



RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOB O PRISMA DE UMA VIVÊNCIA EDUCATIVA NO QUILOMBO

Alessandro Castro Porto
Almir da Silva Sobrinho
André Luiz Ferreira da Silva
Evandecléia Gomes de Araújo
Larissa Sousa Cruz
Sandra Maria Lima da Silva
Josué Tadeu Lima de Barros Dias

RESUMO

As comunidades quilombolas são produtoras de cultura e história em contexto próprio e no meio social que as rodeiam. A influência das relações étnico-raciais não se resume apenas na cor da pele ou na culinária, mas abrange aspectos bem maiores e, um desses está justamente no contexto dos jogos, brinquedos e brincadeiras visando resgatar um traço forte de pluralidade, enquanto elemento de cultura. O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência de uma aula campo desenvolvida com o projeto virando o jogo: resgatando as brincadeiras tradicionais no Quilombo. Trata-se de um estudo descritivo, qualitativo realizado com 22 crianças com faixa etária entre 5 e 12 anos de uma comunidade remanescente de quilombo na cidade de Batalha-Piauí. A atividade ocorreu em dois momentos, o primeiro; consistiu numa roda de conversa sobre os aspectos históricos dos quilombos e sua relação com os jogos e brincadeiras tradicionais, o segundo momento; referiu-se a construção do projeto, visita campo e intervenção. A turma dividiu-se em 4 grupos sendo: 1-Pega o rabo/ Bilboquê; 2- Prende/Solta e Pula corda; 3-Dança das cadeiras/ Corrida do limão na colher; 4- Corrida de saco e Corrida de Cavalo de pau. Os dados foram coletados e estruturados a partir dos relatos de conteúdo dos diários de campo. Deste modo, a atividade desenvolvida mostrou-se uma experiência importante, possibilitando a práxis e reflexão dos assuntos

abordados em sala, aproximando o fazer do profissional na Educação Física, não somente do ponto de vista recreativo, mas também no contexto histórico, social e cultural.

Palavras-chave: Comunidade Quilombolas; Educação Física; Prática educativa.

INTRODUÇÃO

Etimologicamente, a palavra quilombo (kilombo – quimbundo) significa acampamento guerreiro na floresta. Essa expressão é originária dos povos bantus, que habitam na região de Angola. O termo remanescente de quilombos e sua oficialização pela Constituição Federal de 1988, acabou por produzir um novo “sujeito político” que, juntamente com os movimentos sociais surgidos nas últimas décadas do século passado, a exemplo do Movimento Negro, tem lutado pela construção de políticas públicas voltadas para o acesso à terra, educação e saúde, dentre outras demandas (BUTI; OLIVEIRA, 2016).

Os territórios quilombolas foram reconhecidos no Brasil a partir da Constituição Federal de 1988, o que lhes deu direitos territoriais, mas muitos ainda não são inseridos de forma efetiva na sociedade (MIRANDA, 2012). Comunidade quilombola é toda comunidade negra rural, descendentes de escravos, cuja produção é utilizada para a subsistência das famílias, sendo também percebidas como aquelas que congregam laços de convivência e coletividade e tomam a terra como centralidade de suas lutas, em decorrência do processo de exclusão e marginalidade que seus ancestrais sofreram no contexto escravagista brasileiro (PAIVA, 2020).

A discriminação e o preconceito relacionados à cor da pele ainda são frequentes no Brasil. Neste contexto, encontram-se as comunidades remanescentes de quilombolas (CRQs), caracterizadas como espaços habitados secularmente por negros livres descendentes de escravos (MONTEIRO, 2016). Desse modo, os quilombos atravessaram gerações em toda história do Brasil, indicando a participação ativa da população negra na formação histórica e cultural da sociedade brasileira, dando destaque às identidades construídas a partir das lutas travadas no âmbito da cultura, da religião e da economia rural (CUSTÓDIO; FOSTER, 2019).

As discussões sobre relações raciais em nosso país têm sido realizadas desde longa data, mas ganha corpo a partir do momento em que os estudiosos da temática começaram a refletir e problematizar o campo da educação para as relações étnico-raciais. Esse contexto complexo atinge as escolas, as universidades, o campo de produção do conhecimento e a formação de professores/as. A educação precisa visualizar quem são os sujeitos concretos do cotidiano escolar, bem como, articular sua vivência sociocultural ao processo de ensino aprendizagem a que estará proposto (OLIVEIRA,2016).

