JOGOS AFRICANOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA BETÂNIA DE SOUZA MENDONÇA

RESUMO

A difusão da cultura africana nas escolas por décadas e a forma com que esta foi excluída no âmbito educacional e situações e práticas educacionais as quais viabilizam o ensino da história da África e dos africanos, da cultura africana e afro-brasileira em sala de aula. E pensando na Educação Infantil as práticas pedagógicas sobre a diversidade cultural afro-brasileira por diversos momentos foram negligenciadas. A partir da publicação da Lei 10.639/03, que orienta sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana, ressalta a importância da cultura negra na formação da sociedade brasileira. Assim a Educação Infantil vem se empenhando em sensibilizar as questões referentes ao racismo e preconceito. Como dentro das unidades infantis o eixo norteador são as brincadeiras e interações esta pesquisa vem mostrar como podemos sensibilizar as crianças para temas tão pertinentes. Tem-se como objetivo apreciar as ações afirmativas, apresentando seus impactos positivos sobre o comportamento das crianças. Faz-se uma análise da abordagem histórica da difusão da cultura africana nas escolas ao longo dos tempos e sobre a história da educação dos negros no brasil, cultura africana e afro-brasileira, brincadeiras da cultura africana na Educação Infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras; Cultura afro-brasileira; Educação Infantil.

ABSTRACT

The diffusion of African culture in schools for decades and the way in which it was excluded in the educational context and educational situations and practices which make it possible to teach the history of Africa and Africans, African and Afro Brazilian culture in the classroom. And thinking about Early Childhood Education, the pedagogical practices on Afro-Brazilian cultural diversity for several moments were neglected. From the publication of Law 10.639 / 03, which provides guidance on the teaching of Afro-Brazilian and African history and culture, it emphasizes the importance of black culture in the formation of Brazilian society. Thus, early childhood education has been striving to raise awareness of issues related to racism and prejudice. As inside the children's units the guiding axis are the games and interactions this research comes to show how we can sensitize the children to such pertinent themes. The objective is to appreciate affirmative actions, presenting their positive impacts on children's behavior. An analysis is made of the historical approach to the diffusion of African culture in schools over time and of the history of black education in Brazil, African and Afro-Brazilian culture, games of African culture in Early Childhood Education.

KEYWORDS: Play, Afro-Brazilian culture E Child education.

INTRODUÇÃO

A história dos africanos escravizados para o Brasil até hoje não encontramos no contexto escolar, pois estão narradas de maneira distorcida e negligente. Diante da diversidade cultural que temos deveria haver muito mais espaços para debates das questões que se apresentam como desafios para a construção de uma sociedade mais justa. A negação de direitos e oportunidades para índios e negros é notória em nossa sociedade. A democracia racial brasileira é um mito e revelou-se útil à dominação de uns sobre outros, o racismo camuflado e a dominação racial e produziu desigualdades que vitimaram negros e mestiços:

É que, quando acreditamos que o Brasil foi feito de negros, brancos e índios estamos aceitando sem muita crítica a ideia de que esses contingentes humanos se encontraram de modo espontâneo, numa espécie de carnaval social e biológico. Mas nada disso é verdade. O fato contundente de nossa história é que somos um país feito por portugueses brancos e aristocráticos, uma sociedade hierarquizada e que foi formada dentro de um quadro rígido de valores discriminatórios (Da Matta, l990, p. 46).

A constituição tem no seu objetivo fundamental o de construir uma sociedade livre, justa e solidária, bem como a promoção da redução das desigualdades, sem preconceito de raça ou qualquer outra forma de discriminação. A questão a ser descrita neste artigo é a reflexão de como as brincadeiras podem sensibilizar as crianças da Educação Infantil para que possamos diminuir estas desigualdades tão cristalizadas dentro da escola.

