esquivando-se da bola atirada pelos outros dois participantes. Se conseguir recolher todas as latas sem ser atingido pela bola, ele sai vencedor.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: lata e bola.

Jogo dos feijões

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Separe um saquinho de pano e distribua três feijões para cada participante. Cada um coloca um pouco dos seus feijões no saco. Um participante precisa adivinhar quantos feijões os outros colocaram no saco. A cada acerto, ele tira um dos seus feijões do jogo. Quem acertar três vezes ganha.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: feijões e sacos.



Labirinto de Moçambique

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Com um giz, desenha-se um labirinto no chão, e as crianças devem começar na extremidade externa do desenho. Elas podem ficar em pé ou usar uma pedra para representar cada jogador. Para avançar pelo caminho, os jogadores tiram par ou ímpar e o vencedor de cada rodada avança para a posição seguinte. Isso se repete várias vezes e quem chegar ao final primeiro ganha a partida.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: giz e pedras.

Mãe da Rua

Delimita-se o espaço da brincadeira, pode ser um espaço no chão de 6 x 6 metros na rua ou quadra. Divide-se as crianças em duas equipes, cada uma de um lado do espaço delimitado. Escolhe-se o “pegador”, este fica no meio da rua. Os que estão atrás das linhas devem tentar atravessar para o outro lado, seguindo as orientações do pegador. Por exemplo: atravessar com um pé só; atravessar com os dois pés unidos; atravessar na posição de quatro apoios; passo de elefante (imitar um elefante); passo de macaco (imitar um macaco) etc. Quem for pego ajudará o pegador.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Mamba (África do Sul)

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Este jogo representa a relação íntima de algumas tribos africanas com a fauna regional e simboliza uma das maiores predadoras da região, a mamba negra. Marque e estabeleça limites, dentro dos quais todos devem permanecer. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A mamba se movimenta dentro da marcação e tenta apanhar os outros. Quando alguém é pego, ele deve segurar nos ombros ou cintura do jogador capturado formando uma corrente que representa o corpo da cobra. Atenção, apenas o primeiro da fila (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os demais colegas do corpo da cobra podem ajudar, não impedindo os adversários de passarem. Quem conseguir ser o último do grupo “livre”, e não ser pego, vence o jogo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.



Mancala

Mancala é um jogo africano milenar que pode ser encontrado em diferentes países do continente. Seu nome, bem como suas regras, pode variar de um local para outro, mas a dinâmica é sempre a mesma. Inspirado nas tarefas agrícolas de semeadura e colheita, o jogo da Mancala se revela estratégico e inteligente. Para confeccionar seu tabuleiro com materiais simples, basta utilizar uma caixa de ovos e recortar duas fileiras com 6 cavas cada. As regras básicas são as seguintes: cada jogador iniciará a partida com 24 feijões distribuídos igualmente pelas suas 6 cavas. Para decidir quem iniciará a partida, os jogadores deverão tirar par ou ímpar, e o jogador que iniciar deverá tirar os 4 feijões (ou outro material) de sua cava e distribuir (semear) nas suas cavas. No entanto, é preciso que pelo menos um de seus feijões seja semeado em uma cava do adversário. O jogo termina quando um jogador não tiver feijões suficientes para semear até a cava do adversário. Neste momento, contam-se os feijões que cada um colheu e aquele que tiver colhido o maior número de feijões ganhou o jogo.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caixa de ovos, tesoura e feijões.

Matakuza

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Desenhe um círculo de 15 cm de diâmetro em um papel e recorte-o. Coloque o círculo no chão e encha ele de tampinhas de garrafa pet. Cada participante fica com outra tampinha na mão, que deve ser arremessada para o alto enquanto o mesmo participante tenta tirar uma ou mais tampinhas do círculo – cada uma vale um ponto. A tampinha atirada para o alto deve ser apanhada pelo participante ainda no ar. Se ela cair, não valem os pontos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: lápis, caneta, papel, tesoura e tampinhas de garrafa pet.

