



JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: estratégias de fortalecimento da identidade, autoimagem e autorreconhecimento de crianças negras

Erika Caroline Ferreira da Silva ¹
Mary Cidia Monteiro Sousa Costa ²
Ana Beatriz Reis de Sousa ³
Carolina Mariana de Souza Costa ⁴
Antônio Higor Gusmão dos Santos ⁵
Juciléa Neres Ferreira ⁶

RESUMO

A pesquisa teve como objetivo estudar de que forma a aplicação de jogos e brincadeiras de matriz africana, interferem na identidade, autoimagem e autorreconhecimento de crianças negras. Este estudo é um relato de experiência, baseado em um programa de doze aulas, aplicado a uma turma de 23 alunos, do 2º ano do ensino fundamental, de uma escola municipal de São Luís - MA. Foram utilizadas brincadeiras e jogos de matriz africana e contos infantis africanos, com o propósito de auxiliar os alunos na construção de sua identidade e em acordo com a Lei 10.639/03. Os resultados foram registrados por meio da observação sistematizada, após intervenção, e mostraram mudanças significativas nas falas, nos comportamentos no cotidiano e na forma de tratamento entre as crianças. Mesmo diante dos resultados obtidos, destaca-se a necessidade de aprofundamento nos estudos e na aplicação da Lei para o fortalecimento e apropriação dessa identidade e autorreconhecimento. Acreditamos que as intervenções, realizadas por meio das atividades propostas, sejam um caminho promissor para iniciar os diálogos étnicos raciais dentro do ambiente escolar, fortalecendo a identidade dos alunos e promovendo uma maior compreensão e valorização de suas raízes culturais. A incorporação de elementos culturais africanos nas atividades escolares revelou-se crucial, para o desenvolvimento de uma autoimagem positiva entre as crianças.

Palavras-chave: Jogos de Matriz Africana, Contos Infantis Africanos, Identidade, Autorreconhecimento, Autoimagem.

INTRODUÇÃO

Os jogos refletem sua relevância no contexto afetivo, cognitivo e motor das crianças e, em sua prática, sempre há algo em movimento, seja o corpo, palavras, pensamentos, objetos,

¹ Graduada do Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, erikacfsilva@hotmail.com ;

² Graduanda pelo Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, mary.cidia@discente.ufma.br ;

³ Graduanda do Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, abr.sousa@discente.ufma.br ;

⁴ Graduanda pelo Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, carolina.mariana@discente.ufma.br ;

⁵ Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA, antonio.higor@ufma.br

⁶ Professora orientadora: Doutora em Ciências na área de Enfermagem e Saúde Pública - Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo - USP, jucilea.neres@ufma.br.



brinquedos ou instrumentos que os permitem descobrir coisas novas a cada instante. Enquanto se divertem, constroem e validam conhecimentos que estão presentes nas brincadeiras tradicionais e no cotidiano delas, e a partir dessas vivências se desenvolvem. Brandão (2002) afirma que os saberes são frutos das experiências de vida, considerando os diferentes aspectos sociais que estão vinculados ao senso comum, a partir das experiências práticas do dia a dia. Logo, os saberes lúdicos são aqueles que provêm das brincadeiras e dos jogos das crianças, considerando todos os elementos e ações divertidas envolvidas nesses contextos.

Uma das funções da Educação Física Escolar é promover o resgate da teoria e da prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que eram passados de geração em geração e, hoje não são praticados com frequência pelas crianças, principalmente na região urbana. Algumas dessas atividades já não ocorrem nas comunidades, sendo apenas referências de memória, por isso, a ideia de resgatá-las como cultura lúdica historicamente construída.

Resgatar essas brincadeiras e jogos mostrará aos alunos que existem outras formas de diversão e com vantagens motoras, psicológicas e sociais (Trindade, 2016). Na classificação de jogos, os de matriz africana constituem-se importantes ferramentas para garantir que a tradição histórica e cultural do povo negro seja mantida, entendida e respeitada. Por esse motivo, faz-se necessário haver na escola a preservação dessa identidade negra, que vá de encontro a manutenção da história, pouco ensinada pelos livros didáticos. A escola, ao representar o ideal de uma comunidade justa, pode e deve aproveitar-se da discussão de situações de problemas reais, a ponto de tornar-se mais ativa, considerando a construção do conhecimento e desenvolvimento da moralidade em ambientes de ampla discussão da diversidade, bem como promover a vivência prática dessas situações, de valorização da história, cultura e equidade entre as pessoas.

