



DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v22i00.8675683>


Relato de Experiência

## Oficina de Brinquedos e Brincadeiras Indígenas em uma escola municipal de Itatuba-PB

*Indigenous Toys and Games Workshop at a municipal school in Itatuba-PB*

*Taller de Juguetes y Juegos Indígenas em uma escuela municipal de Itatuba-PB*

Maria Eduarda Bezerra Lacerda-Swendsen<sup>1</sup> 

Edson Swendsen<sup>1</sup> 

Rodrigo Wanderley Sousa-Cruz<sup>1</sup> 

Pierre Normando Gomes-da-Silva<sup>1</sup> 

### RESUMO

**Introdução:** O presente estudo sistematiza uma proposta pedagógica que aborda o jogo enquanto um constitutivo sociocultural, um signo capaz de mediar mundos. **Objetivo:** descrever uma experiência que tematizou os jogos indígenas como uma possibilidade frente aos jogos hegemônicos nas aulas de Educação Física escolar. As intervenções ocorreram por meio da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), uma proposta didática oriunda da Pedagogia da Corporeidade. **Metodologia:** As oficinas foram mediadas para um público total de 300 alunos do Ensino Fundamental II, entre os meses de abril e maio de 2023, totalizando 24 horas de intervenção. O percurso metodológico foi inspirado na estrutura pedagógica da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC), organizada em três momentos: sentir, reagir e refletir. Os jogos escolhidos para análise foram: peteca e o jogo da onça, por representarem a cultura indígena, enfocando a compreensão e interpretação dos participantes das oficinas. **Resultados e Discussões:** Como resultados, observou-se a ampliação do acervo da cultura do jogo dos alunos, que se envolveram na construção dos brinquedos e na experiência do brincar indígena. O principal efeito da experiência destacado foi o desejo de compreenderem a cultura indígena, reconhecendo pela linguagem do jogo um conflito de hegemonia tendente a negligenciar as culturas ancestrais. **Conclusão:** Concluímos que é possível, por meio da OBBA, promover os conhecimentos da cultura indígena no ambiente educacional, destacando a riqueza motora e cognitiva de seus jogos. Assim valorizando seus elementos étnicos essenciais à construção da identidade do Brasil e excedendo os conteúdos eurocêntricos dominantes dentro da escola.

**Palavras-chave:** Educação Física. Pedagogia da Corporeidade. OBBA. Jogos Indígenas.

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Educação Física, Grupo de Pesquisa em Pedagogia da Corporeidade, João Pessoa-PB, Brasil.

#### Correspondência:

Maria Eduarda Bezerra Lacerda Swendsen, Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Educação Física, Campus I, Lot. Cidade Universitária, Castelo Branco, João Pessoa – PB, CEP 58051-900. Email: [duda\\_lacerda7@hotmail.com](mailto:duda_lacerda7@hotmail.com)



## ABSTRACT

**Introduction:** This study systematizes a pedagogical proposal that approaches the game as a sociocultural constituent, a sign capable of mediating worlds. **Objective:** to describe an experience that thematized indigenous games as a possibility in the face of hegemonic games in school Physical Education classes. The interventions took place through the Toys and Games Workshop (OBBA), a didactic proposal stemming from the Pedagogy of Corporeality. **Methodology:** The workshops were mediated for a total audience of 300 elementary school students between April and May 2023, totaling 24 hours of intervention. The methodological approach was inspired by the pedagogical structure of the Corporeality Pedagogy Laboratory Classroom (ALPC), organized into three moments: feeling, reacting, and reflecting. The games chosen for analysis were shuttlecock and the jaguar game, as they represent indigenous culture, focusing on the understanding and interpretation of the workshop participants. **Results and discussion:** As a result, the students' game culture collection was expanded, as they became involved in the construction of toys and the experience of indigenous play. The main effect of the experience highlighted was the desire to understand indigenous culture, recognizing through the game's language a conflict of hegemony tending to neglect ancestral cultures. It was possible to notice the desire to understand the culture of the games, despite the existing linguistic conflict, since the dominant language tends to neglect ancestral cultures. **Conclusion:** We conclude that it is possible, through OBBA, to promote knowledge of indigenous culture in the educational environment, highlighting the motor and cognitive richness of its games. Thus valuing of its ethnic elements which are essential to the construction of Brazil's identity and going beyond the dominant Eurocentric content within the school.