Meu querido bebê (Nigéria)

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

O jogo tem uma organização simples: um aluno é escolhido e fica com os olhos fechados fora do grupo, outro é selecionado para ser o “bebê”. Posteriormente, o “bebê” deita no chão enquanto os outros jogadores desenham o seu contorno. Depois, ele se levanta e se reúne aos demais colegas. O aluno que estava de olhos fechados volta e tenta adivinhar quem é o “bebê” a partir do contorno no chão. Caso ele acerte, pontua e continua em uma nova rodada. Caso erre, outro assumirá este papel. No fim da brincadeira, vence quem tiver adquirido mais pontos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caneta ou giz.

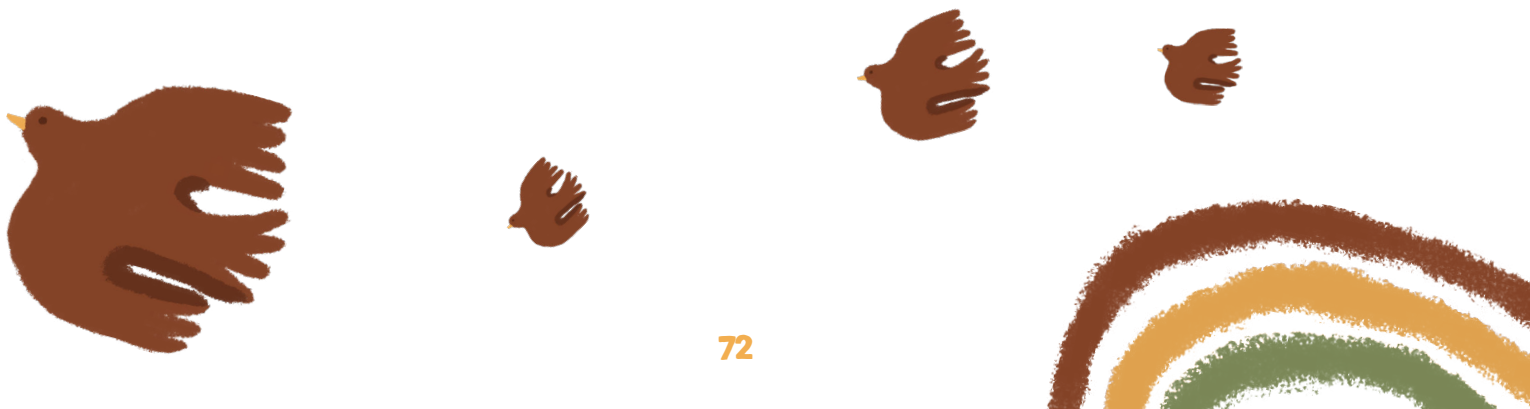
Mbube: chamar o leão

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Dois participantes ficam vendados e vão representar o leão e a presa. Ambos ficam dentro de uma área limitada e devem se mover devagar. Quando o leão estiver perto da presa, todos devem falar “Mbube, mbube!” mais alto. Se ele estiver longe, os demais participantes falam baixinho “Mbube, mbube...”. Assim, o som das pessoas vai guiando tanto o leão quanto a presa.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: vendas para os olhos.



Morto-vivo

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Esta brincadeira deve ser realizada em grupo. As crianças escolhem uma entre elas para dar os comandos. Quando a criança escolhida disser “Vivo!”, as outras devem permanecer em pé. Quando a criança disser “Morto!”, as demais devem se abaixar. Assim, a criança irá intercalar os comandos, aumentando a velocidade. A criança que errar a execução do comando – por exemplo, se abaixar quando for dito “Vivo!” – sairá da brincadeira. Vence a última criança que conseguir permanecer obedecendo aos comandos sem errar nenhum. Para evitar a exclusão, pode ser alterada esta última regra: em vez da eliminação dos participantes, faz-se a contagem de pontos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Mural da diversidade

FONTE: MUNICÍPIO DE BENJAMIN CONSTANT

Construa, junto aos cuidadores, um mural com informações relativas à cultura daquela família. Ali, podem constar desenhos, fotos, histórias ou mesmo materiais e objetos característicos. O processo possibilita que a criança acesse informações relativas à sua história, origem familiar e cultura. Essa atividade estimula o desenvolvimento de vínculos afetivos entre os familiares.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: imagens, fotos, objetos, cola e tesoura.