No uso dos jogos de matriz africana, segundo a Lei nº 10.639/03-MEC, que instituiu a obrigatoriedade do ensino da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil (Brasil, 2003) no currículo escolar do ensino fundamental e médio, este estudo teve como objetivo verificar de que forma a aplicação desses jogos e brincadeiras, interferem na identidade, autoimagem e autorreconhecimento de crianças negras, em uma escola do município de São Luís – MA. Motivados pelas experiências vividas durante o Curso de Licenciatura em Educação Física, principalmente na disciplina de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras, por meio das suas práticas pedagógicas em escolas e comunidades, foram iniciadas as primeiras leituras que fundamentaram a construção deste estudo.

METODOLOGIA

Este estudo é um relato de experiência, baseado em um programa de doze aulas, aplicado a uma turma de 23 alunos, do 2º ano do ensino fundamental, de uma escola municipal de São Luís - MA. Foram utilizadas brincadeiras e jogos de matriz africana e contos infantis africanos, com o propósito de auxiliar os alunos na construção de sua identidade e em acordo com a Lei 10.639/03.

A pesquisa foi realizada a partir dos procedimentos que seguem: primeiro, uma visita para reconhecimento da escola; segundo, receber a autorização da direção da escola; em terceiro, realizar contato inicial com a professora da turma e com o ambiente em que seria aplicado as atividades. Em seguida, foram realizadas algumas rodas de conversa com a turma, para que fosse possível compreender a percepção que as crianças tinham da sua autoimagem. Nesse momento, as primeiras impressões acerca de como eles se viam “no mundo” foram registradas através de conversas e gravações. A partir da roda de conversa foram feitas gravações de áudio com smartphone para que fossem registradas as mudanças em relação às falas dos alunos. Logo após, estas conversas foram transcritas para um documento em Word.

Na etapa seguinte foram realizados, em várias aulas, jogos de matriz africana apontados **por Trindade (2016)**, como jogos tradicionais: Amarelinha tradicional, Queimada, O gato e o rato, Lenço atrás, Chicotinho queimado, Barra manteiga, Pegue a cauda, Terra-mar, Pegador ou Pega-pega, Mãe da rua e Pular elástico. A maioria destes já eram conhecidos pelos alunos. Durante a aplicação foi enfatizado sua origem e dada uma atenção maior quanto à observação da execução dos alunos, principalmente o “pegador ou pega-pega”. Como recursos didáticos foram utilizados: cordas, elásticos, fitas de cetim coloridas, giz, jornais amassados e a quadra da escola, onde foram aplicados os jogos e brincadeiras.

Após alguns dias de aplicação das atividades, houve uma pausa na prática e posteriormente, realizada a coleta de dados para a análise dos resultados, por meio da observação do comportamento das crianças em relação aos objetivos buscados. A coleta de dados se constituiu em uma fase que visou buscar os dados sobre a realidade pesquisada a partir de diferentes técnicas (Barros; Lehfel, 1986). A coleta foi realizada no período de 11 de novembro a 19 de dezembro de 2019.

A Secretaria de Educação (SEMED), a Direção, a Coordenação e a professora da escola, autorizaram a realização da intervenção e pesquisa, bem como as crianças do 2º ano e seus responsáveis, por intermédio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e



Esclarecido e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido. Assumimos o compromisso de não divulgar nomes dos participantes da escola, seguindo também os demais preceitos éticos exigidos.

REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 O brincar e a infância

Na infância, o brincar é uma das formas das crianças interagirem entre si e viver suas descobertas, a maneira mais simples de aprenderem sobre o ambiente em que estão inseridas, enxergar o mundo e ter experiências que irão ajudá-las em todo o seu desenvolvimento.

