

# KUMA KU TA BRINCA NA BU MININESA: A PERCEPÇÃO DOS(AS) ESTUDANTES GUINEENSES E BRASILEIROS(AS) SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA<sup>1</sup>

Yacine Henriques Tavares<sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo ora apresentado tem como objetivo analisar a importância dos jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas e investigar a concepção dos/as estudantes brasileiros/as e guineenses da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, sobre jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, como estes podem ser utilizados como práticas pedagógicas. O trabalho está dividido em três seções, a saber: na primeira, apresentamos o debate teórico em torno de conceitos-chave como memória, cultura, tradição, jogo e brincadeira, pois entendemos serem necessários para realizarmos as análises deste artigo. Na segunda seção, discutimos a importância dos jogos e das brincadeiras que aqui estamos chamando de "tradicionais", para o desenvolvimento da criança na escola. Na terceira e última seção, apresentamos o resultado através de análise da pesquisa, apresentando ainda como estes jogos e brincadeiras podem contribuir para o ensino e aprendizagem das crianças nas escolas.

**Palavras-chave:** Ensino - Metodologia. Escolas - Exercícios e jogos. Jogos educativos.

## ABSTRACT

The article presented here aims to analyze the importance of games and jokes as pedagogical practices and to investigate the conception of Brazilian and Guinean Students at the Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro- Brasileira - UNILAB, about games and jokes and, consequently, as these can be used as pedagogical practices. The work is divided into three sections, namely: in the first, we present the theoretical debate around key concepts such as memory, culture, tradition, game and jokes, as we believe they are necessary to carry out the analysis of this article. In the second section, we discuss the importance of games and jokes, which we are calling "traditional" here, for the development of children at school. In the third and last section, we present the result through the research the analysis, also presenting these games and jokes that can contribute to the teaching and learning of children in schools.

**Keywords:** Educational games. Schools - Exercises and games. Teaching - Methodology.

---

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campus dos Malês, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes.

<sup>2</sup> Bacharela em Humanidades e licencianda em Pedagogia pela UNILAB.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo se refere ao trabalho de conclusão de curso de licenciatura em Pedagogia, é fruto de uma pesquisa realizada durante o curso, e constitui requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura no Instituto de Humanidades e Letras Malês - IHLM, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB).

Os jogos e as brincadeiras são inerentes à infância e são fundamentais para o desenvolvimento do ser humano, sendo um dos meios que permitem as crianças socializar, expressar, interagir, aprender e integrar com o mundo no qual elas pertencem, permitindo assim que as mesmas construam seu processo de aprendizagem. Eles têm sido grandes aliados da educação, na interação social entre as crianças, na oralidade e no desenvolvimento cognitivo da criança. Concordamos que a sua importância na educação contribui para o desenvolvimento das crianças, e das práticas pedagógicas das professoras e dos professores nas escolas. Nesta linha de ideia, Cá (2020) aponta o seguinte:

Jogos e brincadeiras têm sido importantes aliados da educação, no estímulo do desenvolvimento cognitivo, da oralidade e da interação social da criança, pois são as principais paixões e meios de interação na infância. Logo, reconhecemos a importância destes na educação como ferramenta que contribui para o melhor desenvolvimento da criança, seja dentro das práticas pedagógicas escolares, ou quando presente dentro de uma determinada comunidade ou cultura, pois gera possibilidades de ensino/aprendizagem dentro do espaço no qual a criança está inserida. (CÁ, 2020, p. 2).

O artigo ora apresentado tem como objetivo analisar a importância dos jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas e investigar a concepção dos estudantes brasileiros e guineenses da UNILAB sobre jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, como estes podem ser utilizados como práticas pedagógicas.

A pesquisa realizada para a elaboração deste artigo visa estudar de que modo as/os estudantes da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campus dos Malês (BA) brincavam e jogavam quando eram crianças, para, a partir deste estudo, apresentar mais detidamente algumas delas, que podem ser utilizadas como práticas pedagógicas dentro e fora de sala de aula. Desse modo, o objetivo principal deste texto é analisar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, sobretudo na educação básica, apresentar

seus benefícios no processo de desenvolvimento cognitivo da criança e ao mesmo tempo, mostrar como estes podem ser úteis nas práticas pedagógicas utilizadas pelas professoras para abordar conteúdos escolares na sala de aula.

Considera-se que as vivências de jogos e brincadeiras na educação ou na prática pedagógica de professores/as na escola torna-se importante uma vez que por si mesmos estabelecem modos de aprendizagem. Por meio destas ações, as crianças aprendem a trabalhar em grupo e a respeitar as regras postas pela turma ou pelo/a professor/a, entre outras coisas. Estas atividades ajudam-nas no desenvolvimento cognitivo, na criatividade e na interação com as demais pessoas ao seu redor e com o conhecimento. Para alcançar tudo isso, os/as professores/as precisam conhecer a realidade dos/as seus/suas educandos/as e lhes proporcionar momentos e atividades que vão despertar interesse na aprendizagem.

É por conta disso que entendemos que a pesquisa realizada possui grande relevância tanto para as crianças quanto para os/as adultos/as; com efeito, Bâ (2010) enaltece que os jogos e as brincadeiras são ensinados dos/as mais velhos/as para os/as mais novos/as e, portanto, são práticas culturais transmitidas oralmente, passadas de geração para geração. Nesse contexto, vale sublinhar que o autor nos lembra que essas práticas possuem características anônimas, porque não se sabe a sua origem ao certo.

O trabalho está dividido em três seções, a saber: na primeira, apresentamos o debate teórico em torno de conceitos-chave como memória, cultura, tradição, jogos e brincadeiras, pois entendemos serem necessários para realizarmos as análises deste artigo. Na segunda seção, discutimos a importância dos jogos e das brincadeiras que aqui estamos chamando de "tradicionais", para o desenvolvimento da criança na escola. Na terceira e última seção, apresentamos, através do gráfico e da análise dos dados coletados, os resultados da pesquisa de campo realizada, que intitulamos *Kuma ku ta brinca na bu mininesa*<sup>3</sup>, apresentando ainda como estes jogos e brincadeiras podem contribuir para o ensino e aprendizagem das crianças nas escolas desde a educação infantil.

---

<sup>3</sup> Expressão na língua crioulo de Guiné-Bissau, que significa "Como você brincava na sua infância?".

## **2 OLHANDO PARA OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS ATRAVÉS DA MEMÓRIA E DA CULTURA**

A história dos jogos e das brincadeiras tem uma construção baseada na memória e na cultura de vários povos. Devemos ter em mente que, ao brincar, as crianças vão socializar uns com os outros, criando laços afetivos e interagindo com as outras crianças. Os jogos e as brincadeiras são apresentados pelas pessoas que brincam como a manifestação cultural que é a transmissão da história oral, passado de geração para geração (BÂ, 2010).

Como afirma Hampaté Bâ (2010), no seu trabalho intitulado “A tradição viva”, a herança não se perde e a memória é o grande repositório de uma cultura e, por isso, entende-se que devemos dar importância às palavras e aos saberes. Acrescenta que se pusemos em prática o que fomos ensinados pelos/as nossos/as avôs/avós e nossos/as pais/mães, haveremos de ensinar esses saberes para os/as nossos/as filhos/as, como se fosse uma aula. O autor afirma ainda que a lição dada na ocasião certa, fica profundamente marcada na memória das crianças.

Para Pollak (1992), a memória seria um fenômeno individual que concerne à intimidade da própria pessoa, enquanto para Lins de Barros (1989) a memória seria um fenômeno social. Sob o ponto de vista de Nora (1993), a memória seria a vida, carregada por grupos vivos e está em constante evolução e está também aberta a lógica da lembrança e do esquecimento. De acordo com o ponto de vista destes/as autores/as, podemos perceber que, em todos os conceitos apresentados, a memória é parte da história social e esta pode ser individual ou coletiva.

