

Jogos e brincadeiras indígenas como motivação no ensino da Língua Indígena Macuxi em Roraima

Autores:

Maristela Bortolon de Matos

Doutora em Educação. Professora da Rede Federal de Ensino (UERR).

Aldinesio Sarmiento Silveira

Mestrando pela Universidade Estadual de Roraima (UERR).

DOI: 10.58203/Licuri. 20662

Como citar este capítulo:

MATOS, Maristela Bortolon; SILVEIRA, Aldinesio Sarmiento. Jogos e brincadeiras indígenas como motivação no ensino da Língua Indígena Macuxi em Roraima. In: OLIVEIRA, Habyhabanne Maia (Org.). **Estudos e Tendências da Educação do Século XXI**. Campina Grande: Licuri, 2023, p. 164-176.

ISBN: 978-65-85562-06-5

Resumo

O artigo tem como objetivo apresentar uma breve descrição teórica sobre os jogos e brincadeiras em contexto indígena com abordagem qualitativa e descritiva. Alguns professores indígenas que lecionam a disciplina de língua indígena, nas escolas indígenas de Roraima, têm buscado estratégias para motivar as crianças na aprendizagem da língua materna, dentre as quais destaca-se os jogos e brincadeiras. Essa é uma forma prática e que contribui para o aprendizado das crianças de forma lúdica e que elas reconheçam e valorizem sua cultura tradicional. Não se pode negar que estarmos em um mundo digital, onde as pessoas estão atreladas e imersas nesse mundo virtual, por isso mesmo, precisamos buscar outras estratégias para motivar a aprendizagem das crianças, usando diversas ferramentas para a construção de materiais pedagógicos. Para que isso ocorra é necessário que os professores estejam preparados para a docência, munidos de diferentes instrumentos metodológicos. Por serem escolas indígenas, conta com o apoio dos pais e das comunidades, sempre levando em consideração o processo de ensino e aprendizagem das crianças indígenas. O ensino e aprendizagem da Língua Indígena Macuxi utilizando jogos e brincadeira, além da motivação por ser uma atividade lúdica, valoriza seus costumes tradicionais, trazendo a concepção da representatividade dos elementos culturais e dos objetos utilizados.

Palavras-chave: Valorização. Cultura. Aprendizagem. Lúdica. Estratégia. Pedagógica.

INTRODUÇÃO

No primeiro semestre de 2021, foi escrito por um dos autores do artigo um projeto cujo tema era jogos e brincadeiras indígenas como motivação de ensino da língua macuxi em Roraima, considerando que as crianças têm muitas formas de brincar, mas o objetivo é sempre desfrutar o momento em companhia dos amigos. Além disso, os jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver habilidades que serão importantes ao longo da vida. Brincar é também uma maneira de aprender.

Os índios possuem muitos jogos e brincadeiras, que são bastante conhecidos por vários povos indígenas e utilizam outros também dos não índios. Existem brincadeiras que só as crianças indígenas jogam, outras que os adultos jogam junto e assim ensinam e se divertem juntos.

Têm brincadeiras só de meninos, outras só de meninas. Existem algumas que, antes do jogo começar, é preciso construir o brinquedo, e nesse caso, é necessário ir até mata, coletar o material certo, fazer o brinquedo e, só então, começar a brincar, mas isso não é um problema, pois construir o brinquedo também faz parte da brincadeira.

Pensar o potencial dos jogos e brincadeiras do cotidiano das crianças indígenas como recurso pedagógico no ensino da Língua Indígena Macuxi é o foco desse estudo. Esse artigo descreve experiências vivenciadas nas escolas indígenas, por um dos autores que é indígena e falante fluente da Língua Macuxi, ora como gestor e ora como professor da Língua Indígena Macuxi, em diferentes escolas e comunidades no estado de Roraima. E pela outra autora que é pesquisadora da educação escolar e cultura indígena e realizou uma etnografia de quatro meses em uma escola indígena. As experiências vivenciadas nessas escolas foram bastante interessantes.