Com o avanço da tecnologia, as crianças têm passado mais tempo usufruindo de aparelhos celulares, tablets, notebooks, computadores de última geração, deixando de lado as interações sociais. Em um mundo onde a ‘falta de tempo’ é sempre evocada e a dificuldade das pessoas em conseguirem realizar suas tarefas pessoais, os pais têm investido em produtos caros para ocupar os filhos dentro de casa (Marques, 2013).

O direito da criança às brincadeiras, garantidos através da Organização das Nações Unidas - ONU, Estatuto da Criança e Adolescente - ECA e pela Constituição Brasileira, é uma importante saída para que se possa traçar um novo perfil dentro das escolas, um incentivo às práticas deixadas por nossos antepassados em vista da sociedade em que estamos adaptados (Brasil, 2016).

Permitir que as crianças criem seus próprios brinquedos agrega um valor inestimável, comparado aos industrializados, pois envolve um processo de conquista, criatividade e ressignificação. Isso fortalece o vínculo com o brincar, trazendo satisfação e prazer nas atividades lúdicas, enquanto diversos objetos se transformam em brinquedos através de sua imaginação. Segundo Brougère (2008), o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Logo, percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

1.2 O jogo dentro e fora da escola

O jogo é um importante fator no processo de desenvolvimento social da criança, o que



lhe compete descobrir coisas novas e vivenciá-las a todo instante no contexto a que se inserem, em diferentes lugares, e se faz presente também dentro da escola. “Os PCN’s da Educação Física ressaltam que dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta” (Brasil, 2001, p. 26).

Os jogos validam o desenvolvimento biopsicossocial das crianças, do nascimento ao decorrer de sua trajetória, sendo uma ação notada através da sua coletividade, identidade recorrência, conflito e tradição (Schlindwein; Laterman; Peters, 2017). Por mais ampla que seja a sua utilização, desde suas possibilidades de uso pedagógico até suas representações sociais, apresenta significado singular para cada praticante.

A escola nas últimas décadas, tem se construído para além de espaço de formação de saberes escolares, uma construtora de conhecimentos socioculturais. Nesse sentido, a criança, ao ser inserida na instituição escolar, deve ser acolhida, pois, além de espaço das aprendizagens formais, o ambiente escolar colabora para compartilharmos “[...] valores, crenças, hábitos e preconceitos raciais, de gênero, de classe e de idade” (Gomes, 2012, p. 40).

1.3 Jogos de matriz africana

Historicamente, a África é um continente marcado pela exploração e exportação, tanto de seu povo quanto de suas riquezas por todo o mundo. Na época do Brasil colonial, a exploração dos africanos foi marcada com grande influência na cultura com seus valores de tribos e os passatempos das famílias africanas, imprescindíveis hoje por todos os brasileiros, afrodescendentes. Nesse sentido,

A verdadeira história do povo negro não é contada e isso aprofunda a alienação tanto dos professores quanto das crianças. Elas abrem os livros e leem a história de outros povos e não veem a sua. Alguns livros didáticos falam do papel do negro no Brasil como escravo, mas não mostram sua participação concreta na sociedade brasileira, as grandes lideranças, os movimentos, seu espaço na economia, cultura, entre outros. O negro não só trabalhou em plantações, trabalhou nas artes, na mineração. Aliás, foram eles que ensinaram os portugueses as técnicas de mineração. Todavia os livros didáticos, em sua maioria, silenciaram diante da história do negro (Munanga, 2005, p. 27).

Conforme afirma Munanga (2005), a contribuição cultural dos africanos é visível nas populações das regiões onde esses povos se localizaram e vêm se expandindo rapidamente nas regiões onde predominam povos descendentes de outras raças e etnias. “[...] independentemente



da cor de sua pele, seu jeito de andar, de falar, de dançar, de comer, de rir, de sentar. Os africanos contribuíram de forma grandiosa para formação da cultura brasileira, em diversos aspectos como a dança, música, religião, jogos, brincadeiras, culinária e idioma.