Deste modo, Barros (1989) afirma que o sentimento da realidade é a base para renovação do passado e é no processo de lembrar que nos servimos de campos de significado; além disso, são os quadros sociais que nos servem de pontos de referência, bem como as caracterizações do tempo e do espaço, estruturados em quadros sociais da memória, são necessárias para a recordação do passado na medida em que as localizações espaciais e temporais das lembranças são a essência da memória. Em suma, Pollak (1992) nos afirma que é bom lembrarmos também que na maioria das memórias existem marcos ou pontos relativamente invariantes e imutáveis.

Sobre as influências da população negro-africana na cultura portuguesa e brasileira no período da colonização no que concerne à musicalidade, dança, contos

que não foram registrados, mas permaneceram na memória das pessoas daquela época e foi se passando de gerações, Kishimoto (1993) conforme citado por Perfeito e Cerqueira (2011, p. 5) comenta que:

além dos moldes culturais cedidos pelos portugueses, alguns jogos foram apresentados pelos negros africanos em época de escravidão, no entanto é difícil precisá-los devido à falta de registros em época anterior a do século XIX. Sabe-se que um traço marcante da infância negra é a musicalidade através de instrumentos, canto e dança. Então, provavelmente, as atividades musicadas e coreografadas pelas crianças são de repertório africano, que foram transmitidas para Portugal e finalmente ao Brasil. Além disso, existia a tradição das mães negras repassarem às crianças histórias de sua terra, os contos, as lendas, os mitos, os deuses e animais encantados. Pela multiplicação da cultura transportada de geração em geração, as contribuições africanas para a cultura brasileira se mostram, além das músicas dançadas e mitos, nas lendas, dos deuses e animais encantados. Devido à opressão perante o negro em tal época, não há registros de sua contribuição no jogo infantil, mas certamente existe muito de sua cultura fundida na vivência de atividades tradicionais no Brasil (KISHIMOTO, 1993 apud PERFEITO E CERQUEIRA, 2011, p. 5).

Para falar de cultura, contamos com o conceito de cultura apresentado por Gonçalves (2009 citado por Batalha e Silva, 2015, p. 3), que afirma que “a cultura se refere à capacidade que os seres humanos têm de dar significados às suas ações e ao mundo que os rodeia. É compartilhada pelos indivíduos de um determinado grupo não se referindo a um fenômeno individual”; para Ferreira (1995), “a cultura é um feixe de sistemas semióticos (linguagens) formalizados historicamente e que pode assumir a forma de uma hierarquia ou de uma simbiose de sistemas autônomos” (p.117). De acordo com o conceito da cultura na perspectiva destes autores, entendemos que a cultura é compreendida como modo de viver de uma sociedade, abrange a culinária, dança, língua, música, artesanato, brincadeiras e jogos.

Na perspectiva de Alves (2007), a porta de entrada da criança na cultura é a brincadeira, apreensão da mesma passa por remodelação histórico e cultural que não seria possível sem o aspecto socioeconômico, neste ponto de vista, a cultura, história e a economia se juntam por meio do diálogo suprimindo símbolos culturais com os quais as crianças se identificam com a sua cultura. Por outro lado, Coimbra (2007) acrescenta que hoje em dia, tanto nas aldeias (tabancas) como nas cidades, as crianças são as guardiãs das atividades lúdicas ancestrais, que são realizadas sem interesses econômicos, apenas pelo prazer que provém dos jogos e das brincadeiras, da afirmação de si e da imitação dos mais velhos.

Desta forma, a realização de várias vivências é fundamental para a construção de bases sólidas, servindo de fundamento para as gerações futuras. Brincar e jogar na atualidade desempenham a função de manter vivos os jogos e brincadeiras herdadas e praticadas durante muitas gerações em comunidades africanas e afro-brasileiras. No entanto, Pontes e Magalhães (2003) salientam que o elo entre criança e a cultura é percebido de forma clara nos jogos e nas brincadeiras tradicionais, estes que são desenvolvidas na rua.

Com ênfase na antropologia e na tradição oral, Kishimoto (1993) considera o jogo como parte da cultura popular e afirma que ele guarda a produção cultural de um determinado povo em detrimento de um certo período histórico; esta cultura se baseia sobretudo na oralidade. Ela evolui e está sempre em constante transformação, com a integração das criações anônimas que passam de geração para geração.

No entanto, Kishimoto (2014) aponta que a cultura não é estável, ela está sempre em constante mudança de acordo com as necessidades que vão surgindo ao longo do tempo e do espaço, além disso, com a modernidade e a inovação, a cultura evolui cada vez mais. Enquanto linguagem de um povo, tanto a brincadeira como o jogo coligam as diferenças e diversidades de significações e das pessoas provenientes da cultura que reflete nas ações, hábitos e práticas cotidianas de uma sociedade. De igual modo, Laraia (1986) citado por Pontes e Magalhães (2003) alega que “qualquer sistema cultural está num contínuo processo de mudança, ou seja, a conservação é sempre algo relativo, depende da dimensão de tempo e do sistema cultural a ser considerado” (LARAIA, 1986 apud PONTES e MAGALHÃES, 2003, p.2).

Por outro lado, é fundamental compreender que nenhuma cultura é pior ou melhor que a outra e sim diferentes, e é esta diferença que tem de ser respeitada de modo que todos possam aprender, respeitar e conviver com as diversidades culturais que existem. Analisando as brincadeiras da tradição, pode-se dizer que elas incluem a produção cultural de um povo.

De acordo com Kishimoto (2014), em certo período histórico, tanto o jogo como a brincadeira foram cultura que não eram oficiais, eram caracterizadas pela oralidade e estavam sempre em transformação incorporando criações anônimas das gerações que se sucedem. Para Hampaté Bâ (2010), a tradição oral africana não se limita à história e lendas ou mesmo a relatos mitológicos ou históricos, os *griots* estão longe de serem seus únicos guardiões transmissores qualificados. A tradição oral é a grande

escola de vida e dela recupera e relaciona todos os aspectos da vida ou da escola da vida.

### **3 JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E O SEU PAPEL NA SOCIALIZAÇÃO E NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA**

Os jogos e as brincadeiras sempre estiveram direcionados para campo educacional, afirmam Prista, Tembe e Edmundo (1992) citados por Batalha e Silva (2015). De igual modo, na preparação para a vida, o jogo está além dos limites psicológicos e físicos, por isso, têm um significado importante no desenvolvimento da criança tanto no âmbito escolar como nas esferas extraescolar. Por meio delas, as crianças conseguem socializar e interagir com outras crianças e adultos, dessa forma, contribuem no processo de ensino e aprendizagem. Essa tendência, vai ao encontro das perspectivas defendidas por Vygotsky e Leontiev (1998), quando enaltece que “o jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender.” (VYGOTSKY; LEONTIEV, 1998, p. 23).

Por outro lado, Guedes (198-?) citado por Coimbra (2007, p. 5), “defende que os jogos tradicionais são como um espelho que reflete uma civilização, uma vez que são praticados em todo o mundo e desde há séculos, logo são determinados pela herança do passado”. Lembrando que estes jogos e brincadeiras são tradicionais, porque são populares e fazem parte da cultura desses estudantes.

De acordo com Coimbra (2007), tanto no passado como na época presente, os jogos tradicionais se apresentam como momentos únicos da convivência, amizade e a inclusão da pessoa na comunidade permitindo a identificação das crianças, dos jovens e dos adultos com a cultura local. Desse modo, Kishimoto (2014), enfatiza que “o brincar é uma cultura que se distingue pelo anonimato, pela tradição de agrupamentos infantis que os reproduzem, especialmente pela oralidade, que ficam gravados na memória das infâncias, qual se conservam e se modificam pelo poder criativo do brincante” (KISHIMOTO, 2014, p.85).