Nessa perspectiva, as comunidades quilombolas são produtoras de cultura e história em contexto próprio e no contexto social que as rodeiam. O lúdico (Jogos, brinquedos e brincadeiras), estão presentes em seu interior como “elemento da cultura” (SOUZA; GUSMAO, 2011).

Assim, fazendo um recorte da influência das relações étnico raciais, percebe-se que a mesma não se resume apenas na cor da pele ou na culinária, mas abrange aspectos bem maiores e, um desses está justamente no contexto dos jogos, brinquedos e brincadeiras visando resgatar um traço forte de pluralidade cultural (GUTERRES et al., 2019).

Por meio da ação lúdica é possível observar relações internas, escolhas e, principalmente, entrelaçar presente e passado na observação dos traços culturais que são preservados ou ressignificados e podem atuar como legado tradicional da comunidade, sem desconsiderar, no entanto, sua condição atual no movimento de criar e recriar (MIRANDA, 2016).

Paiva (2020) ressalta que, o ato de brincar (assim como o próprio jogo, brinquedo ou brincadeira) desencadeia um novo tipo de conhecimento, isso porque carregam um valor histórico passado de geração para geração; assim sendo, uma mesma brincadeira pode receber diferentes nomes, que são transmitidos oralmente pelos familiares das crianças, e isso depende da região em que a criança está inserida. Esse ato do brincar associado ao campo da Educação Física, permite que a criança construa os movimentos necessários para a execução de um determinado jogo ou brincadeira, e desenvolva habilidades como correr, saltar, pular entre outras.

Em meio à essa discussão, durante a disciplina de recreação e lazer, ofertada aos acadêmicos do primeiro período do curso de licenciatura em Educação Física do Programa Nacional de Formação de Professores da

Educação Básica (PARFOR) no polo Batalha-Piauí, foi possível discutir, problematizar e repensar sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras, seus aspectos históricos e antropológicos, a legitimação e utilização do brincar pelas comunidades quilombolas, barreiras enfrentadas ou existentes para o desenvolvimento do lazer, o racismo na perspectiva do lúdico como as brincadeiras intituladas: escravos de Jó, atirei o pau no gato, assim como a importância do resgate cultural e social dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais.

Ademais, este estudo surgiu como um desejo de resgatar indicativos e legado dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais na comunidade Quilombo como estratégia pedagógica para se abordar a diversidade étnica, histórica e social assim como refletir sobre o papel do educador que anseie desempenhar uma ação pedagógica centrada na ludicidade e no respeito às diferenças.

Nesse sentido, o presente trabalho visa relatar uma experiência vinculada a uma atividade teórico-prática de vivência de jogos e brincadeiras tradicionais desenvolvida em uma comunidade quilombola em Batalha-Piauí, na localidade Estreito, desenvolvida pelos acadêmicos do primeiro período do curso de licenciatura em Educação Física do Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR) no polo Batalha-Piauí pela Universidade Federal do Piauí (UFPI).

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo com abordagem qualitativa, relato de experiência, vivenciado pelo docente e discentes durante a disciplina recreação e lazer. A disciplina iniciou sua oferta em janeiro do semestre de 2023, abrangendo os acadêmicos do 1º período do curso de Educação Física (idealizadores das atividades) e participantes do Projeto: Virando o Jogo: Resgatando as brincadeiras tradicionais no Quilombo, em uma comunidade quilombola da cidade de Batalha-PI.

Como estratégia metodológica, optamos pela pesquisa bibliográfica baseada para construção do Projeto Virando o Jogo: Resgatando as brincadeiras tradicionais no Quilombo, a partir do qual foram desenvolvidas atividades que envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais. Para Gil

(2002), essa pesquisa é desenvolvida a partir de artigos científicos, livros, ou seja, material produzido por outros pesquisadores. Este estudo caracterizou-se também como pesquisa qualitativa descritiva, que de acordo com Lakatos (2003) consiste na investigação de pesquisa, cuja principal finalidade é o delineamento ou análise das características dos fatos ou fenômenos.