Os jogos africanos, com suas particularidades, desempenham um papel importante nas escolas, representando um marco educacional e sociocultural. Mais do que buscar resultados, esses jogos valorizam a participação e contribuem para o reconhecimento dos povos quilombolas no Brasil, promovendo suas tradições e cultura.

1.4 Temática racial na escola e na Educação Física

O Ministério da Educação, comprometido com a pauta de políticas afirmativas do governo federal, vem instituindo e implementando um conjunto de medidas e ações com o objetivo de corrigir injustiças, eliminar discriminações e promover a inclusão social e a cidadania para todos no sistema educacional brasileiro (Brasil, 2004, p. 5).

Por intermédio da criação da Lei nº 10.639/03 estreitaram-se os laços entre a história, cultura afro-brasileira e educação. Embora essa relação ainda seja delicada, pois algumas brincadeiras escondem preconceitos e discriminação, educadores podem, muitas vezes, não identificar ou saber como lidar com essas situações, silenciando-se diante de atitudes que podem comprometer a integridade moral da criança.

São muitos os desafios enfrentados pelos espaços escolares refletidos à luz das resistências docentes, da ausência de uma abordagem interdisciplinar no ensino da temática africana e afro brasileira em sala de aula.

Para que as crianças construam uma autoestima sobre sua identidade, é necessário fazer o caminho de volta, buscando a memória. Isto é, resgatar as histórias coletivas, para assim refazer a história individual. Essas ações passam pela elaboração de um trabalho consistente, em que a escola, seus agentes e a comunidade trabalhem essas questões de forma integrada, pois como destaca a Resolução CNE/CP nº01/2014, em seu artigo 3º. (Brasil, 2004, não paginado).

A educação das relações Étnico-raciais e o estudo da História e Cultura Afro-Brasileira, e História e Cultura Africana, será desenvolvida por meio de conteúdos, competências, atitudes e valores a serem estabelecidos pelas instituições de ensino e seus professores, com apoio e supervisão dos sistemas de ensino, entidades mantedoras e coordenações pedagógicas, atendidas as indicações, recomendações e diretrizes explícitas no parecer CNE/CP 03/2014. (Brasil, 2004, não paginado).

Desta forma é missão da escola e dos professores apresentar a temática das relações



étnicos-raciais e dos estudos da História e Cultura Afro-Brasileira e História e Cultura Africana dentro dos espaços institucionais de ensino, no cotidiano de seus alunos, contribuindo para um reconhecimento identitário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No início das aulas, houve dificuldades em aplicar os jogos e controlar os alunos, que só queriam jogar futebol. Porém, após alguns dias e conversas, eles começaram a se interessar pelos jogos, percebendo o quão interessantes eram e entendendo que não se tratava apenas de uma aula de Educação Física.

No primeiro dia de atividades, foi feito o seguinte diálogo:

Pesquisadora: Crianças, o que é ser negro para vocês?

Criança branca 1: É uma coisa ruim, tia, principalmente quando alguém na rua chama as pessoas de negro.

Pesquisadora: Mas por que vocês acham que ser negro é ruim?

Criança negra 1: Professora, lá na minha rua tem um menino que é pretinho, assim quase da cor de... “citou uma aluna negra da turma” (iniciou-se uma discussão, quase uma briga entre os alunos), que toda vez que os meninos passam, ficam chamando ele de pretinho, só porque ele é negro.

Criança branca 2: Mas professora, eles ficam xingando as crianças de negro, e isso é errado. A gente não pode xingar as pessoas.

Criança negra 2: Professora, eu sou negra, eu me amo e amo meu cabelo, não ligo pra essas crianças não.

Pesquisadora: O que vocês acham que a cor preta representa? Vocês costumam utilizar o preto nos desenhos?

Criança negra 1: Tia, a cor preta só serve pra desenhar, aí a gente pinta com os lápis da cor de pele, que fica mais bonito.

Criança Branca 3: O preto a gente usa pra pintar o cabelo, tia, mas não muito, porque fica feio.

Criança branca 4: Eu acho a cor preta muito feia, prefiro pintar com uma cor mais bonita.