Bem como, para a autora, é difícil determinar um conceito para jogo ou para brincadeira; entendemos que os dois se cruzam na aprendizagem lúdica e no desenvolvimento da criança, pois é através das brincadeiras que as crianças se

apropriam da realidade criando espaços de aprendizagem onde passam a se expressar de modo simbólico. Tentar definir o jogo não é tarefa fácil: quando pensamos na palavra jogo, cada um pode compreender de forma diferente. Pode-se falar de vários jogos, entre eles políticos, de adultos, de crianças, {...} esses jogos, ainda que tenham a mesma denominação, têm suas especificidades. (KISHIMOTO,1997, p.105).

Para as análises desta pesquisa, entendemos o jogo na perspectiva de Piaget (1946) citado por (BATALHA e SILVA, 2015, p.7) "como expressão e condição para o desenvolvimento infantil, uma vez que as crianças quando jogam assimilam e podem modificar a realidade. O jogo de regras implica o relacionamento social, uma vez que são as regulamentações impostas pelo grupo e a sua violação acarreta uma sanção". De igual modo, na perspectiva de Queiroz (2003), "a brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa" (QUEIROZ, 2003, p. 158). Tomamos emprestado uma das características da brincadeira definido por Kishimoto (2014) que, segundo ela, evidenciam "o pertencimento de crianças e jovens a um grupo social que convive e partilha dos mesmos signos culturais, socializando-se, indicando seu lugar na sociedade e criando identidades" (KISHIMOTO, 2014, p.85).

Para Bâ (2010), alguns jogos infantis foram formados pelos iniciados com o fim de espalhar, ao longo dos séculos, certos conhecimentos históricos e místicos. Por outro lado, tanto os jogos como as brincadeiras são relevantes para crianças e adultos pelo fato de que despertam a alegria de quem brinca e joga, carregam uma dimensão educativa que proporciona bons momentos contemplando o desenvolvimento emocional e social das crianças e adultos. Batalha e Silva (2015) afirmam que:

Os jogos são valorosos não só pelo interesse geral que despertam ou pela alegria de quem mantém contato com eles, além do mais carregam em si próprios uma dimensão educativa que proporciona a quem os praticam momentos ricos, de pleno desenvolvimento, entre os quais se contemplam os campos físico, emocional, mental e social do ser humano em geral. (BATALHA e SILVA, 2015, p. 7).

De acordo com Civita (1978) citado por Maranhão (2009), entre as várias funções dos jogos, destaca que ainda são tidos como prática pedagógica, que possibilita o processo de ensino e aprendizagem, de igual modo, são utilizadas linguagens para transmitir as conquistas das sociedades em diferentes campos de



conhecimento. Desse modo, Moyles (2009) citado por Nono e Guimarães (2016), defende que os programas da educação infantil devem basear-se nas atividades lúdicas como princípio central das experiências de aprendizagem.

Mochi (2019) reconhece a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Realça ainda sua relevância nas atividades que têm para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças, e além de fazerem parte da natureza infantil, permitem que as crianças interajam com os indivíduos que fazem parte de seu dia a dia. A autora afirma ainda que o papel da brincadeira na educação das crianças é imprescindível e a vivência proporcionada pela brincadeira garante a possibilidade das mesmas apresentarem os seus sentimentos. Segundo Costa (2015), é através das brincadeiras que elas aprendem a viver, a trabalhar sua autoestima e se socializar, além de aprender a conviver com o próximo, trabalhando em equipe para aceitar as diferenças.

De acordo com Bernardes (2005), pesquisas atuais mostram a importância dos jogos na educação e socialização da criança, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece, ainda, às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações, aprendendo ainda a ganhar e a perder. Da mesma forma podemos entender que o bom jogo não é aquele que as crianças podem dominar corretamente ou acertar tudo, o importante é que elas, ao jogar ou brincar, possam desenvolver essas atividades de maneira lógica com outras crianças ou adultos, pois é assim que o lúdico proporciona o momento de aprendizagem, de socialização e de estímulo para as atividades mentais e físicas, para que desenvolvam a capacidade de cooperação e compreensão.

Batalha e Silva (2015) reconhecem que também é por meio de brincar que as crianças aprendem a aceitar o mundo onde estão inseridos, onde estão sujeitos a aprender a conviver com outras pessoas para ampliar suas experiências nas brincadeiras como nas atividades aprendidas de outra cultura, procurando manter seus costumes e suas tradições em um processo de imitação enquanto demanda e uma condição para que as crianças e os adultos possam garantir a permanência de seus elementos culturais.

Na perspectiva de Cá (2020), o aspecto lúdico é um processo importante que pode contribuir para o progresso cognitivo, da oralidade, da convivência e da socialização das crianças com o meio na qual estão inseridas. Através das

brincadeiras e jogos, as crianças fazem a leitura do mundo à sua volta, simbolizando a vida adulta reproduzindo as falas e as ações do seu dia a dia, dando sentido e vida aos objetos da sua conjuntura social e cultural.

Schultz e Souza (2018) declaram que as brincadeiras desenvolvem várias possibilidades essenciais do ser humano, além da interação. Através da mesma, é possível proporcionar momentos que colaboram com a percepção, criatividade, concentração, atenção, linguagem e outras habilidades importantes para o desenvolvimento das crianças. Em suma, Batalha e Silva (2015) acrescentam que, brincando, as crianças adquirem novos conhecimentos sobre os seus corpos, analisando e desenvolvendo o conhecimento do espaço onde estão inseridas, possibilitando aprendizagem e a integração das crianças com os mais velhos e vice-versa. Na próxima seção apresentaremos os resultados e as análises da pesquisa “Kuma ku ta brinca”.

#### **4 METODOLOGIA**

Para realização deste trabalho, optamos por uma pesquisa de campo de cunho qualitativo. De acordo com Minayo (2002), a análise qualitativa discute as necessidades particulares de uma dada pesquisa. A sua preocupação seria com o ponto da realidade que não pode ser mensurado; na perspectiva de Minayo (2002), a pesquisa qualitativa “trabalha com o universo de significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2002, p. 21-22). Dentro do escopo da pesquisa qualitativa, realizamos uma pesquisa de campo que, na perspectiva de Marconi e Lakatos (2017) é uma pesquisa que tem como objetivo conseguir informações ou conhecimento sobre um assunto específico, para o que se procura uma resposta ou sobre uma hipótese que se queira comprovar ou, ainda, com a intenção de descobrir novos fenômenos ou relação entre eles. Segundo o autor e a autora, “a pesquisa consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes para analisá-los” (p. 219).

Adicionalmente, consultamos vários documentos tais como artigos, monografias, teses e livros sobre jogos, brincadeiras, memória e cultura (NORA, 1993; FERREIRA 1994, 1995; KISHIMOTO, 2014;). Coletamos os dados por meio da pesquisa de campo que realizamos através de questionário em formato virtual com os/as estudantes das nacionalidades guineense e brasileira da UNILAB, *campus* dos Malês. Enviamos o formulário para um grupo de dez estudantes guineenses e oito estudantes brasileiros/as, sendo cinco mulheres e cinco homens da Guiné-Bissau e quatro mulheres e quatro homens do Brasil.

## **5 KUMA KU TA BRINCA: ANÁLISES E REFLEXÕES**

Nesta seção, analisamos os dados obtidos durante a pesquisa, as questões foram elaboradas por meio de um formulário virtual<sup>4</sup>, que denominamos “*Kuma ku ta brinca na bu mininesa?*”.