1.0-A PROPOSTA PEDAGÓGICA: BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES

A Educação Infantil dever ser:

“Um oásis, um lugar onde se torna criança, onde não se trabalha, onde se pode crescer, sem deixar de ser criança, onde se descobre (e se conhece) o mundo através do brincar, das relações mais variadas com o ambiente, com os objetos e as pessoas, principalmente entre elas: as crianças. (FARIA, 2003)

Nos documentos de legislações e orientações curriculares a educação Infantil é a base para toda Educação básica, além de deixar claro também que o currículo deve ter foco nas múltiplas linguagens da criança. Trabalhar um currículo integral onde todas as experiências sejam trabalhadas deve ser o objetivo das escolas de educação infantil

Neste sentido, o artigo 3º das Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil, de caráter mandatário, a serem observadas na elaboração das propostas pedagógicas de cada estabelecimento de educação infantil, dispõe que, o currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade (BRASIL,1998)

Pretendemos neste artigo demonstrar os benefícios que os jogos e brincadeiras afro-brasileiras melhoram e ajudam no desenvolvimento infantil, tanto emocional, quanto cognitivo, apoiada neste currículo integrado abrindo espaço para diversas linguagens dentro das escolas, já que as brincadeiras fazem parte da cultura das crianças, e que as vivências com a diversidade se constituam em experiências vivas, agradáveis e enriquecedoras no ambiente da Educação Infantil.

Defendo que fantasia e a imaginação ocorrem no ato do brincar.

As experiências que as crianças devem vivenciar nos CEIs e EMEIs são somente reflexos da ação do brincar, como a contação de histórias, músicas, artes e as experiências de natureza e sociedade e várias outras situações lúdicas devem emergir de brincadeiras. Às crianças na Educação Infantil aprendem por vezes inventando e reinventando situações cotidianas através das brincadeiras vivenciadas.

Segundo Brougère (1998),

a brincadeira guarda relação com a comunicação e a interpretação. Além disso, ela também envolve escolhas: a criança toma a decisão de entrar na brincadeira e também constrói modalidades particulares. Sem livre escolha, ou seja, a possibilidade real de decidir, não existe mais brincadeira, mas uma sucessão de comportamentos que têm sua origem fora daquele que brinca. (Brougère 1998. pág. 32)

Por isso vimos a necessidade de refletirmos brincadeiras e jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras na Educação Infantil.

2.0-EDUCAÇÃO INFANTIL E ESCOLHA DE JOGOS AFRICANOS

Quando se escolhe os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais de origem africana promove-se o resgate com as crianças, da influência étnica em nossas brincadeiras, aprofundando e sensibilizando para o assunto, uma vez que é necessário mostrar a importância da cultura afro-brasileira tão renegada dentro da educação infantil.

Na Educação Infantil conseguimos resgatar a prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e de herança africana, que antigamente eram passados de geração em geração e que hoje não são muito praticados por crianças, principalmente da região urbana e, nesse contexto, espaço escolar é tão importante para a transmissão desta cultura.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.

Conforme VYGOTSKY (1984):

jogos e brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Através deles pode-se simular situações, desenvolver a criatividade, a imaginação a interação e a socialização. O brincar, é mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. É pela brincadeira que a criança recria, interpreta e estabelece relações com o mundo em que vive, realizando desejos que não podem ser satisfeitos no mundo real. VIGOTSKY, 2007, p.134).

3.0-JOGOS E BRINCADEIRAS DA CULTURA AFRICANA

A Educação Infantil permite vivências de diferentes práticas corporais derradeira das mais diversas manifestações culturais e se veja como essas variadas combinações de influências presentes na vida cotidiana. As danças, jogos, brincadeiras atividades com experiências artísticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. Além disso, esses conhecimentos das diferentes manifestações culturais contribuem para a construção de postura não preconceituosa e discriminatória. Diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte (BRASIL, 1997, p.28-29)

Sabemos que a cultura africana chegou ao Brasil com os povos trazidos da África durante longo período, fase esta que sua cultura era ignorada, a diversidade cultural da África refletiu-se na diversidade dos escravos, pertencentes a diversas etnias que falavam idiomas diferentes e trouxeram tradições distintas. Os africanos contribuíram para a cultura brasileira em uma enormidade de aspectos: dança, música, religião, jogos, brincadeiras, culinários e idioma. Com a criação da lei nº 10.639/2003, a qual obriga o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira na educação básica (BRASIL, 2004). A lei nº 10.639/2003 alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, estabelece a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

A lei nº 10.639/2003 traz como destaque a contribuição dos negros na construção e formação da sociedade brasileira e propõe a ampliação dos conhecimentos acerca das relações étnico-raciais e das histórias afro-brasileira e africana (BRASIL,2004) para todas as faixas etárias incluindo a educação infantil.