Pegadas diferentes

FONTE: FUNDAÇÃO MARIA CECÍLIA SOUTO VIDIGAL

Aproveite um dia de calor para fazer uma exploração com a criança. Molhe os pés da criança e deixe-a caminhar marcando as pegadas (prefira um piso em que as pegadas marquem bem, como o de cimento). Você pode molhar seus próprios pés e brincar junto. Então, vocês podem comparar o tamanho das pegadas, brincar de esconde-esconde seguindo as pegadas, desenhar formas no chão com as pegadas, andar pisando na pegada da pessoa da frente, fazer concurso de quem faz a pegada mais distante da outra, dentre outros. Tenha o cuidado de não molhar muito o chão para evitar acidentes.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: terra, areia e água.

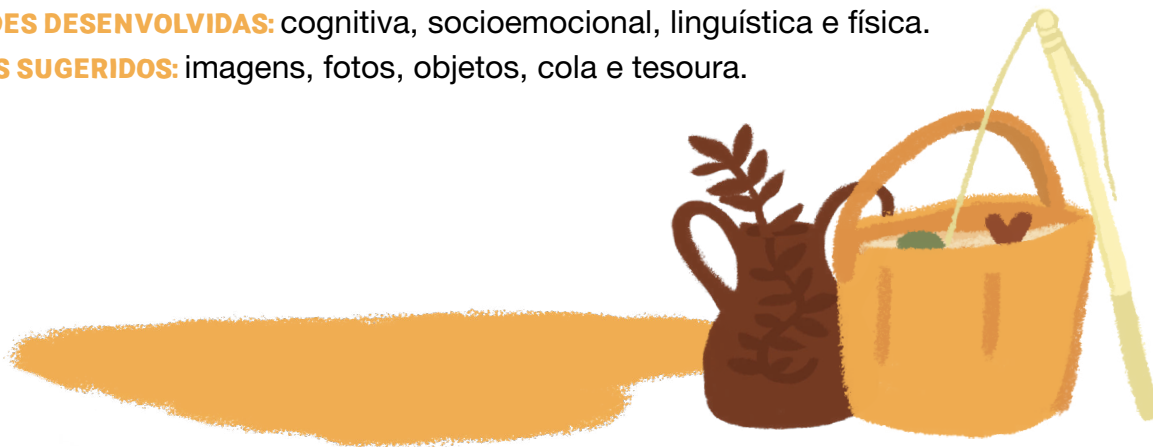
Pescaria com escumadeira

FONTE: MUNICÍPIO DE CURAÇÁ

Coloque água dentro de um balde, bacia ou outro recipiente e, em seguida, jogue ali alguns brinquedos que boiem. Com uma escumadeira, peça à criança para “pescar” os objetos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: imagens, fotos, objetos, cola e tesoura.



Rouba-Bandeira

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo, e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira. O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo sem ser tocado por qualquer jogador adversário; quem não consegue fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua até que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independentemente do número de crianças presas.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bandeiras.

Roda de versos

Para a brincadeira, você precisa de uma peneira ou de uma caixa de sapatos vazia. Escreva alguns versos. Coloque os versos dentro da caixa ou da peneira. Sentem-se em roda e, passando a caixa ou a peneira de mãos em mãos, recitem: “Passa a peneira, menina, vem peneirar. Diga um verso com rima quando a peneira parar”. Quando acabar, quem estiver com a peneira em mãos deve recitar um versinho. Caso não saiba nenhum, pegue um verso de dentro da caixa ou da peneira.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: peneira ou caixa de sapatos vazia, papel, caneta e lápis.

Si mama kaa (Tanzânia)

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Si mama kaa é uma brincadeira cantada que vem de um país africano chamado Tanzânia. Sabemos que a África é um continente importante, que tem grande influência na identidade brasileira, inclusive na linguagem, sendo o suaíli o dialeto predominante na Tanzânia. A letra da música é cantada nesse dialeto: “Si mama kaa, si mama kaa, ruka ruka ruka / si mama kaa / tembea a tembea, tembea a tembea, ruka ruka ruka, si mama kaa / kimbia, kimbia, kimbia, kimbia, ruka ruka ruka / si mama kaa”. “Si mama” quer dizer ficar em pé. Então, todos os participantes ficam em pé, parados, bem eretos. “Kaa” quer dizer abaixar, sentar-se. Então todos se abaixam. “Ruka” quer dizer pular, mas a palavra é repetida três vezes, então é um pulo para cada vez que é dita (repare que o “r” em ruka é brando, como na palavra garoto, não como em rato). “Tembea” quer dizer andar. Quando o professor ou o líder da brincadeira repetir a palavra tembea, os participantes ficam andando, e quando disser kimbia (correr), então é hora de correr – sempre que a palavra for repetida. O professor pode brincar com as palavras do dialeto da Tanzânia, alterando a sequência e causando desordem e surpresa nos alunos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