A atividade ocorreu em dois momentos, o primeiro; consistiu numa roda de conversa sobre os aspectos históricos dos quilombos e sua relação com os jogos e brincadeiras tradicionais, o segundo momento; referiu-se a construção do projeto, visita campo e intervenção.

Para tanto, os discentes do curso de Educação Física, foram organizados inicialmente com a incursão pela literatura disponível sobre jogos e brincadeiras no sentido de identificar conceitos teóricos acerca dos jogos e brincadeiras tradicionais e em seguida produziram e aplicaram na culminância do Projeto no Quilombo. A comunidade foi selecionada considerando a menor distância da cidade, a qual localiza-se aproximadamente 20 quilômetros da área urbana do município. A atividade foi desenvolvida no espaço localizado frente à Capela São Cosme e São Damião da comunidade.

O primeiro contato com a comunidade quilombola se deu por meio de um morador e filho dessa comunidade, aluno do curso, que nos apresentou o então presidente e representante, nos concedendo a oportunidade de conhecermos a estrutura da comunidade e analisarmos seus espaços, pensando em como propiciar melhor as atividades relacionadas à população, nos fundamentamos nas políticas e normas da comunidade, assim como em suas necessidades. Em seguida, foram realizadas visitas e convites para as crianças e familiares a respeito do projeto.

Foram planejadas atividades embasadas no conteúdo das aulas teóricas da disciplina, com isso, a turma foi dividida em 04 grupos, que se responsabilizaram por organizar, preparar, confeccionar e conduzir as atividades a serem realizadas. Com isso, a organização e desenvolvimento deu-se em quatro estações sendo elas representadas na tabela abaixo.

| Grupos / Estações | Atividade desenvolvida |
|--------------------------|-------------------------------|
| 1 | Pega o rabo e Bilboquê |

| | |
|---|---|
| 2 | Prende e Solta e Pula corda |
| 3 | Dança das cadeiras e Corrida do ovo (limão) na colher |
| 4 | Corrida de saco e Corrida de Cavalo |

- **Estação 1: Pega o rabo e Bilboquê**

Pega rabo: é uma brincadeira que pode ser realizada com crianças a partir dos seis anos, e é recomendado que tenha muitas crianças (acima de oito). A brincadeira promove a agilidade, a cooperação, o condicionamento físico e a velocidade. Os participantes devem ser divididos em duas equipes. Caso tenha um número muito grande de crianças, os grupos podem ser de três ou mais. Distribuir para cada equipe, pedaços de pano ou fitas de cores diferentes para diferenciar cada equipe. As fitas deverão ser colocadas no cós da calça, shorts ou bermuda, imitando um rabo. Este jogo é parecido ao pega-pega, e a criança corre uma atrás da outra para tentar pegar o maior número de 'rabo' da outra equipe. Quem ficar sem o rabo sai da brincadeira e espera o jogo acabar.

Bilboquê: confeccionar o próprio brinquedo com materiais que seriam descartados é um ótimo jeito de estimular a criatividade. O bilboquê é um brinquedo que auxiliar no desenvolvimento da motricidade, noção espacial e lateralidade, além de aprimorar a capacidade de percepção e reflexo. O Bilboquê consiste em duas peças: Uma garrafa pet com a tampinha, presos um ao outro por um cordão (barbante, ou cadarço de um tênis que você não use mais). O jogador deve lançar a tampinha para o alto e tentar encaixá-la dentro do funil. Pode-se usar fita colorida, canetinhas e adesivos para enfeitar.



Fonte: Autores (2023). Brincadeira: Pega-rabo.



Fonte: Autores (2023). Brinquedo/Brincadeira-Bilboquê.

- **Estação 2: Prende/Solta e Pula corda**

Prende e Solta: Formados em duas equipes. Cada equipe faz uma fileira e amarra-se dois barbantes, fazendo-se um laço em um ponto fixo, à frente das filas. A um sinal dado pelo coordenador, as duas primeiras crianças correm e vão desamarrar o barbante. Feito isso voltam para o final da fila. Os dois seguintes irão ter que amarrar o barbante e assim sucessivamente. Vence a equipe que terminar primeiro.