A outra autora observou no decorrer da etnografia na escola Estadual e municipal (que funcionavam no mesmo espaço físico), da Comunidade Indígena Guariba, no município do Amajari, todas as atividades recreativas realizadas com as crianças da educação infantil e as aulas de Educação Física dos alunos do ensino fundamental. Onde pode se constatar as atividades culturalmente indígenas e as não indígenas realizadas pelos alunos. Essa comunidade constava de indígenas da etnia macuxi e wapichana, e a língua materna da escola era o macuxi.

Esse artigo, apresenta uma breve, porém, importante reflexão teórica sobre os jogos e brincadeiras como instrumento metodológico no ensino de línguas indígenas na sala de aula. embasado em nossas experiências e no projeto desenvolvido referente a jogos e brincadeiras indígenas como motivação de ensino da Língua Macuxi em Roraima.

Abordaremos a Educação Escolar Indígena para contextualizar nossa realidade brasileira e depois apresentamos a ludicidade de jogos e brincadeiras. Encerramos com um olhar diferente para ensino e aprendizado através de jogos e brincadeiras indígenas e as considerações finais.

A EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

A educação no Brasil, segundo o que determina a Constituição Federal (1988) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/1996), é responsabilidade do Governo Federal, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios, que devem gerir e organizar seus respectivos sistemas de ensino.

A Constituição Brasileira reconhece aos índios o direito à diferença, isto é, à alteridade cultural, rompendo legalmente com a imposição de uma vida diferente a sua cultura. Com o texto constitucional em vigor, os índios deixam de ter sua cultura em risco de extinção, sendo-lhes reconhecida sua organização social, costumes, línguas, crenças e tradições.

“À União não mais caberá a incumbência de incorporá-los à comunhão nacional, mas de legislar sobre as populações indígenas”, conforme o artigo 22 da Constituição, no intuito de protegê-las. No artigo 210, assegura às comunidades indígenas o uso de suas línguas maternas e metodologias próprias de aprendizagem, cabendo ao Estado proteger as manifestações das culturas indígenas. Tanto o projeto de Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional como o projeto de revisão do Estatuto do índio (Lei 6.001/73), ambos atualmente em tramitação no Congresso Nacional, já incorporaram estes preceitos constitucionais.

A interculturalidade, isto é, o intercâmbio positivo e mutuamente enriquecedor entre as culturas das diversas sociedades, deve ser considerada na escola indígena. Isso significa passar da visão estática da educação para uma concepção dinâmica. Não se pode ficar satisfeito só em "valorizar" ou mesmo ressuscitar "conteúdos" de culturas antigas. Deve-

se, pelo contrário, ter em vista o diálogo constante entre culturas, que possa desvendar seus mecanismos, suas funções, sua dinâmica.

Com o Decreto nº 26 de 04/02/1991 o Ministério da Educação e do Desporto recebeu a incumbência de coordenar as ações referentes à educação escolar indígena no país. O Estado de Roraima possui uma área equivalente à 223.645 km², de acordo com Instituto Brasileiro de geografia e Estatística (2021 apud Folha de Boa Vista) “com a maior população indígena do país, dos 631 mil habitantes, mais de 50 mil se declaram indígenas”.

Remanescentes de um grande contingente populacional, cujas estimativas históricas indicam estar em torno de 6 milhões de indivíduos quando da chegada dos europeus no século XVI, as sociedades indígenas são portadoras de tradições culturais específicas e vivenciaram processos históricos distintos. Cada um desses povos é único, tem uma identidade própria, fundada na própria língua, no território habitado e explorado, nas crenças, costumes, história, organização social. Por outro lado, as sociedades indígenas compartilham um conjunto de elementos básicos que são comuns a todas elas e que as diferenciam da sociedade não-indígena, mas também possuem particularidades específicas de cada povo, cada etnia.