Subir na árvore

FONTE: CATÁLOGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS

Brincadeira realizada ao ar livre, demanda das crianças diferentes estratégias. Elas precisam encontrar uma árvore e verificar a possibilidade de escalá-la, identificando os pontos de apoio para os pés e as mãos, a distância entre os galhos, a firmeza dos galhos, optando por se apoiar nos mais grossos. Precisam verificar também se os galhos estão úmidos, tomando cuidado

para não escorregarem. Caso a árvore seja frutífera, as crianças poderão se surpreender com a presença de frutas maduras. Essa brincadeira deve estar adequada à faixa etária das crianças.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

Tatu quer sair

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Esta brincadeira deve ser feita em grupo. As crianças formam uma grande roda, e uma entre elas, que será o tatu, ficará no meio da roda e então fará de tudo para escapar; as outras crianças não podem permitir. O participante da roda que deixar escapar passa a ser o próximo tatu.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

Takibol

Um dos jogadores arremessa a bola, tentando derrubar a garrafa, enquanto, no outro círculo, outro jogador tenta rebater o mais longe possível. Se o jogador do taco conseguir rebater a bola para longe, o que a arremessou deve correr para pegá-la.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: bola, tacos e garrafa.





7

BRINQUEDOS

Bilboquê

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO – UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Brinquedo confeccionado em madeira para jogo individual. Consiste em duas peças: uma haste para ser segurada na mão e uma bola, ou espécie de sino, mais pesada, com um orifício onde a ponta superior da haste se encaixa. As duas peças são unidas por um barbante, e o jogo consiste em lançar a peça maior para o alto e tentar encaixá-la na haste.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: madeira, bola, sino e barbante.



Bodoque, funda ou estilingue

Este é um brinquedo muito antigo. Segundo a tradição, o jovem Davi venceu o gigante Golias derrubando-o com uma pedra lançada com sua funda. No Brasil, o bodoque costuma ser confeccionado pelas crianças com uma forquilha de madeira, duas tiras de borracha ou elásticos presos às duas pontas da forquilha e um pedaço de couro, no qual se apoia a pedra a ser lançada. Esse brinquedo também é utilizado pelas crianças para caçar passarinhos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: madeira, borracha ou elástico, couro e pedra.



Bola de meia

Como substitutivo às bolas de couro ou de plástico compradas em lojas, muitas vezes as crianças improvisam bolas com meias recheadas de panos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: meias e panos ou tecidos

Bolhas de sabão

Para fazer bolas – ou bolhas – de sabão, não é preciso comprar tubos providos de argolas, como os que se veem nas lojas de brinquedos. Há várias gerações, as crianças utilizam o caule da folha de mamão e uma caneca de água com sabão para soprá-las.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: caule da folha de mamão, caneca, água e sabão.

Bonecas de sabugo ou pano

Até pouco tempo, as bonecas eram brinquedos caros e povoavam os sonhos de consumo das crianças. Muitas que não podiam comprá-las confeccionavam suas próprias bonecas com pano ou sabugo de milho e usavam da criatividade para criar roupinhas para elas. Às vezes, essa tarefa era desempenhada por uma avó ou por uma pessoa cuidadora, como se vê na obra de Monteiro Lobato, que tem na boneca Emília sua atração principal.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: pano e sabugo de milho.

