



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA - PROFEI**

JÉSSICA MARIA DORNELAS DE SOUZA MARQUES

**SANKOFA: PRÁTICAS EM SALAS DE AULA MEDIADAS POR SABERES
ANCESTRAIS**

PRODUTO EDUCACIONAL

**CAMPINA GRANDE
2024**

JÉSSICA MARIA DORNELAS DE SOUZA MARQUES

**SANKOFA: PRÁTICAS EM SALAS DE AULA MEDIADAS POR SABERES
ANCESTRAIS**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Educação Inclusiva.

Área de Concentração: Educação Inclusiva

Linha de Pesquisa: Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M357d Marques, Jéssica Maria Dornelas de Souza.

SANKOFA [manuscrito] : Práticas em salas de aula mediadas por saberes ancestrais / Jéssica Maria Dornelas de Souza Marques. - 2024.

29 f. : il. color.

Digitado.

Produto Educacional apresentado ao Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional/UEPB

"Orientação : Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre, Departamento de Educação - CEDUC".

1. Educação Inclusiva. 2. Deficiência Intelectual. 3. Questões étnico-raciais. I. Título

21. ed. CDD 371.911

Jéssica Maria Dornelas de Souza Marques
Eduardo Gomes Onofre



SANKOFA:
*Práticas em
salas de aula
mediadas por
saberes
ancestrais*

SALUBÁ

AYÊ

NANÃ

KABULA

OBÁ

FAROFA

ALABÁ





Jéssica M. Dornelas de S. Marques
Eduardo Gomes Onofre

Eduardo Onofre



Psicólogo, mestre em desenvolvimento humano pela Universidade Federal da Paraíba e doutor em sociologia pela Universidade de Strasbourg- França. Professor do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI.



Jéssica Dornelas

Professora de Ensino Médio do Programa de Educação Integral do Estado de Pernambuco. Professora de Ensino Fundamental I do município de Goiana - PE. Mestre em Educação Inclusiva - PROFEI.

APRESENTAÇÃO



O **“SANKOFA: Práticas em sala de aula mediadas por saberes ancestrais”** é um produto educacional que consolida algumas ações afirmativas de resgate da cultura afro-brasileira, a fim de contribuir com as práticas docentes e com o fortalecimento da identidade dos discentes, observadas durante pesquisa de mestrado desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – PROFEI, pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB.

Este material foi desenvolvido com o intuito de compartilhar brincadeiras e palavras de origem africana, que possam servir de contribuição para práticas docentes com todos os alunos em sala de aula, além de fortalecer a aprendizagem dos que possuem **Deficiência Intelectual, Transtorno Global de Desenvolvimento, Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade e Síndrome de Down**. Estas dicas possibilitarão a promoção de iniciativas que valorizem o negro quilombola e com deficiência, com práticas inclusivas e divertidas, que possam conscientizar toda a comunidade escolar sobre a importância da cultura africana e afro-brasileira.

O **“SANKOFA: Práticas em sala de aula mediadas por saberes ancestrais”** foi idealizado como um material de suporte para a luta antirracista e anticapacitista, que possa atender aos professores não apenas da Comunidade Quilombola localizada na Zona da Mata Norte – Pernambuco, mas a todas as escolas que procurem engendrar em seus currículos o resgate da ancestralidade e a valorização das conquistas socioculturais dos seus alunos, estabelecendo em sua prática o funcionamento das leis que regem a inclusão e a autonomia do povo negro.

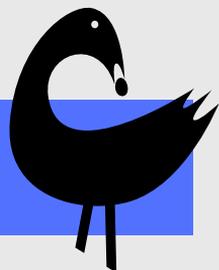
○ **“SANKOFA: Práticas em sala de aula mediadas por saberes ancestrais”** pretende valorizar saberes ancestrais e promover oportunidades para melhorar a vida de negros (as) e pessoas com deficiência que enfrentam desafios diários pela falta de compreensão de uma sociedade excludente. Por isso, convidamos você educador(a) a ampliar sua prática e descortinar novos horizontes que fortaleçam a sua ação educacional na promoção da liberdade, consciência e inclusão escolar.