Conhecer os jogos e as brincadeiras de matriz africana, como poder conhecer esse conteúdo riquíssimo e poder apoderar-se dele e apresentá-los às crianças de Educação Infantil. Vejamos aqui alguns jogos africanos que contribuem para o desenvolvimento infantil no âmbito escolar:

3.1-MAMBA: É preciso marcar e estabelecer os limites no chão. Todos devem permanecer dentro deles. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra corre ao redor da área marcada e tenta apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último jogador que não for pego vence a partida.

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

3.3-SEEGA: Jogo de tabuleiro mais antigo e tradicional, o Seega ainda é muito jogado na Somália. Acredita-se que esse antigo jogo nasceu no Egito, onde vários desenhos de tabuleiro com a estrutura deste jogo foram encontrados em gravados em pedra, datados de aproximadamente 1300 A.C. Considerado o jogo nacional da Somália é jogado especialmente pelos Beduínos que cuidam dos camelos no deserto, quando são surpreendidos por tempestades de areia, estes homens ao encontrar abrigo embaixo das tendas, jogam. Seega para passar o tempo e assim desenvolvem novas táticas.

3.4-TERRA-MAR: Uma longa reta tem de ser riscada no chão. De um lado

escreve-se “terra”, e do outro “mar”. Todas as crianças podem ficar no lado da terra. Quando o orientador disser – mar todos devem pular para esse lado. O professor ou á criança que estiver ditando a brincadeira vai variando os dizeres, e quem ficar no lado errado está fora. O último a permanecer sem errar, vence;

3.5-PEGUE A CAUDA: Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou cinto. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma ‘cauda’ de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços. Se houver apenas duas equipes, vence quem pegar primeiro.

. 3.6-PEGADOR: Reúnem-se e contar-lhes a origem da brincadeira “pegador”: As fugas incessantes dos negros para os quilombos fizeram surgir a figura do "capitão do mato". Era ele quem caçava os fugitivos. No jogo do "pegador", a figura central é esse caçador, que aparece no folclore da criança do Norte, do Sudeste e do Nordeste, redutos de negros escravos.

3.7-AMARELINHA AFRICANA: Diferente da nossa tradicional amarelinha, não usa uma pedrinha, céu ou inferno e seu formato é diferente. Não é uma brincadeira de competição, não há perdedores, e utiliza música e ritmo. É necessário o número exato de quatro participantes tem que executar a coreografia de forma simétrica e ao mesmo tempo, por isso a necessidade de uma música. Na África existem festivais dessa amarelinha, cada grupo cria a sua coreografia e escolhe a música.

8-CAMA DE GATO: É uma brincadeira

com barbante. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir mudando as figuras formadas. sua origem provável para as regiões asiáticas, africanas. A brincadeira é praticada em diversas partes do mundo. Atualmente nossas crianças brincam trançando elásticos nas pernas que poderia ser uma versão mais moderna do jogo de fios. Para essa brincadeira só é necessário um pedaço de barbante e duas pessoas. O objetivo da brincadeira é conseguir passar o barbante na mão de outra pessoa, mudando a forma, mas sem desmontar o retângulo principal e sempre recuperando a forma de "X". Amarre as duas pontas do pedaço de barbante. De um nó em um barbante de aproximadamente 1 m. O comprimento irá variar de acordo com o tamanho das mãos da criança. Passa-se o barbante ao redor dos dedos da mão deixando o polegar para fora. Com a outra mão passe os quatro dedos também por dentro do barbante, formando um retângulo. Com a mão esquerda passe os 4 dedos por debaixo da lateral do barbante. (Sem soltar) formando uma linha na palma da mão. Depois faz o mesmo com a mão direita. Passe-se o dedo médio por debaixo da linha da outra mão formando um triângulo dentro do retângulo. Faça o mesmo com a outra mão formando um X. .A cama de gato inicial está formada. O outro jogador deve pegar o barbante nos pontos onde eles se cruzam e puxá-los para os lados. Sem largar o barbante, ele deve enfiar os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do adversário sem desmanchar os laços. Depois é a vez do primeiro jogador e assim sucessivamente. Quem não conseguir tirar perde o jogo.

9- JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE ORIGEM AFRICANA QUE SOFRERAM INFLUÊNCIA BRASILEIRA.