Carrinhos



Artesanalmente, eles podem ser confeccionados com os mais variados materiais: com caixas de sapatos, com carretéis vazios, com garrafas plásticas ou mesmo com sabugos de milho. A criatividade das crianças é capaz de surpreender.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

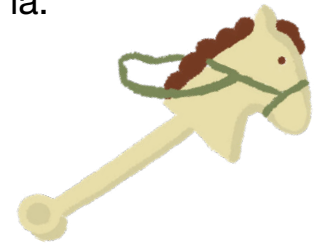
MATERIAIS SUGERIDOS: caixas de sapatos, carretéis, garrafas plásticas, sabugos de milho, cola, tesoura e tinta.

Cavalo de pau

O cavalo é um animal que atrai a atenção das crianças, sobretudo dos menores. Para uma criança de dois ou três anos, um simples cabo de vassoura com uma corda amarrada numa extremidade converte-se num cavalo. Esse protótipo pode ser incrementado, como se vê em feiras de artesanato, com uma cabeça de pano dotada de olhos, orelhas, boca e crina de lã.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: cabo de vassoura, corda, pano, lã, tesoura e cola.



Chocalho

FONTE: COLETIVO ESPELHO MEU

Separe um potinho de plástico pequeno, coloque um pouco de milho e pedrinhas. Teste para ver se o som está bom. Tampe a abertura do potinho e decore com desenhos africanos e adereços.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: pote de plástico, milho ou pedras, fita, cola e caneta.

Gangorra

FONTE: DIVERSÃO E CONHECIMENTO - UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

A gangorra é presença obrigatória em qualquer parquinho. Ela consiste em uma tábua que se equilibra sobre um ponto de apoio central, e a diversão está em duas crianças subirem ou baixarem a tábua com o movimento de seus corpos. Esse brinquedo pode ser construído com uma tábua comprida de madeira e um pneu enterrado até a metade na vertical servindo de apoio.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva, socioemocional, linguística e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: tábua, pregos, martelo e apoio central.

Perna de pau

As pernas de pau servem a dois propósitos: aperfeiçoam o equilíbrio da criança e propiciam uma locomoção mais rápida. Em Caçadas de Pedrinho, de Monteiro Lobato, elas permitem que os personagens escapem do ataque das onças que invadem o Sítio. Esse brinquedo é feito com duas longas hastes de madeira dotadas de espécies de estribos (a cerca de 60 cm do chão), onde se apoiam os pés.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: madeira, pregos e martelo.



Peteca

Brinquedo tradicional brasileiro confeccionado originalmente com uma base de tecido ou couro recheado de pedrinhas e enfeitado com penas de galinhas ou perus. Como no jogo de vôlei, as crianças arremessam a peteca umas para as outras sem deixá-la cair no chão.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: Ttecido, linha, agulha, pedras e penas.

Pião

O pião é um brinquedo muito antigo, em geral, feito de madeira, tendo o formato aproximado de uma pera invertida, com uma ponta saliente de metal e alguns sulcos marcados horizontalmente na sua parte mais larga. O jogo consiste em enrolar um barbante ao redor desses sulcos e, com um movimento rápido, lançar o pião ao chão, onde ele começa a rodar sobre a ponta de metal.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: cognitiva e física.

MATERIAIS SUGERIDOS: madeira, barbante e prego.





8

CONTOS

Liberdade!

(MATÕES DA RITA)

POR VALÉRIA ALVES

Em Matões da Rita, a terra era fértil e a água doce e saudável.

Toda semente que nela caía brotava: tinha milho, arroz, mandioca, ervas medicinais e esplêndidas palmeiras que ofertavam generosamente o seu fruto babaçu.

Alimento precioso, o coco de babaçu, quando quebrado, se transforma em remédio, em óleo; alimenta os animais; enfeita as casas e as moças ao virarem joias.

As quebradeiras de coco babaçu os colhiam, quebravam e tinham um grande conhecimento sobre tudo o que era possível fazer com aquele fruto precioso, aprendizado que se passava de geração a geração. Porém, esse coco tão valioso e essa terra fértil despertaram a ganância dos forasteiros.

Tudo começou lá atrás, quando a liberdade era um sonho e um objetivo. No tempo da escravidão! Quando as mulheres, os homens e as crianças tinham donos e só lhes era garantido o direito de obedecer.

Rita era a dona deles e de todos aqueles matões onde tudo que caía brotava. No entanto, aquela gente preta que preservava a natureza e tinha o conhecimento de transformar o fruto-ouro disse:

— Não queremos mais ter donas! Não queremos mais obedecer!