Informamos que este material é um norte para que você conheça brincadeiras e palavras africanas que enriquecem sua prática. Que ele seja um ponto de partida, ampliando seus horizontes e aprimorando sua rotina sob a perspectiva inclusiva. Este guia ajudará a fortalecer a conexão com a raiz africana. Essas dicas servirão como meios para a autovalorização de seus alunos, além de proporcionar sintonia, energia e o compartilhamento de diferentes modos de pensar, viver e dialogar. Utilizar este material trará à sua sala uma experiência enriquecedora, tanto no potencial individual quanto coletivo.

Esperamos que te ajude!



O QUE É O SANKOFA?



É um símbolo de origem africana que representa a resistência. Sua cabeça inclinada para trás remete ao ato de olhar para o passado, evitando repetir os mesmos erros no futuro. Além disso, simboliza a ancestralidade como meio de adquirir conhecimento e sabedoria.

Sabendo disso, decidimos nomear esse material **“SANKOFA: Práticas em sala de aula mediadas por saberes ancestrais”**, ao percebermos a necessidade de os professores disporem de elementos acessíveis para compartilhar e vivenciar práticas lúdicas em sala de aula, promovendo interação, inclusão e aprendizagem a partir de premissas ancestrais africanas.

Este material será composto de brincadeiras que desenvolva a concentração, atenção, movimento corpóreo, força e percepção auditiva, além disso, destacaremos algumas palavras e músicas afro-brasileiras utilizadas no quilombo pesquisado.

Ao longo desta leitura, disponibilizaremos links que te conduzirão à ancestralidade.

Desejamos que este material seja de grande valia para o aproveitamento em sua sala de aula!

PARA REFLETIR

AÇÕES AFIRMATIVAS



Quando falamos de educação antirracista e anticapacitista, tendemos a teorizar bastante. No entanto, nenhuma teoria se concretiza sem que você acredite no potencial de seu(sua) aluno(a). Por isso, respire antes de iniciar cada aula. Incorpore à sua rotina palavras positivas, pois elas fazem diferença significativa no desempenho das atividades em sala. Lembre-se de que o(a) estudante pode estar lidando com traumas. É preciso ter em mente o provérbio nigeriano: “No momento de crise, os sábios constroem pontes, e os tolos constroem represas”. Seja você um(a) sábio(a): construa mais pontes que interliguem relações, ampliem horizontes e alavanquem o conhecimento.

Na Inclusão Escolar, uma relação positiva com a família faz toda a diferença. Portanto, cabe à gestão, à professora do Atendimento Educacional Especializado (AEE), à coordenação e ao professor elaborar uma avaliação da atitude e estados psicológicos dos pais para que se adaptem à rotina do (a) estudante com deficiência. Então, lembre-se:

**Roda de diálogo é importante!*

**Perguntar a opinião dos alunos é imprescindível!*

**Lembra-los que toda ação tem uma reação.*

**Respeite o espaço e o momento de seu aluno.*

**E por fim: NUNCA COMPARE!*





ÍNDICE



**Rompendo
Barreiras**

9



Fique Atento ...

11



Brincadeiras ...

12



Glossário.....

22





ROMPENDO BARREIRAS

Segundo a Lei Brasileira de Inclusão da pessoa com Deficiência (Lei nº13.146) “qualquer entrave, obstáculo, atitude ou comportamento que limite ou impeça a participação social da pessoa, bem como o gozo, a fruição e o exercício de seus direitos à acessibilidade, à liberdade de movimento e de expressão, à comunicação, ao acesso à informação, à compreensão, à circulação com segurança, entre outros”.

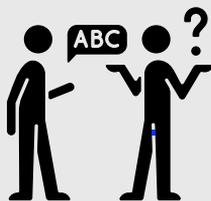
Elas são divididas em seis (6) tipos:

1. Barreiras urbanísticas: São aquelas que atrapalham a mobilidade das pessoas com deficiência. Ex.: semáforos, calçadas sem rampa de acesso, ausência de piso tátil, entre outros, que acabam dificultando a passagem das pessoas com deficiência.