A intenção inicial era realizar o questionário presencialmente, mas, por conta da pandemia Covid-19, que assolou o Brasil e o mundo durante o ano em que estávamos realizando a pesquisa, optamos pela realização em formato virtual. A intenção do formulário era registrar de que modo os estudantes da UNILAB, *campus* Malês (BA) brincavam e jogavam quando eram crianças, de modo a colaborar com a pesquisa de campo que resultou na elaboração deste artigo científico, um dos requisitos indispensáveis para a conclusão de curso de Pedagogia na instituição acima referida. Nosso interesse em saber mais sobre estes jogos e brincadeiras deu-se justamente por perceber que tais ações possuem finalidades pedagógicas que podem e muito colaborar com a aprendizagem das crianças na escola desde a educação infantil.

O formulário dos/as estudantes guineenses continham seis perguntas e o dos/as estudantes brasileiros, cinco, porque para os/as estudantes guineenses, perguntamos qual o grupo étnico que cada um pertencia. Os/as estudantes guineenses que participaram da pesquisa pertencem às etnias: *balanta*, *pepel*, *mancanhi* e *mandjaco*.

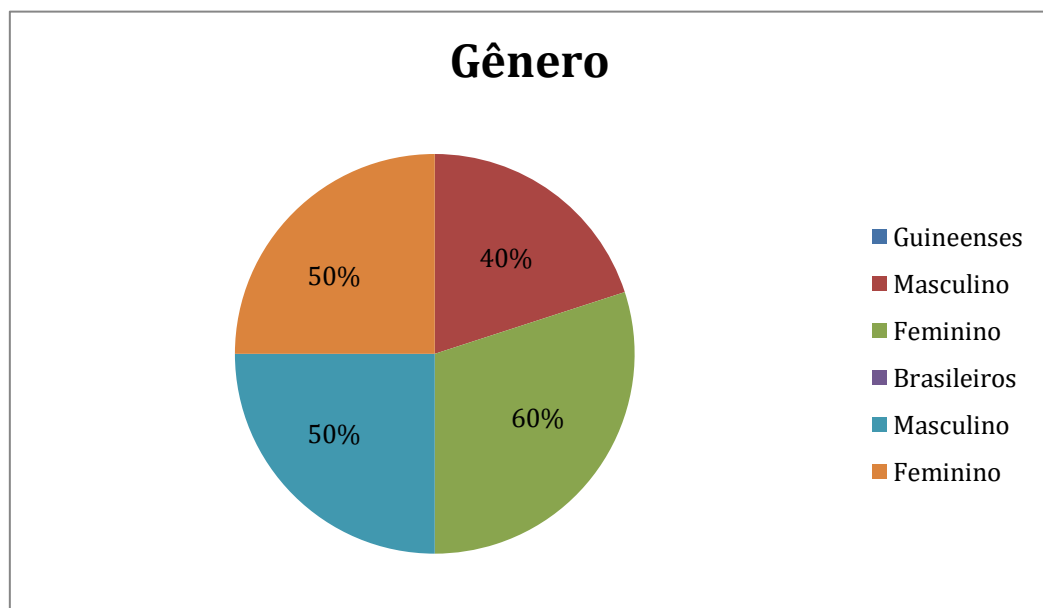
---

<sup>4</sup> O formulário pode ser acessado pelo link: <https://forms.gle/WTzRdpShacK71mYZ7>.

Enviamos o questionário via formulário virtual para dez estudantes guineenses e dez brasileiros/as, sendo cinco mulheres e cinco homens de cada grupo, e ao final conseguimos dez respostas de estudantes guineenses e oito dos/as estudantes brasileiros/as. Enviamos o questionário no dia 28 de maio de 2020 e pedi aos/às estudantes que mandassem as respostas até dia 15 de junho do mesmo ano. Nessa data, recebemos a resposta de dez estudantes guineenses e a de cinco brasileiras/os, sendo uma mulher e quatro homens. No dia 18 de junho, reenviamos o questionário para outros/as estudantes brasileiros/as, para que pudéssemos alcançar o mesmo número que tivemos dos estudantes guineenses. No dia 22 de junho de 2020, fechamos o formulário e conseguimos apenas mais três respostas, totalizando oito estudantes brasileiros/as.

Solicitamos algumas informações que consideramos básicas dos/as nossos/as entrevistados/as para assim traçar um breve perfil; levamos em consideração aspectos como gênero, curso e grupo étnico, no caso dos/as guineenses. Depois desta breve apresentação, fomos para as perguntas sobre o tema pesquisado. Para fins de apresentação dos gráficos, nomearemos a pesquisa na legenda apenas como *Kuma ku ta brinca*.

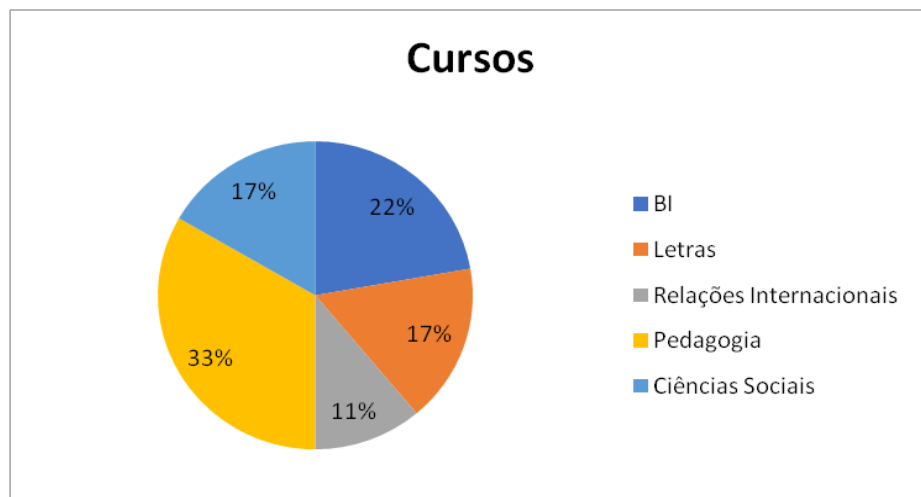
**Gráfico 1 - Gênero**



Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

Como já havíamos falado, enviamos o formulário para dez estudantes guineenses sendo cinco mulheres e cinco homens, e oito estudantes brasileiros/as, sendo quatro mulheres e quatro homens. Para estudantes guineenses predominou 60% de gênero feminino e 40% de gênero masculino, suponhamos que houve erro no momento de preencher o formulário. Ao passo que para estudantes brasileiros/as, predominou 50% para cada gênero.