As práticas com jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e de origem Africana, e suas adaptações ocorridas ao longo do tempo teoria e prática mais aprofundada no assunto, uma vez que estão se perdendo com o passar do tempo, podemos levar os alunos a conhecer até outras formas de diversão diferenciadas e que não usem tecnologias, como ocorre hoje em dia. Além dos jogos citados acima, temos brincadeiras que foram adaptadas e influenciadas pelas brincadeiras de origens portuguesas e indígenas. Mostrar estas adaptações feitas nos jogos e brincadeiras tradicionais, oriundas tanto de diversos lugares, como daqui do Brasil, e africanas para os alunos, podemos demonstrar a elas a diversidade cultural que é existente no Brasil.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1993 e 1999), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação

Vamos destacar abaixo alguns jogos brasileiros que sofreram influências africanas:

FEIJÃO QUEIMADO: Todas as crianças ficam de mãos dadas em uma fila. Quem estiver em uma das pontas comanda a brincadeira. Para começar, cantam-se os seguintes versos: Todos- “Feijão queimado” Comandante- “Quem queimou” Todos “Ladrões dos porcos” Comandante- “Quer que eu prenda” Todos- “Prenda já, daqui pra lá”. O comandante então puxa a fila em direção a outra ponta e passa por baixo da ligação entre os braços do último e do penúltimo jogador, levando o resto do grupo com ele. Com isso o penúltimo da fila ficará com os braços cruzados, como em um nó. Quando a fila inteira estiver enrolada, as duas pessoas que estiverem na ponta puxam a fila para lados opostos como em um cabo de guerra vivo. Quando a corrente humana se romper, o lado com mais jogadores é o vencedor.

MÃE DA RUA: Delimita-se o espaço da brincadeira, podendo-se ser um espaço no chão de 6 x 6 metros ou rua, ou quadra, divide-se os alunos em 2 equipes, cada uma de um lado da quadra, rua, espaço, atrás das linhas, escolhe o “Pegador”, este fica no meio da rua, os que estão atrás das linhas devem tentar atravessar para o outro lado, seguindo as orientações do pegador:

Atravessar com um pé só.

Atravessar com os dois pés unidos

Atravessar na posição de quatro apoios

Passo de elefante (imitar um elefante) Passo de macaco (imitar um macaco), etc...

Quem for pego ajudará o pegador.

POLICIA E LADRÃO: Dividir a turma em duas equipes, soldados e ladrões e combinar as variações no início da brincadeira, define-se o local onde será a cadeia, delimita-se o espaço para se jogar, tiram-se as turmas de soldado e ladrão e define-se até quanto o soldado conta e se vale esconder-se ou só correr. Os soldados contam até o número combinado (10, 50, 100), e começam a perseguir os ladrões, que procuram se esconder ou correr. Para pegar o ladrão, o soldado tem que bater três vezes nas costas dele dizendo “Um, dois, três”. Leva-o para a “Cadeia” onde fica preso. Os ladrões ainda livres podem salvar os que estão presos, tocando com as mãos neles, pode-se também fazer corrente ou seja, todos os ladrões ficarem de mãos dadas e assim quando um é salvo, salvam-se todos, quando há muitos alunos, há soldados que vigiam a cadeia. Quando todos os ladrões são pegos, viram soldados e vice-versa, recomeçando o jogo.

A CORRENTE QUE PEGA A GENTE: Em um local espaço, escolha um aluno para ser o pegador e lugares para serem os piques, os outros alunos devem correr de um pique a outro, se forem pegos juntam-se ao pegador, ficando de mãos dadas formando uma corrente, a corrente segue em direção aos outros alunos para tentar pegá-los, a corrente canta assim: "Lá vem a corrente que pega a gente, quem tem medo sai da frente". Todos os alunos que forem pegos virarão corrente também.

PULAR ELÁSTICO: Para realização da brincadeira é necessário um elástico de aproximadamente 2 metros, com as pontas unidas. É disputado no mínimo por três crianças: duas prendem o elástico, enquanto as demais, uma por vez, saltam o elástico, cumprindo a seguinte sequência: A criança salta o elástico, que no início do jogo é preso na altura dos calcanhares das duas crianças, sempre caindo, batendo com os pés ao mesmo tempo e cumprindo a seguinte série de saltos:- para dentro do elástico esticado; - em cima do elástico; - afastando um quarto de voltas, cruzando o elástico na altura dos seus calcanhares e saltando para fora do elástico. Cavalgada: à mesma série acima, só que a batida dos pés sobre o elástico deve ser alternada (primeiro um pé, e após um curto intervalo de tempo o outro);

Num pé só: a mesma série;

Ceguinho: a mesma série de olhos fechados.