2. Barreiras arquitetônicas: Edifícios em que a pessoa com deficiência tenha dificuldade de se locomover. Ex.: banheiro não adaptado, portas estreitas que não permitem a passagem de uma cadeira de rodas, degraus em portas de sala de aula, ao invés de rampa de acesso.

3. Barreiras nos transportes: Tudo aquilo que dificulte o traslado da pessoa com deficiência. Ex.: Falta de assentos reservados para as pessoas com deficiência e seus acompanhantes, ausência de elevadores ou rampas de acesso aos transportes públicos e braços removíveis, para pessoas em cadeiras de rodas.

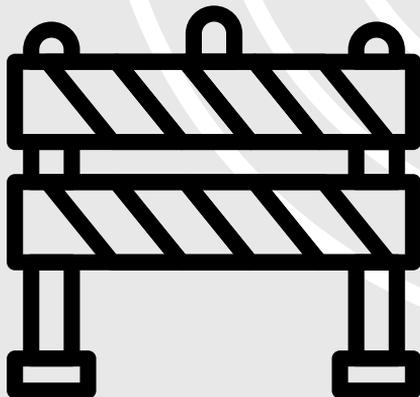
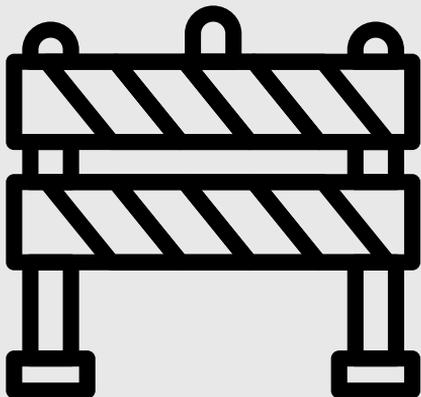
4. Barreiras tecnológicas: Aquelas que atrapalham o acesso da pessoa com deficiência às tecnologias. Ex.: Computadores não adaptados, ausência de interpretes de libras e falta de legenda em softwares, filmes e programas de TV.



5. Barreiras nas comunicações e na informação: Limitações sofridas pela pessoa com deficiência na expressão e recepção de mensagens advindas de meios de comunicação. Ex.: Vídeos sem legenda e Libras, atividades não adaptadas, falta de audiodescrição.

6. Barreiras atitudinais: Tudo aquilo que prejudica a participação social da pessoa com deficiência em igualdade de oportunidades com as demais pessoas. Ex.: Preconceitos, exclusão, não proporcionar equidade de oportunidades com os demais.

Identificou algumas dessas em sua escola?



FIQUE ATENTO!



Alunos com Deficiência

Podem Precisar:

- *Sentar próximo ao professor;
- *Dinâmicas de comunicação interpessoal;
- *Estímulo no que se refere ao autocuidado;
- *Atividades de atenção;
- *Ser ensinado a pedir informações sempre que precisar e a realizar rotinas sozinhos;
- *Ambiente emocionalmente acolhedor;
- *Sistema de Comunicação com figuras;
- *Estímulo a oralidade. Por isso, rodas de conversa diárias são necessárias;
- *Utilizar protetor auricular, principalmente entre aqueles que possuem sensibilidade auditiva;
- *Linguagem objetiva, tanto na oralidade quanto na escrita;
- *Recursos audiovisuais após a explicação;
- *Mudança no tom de voz, de acordo com o que você desejar;
- *Promoção de links de conteúdos e assuntos de sua realidade;
- *Não colocação do(a) aluno(a) em evidência, a menos que peça.



BRINCADEIRAS

Jogo de Concentração e Atenção

1. Terra – Mar (variação da nossa brincadeira Vivo – Morto)

É uma brincadeira popular de Moçambique. Pode ser realizada por crianças e adolescentes, com comandos simples, sendo realizada da seguinte forma: No chão, risque uma longa reta. De um lado é a “Terra” e do outro “Mar” ou, em nossa variação, “Morto” é ajoelhado e “Vivo” é em pé. Para iniciar, todos ficam no mesmo lado. Haverá um comandante dizendo as palavras, e todos devem seguir os comandos. Quem fizer o movimento ou o pulo errado sai daquela rodada de brincadeira. O último a permanecer no jogo vence.