**Gráfico 2 - Cursos**



Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

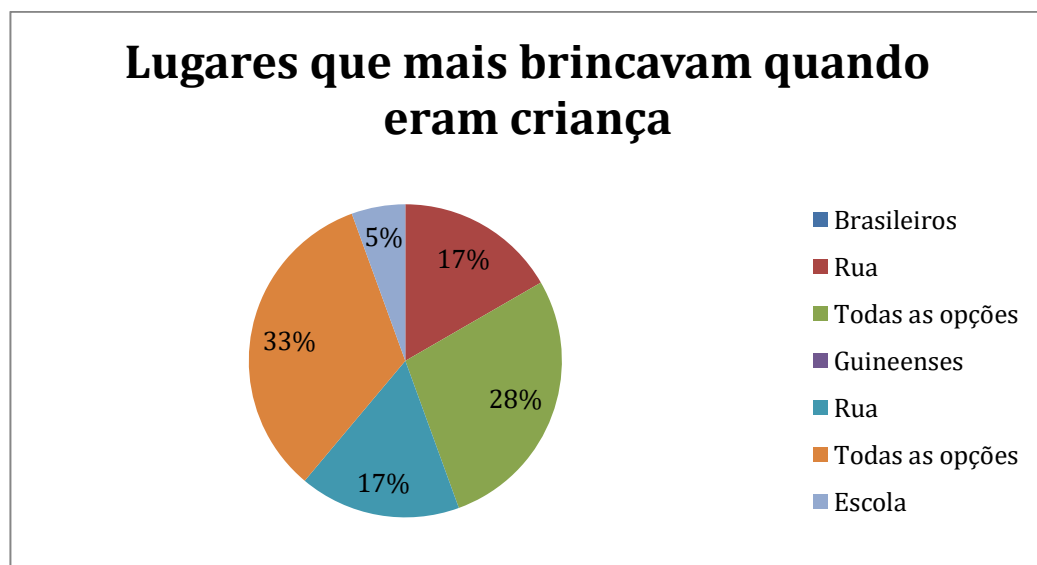
Nota-se pelo gráfico que a maioria dos/as alunos/as que responderam ao questionário está cursando a pedagogia e, sobretudo, são estudantes com os quais compartilhei o mesmo espaço de convívio (sala de aula). A pergunta seguinte foi com quem eles/as brincavam quando eram crianças. A partir das respostas, constatamos que tanto os/as estudantes brasileiros/as (50%) brincavam com primos/as, vizinhos/as, colegas, amigos/as e irmãos como os/as estudantes guineenses, (50%) responderam o mesmo.

Percebemos assim que, tanto entre, os/as estudantes brasileiros/as quanto entre os/as guineenses, era mais comum brincarem em grupo do que sozinhos/as. Conforme afirma Cá (2020, p. 6), “o que se sabe é que as brincadeiras fazem parte da vida das crianças sempre, é por meio das quais que as mesmas interagem entre si, criando relações e estabelecendo amizades e brincando sempre em pequenos ou grandes grupos”.

De acordo com o entrevistado J<sup>5</sup>, quando ele era criança, lembrava que brincava com os seus colegas e com as meninas da sua idade. Por outro lado, a entrevistada N afirma que nasceu numa casa rodeada de meninos e passava a maior parte do tempo com eles; ela se lembra que as suas brincadeiras na maioria das vezes eram *7 pedras*, *surumba* e também jogavam *bola*.

No que concerne aos lugares onde brincavam, a pergunta tinha quatro opções de resposta, a saber: casa, rua, escola ou todos os lugares. Tanto as/os guineenses quanto as/os brasileiras/os responderam, que brincavam em todos os lugares (33% e 28% respectivamente). Os que disseram que brincavam na rua foram 17% e apenas um estudante guineense disse que brincava exclusivamente na escola, correspondendo a 6%. Isso demonstra que a maioria dos/as estudantes brincavam em todos os lugares. Gostaríamos de salientar que dos 33% estudantes que brincavam em todos os lugares está incluído a escola também, e as brincadeiras aconteciam no momento de intervalo e na sala de aula ou no recinto escolar. De acordo com Cá (2020), o currículo escolar guineense não valoriza o lúdico no sistema de ensino e aprendizagem das crianças na escola, com a exceção para alguns jardins infantis (escolas da educação infantil) os quais fazem uso de jogos e brincadeiras para estimular as crianças.

**Gráfico 3** - Lugares que mais brincavam quando eram crianças

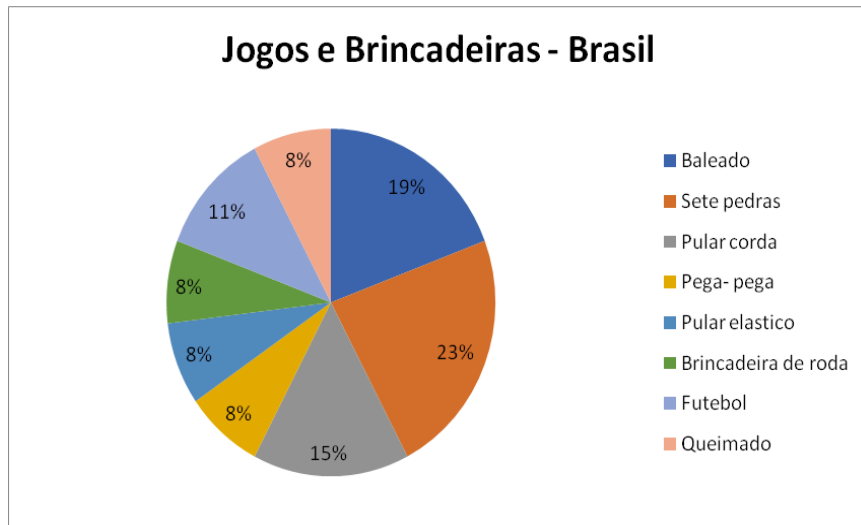


Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

<sup>5</sup> Aqui escolhemos usar apenas a primeira letra do nome de cada entrevistado/a.

Os próximos gráficos mostram quais eram as brincadeiras mais realizadas pelos/as estudantes brasileiros/as e guineenses.

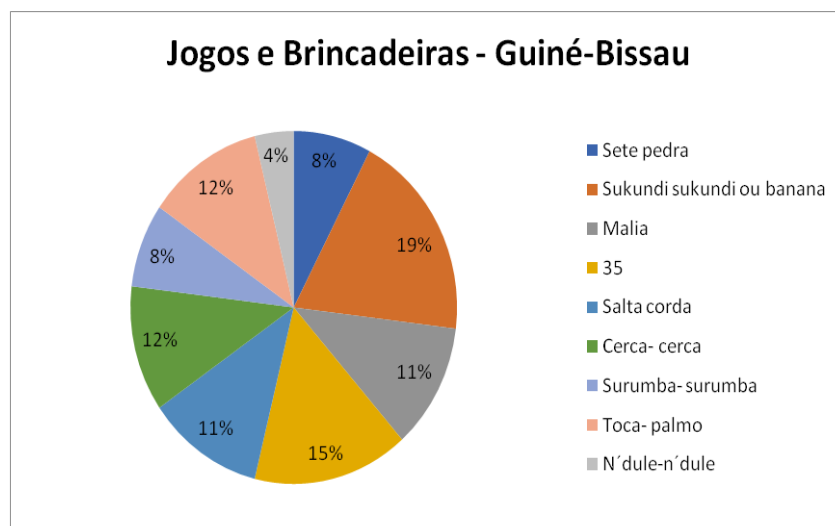
**Gráfico 4 - Jogos e Brincadeiras Brasil**



Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

De acordo com as respostas que recebemos relativamente às perguntas realizadas, observa-se que os jogos e as brincadeiras mencionadas pelos/as estudantes brasileiros/as foram: baleado, sete pedras, pular corda, pega-pega, esconde-esconde, queimada, pular elástico, brincadeira de roda e futebol. Enquanto isso, os/as estudantes guineenses citaram: *sete pedras*, *surumba-surumba*, *malia*, *trinta e cinco*, *sugundi-sugundi* ou *banana*, *toca-palmo*, *salta-corda*, *cerca-cerca* e *n'dule-n'dule*.