Assim, os povos indígenas têm formas próprias de ocupação de suas terras e de exploração dos recursos que nelas se encontram; têm formas próprias de vida comunitária; têm formas próprias de ensino e aprendizagem, baseadas na transmissão oral do saber coletivo e dos saberes de cada indivíduo e culturas. O intercâmbio entre as mesmas e as contribuições recíprocas são processos aos quais todas as sociedades são e foram submetidas ao longo de sua história.

Observando o cotidiano social, e até mesmo convivendo com jovens e crianças, seja nas escolas, nas ruas ou em suas residências, é possível notar que as brincadeiras se fazem muito presente. O brincar é uma ação rica em significados e, por isso, diferentes tratamentos são dados quando se observa este fenômeno da cultura, dos saberes e das brincadeiras do povo indígena.

Compreende-se que a principal função do professor na escola, está relacionada à assistência aos alunos no que concerne ao processo e às atividades do ensino escolar indígenas. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras na aquisição de novos conhecimentos serve como forma de intervenção e alternativa de incentivo para alunos aprenderem de forma significativa.

No Brasil muitos povos indígenas mantem suas tradições, incluindo suas línguas maternas. Segundo SIL International (2009 apud site socioambiental, 2019) os povos indígenas do Brasil falam mais de 160 línguas e dialetos, onde algumas se assemelham entre si. As línguas indígenas têm famílias e troncos linguísticos e a língua macuxi está na família Karib.

A LUDICIDADE DE JOGOS E BRINCADEIRAS

As brincadeiras e os jogos são atividades lúdicas características do comportamento infantil. Por meio do brincar a criança experimenta, organiza-se, cria, recria, desenvolve sua imaginação, regula-se, vivenciando, individualmente e socialmente, um processo dinâmico de interação com sua cultura. O jogar e brincar traz consigo uma gama de possibilidades de aprendizagem para a criança.

As brincadeiras e os jogos não são atividades individuais ou conjunta das manifestações psicomotoras que a criança já nasce sabendo com presteza ou prontidão para se executar, são aprendizagens social, que ocorre das relações entre sujeitos de um grupo social, pois segundo Moraes, (2009, p. 8):

A ludicidade na educação possibilita situação de aprendizagens que contribuem para o desenvolvimento, isto é, a brincadeira como finalidade de atingir objetivo escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último o lúdico é essencial.

Dornelles (2001, p. 103) afirma que é “pelo brincar e repetir a brincadeira que “[...] a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar”. A brincadeira é algo inerente à criança e, por sua vez, à infância, pois, através do brincar, a criança vivencia experiências individuais e sociais dentro do cultural em que está inserida.

Segundo Aguiar (2004, p. 25), “na educação infantil, mediante a brincadeira e a fantasia, a criança forma a base de sua educação e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores”. A prática docente é fundamental

para que os alunos possam ter uma aprendizagem mais efetiva e se desenvolver no seu dia a dia no contexto educacional e social.

Por meio dos jogos e as brincadeiras os docentes oportunizam que os alunos compreendam, participem e adquiram conhecimentos. De acordo com Kishimoto (2003, p. 37):

A formação lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativa. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo.

Já está comprovado que brincar e jogar possibilita a aprendizagem do aluno e Tananta (2017, p. 18) complementa afirmando que:

[..] as crianças aprendem brincando, o brincar traz muitas informações para criança, informações de convivência em grupo, interação e concentração, desperta o raciocínio da criança de uma forma bem prazerosa e amigável, favorecendo conhecimento, mas atraente.

Hoje com os avanços tecnológicos faz necessariamente que os professores busquem cada vez mais uma metodologia diferenciada para desenvolver as atividades de forma lúdicas, para despertar o interesse das crianças e facilitar a o máximo de conhecimento e para ter uma educação de qualidade que possa contribuir para seu desenvolvimento e para o desenvolvimento de sua comunidade.

Os jogos e as brincadeiras de um modo geral constituem-se em importantes recursos no contexto pedagógico da educação, em especial, da educação infantil, pois com eles as crianças provam “[...] que estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (PIAGET, 1994). Esses recursos podem ser usados em outra faixa etárias, não apenas para a Educação Infantil, considerando que a motivação estimula a aprendizagem independentemente de serem crianças ou adultos.