Adaptação: O professor poderá realizar esta brincadeira relacionando a assuntos diversos: letras, sílabas, números, cores, educação para paz, membros da família, objetos, enfim, usando a criatividade. Ele também poderá mudar o formato de apenas uma linha, e usar o desenho de uma pizza fracionada com os elementos que ele quiser, ou a cada comando fazer um novo movimento.



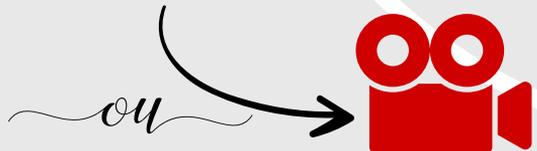
Conhecimento: podemos aproveitar a oportunidade da brincadeira para conhecer um pouco da cultura moçambicana, mostrando aos alunos sua bandeira.



Falando sobre sua economia, que se norteia no setor primário (produz alimentos e matérias-primas através das atividades da agropecuária e do extrativismo local). A geografia moçambicana expressa sua riqueza em recursos naturais. Pode-se fazer um paralelo e convidar alguém do próprio quilombo para contar como eram feitas as produções de alimento no passado. Vale destacar que o Brasil foi povoado primeiramente pelos Bantos (povos nômades que povoaram parte importante do território da África, e que povoou a maior parte do território pernambucano), por isso, a importância de conhecê-los e de observar de onde herdamos o aprimoramento nas atividades primárias. Também sugerimos conhecer um pouco da Língua Suaíli (ou Swahili) através do filme **O Rei Leão**. A expressão **“hakuna matata”** por exemplo, que significa “sem problemas”, é banta, e neste filme o aluno poderá fazer contato com a ancestralidade, com músicas, expressões e aprendizagens sobre o ciclo da vida.



Clique aqui e assista ao filme!



Aponte a câmera do seu celular para o Qrcode e assista ao vídeo!





BRINCADEIRAS

Jogo de movimentação corpórea

2. Acompanhe meus pés (variação da nossa brincadeira “o mestre pediu” ou o “mestre mandou”)

Esta é uma adaptação de uma brincadeira infantil do **Zaire**, atualmente conhecido como **República Democrática do Congo**, um país localizado na região central da África. A brincadeira se faz da seguinte forma: as crianças ficam em círculo e apenas um, fora do círculo, canta e bate palmas. Sua missão é parar na frente de uma das crianças e fazer um passo de dança para que o outro reproduza. Se conseguir, esta é o novo “mestre”. Caso não, a criança “mestre” tenta até outro conseguir.

Conhecendo: Recomendamos a utilização de músicas afro-brasileiras para acompanhamento. Sugerimos aqui o Coco da Sinhá, ritmo muito apreciado no quilombo em que se realizou a pesquisa. Interessante que a música escolhida seja animada, pois estimulará o convívio com seus pares, mas que também possua trechos bem repetidos para melhorar a fala, respiração e desenvolvimento cognitivo.



Clique audio e escute a música!



Aponte a câmera do seu celular para o Qrcode e assista ao vídeo!



BRINCADEIRAS

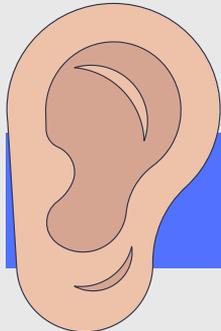


Jogo de força

3. Pengo Pengo (variação da nossa brincadeira de cabo de guerra)

Esta brincadeira tem origem na Uganda, localizada na região centro-oriental do continente africano. A brincadeira é feita da seguinte forma: São formados dois grupos iguais de criança. Após a divisão, cada grupo forma uma fila atrás da criança “líder” (a que fica na frente da equipe), agarradas pelas mãos ou cintura. A diferença para o nosso “cabo de guerra” é que utilizamos a corda. Em ambas as variações, ganha quem arrastar a equipe adversária.