Assim, se aquilombaram, juntaram-se com os seus iguais espalhados em outros matões. Clamaram e lutaram pela sua liberdade.

Então, a liberdade se fez presente.

Rita, arrependida que estava, doou uma parte daqueles matões para que as pessoas pudessem plantar, colher e viver sem donos, sem castigos, sem medo e em comunidade.

Tempos depois, a ganância e a maldade dos de fora voltaram a faiscar. Se fizeram chama, e novamente exploraram e aprisionaram as pessoas de Matões da Rita.

A comunidade foi tomada pela força dos seus ancestrais quilombolas, outros chegaram com a mesma força e combinaram:

— Seremos livres!

Homens nas trincheiras. Mulheres e crianças na mata. Todos à espreita.

Os estrangeiros gananciosos chegaram. Foram cercados. A batalha estava armada.

No silêncio da noite, as palmeiras dançavam com o vento e lançava ao chão seu fruto rebento.

Toda a natureza se enunciava a favor: pássaros voavam, o barulho do rio atordoava, os grilos cantavam.

O temor invadiu a mente e os corpos dos forasteiros, e, certos da batalha perdida, eles fugiram sem deixar um rastro.

Ao alvorecer, ouviu-se os gritos das e dos quilombolas:

— Estamos libertos!

Tambores, comidas, danças e rezas foram providenciados para celebrar a vitória. Cantavam e diziam:

— Liberdade! Liberdade!

Nas margens

(SÃO BENEDITO DOS COLOCADOS)

POR VALÉRIA ALVES

- Quem é o santo?
- São Benedito.
- De que lado ele está?
- Numa margem do rio, São Benedito dos Colocados. Na outra, o São Benedito dos Nicolaus.
- Quando essa margem foi dividida?
- Há mais de 100 anos
- De quem iremos falar?
- De São Benedito dos Colocados.
- O que diz São Benedito sobre essa história?
- Nada! São as mulheres que falam e protagonizam.
- Quem eram elas?
- Donas das terras e do ouro.
- O que elas faziam?
- Resistência!
- Onde elas estão?
- Foram comidas por onças.
- Que onças?
- Pelas onças da natureza, da cidade, da ganância e da política.
- E como está São Benedito dos Colocados?

- Resistindo!
- Quem são eles?
- Quilombolas.
- E como estão as crianças?
- Na escola, caçando nas matas e na beira dos rios.
- E como estão as mulheres?
- Quebrando coco do babaçu.
- E como estão os idosos?
- Resistentes e oprimidos em suas casas de madeiras e folhas.
- Quem são os líderes?
- Todas e todos.
- O que eles fazem?
- Resistência!
- Eles têm medo?
- Sim! Da estrada.
- Para onde ela os leva?
- Para a morte.
- O que eles fazem?
- Resistem!
- O que eles almejam?
- Uma ponte.
- Para quê?
- Para a autonomia e a liberdade.



Identidade

(BOQUEIRÃO DOS VIEIRAS)

POR VALÉRIA ALVES

Em Codó, uma nascente de água entre dois morros recebia o nome de boqueirão. Era assim que os antigos diziam.

Ao redor desse boqueirão, habitavam duas famílias: Vieira e Medeiros.

A família Viera se multiplicou e construiu suas casas em torno do boqueirão, assim, ele passou a se chamar Boqueirão dos Vieiras.

Ali, as famílias negras viviam em comunidade bem antes da abolição da escravidão. Eram valentes quilombolas.

A mata era fértil, e tudo que plantava germinava. O rio, cor de prata, oferecia água boa e doce para os bichos, plantas e pessoas.

Gente, bichos, plantas, rio e mata conviviam harmoniosamente e alegravam-se com os batuques, rezas e festas.

As crianças viviam soltas no terreiro. Se divertiam com as brincadeiras inventadas pelos seus ancestrais: chicotinho queimado, mamba, terra-mar, a corrente que pega a gente. Era só alegria!

Em um momento de distração, invasores tentaram roubar suas terras e tudo que nela continha: sua história, cultura e identidade.

Construíram uma grande estrada.

De um lado, ficou a mata; do outro, o Rio das Pratas.

A comunidade se dividiu e a desarmonia foi plantada.