O jogo como um saber a ser vivenciado coletivamente na escola, contribui para desenvolver as possibilidades de a criança criar novas formas de compreender sua realidade sociocultural, seu grupo social, a sociedade onde vive, outros povos e outras possibilidades de viver coletivamente. Seja imitando animais ou outras formas de criação imaginária no faz de conta, seja com brinquedos reais e situações de competições, no Jogo, coloca-se em relação com um mundo de possibilidades novas.

Ao participar de uma brincadeira ou jogo, não se sabe quem ganha ou perde, e, em algumas brincadeira ou jogos, não tem vencedores ou perdedores. A essência de uma brincadeira ou jogo na prática docente é proporcionar aos alunos novas experiências, novos saberes.

As brincadeiras são atividades lúdicas características do comportamento infantil. Por meio do brincar a criança vivencia, se diverte, ressignifica seus conhecimentos, e desenvolve sua imaginação, num processo dinâmico de interação com sua cultura. O brincar traz consigo possibilidades de aprendizagem para a criança. A respeito desse processo, Kishimoto (2010, p. 65) destaca que

A compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido lúdico de cada povo dependem do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e espaço. Daí emerge a imagem que se faz da criança, seus valores, seus costumes e suas brincadeiras.

A afirmação do Kishimoto, tem muito a ver com a realidade das crianças dos povos indígenas de várias etnias. E a Base Nacional Comum Curricular (Então é a Base) propõem que os jogos e brincadeiras sejam apresentados de acordo com as diferenças de cada modalidade de jogos.

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos.

[...] são igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus

valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros (KISHIMOTO, 2018, p. 214).

No entanto, vale salientar que através de jogos e brincadeiras também se ensina e se aprende e com esse intuito que foi feito o projeto, para revitalizar uso da língua indígena através de jogos e brincadeiras.

UM OLHAR DIFERENTE PARA ENSINO E APRENDIZADO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS

Os jogos e as brincadeiras de um modo geral constituem-se em importantes recursos no contexto pedagógico da educação, em especial da educação indígena. O objetivo do curso Amooko Ataitai foi proporcionar conhecimentos teóricos e metodológicos para professores de línguas Macuxi e Wapixana através de música, danças, jogos e brincadeiras do dia a dia das crianças. O curso de extensão Amooko Ataitai aconteceu, on line devido a pandemia, entre os meses de março a junho de 2021, tendo como público-alvo 80 professores de línguas indígenas Macuxi e Wapixana.

Houve desistências do curso devido a várias dificuldades, como por exemplo o domínio da tecnologia, acesso à internet nas comunidades indígenas e elaboração do plano de aula na língua indígena.

Na conclusão do curso foi produzido pelos professores cursistas vários jogos e brincadeiras, e essa produção de materiais didáticos irá ajudar os alunos em sala de aula, sendo um grande avanço para professores de línguas, pois irão reproduzir isso juntos com os alunos em sala de aula executando como forma pedagógica.

Piaget (1973) afirma que tanto as brincadeiras como os jogos são essenciais para contribuir com o processo de aprendizagem, dessa maneira os programas lúdicos na escola são berços obrigatórios das atividades intelectuais da criança, sendo assim essas atividades se tornam indispensáveis a prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O autor afirma ainda que:

O jogo é, portanto sob suas duas formas essenciais do exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a estes seus alimentos necessários e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem que se forneçam as crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas chegam a assimilar 17 as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1973, p. 160).

Entendendo que a educação tem como fator primordial proporcionar atividades que favorecem no desenvolvimento intelectual dos alunos, e nos jogos e nas brincadeiras tem uma aliada muito forte, pois atividades lúdicas são prazerosas e utilizando essas atividades as crianças estão mais pré-dispostas a participar, a interagir, socializar e possivelmente aprender. Existem diferentes tipos de jogos e com objetivos diferentes, alguns possuem regras específicas e outros com regras flexíveis, mas no processo de utilização como recurso metodológico ele deve ser utilizado de forma motivadora, onde os jogos serão definidos conforme o objetivo proposto para auxiliar na aprendizagem.