BRINCADEIRAS

Jogo de Percepção Auditiva

4. Mbube Mbube (variação da nossa brincadeira de cabra cega)

Esta é a adaptação de uma brincadeira infantil de Gana, localizado na África Ocidental. **"Mbube"** significa "leão" em Zulu. Os Zulus são povos que vivem atualmente nos territórios pertencentes a África do Sul, Lesoto, Suazilândia, Zimbábue e Moçambique. Por ser um povo que tinha sua sobrevivência pautada em guerras, este jogo consiste nas crianças ajudando o leão a capturar a presa.

O jogo é feito da seguinte forma: forma-se um grande círculo. Então dois jogadores são escolhidos, uma para ser o leão e outro para ser a caça. Ambos estarão de olhos vendados e serão comandados pelos gritos das pessoas no círculo gritando "Mbube, mbube" o leão se estiver próximo da caça. Em nossa variação, temos apenas uma das crianças de olhos vendados, podendo pegar qualquer um que estiver no entorno, enquanto gritamos as palavras "quente" - para a aproximação - ou "frio" - para o distanciamento.





BRINCADEIRAS

Conhecendo: Passar os ensinamentos através da oralidade era prática recorrente dos povos antigos, e uma das formas mais utilizadas pelos povos africanos eram os provérbios - ou como chamamos, ditos populares. Como estamos falando do povo Zulu, separamos alguns provérbios para que você possa utilizar em sala de aula. Entretanto, antes de dar esse passo, é interessante que o professor(a) conheça a filosofia de vida de alguns povos africanos. O “ubuntu” é um conceito sobre a “essência do ser humano e a forma como se comporta em sociedade”, ou seja, é uma forma de compreensão humana. Assim, sugerimos que utilize o provérbio zulu “umuntu ngumuntu ngabantu”, que significa “uma pessoa só é uma pessoa através de outras pessoas”. Outros provérbios que podem ser trabalhados em sala de aula:

1. **“Você pode aprender sabedoria aos pés de seu avô ou na ponta de uma vara”;**
2. **“Você não pode conhecer o bem dentro de si mesmo se não puder vê-lo nos outros”;**
3. **“O leão é um belo animal quando visto à distância”.**



BRINCADEIRAS

5. Kakopi (variação da nossa brincadeira Dança das cadeiras)

Esta é a adaptação de uma brincadeira infantil de Uganda, país localizado na África Ocidental, e que é atravessado pelo Rio Nilo e pelo Lago Vitória, o segundo maior lago de água doce do mundo.

A brincadeira consiste em que todos sentem-se em círculo ou enfileirados com as pernas esticadas e cantando. Caberá a apenas um dos integrantes da brincadeira ficar de pé e andando ao redor dos colegas. Quando a música parar de tocar ele aponta para uma criança aleatória, e a que ele apontar dobra uma das pernas. Aquela que tiver as duas pernas dobradas, sai da brincadeira. Em nossa variação, as cadeiras ficam em círculo deixando sempre um número menor de cadeiras a participantes, exemplo, se estiver 6 crianças, deverá haver 5 cadeiras. A música vai sendo cantada e, quando o líder desligar o aparelho de som ou parar de cantar, todos deverão sentar. Quem não conseguir sentar, sai da brincadeira. Em ambas as variações, ganha quem ficar por último.

Adaptação: o líder deverá portar algum objeto e, no ritmo da música, deverá colocar o objeto por trás da pessoa que ele quer que dobre as pernas. Este formato assemelha-se a outra brincadeira, chamada de “passa anel”. Nesta, as crianças ficam em círculo com as mãos fechadas em palma e uma delas estará portando o anel, fingindo que o está passando. Apenas uma criança receberá o anel verdadeiramente, mas não poderá contar a ninguém. Quem adivinhar a criança que está com o anel será o novo passador do objeto, e quem errar deverá pagar uma prenda. Outra variação é a brincadeira da “gata pintada”, onde faz-se um círculo com as palmas das mãos e cantava-se a seguinte música:





BRINCADEIRAS



Aponte a câmera do seu celular para o Qrcode e assista ao vídeo!