Após essa sequência, o elástico passa da altura dos calcanhares à dos joelhos e cintura, até chegar às axilas. Vencerá quem chegar a um grau maior de dificuldade. As crianças que errarem substituirão aquelas que estão mantendo o elástico esticado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da inclusão da lei 10639/03, se faz necessária mudança de atitudes e posturas, nas quais exigirá o comprometimento de todos os profissionais da educação, inclusive nos discursos teóricos, para que os mesmos virem prática de fato.

Práticas estas que não sejam feitas somente nas perspectivas do evento, indevidamente fragmentadas e sem intencionalidade ou significado. Para os alunos e as crianças fora da escola esta cultura é e será tão rica e imprescindível à formação da criança, deixando de ser apenas folclorizada. Como conseguimos perceber, através destas brincadeiras é possível sensibilizar, e com certeza ensinar as crianças sobre a importância da diversidade cultural do nosso país.

Mas não somente os alunos devem ser ensinados e conscientizados, pois os professores também precisam ser sabedores do conhecimento e transmissor destas aprendizagens para abordar as questões raciais na escola, o respeito a cultura Africana e Afro Brasileira, independentemente de religião, de cor da pele, ou de classe social. Precisam conscientizar-se e refletirem sobre suas práticas, para que de fato todos sejam tratados com igualdade, dignidade e acima de tudo com respeito, através destes jogos ou brincadeiras, que é um elo de ensino aprendizagem. É preciso urgentemente que as escolas evoluam com relação a estratégias, ações e construam novas práticas pedagógicas, e novas posturas, visando a valorização da cultura negra, tendo como foco principal uma educação que contemple a igualdade racial.

Concluímos que é imprescindível a elaboração de um projeto ou atividades com brincadeiras que promovam o respeito mútuo, a valorização e o reconhecimento das diferenças étnicos raciais, e nesse sentido, cabe aos educadores, inserir práticas referentes à essa cultura para que de fato a Lei 10639/03 esteja presente no ambiente escolar, e para que seja promovido o pleno desenvolvimento das crianças no que tange às questões raciais, visando chegar um dia que não será preciso criar lei ou regras para o desenvolvimento, estando o ser humano na sua devida igualdade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. História da educação e da pedagogia: geral e Brasil. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

ARAÚJO, ROGÉRIA, VALADARES, SOLANGE. Educação Física no

Cotidiano Escolar, Jogos, Brincadeiras e Cantigas Folclóricas.ed.Fapi .1999.

BARBOSA, Rogério Andrade. O segredo das tranças e outras histórias africanas. São Paulo: Scipione, 2007.

BROUGÈRE, G. (1998). Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez

BRASIL. MEC. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1996. Disponível em: < http:// portal. mec. gov. br/ arquivos/ pdf/ldb.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2020.

Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares

Nacionais: Pluralidade cultural, orientação sexual. Brasília: 1997. Disponível: http://portal.

Presidência da República. Lei 10.639 de 09 de janeiro de 2003. Brasília, 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm>. Acesso em: 15 jun. 2020.

Presidência da República. Lei 11.645 de 10 de março de 2008. Brasília, 2008. Dis-

ponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/ 2008/ lei/ l11645.htm>. Acesso em: 15 jun. 2020.

CASCUDO, CÂMARA. Literatura oral no Brasil.3ªed.São Paulo: Itatiaia, 1984.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. Metodologia Científica. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CONNAH, Graham. África Desconhecida: Uma Introdução à sua Arqueologia. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2013.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA, Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação. Rio de Janeiro: Vozes 1993.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA, O jogo, a criança e a educação.6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

MACHADO, Ana Maria. Menina bonita do laço de fita. 9. ed. São Paulo: Ática, 2011.

MONTEIRO, Paloma; GNATTALI, Daniel. Os mil cabelos de Ritinha. Rio de Janeiro: Semente Editorial, 2013.

TAVARES MOURA, REGINA MARCIA, Brinquedos e Brincadeiras, Patrimônio Cultural da Humanidade. Ed.Pontes (2004).

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.