**Gráfico 5 - Jogos e Brincadeiras Guiné-Bissau**



Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

Passando às perguntas abertas que realizamos, estas foram: a) Quais foram os jogos e as brincadeiras com os quais mais brincaram nas suas infâncias? e b) Você poderia descrever alguma brincadeira que você brincava sozinho/a ou junto com outras crianças? Por favor, descreva todos os detalhes, como se você estivesse ensinando alguém a jogar. Pedimos as descrições detalhadas dos jogos e das brincadeiras a fim de podermos ver as semelhanças e as diferenças, e também de podermos analisar quais poderiam ser usadas nas estratégias metodológicas de professores na escola. Com base nas respostas obtidas nos questionários e pelo conhecimento que temos das brincadeiras elencadas, podemos perceber que alguns jogos e brincadeiras possuem semelhanças. Algumas brincadeiras e jogos têm nomes iguais; outros, ainda que possuam nomes diferentes, têm a forma de brincar e jogar muito parecidas. No quadro abaixo, podemos perceber as similitudes/diferenças de nomes:

**Quadro 1** - Jogos e brincadeiras semelhantes nos dois países

<b>Brincadeiras e jogos</b>	
Jogos e brincadeiras- Brasil	Jogos e brincadeiras- Guiné- Bissau
Esconde-esconde	Sugundi-sugundi
Pega-pega	Serca-serca
Armadilha	Malia
Sete pedra	Sete pedra
Cabracega	Cabra-cego
Pular corda	Salta corda

Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020.

Do mesmo modo, nos questionários nos deparamos com alguns jogos e brincadeiras que diferem completamente e também foram mencionados pelos/as estudantes guineenses e brasileiros/as:



**Quadro 2** - Jogos e brincadeiras diferentes nos dois países

<b>Brasil</b>	<b>Guiné- Bissau</b>
Queimada	Surumba- surumba
Pique esconde	Trinta e cinco
Bate lata	Cupibidon
Fura pé	Nomi nomi
Bolinha de gude	N´dule-n´dule
Bandeirinha	Silimbiki
Chicotinho queimado	Pidiban

Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020

Notamos que, ainda que as perguntas do questionário buscassem saber sobre os jogos e brincadeiras que os/as estudantes conheciam, todos/as eles/as, sem exceção, apresentaram apenas aquilo que a literatura considera jogo; nenhum/a dos/as estudantes apresentou alguma brincadeira que conhecia, o que nos faz pensar que as definições de jogo e brincadeira que conhecemos na literatura, por vezes, pode não ser as definições a que o grupo pesquisado utiliza com frequência. Para este grupo, o jogo pode também ser uma brincadeira, ainda que contenham regras pré-definidas, visto que os verbos brincar e jogar foram utilizados para explicar os jogos, demonstrando que as ações, para o grupo, se relacionam. Desse modo, ainda que nenhuma brincadeira tenha sido listada, no sentido que os conceitos aqui escolhidos definem, mantivemos o termo brincadeira no título do artigo como forma de evidenciar uma problematização que aparece na pesquisa a partir das respostas dos/as entrevistados/as.

Nesta seção, nos debruçamos sobre os resultados obtidos durante a pesquisa *Kuma ku ta brinca* por meio de gráficos e quadros; uma análise preliminar encontrou informações sobre gênero, etnia e curso e nos fez perceber que, entre as pessoas pesquisadas, tanto homens quanto mulheres compartilhavam os mesmos jogos e brincadeiras e usufruem dos mesmos, não havendo uma limitação imposta pelo gênero a que pertencem. No que concerne à etnia, vale salientar que a Guiné-Bissau é composta por uma diversidade étnica com as suas culturas e costumes (AUGEL, 2007). Ainda que tenhamos várias etnias respondentes ao questionário, notamos que houve repetição das brincadeiras nas respostas, o que não nos fez perceber que esta

ou aquela brincadeira é exclusiva desta ou daquela etnia. Um dos motivos para esta repetição da brincadeira e, por conseguinte, da percepção de que as brincadeiras estão presentes em diversas etnias, pode ser o fato de que os/as estudantes respondentes de Guiné-Bissau vivem na capital Bissau, um dos maiores centros urbanos do país, para onde confluem, se não todas, quase todas as etnias lá existentes, fazendo com que a convivência entre elas seja mais comum do que em outras regiões e possibilitando maior troca cultural entre elas e outras culturas.

### 5.1 APRENDI KU BRINCADERA<sup>6</sup>: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Nesta seção, iremos apresentar dois dos jogos citados pelos/as respondentes, pois vimos possibilidades pedagógicas neles e na utilização destes nas escolas. Nos jogos que foram mencionados pelos/as estudantes brasileiros/as e guineenses, escolhemos *nomi nomi* e amarelinha, um de cada país; nesta escolha, cuidamos para escolher um jogo que tenha sido citado em apenas um dos países, muito embora tivessem semelhanças com jogos do outro país em questão. A intenção seria a de promover a integração entre os países a partir desta área de estudo e também colaborar com a implementação da Lei 10.639/03 e demonstrar como estas atividades podem fazer parte das práticas pedagógicas das professoras das creches e pré-escolas nos países partícipes da pesquisa.

Lembramos ainda que aprender estes jogos e brincadeiras é uma ótima oportunidade para trabalhar várias áreas do conhecimento (matemática, biologia, geografia etc) e estimular o desenvolvimento das crianças. Nogueira (2013) afirma que é possível a exploração dos componentes curriculares por meio de jogos e brincadeiras montando ambientes ricos de ensino e aprendizagem. Na mesma linha de raciocínio, Rino (2004, p. 21) acrescenta que:

Algumas características do jogo evidenciam as suas qualidades educativas e potencializam a sua utilização num processo de aprendizagem, aqui entendida num sentido lato, extravasando o meio local e as estratégias pedagógicas. A existência de regras e de interação apresentam a possibilidade de recriar no jogo capacidades cognitivas e sociais que se pretende que sejam adquiridas por uma criança em determinado contexto.

---

<sup>6</sup> Expressão na língua crioulo de Guiné-Bissau, que significa “brincar e aprender”.

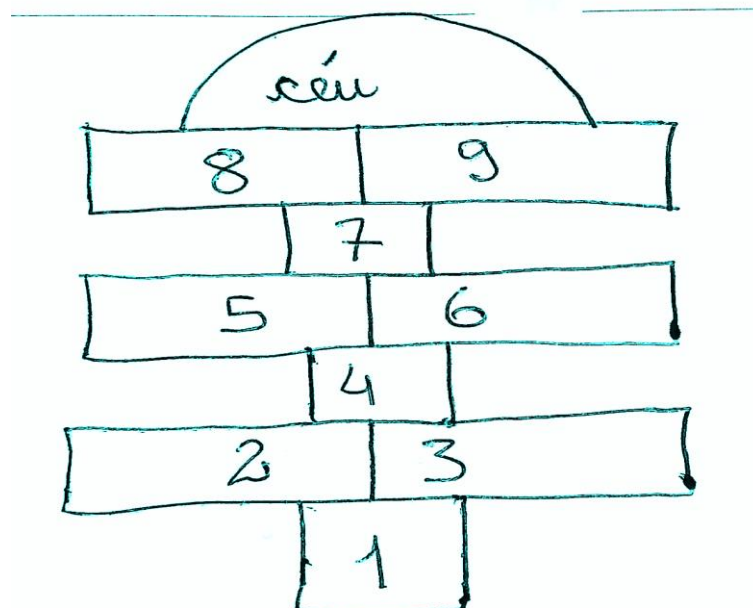
Acreditamos que as possibilidades pedagógicas para os jogos escolhidos podem se relacionar com diversas áreas do conhecimento; neste artigo, escolhemos tratar de apenas uma delas, qual seja, a linguagem, através do afroletramento. De acordo com Nascimento (2010), o afroletramento pode ser entendido como um lugar de agenciamento e de poder, capaz de promover a diversidade, proporcionar o letramento numa perspectiva afrocentrada. No texto abaixo, faremos a descrição dos jogos e, em seguida, apresentaremos possibilidades pedagógicas a partir do afroletramento.