Para melhor compreendermos o significado de jogo, ressaltaremos a ideia de dois pesquisadores franceses, Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989 *apud* KISHIMOTO, 2011, p. 18-19), onde o significado do termo jogo é apontado por três níveis de diferenciação, podendo ser visto como: “1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. Um sistema de regras; e 3. Um objeto”. No primeiro nível de diferenciação, os autores mostram que o jogo depende da linguagem do contexto social.

Nessa perspectiva tem como foco principal a motivação, a ludicidade, pois assim os professores indígenas inserem os costumes dentro da realidade da criança, as tradições e as língua materna dos alunos, utilizando como recursos pedagógicos os jogos e brincadeiras indígenas. Segundo Leontiev (1978, *apud* LIMA, 2008, p. 96):

Cada geração inicia a sua vida num mundo de fenômenos e objetos produzidos pelas gerações antecedentes e, ao participar de diferentes atividades sociais, ente outras, laborais, estéticas, lúdicas, apropria-se e desenvolve capacidades humanas que estão gravadas no mundo [...].

É importante ressaltar que na fala do Alexei Leontiev, da realidade dos povos indígenas com relação a ludicidade. Essa afirmação é pertinente a convivência das crianças indígenas. Porque sempre tiveram as brincadeiras como forma distração e aprendizagem, individual e coletiva, dentro da comunidade. Essas brincadeiras sempre vêm de casa, ou mesmo dos eventos festivos e podem ter continuidade na escola junto com professores fortalecendo e valorizando os conhecimentos que tem. O importante não é obedecer à lógica, mas sim respeitar o uso cotidiano da linguagem de cada grupo social. E na comunidade utilizaram os recursos que possuem.

Um dos primeiros educadores a se preocupar com a educação das crianças pequenas foi Froebel, que criou o sistema de jardim de infância na primeira metade do século XIX e afirmou que o jogo é “objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil” (KISHIMOTO, 2003, p. 16).

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e o tempo, típica da vida humana enquanto um todo na vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela da alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre com determinação outra, ativa, perseverança, esquecendo sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção de seu bem e de outro. Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, e altamente sério e de profunda significação (FROEBEL, 1912c, p. 55).

Dispondo dessas concepções sobre as características dos jogos e brincadeiras, pode-se concluir que os profissionais da educação, inclusive aqueles que atuam na Educação Escolar Indígena, devem agir com cautela na hora de selecionar os jogos, mas também tem que dar a opção de a criança escolher o que ela quer jogar, para que o jogo seja prazeroso, deixando-a se posicionar dentro do jogo, sendo o professor apenas observador e orientador.

É muito comum nas sociedades não indígenas, especialmente aquelas que habitam as grandes cidades, onde a criança, a partir dos três ou quatro anos de idade, é matriculada na creche, onde fica durante o dia, enquanto seus pais trabalham.

Nas sociedades indígenas, alguns anos atrás as crianças ficavam juntos ao lado dos seus pais até completarem seis anos de idade para entrarem na escola conforme a matriz curricular das escolas estadual, mas com passar do tempo chegou para as comunidades ensino infantil ofertado pelas escolas municipal.

De acordo com a fundamentação, no acompanhamento do curso e em nossa experiência na educação percebe-se que no processo de ensino é possível utilizar os jogos e brincadeiras indígenas e não indígenas. É importante lembrar que ainda há muitas crianças indígenas que ainda jogam e brincam com jogos e brincadeiras de sua próprios culturas, que não são os jogos eletrônicos e outros jogos e brincadeiras das sociedades não indígenas.