"Gata pintada
Quem foi que te pintou
Foi a velha cachimbeira
Por aqui passou
Era tempo de areia
Fazia poeira
Puxa essa lagarta
Por essa orelha."



Clique audio e escute a música!

Enquanto isso, ia-se beliscando as palmas das mãos. A cada vez que se terminava a música, pegava-se na orelha, até que todos ficassem com as mãos nas orelhas do outro.

Conhecendo: Como todas essas brincadeiras são realizadas em círculo, seria interessante ampliar a aula para falar sobre a Ciranda, dança realizada em roda, influenciada pela cultura indígena, africana e europeia, muito utilizada no período colonial e vivenciada até hoje no quilombo em questão. Deixaremos aqui uma ciranda para ser cantada com seus alunos, inclusive durante a realização das brincadeiras.



Aponte a câmera do seu celular para o Qrcode e assista ao vídeo!

Ciranda do Quilombo

Eu me juntei com a comunidade
gente de verdade com amor no coração
Vamos pegar na mão do outro
Formando uma roda pra dançar esta canção.

Esta ciranda é uma cultura que vem do meu
quilombo de povoação
dançamos em frente da matriz
somos felizes com amor e união.



Clique audio e escute a música!



GLOSSÁRIO DE TERMOS AFRICANOS



Saudações na Língua Suaíli

Oi! - Hallo! Habari

Tchau! - Kwaheri

Sim - Ndiyo

Não - Hapana

Obrigado - Asante

Por favor - Tafadhali

Com licença - Naomba uniwie radh

Clique aqui e assista ao filme!



Aponte a câmera do seu celular para o Qrcode e assista ao vídeo!

Expressões do filme Rei Leão

Kuntu - Todos carregamos o bem e o mal dentro de nós.

Sawabona e Shikoba - Sawabona" significa "eu respeito você" e a pessoa responde "Shikoba", "então... eu sou bom e eu existo para você".

"Existe uma tribo no sul de África com um costume verdadeiramente belo. Quando alguém se comporta de forma inadequada, os membros da tribo levam essa pessoa ao centro de sua aldeia e todos a rodeiam. **Durante dois dias eles recordam a essa pessoa todas as coisas boas que ela já fez. Esse costume é conhecido como Sawabona e Shikoba.**"

Nea ope se obedi hene daakye não, firi ase sue som ansa / Aquele que quer ser rei precisa primeiro aprender o que é servir.



Expressões retiradas do Coco

Faiá - Expressão utilizada para referir-se a falar.

Sinhá - é uma palavra que possui alguns significados. No Brasil, o termo é frequentemente utilizado para se referir a uma mulher negra mais velha, geralmente associada a uma figura materna ou avó. Na língua quimbundo, que tem raízes bantas, Sinhá significa “senhora” ou “mulher importante”.

Batucá - Significa produzir um som ao bater. *Batucar* é uma palavra que provém do quimbundo “nsutuque”, que significa bater palmas.

A palavra *batucar* é usada para descrever a ação de produzir sons rítmicos com instrumentos percussivos, ou até mesmo ecoar o som ao bater palmas.



GLOSSÁRIO DE TERMOS AFRICANOS



Brincadeiras Africanas

PENGO -Torcido, desigual, inclinado

KAKOPI - Pernas da Galinha

Importante Conhecer

- **Banto:** um grupo étnico africano que habita a região ao sul do Deserto do Saara. Uma comunidade formada por mais de 300 subgrupos étnicos. Em grande parte são formados por agricultores, que vivem também da pesca e da caça.



GLOSSÁRIO DE TERMOS AFRICANOS



- **Berimbau:** instrumento musical formado por madeira específica, corda e cabaça. Acredita-se que tenha surgido em comunidades tradicionais africanas, sendo utilizado para rituais fúnebres, tendo sido levado para o Brasil por meio dos povos escravizados. Antes de ser utilizado na capoeira, o berimbau já era utilizado por vendedores de doces - em geral negros alforriados - para chamar a atenção da clientela.
- **Capoeira:** é uma manifestação cultural afro-brasileira que envolve elementos de dança, arte marcial, música, jogo e religiosidade.
- **Cuíca:** instrumento de percussão de origem africana.
- **Nkisis:** Divindades do panteão Bantu. São representações das forças da natureza.
- **Olódùmarè:** Deus.