### **Amarelinha (Brasil)**

#### **Descrição do jogo**

O jogo de *amarelinha* é um jogo que lembra um jogo conhecido como *mália* na Guiné-Bissau. Este jogo pode ser jogado a partir de duas ou mais pessoas; os/as jogadores/as precisam ter uma pedrinha, moeda ou mesmo uma casca de banana para brincar. Primeiro faz-se o desenho do que se chama amarelinha no chão com giz ou com um graveto na terra:

**Figura 1 - Amarelinha**



Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Para as duas possibilidades pedagógicas, pedimos a uma pessoa entrevistada de cada nacionalidades para desenharem os dois jogos (*amarelinha* e *nomi nomi*).

A cada um dos quadrados chamamos casa. Enumera-se os quadrados de 1 a 9 e por fim desenha-se o último quadrado, que é denominado “céu”. A regra da amarelinha é: joga-se o objeto (moeda/pedrinha/ casca de banana) em uma das casas numeradas e depois caminha-se e pula-se com uma perna só todas as casas, sem pisar na casa onde o objeto está. É preciso, ainda, pegá-lo de volta, sem colocar o pé no chão, assim que passamos por ele ao voltar o percurso da amarelinha.

O objetivo deste jogo é chegar na última casa e na volta recuperar o objeto. Há outras regras:

- 1) Não se pode pisar na casa onde está o objeto ou nas linhas da amarelinha;
- 2) O/a jogador/a não pode esquecer de tirar o objeto de dentro da casa;
- 3) O/a jogador perde se errar a casa em que o objeto deveria cair quando vai jogá-lo na partida ou se o objeto cair fora dos limites da amarelinha;
- 4) Não pode desequilibrar e pisar com os dois pés quando tiver uma casa para pisar.

A brincadeira se inicia sempre com o/a primeiro/a jogador/a jogando o objeto na primeira casa, que é a casa número 1. Jogando o objeto na casa 1, ele deve pular de casa em casa, começando da casa 2, na primeira jogada. O/a jogador/a deve pular usando um pé em cada casa até chegar ao céu. Chegando ao céu, o/a jogador/a deve voltar pulando de um pé só de casa em casa até chegar na casa anterior onde está o objeto. Ele/a deve parar na casa 2 com um pé, pegar o objeto na casa 1 e saltar sem desvios para fora da amarelinha. Se o/a jogador/a completar toda a rota sem nenhum erro, ele/a joga novamente, mas agora iniciando pela casa 2. O jogo consiste em repetir essa ação em todas as casas, de 1 a 9.

Ganha quem conseguir fazer todo o percurso da amarelinha, da casa 1 até a casa 9.

### ***Nomi Nomi (Guiné- Bissau)***

#### **Descrição do jogo**

Neste jogo podem participar a partir de cinco crianças, não há um número definido de participantes. No chão é desenhado um quadrado grande dividido em nove (9) quadrados pequenos e em cada quadrado vai constar uma identificação com nomes: 1) nome, 2) semana (para os dias da semana), 3) stop, 4) cores, 5) frutas, 6)

objetos, 7) animais, 8) países e 9) terra (no Brasil, pode ser estados). No quadrado do meio vai constar a palavra *STOP*. Esse quadrado serve para todos/as os/as participantes descansarem; a quantidade de vezes que se pode descansar deve ser definida antes do jogo começar.

Figura 2 - *Nomi Nomi*

Nome	Semana	Objetos
Terra	STOP	Frutas
País	Animais	cores

Fonte: Pesquisa *Kuma ku ta brinca*, 2020

Para início do jogo, precisam tirar a sorte para saber quem vai jogar primeiro. Um membro do grupo pode se encarregar disso: essa pessoa vai esconder a pedrinha em uma das suas mãos e cada participante precisa adivinhar a mão onde está a pedrinha. Joga primeiro quem acertar a mão onde está a pedrinha. Depois desse momento, decidem algumas regras para o jogo, como por exemplo: a) todos/as têm direito de descansar no *STOP* duas ou três vezes enquanto recuperam para continuar o jogo ou b) os/as participantes podem ou não chamar o mesmo nome duas vezes.

O jogo começa com o/a participante posicionando-se do lado de fora do quadrado próximo ao quadrado “nome”; em seguida, se diz “*nomi nomi*” e pula com uma perna em todos os quadrados chamando sete nomes de pessoas (Jacica, Miguel, Carolina, Adalgisa, Nadia, Piquinina, Yacine); ao chegar no quadrado terra, vai pisar no quadrado “nome” novamente, falar *nomi nomi* e sair dele. Se conseguir fazer essa trajetória sem errar, a pessoa continua jogando e vai para próxima casa que seria (dias da) “semana”, seguindo o mesmo caminho. Desta vez, a pessoa fica novamente

do lado de fora da casa, entre as casas “semana” e “cores” e começa falando “semana semana”, pulando na casa de cores chamando dias da semana (segunda, terça, quarta, quinta, sexta, sábado, domingo) até chegar na casa do nome e vai pisar na casa de dias de semana e verbalizar “semana semana”, assim sucessivamente até o final, que seria “terra terra”.

Pode-se usar a casa STOP para recuperar o fôlego ou para lembrar de mais nomes para poder prosseguir com o jogo; o número de vezes que se pode descansar a cada rodada deve ser combinado antes do jogo começar. Como dissemos, quando o/a participante faz uma rodada completa sem errar, ele/a continua no jogo; se conseguir fazer todas as rodadas sem perder, tem direito a ser “dono” de um quadrado (em Guiné, chamamos esse quadrado de “boneco”) e nenhum/a participante pode pisar nela, com exceção do/a “dono/a”. Se um/a participante errar durante alguma rodada, perde a vez e joga o/a próximo/a jogador/a. O jogo termina quando todas as casas forem ocupadas por um/a participante.

Compreendemos que a amarelinha e o *nomi nomi* podem colaborar com a alfabetização, o afroletramento e a exploração da consciência fonológica<sup>8</sup> a partir de rimas, junção e separação das sílabas. De acordo com Soares (2020), há diferentes tipos de rima, mas para realizar jogos e brincadeiras com rimas, quando se tem como finalidade desenvolver a consciência fonológica e destacar a correspondência entre os sons da rima e das letras que a representam, é preciso escolher o tipo de rima adequado ao objetivo que se pretende alcançar e a atividade que vai ser desenvolvida.

Podemos pensar em algumas possibilidades pedagógicas para os dois jogos acima descritos; aqui daremos duas possibilidades. Para o jogo da amarelinha, a professora pode escrever, dentro dos quadrados, sílabas de palavras relacionadas ao pertencimento étnico-cultural das crianças. Como inspiração e referência, recomendamos o uso do livro *Alfabeto Negro*, escrito por Cristina Agostinho e Rosa Margarida de Carvalho Rocha (2001).

Pode-se usar uma pedrinha e jogar no quadrado da vez, que ao invés de números pode ter pedaços das palavras (sílabas), que deve ser lida e usada em alguma palavra presente no livro *Alfabeto Negro* de modo sucessivo, até terminar todas as casas. A brincadeira pode ser feita em dupla ou em trio e as crianças que participam da dupla/trio que não estão pulando a amarelinha, podem anotar as

---

<sup>8</sup> Segundo Magda Soares (2020, p. 77) consciência fonológica, seria “a capacidade de refletir sobre os segmentos sonoros da fala”.

palavras do Alfabeto Negro escolhidas a partir das sílabas. Em seguida, o/a professor/a pode pedir para as crianças de cada dupla/trio montarem frases a partir das palavras faladas pelas equipes.