Fonte: Autores (2023). Brincadeira/Jogo-Prende e solta.

Pular corda: é umas das brincadeiras mais populares e divertidas da infância. Pular corda é um enorme exercício físico, ideal para a saúde e os momentos de diversão das crianças. Além disso, é uma brincadeira muito fácil e que exige só mesmo uma corda e energia para pular. A criança tanto pode pular sozinha a corda, como em grupo, e tanto em casa, como no colégio ou na rua. Para isso, ela deverá ter habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se. Na forma coletiva podem ser cantadas cantigas que dão instruções de movimentos que devem ser realizados por quem está brincando. Abaixo temo exemplo de uma destas cantigas: “Um homem bateu em minha porta e eu abri.... Senhoras e senhores ponham a mão no chão...

Senhoras e senhores pulem de um pé só... Senhores e senhores dê uma rodadinha... E vá pra o olho da rua ... RA RE RI RO RUA.



Fonte: Autores (2023). Brincadeira- Pular corda.

- **Estação 3: Dança das cadeiras e Corrida do ovo (limão) na colher**

Dança das cadeiras: Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada. Quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.



Fonte: Autores (2023). Brincadeira -Dança das cadeiras.

Corrida do ovo/limão na colher: estimula a agilidade, velocidade, coordenação motora e o equilíbrio. Para brincar, somente é necessário marcar um ponto de largada e outro de chegada. Os participantes terão que atravessar de uma linha a outra segurando uma colher na boca, sobre a qual se equilibra o ovo. Para evitar sujeiras desnecessárias, o ovo pode ser cozido anteriormente ou substituído pelo limão ou bolinha. Vence a criança que chegar primeiro à linha de chegada sem derrubar o ovo, limão ou objeto utilizado. Para as crianças mais velhas, para aumentar a dificuldade, pode-se colocar

obstáculos no meio do percurso. Se houver um número grande de participantes, a brincadeira pode virar uma corrida de revezamento, passando o ovo de uma colher de uma criança para a outra sem o uso das mãos.



Fonte: Autores (2023). Jogo/brincadeira-Corrida do limão.

- **Estação 4: Corrida de saco e Corrida de Cavalo**

Corrida de saco: é um dos jogos mais populares entre as crianças. Se trata de atividade simples, mas que requer muita habilidade e equilíbrio das crianças. Para brincar de corrida de sacos, quanto mais crianças, melhor. Ao brincar com este jogo, as crianças exercitarão a sua velocidade, o esforço e a resistência. É uma brincadeira perfeita para que as crianças façam amigos, aprendam a competir e aumente a sua coordenação motora. Passo a passo: 1- As crianças devem vestir os sacos e esperar o apito, numa linha; 2- Para começar a corrida, as crianças deverão segurar o saco com uma mão para evitar que o saco caia abaixo dos joelhos, e manter o equilíbrio com a outra para poder saltar ou pular; 3- Durante todo o percurso da corrida as crianças devem manter ambas pernas no saco até alcançar a linha de chegada; 4- Perde quem se caia pelo caminho; 5- Ganha quem chega primeiro à linha de meta; 6- É classificado quem alcança a linha de chegada primeiro.



Fonte: Autores (2023). Jogo/ Brincadeira-Corrida de saco.

Corrida de Cavalo: Iniciou-se com alguns questionamentos, como: Vocês já viram um cavalo? Quem gosta de cavalos? Onde moram os cavalos?

Após perguntas, a criança monta no brinquedo e "cavalga" por todo o espaço. Em seguida foi proposto a corrida com os cavalos de pau.



Fonte: Autores (2023). Jogo/Brincadeira-Corrída de cavalo.

Para a elaboração deste relato de experiência, foi utilizada a técnica metodológica de observação direta ativa durante as aulas e a realização do projeto educativo na comunidade. Os dados foram coletados e estruturados a partir dos relatos das vivências dos discentes na disciplina, do conteúdo dos diários de campo, e os relatórios produzidos pelos acadêmicos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Reconhecer, valorizar e vivenciar os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que caracteriza o povo brasileiro, permite aos participantes se perceberem herdeiros dessa cosmovisão e próximos culturalmente da história. Nesse processo, os jogos e as brincadeiras surgem como uma profunda experiência intercultural e intracultural. Um encontro alegre com a cultura do “outro” e um mergulho em nossas próprias raízes culturais, híbridas e multicoloridas (CUNHA, 2016, p. 24).