GLOSSÁRIO DE TERMOS AFRICANOS



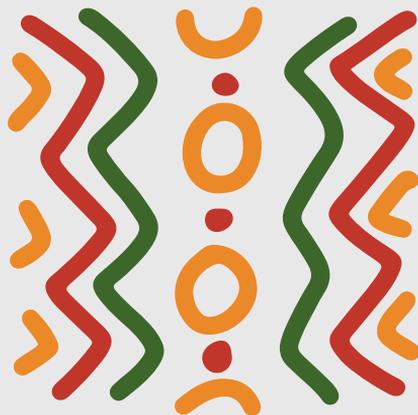
- **Orixá ou Orisá:** são divindades do panteão iorubá, sendo cultuadas nas Religiões de Matriz Africana, especificamente a Umbanda e o Candomblé. São forças criadas por Olódùmarè para auxílio da humanidade.
- **Terreiro:** espaço sagrado utilizado para a prática de Religiões de Matriz Africana. É um local onde os praticantes se reúnem para cultuar seus orixás, entidades espirituais e ancestrais. O terreiro é considerado um ambiente de ligação com o divino, onde são realizados rituais, cerimônias e festas religiosas.



Quebra - Cabeça



PROVÉRBIOS



*ENSINANDO A PARTIR DOS
NOSSOS ANCESTRAIS*

1. “HÁ MUITAS  COLORIDAS

**NO CAMINHO DA VIDA, MAS AS MAIS BONITAS TÊM
OS ESPINHOS MAIS AFIADOS.” – PROVÉRBIO
AFRICANO.**



Referência Bibliográfica

Aprender suaíli (vídeo-aula grátis!). [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (3 min 32 seg). Publicado pelo canal 17-Minute-Languages Video. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BVvKwLrL8dU&list=PL2u7zFxlGz_XxzMJ3w6RbJIVxsYtKKhTq. Acesso em 25 out. 2024.

ALENCAR, Marcos. As 7 principais Barreiras que impedem a inclusão de pessoas com deficiência. In: Sinal Link, São Paulo, 16 fev. 2022. Disponível em: <https://www.sinallink.com.br/blogpost/as-7-principais-barreiras-que-impedem-a-inclus%C3%A3o-de-pessoas-com-defici%C3%Aancia>. Acesso em 11 de out. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, p. 1, 21 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em 13 jan. 2023.

Coco dos pretos - Ô SINHÁ. [s.l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (1 min 55 seg). Publicado pelo canal Coletivo Gambiarra Imagens. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7u7bP6jjiG0>. Acesso em 11 out. 2024.

CUNHA, Débora Alfaia da. Brincadeiras africanas para a educação cultural. Castanhal: Edição do autor, 2016.

GREELANE. Provérbios Zulu Sabedoria e sagacidade da África do Sul. In: Greelane, São Paulo, 11 de Março de 2019. Disponível em:

<https://www.greelane.com/pt/humanidades/hist%C3%B3ria--cultura/zulu-south-african-proverbs-43389/>.

Acesso em 11 out. 2024

"Gata pintada" (cantigas de roda). [s.l: s. n.], 2017. 1 vídeo (1 min 29 seg). Publicado pelo canal Ozi dos Palmares. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=qs7Lpbw7jCk>.

Acesso em 11 out. 2024.

PEREIRA, Renata Gonçalves. Sankofa, o que é? Origem e o que representa para a história. In: Segredos do MUndo, São Paulo, 28 fev. 2021. Disponível em:

<https://segredosdomundo.r7.com/sankofa-significado-simbolo/>. Acesso em 11 out. 2024.

Sinhá. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa.

Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>.

Acesso em 11 out. 2024.