Para o *nomi nomi* pode ser realizado um trabalho de leitura e escrita. O/a professor/a pode anotar alguns nomes falados pelas crianças durante o jogo e depois desenvolver uma tarefa para resolverem juntos/as, como a produção de um texto coletiva ou individual ou mesmo um ditado de palavras. Outra opção de atividade é escrever algumas sílabas dos nomes citados para as crianças completarem com outras sílabas, que podem resultar ou não no mesmo nome; em seguida todos/as podem ler o que escreveu e o/a professor/a pode pedir que as demais crianças formem frases (oralmente) com as palavras encontradas, O mais importante é pensar que as palavras que as crianças falarão neste jogo são aquelas que elas têm mais contato, o que vai fazer com que a professora perceba qual é o repertório da turma, podendo acessá-lo em muitas outras atividades.

Através dos jogos apresentados, evidencia-se as possibilidades pedagógicas que estas atividades possuem e como podem colaborar para o desenvolvimento das crianças e no processo de ensino e aprendizagem; entendemos que, no processo de ensino e aprendizagem, os jogos são um dos recursos que contribui para alcance de resultados positivos e proporciona o desenvolvimento de aprendizagem e da socialização das crianças na escola. De acordo com Oliveira (2009), para utilização de materiais de ensino (possibilidades pedagógicas) é preciso conhecer as suas potencialidades para aprendizagem tendo em conta a importância destes na vida das crianças, pois são esses materiais com potencialidades pedagógicas que geram aprendizagem, que permitem a conexão da experiência vivida no dia a dia.

É importante destacar mais uma vez que os jogos e as brincadeiras fazem com que as crianças aprendam jogando e brincando e o/a professor/a devem usar essas atividades para estimular os/as alunos/as.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando iniciamos esta pesquisa, constatamos que os jogos e as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento do ser humano, são um dos meios que

permitem as crianças aprender a socializar, a expressar e a integrar com o mundo no qual elas pertencem e permitem com que as mesmas construam o processo de aprendizagem. Os jogos têm sido grandes aliados da educação, na interação social entre as crianças, na oralidade e no desenvolvimento cognitivo; sendo assim, têm uma grande importância para a educação, pois contribui para o desenvolvimento das crianças e das práticas pedagógicas das professoras e dos professores nas escolas.

Havia o interesse, ainda, em perceber como os estudantes da UNILAB veem os jogos e as brincadeiras e quais elas/eles ainda lembravam, para, a partir desta memória, perceber quais e como esses jogos e brincadeiras podem ser usados nas práticas pedagógicas com crianças pequenas. Diante disso a pesquisa teve como objetivo analisar a importância dos jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas e conseqüentemente investigar como estes podem ser utilizados como práticas pedagógicas identificar o modo como as/os estudantes da UNILAB, Campus do Malês (BA), participantes da pesquisa, brincavam e jogavam quando eram crianças.

Constata-se que os objetivos foram atendidos por que o trabalho conseguiu demonstrar a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças e para o ensino e aprendizagem das mesmas, e para a estratégia metodológica dos/as professores/as.

Como recomendação, gostaríamos de sugerir aos outros/as pesquisadores/as que concordem com as possibilidades pedagógicas contidas neste jogos, ao pesquisar sobre este tema, busquem apresentar de que forma esses jogos podem colaborar com a aprendizagem de outros conteúdos para além da linguagem.

### Referências

AUGEL, Moema Parente. **O desafio do escombro**: nação, identidades e pós-colonialismo na literatura da Guiné-Bissau. Rio de Janeiro, RJ: Garamond, 2007.

AGOSTO, Cristina e ROCHA, Rosa Margarida de Carvalho. **Alfabeto negro**. Belo Horizonte, MG: Mazza, 2001.

BÁ, Amadou. Hampaté. A tradução viva. In: KI-ZERBO, Joseph. **História geral da África I: Metodologia e pré-história da África**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BATALHA, Lenomar Nogueira e SILVA, Francirlano Matos da. **Influência cultural africana: danças, jogos e brincadeiras na educação básica em PARINTINS/AM**. Campina Grande, Vol. 1 Ed. 4, ISSN 2316-1086, Realize editora, 2015.



BARROS, Myriam Moraes Lins de. **Memória e família: Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, Vol.2, n.3. 1989, p.29- 42.

BERNARDES, Lannes Elizabeth. **Jogos e brincadeiras: ontem e hoje**. Caderno de história da educação - nº.4- Jan/dez. 2005.

CÁ, Natália Ernesto. **Kuma ku nó pudi aprendi na djugos ku brincadeiras de Guiné-Bissau: possibilidades de ensino/aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, São Francisco do Conde, 2020.

COIMBRA, António P.M.P. **O papel dos jogos tradicionais como atividade lúdica e educacional**. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Porto, 2007.

COSTA, Erika Cristina Mendes da. **Falares e saberes com as crianças pequenas: O Significado do Brincar na Educação Infantil**. Brasil, 2015, 51 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Escola de Educação, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

FERREIRA, Jerusa Pires. **Cultura é memória**. Revista USP. São Paulo (24): 114-120. Dezembro/ Fevereiro 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Espacios en Blanco - Serie Indagaciones - Nº 24, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis. O jogo, a criança e a educação**. Vozes, Petrópolis 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. [S. l.: s.n.], 1997.

MARANHÃO, Fabiano. **Jogos africanos e afro-brasileiros nas aulas de Educação Física: processos educativos das relações étnico-raciais /São Carlos : UFSCar, 2009**.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 8.ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MOCHI, Elaine Aparecida dos Santos. **Jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras no espaço escolar**. Revista NEIAB: V. 03, N. 01, Jul/ 19.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org). **Pesquisa social- teoria, método e criatividade**. 21.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2012/11/pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 19 Junho 2022.

NASCIMENTO, Elisabete. **Afroletramento docente**. Universidade Candido Mendes, 26 out. 2010.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares.** Proj. História, São Paulo, 10 dez 1993.

NOGUEIRA, Raquel Pereira. **A jogar também se aprende...** o contributo do jogo no desenvolvimento de competências matemáticas na educação pré- escolar e no 1º ciclo do ensino básico. Relatório de estágio (Mestrado em Educação pré- escolar e ensino do 1º ciclo do ensino básico) - Universidade dos Açores Departamento de Ciências da Educação Campus de Angra do Heroísmo, Angra do Heroísmo, 30 de Abril de 2013. Acesso em: 19 Junho. 2022.

OLIVEIRA, Evaldo Ribeiro. **Narrativas de Thereza Santos-** contribuições para a educação das relações étnico- raciais. São Carlos: UFSCar, 2009.

PALOMO ALVES, Álvaro M. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**  
**The history of games and the constitution of play culture.** Revista Linhas, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 19 Junho. 2022.

PERFEITO, Rodrigo Silva; CERQUEIRA, Poliane Gaspar de. **Os jogos tradicionais infantis auxiliando no desenvolvimento global da criança.** Revista EFDesportes - Buenos Aires -Ano 16 - Nº 160 - Setembro de 2011.

POLLAK, Michael. **Memória e identidade social.** Estudos Históricos. Rio de Janeiro, vol. 5, n.10,1992, p.200-212.

PONTES, Fernando Augusto Ramos e MAGALHÃES, Celina Maria Colino. **A transmissão da Cultura da Brincadeira: Algumas Possibilidades de Investigação.** Universidade Federal do Pará, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/cm9v5LBqjhCbzKjvgmbpGCH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 Junho 2022.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário prático de pedagogia.** 1.ed. São Paulo: Rideel, 2003.  
Rino, J. (2004). **O Jogo, interações e matemática.** Lisboa: Associação de Professores de Matemática (APM).

SCHULTZ, Daniela Bonifácio e SOUZA, Flora Lima Farias de. **O brincar e suas contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.** 2018.

SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020. 352 p. 21 de Setembro de 2020.

VYGOTSKY, L.S. e LEONTIEV, A.L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Edusp, 1998.