A realização do projeto: “Projeto: Virando o Jogo: Resgatando as brincadeiras tradicionais no Quilombo”, buscou oferecer às crianças daquela comunidade a oportunidade de vivenciar jogos e brincadeiras tradicionais, com o objetivo de tornar a atividade prática de educação física dinâmica, lúdica e agradável por meio do resgate dessas atividades.

As atividades do projeto ocorreram no dia 09 de janeiro de 2023 (segunda), no turno da manhã, com início às 8h e término às 12h. Deu-se início as atividades com uma fala de apresentação do projeto e importância da

temática, obtendo um público de 28 pessoas, sendo 8 adultos e 20 crianças com faixa etária entre 5 e 13 anos. A princípio os pais ficaram receosos e meio tímidos por acharem que se tratava de um movimento relacionado a questões políticas, mas logo foi explicado o cunho prático e científico da atividade realizadas pela disciplina vinculadas a UFPI, sendo assim, os mesmos sentiram-se mais confiantes e as crianças à vontade para participar de todas as atividades propostas.

O projeto foi bem aceito pela comunidade, os jogos e brincadeiras foram desenvolvidos conforme o planejado, sendo assim em nenhum momento houve necessidade de adequação de tempo para cada brincadeira ou redução do quantitativo de brincadeiras com as crianças, proporcionando assim uma aplicação bem efetiva. As crianças compreenderam as explicações e instruções repassadas e realizaram as atividades cada uma no seu tempo e na sua individualidade. Tais resultados comprovam o que dizem Neto e colaboradores (2009), que a prática da Educação Física na escola completa e equilibra o processo educativo, e a inserção das manifestações folclóricas, como a dança, os jogos e brincadeiras, podem ser bem utilizados por essa disciplina devido ao seu forte teor cultural.

Percebeu-se uma nítida empolgação por parte dos participantes, pois algumas das brincadeiras não eram conhecidas por alguns deles gerando curiosidade e interesse em praticá-las. Alguns afirmaram também que não imaginavam que os pais/familiares realizavam tais atividades, um fato interessante, posto que aproxima o pai ou mãe das atividades dos filhos, favorecendo o diálogo e a descoberta de novas possibilidades de interação.

Silva (2005) em seus estudos coloca que os jogos populares têm-se constituído em uma ferramenta primordial que pode e deve ser utilizado na escola, tendo a disciplina de Educação Física um espaço propício ao desenvolvimento de tais brincadeiras. Sendo assim, a educação contextualizada nos permite vivenciar as ricas experiências educativas, quando nos apropriamos de práticas socioeducativas antes ignoradas ou pouco valorizadas em relação aos saberes e fazeres das comunidades.

A realização deste projeto mostrou-se uma experiência importante no curso de graduação, pois, além de permitir o contato direto com crianças e a práxis dos assuntos abordados em sala, possibilitou uma aproximação do chão

e do fazer profissional na Educação Física, promovendo assim o desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e sociais das crianças; e despertando nelas o espírito de companheirismo, da coletividade e até mesmo da competitividade que os jogos e brincadeiras proporcionam.

Assim, as experiências vivenciadas encontram-se na ação de conhecer e valorizar o resgate cultural, não somente do ponto de vista recreativo, mas também no contexto histórico, social e cultural; nas atitudes, valores e mudanças, oportunizando compartilhar os saberes com a família, vizinhos e no local onde vivem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A invisibilidade da população quilombola é pouco abordada nas universidades. A inserção de conteúdos e práticas voltadas à visão global, nos cursos de licenciatura, são imprescindíveis para que a educação integral seja garantida.

Este relato demonstra a importância da inserção de conteúdos e atividades de extensão voltadas à comunidades quilombolas, para docentes e discentes da UFPI. Dentre as lições aprendidas estão: a importância da integração ensino-comunidade, da abordagem cultural e histórica e da interdisciplinaridade no estudo de populações específicas, como no caso das comunidades quilombolas. Como principais desafios estão: a inserção de conteúdos e disciplinas dessa natureza em cursos de graduação, e o desenvolvimento de pesquisas científicas com enfoque nas possibilidades e estratégias para combater o preconceito, racismo e invisibilidade dessas populações.