Pesquisadora: Se vocês tivessem que dizer se a cor preta era boa ou ruim, o que vocês diriam?

Crianças: Ruim, tia!

Apesar dos avanços legais, a abordagem em sala de aula ainda é limitada. Trabalhar o auto reconhecimento e a autoimagem das crianças negras foi um processo delicado, exigindo cuidado. As brincadeiras e jogos não serviram apenas para entretenimento, mas também para ajudar os alunos a reconstruírem sua identidade por meio das práticas recreativas.

Percebemos que muitos alunos de pele parda ou negra tinham pouco conhecimento sobre sua autoimagem, negando sua identidade e vendo o termo "preto" como ofensivo, o que gerava comportamentos negativos em sala de aula. Após essas observações, o diagnóstico foi encaminhado à orientadora, que sugeriu estratégias a serem implementadas no ambiente escolar.

Muitos jogos de matriz africana apresentados já eram conhecidos pelos alunos, pois são amplamente praticados, embora poucos saibam sua origem. A principal diferença nas aulas foi que sempre enfatizávamos a proveniência desses jogos, seus objetivos durante a brincadeira e sua relação com a identidade africana. Brincadeiras que foram realizadas e podem ser observadas nas figuras 01 e 02, a seguir:



Figura 01 - Crianças pulando corda
Fonte: A autora (2019)



Figura 02 - Crianças brincando de pega-pega
Fonte: A autora (2019)

Ao final de cada aula, eram discutidos os objetivos, focando na autoimagem, identidade negra e situações ocorridas nos jogos. Quando divididos em grupos, os alunos eram sempre misturados para evitar exclusão. Além disso, foi realizada uma oficina sobre Ruanda, sua história e cultura, ministrada pela professora Karolyne da Luz dos Santos, que trabalha com esporte educacional na ONG Instituto Formação⁷ (Figura 03).

Os alunos mostraram grande motivação ao aprender sobre histórias de outros países, começando pela apresentação do Instituto Formação e seus intercâmbios, com foco em Ruanda, um pequeno país africano que os impressionou. Após localizar Ruanda no mapa, realizaram dinâmicas em sala e jogos na quadra, o que aumentou ainda mais seu entusiasmo e engajamento.



Figura 03 - Oficina sobre Ruanda em sala de aula

Fonte: A autora (2019)

Após as doze aulas e a oficina, observou-se uma melhora no comportamento dos alunos, tanto durante as aulas quanto nos intervalos. No último dia, algumas perguntas foram feitas para avaliar o conhecimento adquirido, com as respostas relevantes sendo destacadas para a pesquisa:

Pesquisadora: Crianças, chegamos ao nosso último dia de aula, o que nós aprendemos durante todos esses dias?

Crianças: Várias brincadeiras, tia.

Pesquisadora: Vocês podem me falar quais?

Crianças: Pular corda, elástico, mãe da rua, pega-pega...

Pesquisadora: Vocês já conheciam?

⁷ A organização Formação - Centro de Apoio à Educação Básica (FCAEB) também é conhecida como Formação e Instituto Formação. Foi criada em setembro de 1999, no Maranhão, por um conjunto de pesquisadores e estudiosos nas áreas de educação, comunicação, arte, esporte e desenvolvimento orgânico territorial. Foi registrada como associação sem fins lucrativos, em 19 de fevereiro de 2001.



Crianças: Só algumas, a gente brinca de pega-pega no recreio.

Pesquisadora: Quais dessas atividades, vocês não conheciam?

Crianças: Pegar a fita, aquela da bola de colocar atrás da gente e da serpente.

Pesquisadora: Vocês conseguem me dizer sobre o que falamos durante esse tempo que estive aqui?

Crianças: Sobre os jogos dos negros, da África.... sobre o racismo... a gente tem que gostar da nossa cor... “Os negros são importantes, tia”...

Pesquisadora E quais as contribuições que eles trouxeram para nós?

Crianças: Muitas coisas boas... “Eles trouxeram os jogos pra gente”...

...precisamos respeitar as pessoas que não são da mesma cor que a gente.

...A gente tem que gostar de como nós somos, e não podemos deixar que alguém nos “xingue” pela nossa cor.