Respeitando o uso cotidiano da linguagem de cada grupo social, pode-se constatar que no ensino da língua indígena macuxi, utilizando jogos e brincadeiras possibilitam uma aprendizagem lúdica e dessa forma motivando a aprendizagem e a cultura da Comunidade.

O ensino da Língua Macuxi envolve a produção dos jogos, dos recursos para as brincadeiras e isso significa utilizaram os recursos que possuem na Comunidade, onde os jogos e brincadeiras tem um objeto que representa algo, a simbologia de sua cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante compreender que jogos e brincadeiras oportuniza um processo de ensino aprendizagem de forma motivadora, e que é uma possibilidade para os professores indígenas que lecionam na disciplina de língua indígena e que têm buscado novas estratégias para despertar a atenção dos alunos.

Foi possível identificar que jogos e brincadeiras são uma possibilidade motivadora nas aulas, que no processo foi possível constatar, através das atividades propostas no projeto, em observação e na prática da docência é possível utilizar no processo de ensino aprendizagem da língua indígena Macuxi.

Apesar de estarmos em um mundo digital, onde as pessoas estão atreladas e imersas nesse mundo virtual é possível fortalecer o aprendizado dos alunos utilizando jogos e brincadeira de suas culturas tradicionais, pois na formação ofertada pelo Centro Estadual de Formação dos profissionais da Educação de Roraima (CEFRR), referente a formação

continuada para os profissionais de educação indígenas, foi possível elaborar projetos para auxiliar os professores nas escolas indígenas.

Precisamos buscar estratégias para despertar atenção dos alunos, usando as próprias ferramentas digitais para construção de materiais pedagógicos, os jogos e brincadeiras indígenas ou não indígenas, porém, para isso, é necessário que os professores estejam preparados. Além disso, é preciso contar com apoio dos pais, das comunidades e firmar parcerias com os órgãos governamentais e não governamentais sempre pensando no processo de ensino e aprendizagem dos indígenas.

O ensino e aprendizagem da Língua Indígena Macuxi quando utilizando jogos e brincadeira indígenas, além da motivação por ser uma atividade lúdica, valoriza seus costumes tradicionais, trazendo a concepção da representatividade dos elementos culturais e dos objetos utilizados.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião de. Educação inclusiva: jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papirus, 2004.

BRASIL. Constituição da República Federal do Brasil: texto constitucional promulgado em 05 de outubro de 1988.

. Base Nacional Comum Curricular: Então é a Base. MEC. 2018.

. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Lei 9394 de 23 de dezembro de 1996.

DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, C.M. e KAERCHER, G. E. P. S. (orgs.) Educação infantil pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001

FROEBEL, Friedrich. The education of man. Trad. Hailman, W, N. Nova York: D. Appleton 1912c 1887

IBGE. Roraima Possui a maior População Indígena do País. IN: Folha de Boa vista (Folha Web). Publicada em 19 de abril de 2021. Disponível no site: <https://folhabv.com.br/noticia/CIDADES/Capital/Roraima-possui-a-maior-populacao-indigena-do-pais/75168>. Acesso em: 15/03/2022 as 9:30

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação. 14ª ed. São Paulo, 2011.x

LIMA, José Milton. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. São Paulo: Cultura, 2008.

LÍNGUAS. Povos indígenas no Brasil. Instituto Socioambiental (ISA). Atualizado em 18 de outubro de 2019. Disponível no site: <https://pib.socioambiental.org/pt/L%C3%ADnguas>. Acesso em 15/03/2022 as 09:10

MORAIS, V.M. et al. A Ludicidade no processo de ensino aprendizagem. Corpus et Scientia, V.5, n.2 P. 5 - 17, setembro 2009.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. A representação do mundo da criança. Rio de Janeiro: Record, 1994.

TANANTA. WALBER DE ALMEIDA. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil na Escola Municipal Indígena Paraná da Saudade-Zona Rural Comunidade Kokama Tauaru, Trabalho de Conclusão de Curso de licenciado em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas. Orientador: Sebastião Rocha de Sousa. Tabatinga, AM, 2017.