Uns reclamavam:

— Esse pedaço de chão é meu!

Outros diziam:

— Todo esse chão é nosso!

Chegaram outras pessoas que não sabiam em qual lado iriam ficar.

Os assaltantes, aproveitando-se da situação, acabaram com os batuques e com as risadas.

As pessoas que queriam a terra para todos, movidas pela história e força dos seus ancestrais, foram para a luta contra os invasores. Queriam garantir que todas as famílias pudessem plantar, colher e viver novamente em comunidade.

— E o que é preciso para vencer essa batalha?

— Contar e recontar a história. Resgatar a identidade quilombola.



9. Bibliografia

ARCHANJO, E. (2014). Quilombos de Oriximiná (Pará – Brasil): escravidão, fuga e memória no século XIX. **Revista De História Da UEG**, 3(2), 52-70.

BARTH, F. **Os grupos étnicos e suas fronteiras**. O guru, o iniciador e outras variações antropológicas. Rio de Janeiro, Contracapa. 2000.

BRANDÃO, Ana Paula (coord.). **Saberes e fazeres**, v.3 : modos de interagir . Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006, 152p. : il. color. - (A cor da cultura).

BRANDÃO, Ana Paula (coord.). **Saberes e fazeres**, v.2 : modos de sentir. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006, 76p. : il. color. - (A cor da cultura)

BRANDÃO, Ana Paula (coord.). **Saberes e fazeres**, v.1 : modos de ver . Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006, 116p. : il. color. - (A cor da cultura)

Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras [livro eletrônico] / organização Helen Santos Pinto, Luciana Soares da Silva, Míghian Danae Ferreira Nunes. - São Paulo : Aziza Editora, 2022.

CARNEIRO DA CUNHA, M. **Cultura com Aspas e outros ensaios**. São Paulo, Cosac & Naify, 2009.

HOFBAUER, Andreas. Cultura, diferença e (des)igualdade. In: **Contemporânea**, n.1, UFSCar, 2011, p. 69-102.

MBEMBE, Achille. As formas africanas de auto-inscrição. **Estudos afro-asiáticos**. [online], 2001, vol. 23, n. 1, p.171-209.

MOREIRA, Jorgeanny de Fátima Rodrigues (2013). **Práticas e saberes populares no quilombo**: a comunidade Kalunga do Engenho II em Cavalcante, Goiás. XXVII Simpósio Nacional de História: Conhecimento Histórico e Diálogo Social.

PIRES, Amanda Sampaio; OMENA, Sérgio Henrique Sorocaba Ayoun (2015). Quebradeiras

de coco: uma luta pela autonomia através do livre acesso aos babaçuais. **Revista do CEDS** (Periódico do Centro de Estudos em Desenvolvimento Sustentável da UNDB), n. 2, volume 1, mar./jul. 2015. Semestral.

SANTOS, Tatianne Silva; NOLL, Matias; ANDRADE, Leonardo Carlos de. **Diversão e conhecimento**: um resgate de brincadeiras e jogos da Comunidade Quilombola do Cedro. Goiânia: IF Goiano, 2020. 1. ed.

SCWARTZ, Rosana Maria Pires Barbato (2017). Quebradeiras de coco de babaçu: cultura tradicional e a preservação do meio ambiente. **Emblemas** (Revista da Unidade Acadêmica Especial de História e Ciências Sociais) – UFG/CAC.

SILVA, George; MELO, Sayonara Figueirôa Bezerra (2011). **Análise religiosa e cultural das comunidades quilombolas na atualidade**. In: V Colóquio de História: Perspectivas Históricas, Historiografia, Pesquisa e Patrimônio.

SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Identidade e diferença**. Petrópolis, Vozes, 2000, p.73-102.

SOUZA, Valéria Alves de (2020). **Para o público ou para o privado?** Relações raciais, educacionais e institucionais (in)audíveis no município de Laranjeiras (SE): um estudo de caso. 2020. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

TRINDADE, A. **Valores civilizatórios afro-brasileiros e Educação Infantil**: uma contribuição afro-brasileira. Modos de brincar: cadernos de saberes, fazeres e atividades. A Cor da Cultura, 2010.



ISBN: 978-65-80724-06-2