Criança negra: Eu amo minha cor, tia. Eu sou maravilhosa, e eu não deixo mais mamãe alisar meu cabelo, quero ele lindo, assim desse jeito.

Com base no exposto, é evidente que a aplicação de jogos de matriz africana contribuiu de forma lúdica para a autoimagem e o autoreconhecimento das crianças. Apenas a existência de uma lei não é suficiente para promover uma mudança; é preciso que haja intervenções na escola. A criação de projetos e a capacitação dos professores sobre a cultura africana são essenciais para oferecer ferramentas que ajudem nessa construção, já que a percepção das crianças ainda está em formação.

As crianças reagiram positivamente aos jogos de matriz africana e ficaram surpresas ao descobrir que muitas das brincadeiras que conhecem têm essa origem. Compreender sua história e cultura contribui para a aceitação social, autoimagem e autoreconhecimento. Por isso, tanto a escola quanto os professores devem promover a diversificação de atividades para que os alunos entendam melhor sua própria cultura e a de outros povos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das falas das crianças revelou que muitas desconheciam suas origens e não se reconheciam como negras. Além disso, elas não sabiam sobre os jogos de matriz africana ou que as brincadeiras do dia a dia tinham essa origem. A criação da lei 10.639/03 foi um grande avanço para a inserção da cultura africana na escola, proporcionando que professores



e alunos se apropriem do conhecimento da história e cultura desses povos, os reconhecendo e se identificando.

Ao desenvolver esse projeto foi possível perceber a realidade instalada na comunidade escolar, localizada em uma comunidade com grande incidência de pessoas negras, porém pouco se ouvia falar sobre a cultura africana e afro-brasileira. Por intermédio desse projeto, surgiu a oportunidade de inserir essa cultura de forma descontraída, trazendo assim às crianças o prazer de aprender jogando/brincando.

Após a intervenção feita com os jogos e brincadeiras de matriz africana consegui constatar uma mudança de comportamento nas crianças, observada através das falas, da forma de se comportar nos intervalos e na forma de tratar os colegas de classe. Ainda há muito a se fazer para elas se apropriem dessa identidade e a defendam de forma significativa.

Conclui-se que, apesar dos resultados, destaca-se a necessidade de aprofundamento nos estudos e na aplicação da Lei para o fortalecimento e apropriação dessa identidade e autorreconhecimento. Destaca-se a possibilidade de que as intervenções por meio das atividades propostas sejam um caminho promissor para iniciar os diálogos étnicos raciais dentro do ambiente escolar, fortalecendo a identidade dos alunos e promovendo uma maior compreensão e valorização de suas raízes culturais. A incorporação de elementos culturais africanos nas atividades escolares revelou-se crucial para o desenvolvimento de uma autoimagem positiva entre as crianças.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. C. de; LEHFELD, L. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 1986.

BRANDÃO, C. R. **A educação como cultura**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. Brasília: DF: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília: MEC, 2004.

BRASIL. Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos das Crianças e Adolescentes. **ECA 25 anos: + direitos – redução**. Brasília: Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos das Crianças e Adolescentes, 2016.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

GOMES, N. L. Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos. **Currículo**



sem **Fronteiras**, [s.l.], v.12, n.1, p. 98-109, jan./abr. 2012. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/formacao_acao/relacoes_etnico_raciais_educacao_descolonizacao_curriculos.pdf. Acesso em: 27 out. 2020.

MARQUES, C. G. **Comunicação científica**: alicerces, transformações e tendências. São Paulo: LABCOMbooks, 2013.

MUNANGA, K. Origem e histórico do quilombo na África. **Revista USP**, [S. l.], n. 28, p. 56-63, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28364>. Acesso em: 27 out. 2020.

SCHLINDWEIN, L. M.; LATERMAN, I., PETERS, L. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: Prodocência/ufsc, 2017. Disponível em: <https://nupedoc.paginas.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

TRINDADE, V. da S.. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Africana. *In: Os desafios da escola pública paranaense*: produção político-pedagógica. Almirante Tamandaré: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016.