A realização do projeto, nos fez refletir sobre a importância do resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais em nossa cultura e no lazer das crianças como um todo. Relembrar as brincadeiras, as cantigas, a maneira como os próprios pais ali presentes se divertiam em “seus tempos”, como relataram, fortaleceu a sensação de resgate da pluralidade cultural.

Dessa forma, a abordagem do conteúdo de jogos e brincadeiras precisa ser direcionada para a valorização desse resgate, bem como para a identificação e reconhecimento dos mesmos no espaço de convivência familiar, social e educacional dos alunos/participantes, pois somente assim

este conseguirá manter uma relação de pertencimento como elemento da cultura.

O desenvolvimento de estratégias que superem o espaço da sala de aula e que permitam que novos encontros aconteçam, principalmente nas atividades de extensão e nos espaços de vida dessas comunidades, contribuem para que discussões sejam realizadas acerca do racismo velado e seus impactos sobre a saúde e, assim, contribua para uma formação mais humana e comprometida com questões sociais.

Em virtude do exposto, considera-se de extrema importância que docentes e discentes de Educação Física vivenciem atividades que promovam interação e resgate destes jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte do nosso patrimônio cultural.

Com o desenvolvimento do projeto, tivemos a possibilidade de mostrar “algo novo” que ao decorrer do processo as próprias crianças perceberam que muitas delas estão presentes em seu dia-a-dia dentro de suas brincadeiras, e que isso se deve a um fator chamado influência e construção cultural, logo, ao perceberem que o brincar é algo universal e comum a crianças de todas as localidades a discussão que deixamos entre docente, discente e comunidade, foi justamente de como brincando conseguimos enxergar a realidade presente e a passada além de entender o mundo a qual estamos imersos tudo de forma lúdica, dinâmica e criativa.

REFERÊNCIAS

BUTI, R.P; OLIVEIRA, O. M. Direitos quilombolas & dever do Estado em 25 anos de Constituição Federal de 1988. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Antropologia. 347 pp. Campos - **Revista de Antropologia**, v. 17, n. 1, pág. 172–178, 30 jun. 2016.

CUSTÓDIO, E.S; FOSTER, E.D.L.S. Educação escolar quilombola no Brasil: uma análise sobre os materiais didáticos produzidos pelos sistemas estaduais de ensino. **Educar em Revista**, v. 35, n. 74, pág. 193–211, abr. 2019.

GUTERRES, I. D. S. et al. EDUCAÇÃO INFANTIL ESCOLAR QUILOMBOLA: uma história de luta, resistência e direito à educação de crianças pequenas em Vargem Grande-MA. **InterEspaço: Revista de Geografia e Interdisciplinaridade**, v. 5, n. 18, p. 11969, 22 dez. 2019.

SOUZA, M. L. A.; GUSMÃO, N. M. M. Identidade Quilombola e Processos Educativos Presentes num Quilombo Urbano: O Caso do Quilombo Brotas. **Educação & Linguagem**, v. 14, n. 23–24, p. 75–93, 31 dez. 2011.

MIRANDA, S.A.D. Educação escolar quilombola em Minas Gerais: entre ausências e emergências. **Revista Brasileira de Educação**, v. 17, n. 50, pág. 369-383, atrás. 2012.

MONTEIRO, R. B. Educação permanente em saúde e as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das relações étnico-raciais e para ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. **Saúde e Sociedade**, v. 25, n. 3, p. 524–534, set. 2016.

PAIVA, J. C. D. **Nova partilha de reflexões sobre as Artes, a Luta, os Saberes e os Sabores da Comunidade Quilombola de Conceição das Crioulas**. [s.l.] i2ADS, 2020.

RODRIGUES, N. R. D; FERREIRA, G. S; RAMOS, A. T. **Os jogos tradicionais nas aulas de Educação Física**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, Nº 171, Agosto de 2012. <http://www.efdeportes.com>.< Acesso em 19/03/2023>