**Keywords:** Physical Education. Pedagogy of Corporeity. OBBA. Indigenous Games.

## RESUMEN

**Introducción:** Este estudio sistematiza una propuesta pedagógica que aborda el juego como constituyente sociocultural, signo capaz de mediar mundos. **Objetivo:** describir una experiencia que tematizó los juegos autóctonos como posibilidad frente a los juegos hegemónicos en las clases de Educación Física escolar. Las intervenciones se realizaron a través del Taller de Juegos y Juguetes (OBBA), una propuesta didáctica derivada de la Pedagogía de la Corporalidad. **Metodología:** Los talleres fueron mediados para un público total de 300 alumnos de enseñanza primaria entre abril y mayo de 2023, totalizando 24 horas de intervención. El abordaje metodológico se inspiró en la estructura pedagógica del Aula Laboratorio de Pedagogía de la Corporalidad (ALPC), organizada en tres momentos: sentir, reaccionar y reflexionar. Los juegos elegidos para el análisis fueron el volante y el juego del jaguar, por ser representativos de la cultura indígena, centrándose en la comprensión e interpretación de los participantes del taller. **Resultados y discusión:** Como resultado, se amplió el acervo de cultura del juego de los estudiantes, quienes se involucraron en la construcción de juguetes y la experiencia del juego indígena. El principal efecto de la experiencia resaltado fue el deseo de comprender la cultura indígena, reconociendo a través del lenguaje del juego un conflicto de hegemonía tendiente a descuidar las culturas ancestrales. Fue posible notar el deseo de comprender la cultura de los juegos, a pesar del conflicto lingüístico existente, ya que la lengua dominante tiende a descuidar las culturas ancestrales. **Conclusión:** Concluimos que es posible, a través de la OBBA, promover el conocimiento de la cultura indígena en el ámbito educativo, resaltando la riqueza motriz y cognitiva de sus juegos. Valorando así sus elementos étnicos esenciales para la construcción de la identidad de Brasil y superando los contenidos eurocéntricos dominantes en la escuela.

**Palabras-Clave:** Educación Física. Pedagogía de la Corporeidad. OBBA. Juegos Indígenas.

## INTRODUÇÃO

A escola é um espaço possibilitador para o fomento de diálogos e experiências com fins de uma diversidade de saberes. Essa diversidade desafiante, de agregar no mesmo ambiente, diferentes grupos étnicos, raciais, sociais e culturais, manifesta-se dentro da comunidade escolar. A escola também reflete a sociedade de um país marcado, ainda e infelizmente, pelo preconceito de gênero, social, racial, cultural, econômico, dentre tantos outros. Apesar dos conflitos e das dificuldades geradas pelas incompreensões para uma convivência salutar com essa pluralidade, é no ambiente escolar que acreditamos e nos instigamos a produzir conhecimentos a partir de práticas pedagógicas que valorizam saberes outrora esquecidos e/ou negados ao longo da história.

Nesse sentido, os jogos tradicionais assumem uma relevância significativa no contexto social por serem uma manifestação da cultura popular e representarem um patrimônio imaterial da humanidade. Esses jogos, mesmo sem estarem vinculados a instituições formais (como federações ou confederações) ou possuírem uma estrutura organizacional rígida para suas regras, conseguem perdurar ao longo da história, atravessando diferentes séculos e regiões (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva; Ribas, 2015).

Segundo Rocha Ferreira (2007), os jogos fazem parte do patrimônio da humanidade, sendo importantes elementos socioculturais e metafísicos na construção da humanidade. Nossos ancestrais fomentaram os primórdios dos jogos por meio dos jogos tradicionais, sendo eles a base da complexificação dos jogos e brincadeiras entre as gerações. Destacamos, aqui, estudos que nos inspiram e se debruçaram a investigar os jogos tradicionais com diferentes enfoques teóricos e contextos de análises: com crianças (Cervantes, 2005), jovens, adultos e idosos (Soares; Gomes-da-Silva; Ribas, 2012; Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva; Ribas, 2015); nas aulas de educação física e no lazer (Marin; Gomes-da-Silva, 2016; Silva, 2017; Fiori, 2020; Sousa-Cruz, 2020; Soares; Marin; Gomes-da-Silva, 2019; Soares, 2023) em diferentes regiões brasileiras (Marin; Ribas, 2013) e em diferentes países latinos (Marin; Stein, 2015).

Por sua vez, o jogo autóctone representa um elemento original e autêntico de uma região específica, uma prática criativa pura, não modificada e uniforme, inseparável entre os membros de uma sociedade específica. Refletir sobre essas afirmações é crucial, pois, a partir da perspectiva da literatura dos Estudos Culturais, principalmente em relação aos povos indígenas no campo da educação, é impossível considerar a existência de uma fase de criação pura, na qual o que é identificado como indígena surja sem influências externas em uma visão intercultural (Canon; Fraga, 2015).

Por conseguinte, não só elegemos os autóctones e tradicionais para a

intervenção, dentro do repertório de jogos existentes na escola, nossa predileção foi pelos jogos indígenas. Vale ressaltar que, dentre os jogos que podem ser inseridos nas escolas, encontramos um patrimônio de grande importância: os jogos indígenas, os quais têm respaldo legal e recomendação oficial de acordo com a Lei nº 11.465 (Brasil, 2008). A peteca e o jogo da onça, por exemplo, são jogos originários dos povos indígenas do Brasil, até onde se conhece dos registros históricos. Porém, as tradições dos povos originários foram, em grande parte, desvalorizadas pelos colonizadores. Esse esquecimento forçado de parte importante da nossa história também se manifesta na história da origem de muitos jogos.

Nessa perspectiva, este relato de experiência buscou tratar pedagogicamente jogos da cultura indígena, baseando-se na premissa de que esses conhecimentos são negligenciados no contexto escolar. Os jogos indígenas têm uma linguagem que precisa ser vivenciada pelos alunos durante as aulas, não só para enriquecer o acervo motor, mas também favorecer uma melhor compreensão da cultura dos nossos ancestrais e seus efeitos em nossa formação até hoje. Contudo, salienta-se uma relação dissonante, haja vista que existe uma linguagem dominante que tende a pormenorizar esses jogos. Antes essa premissa, é importante reconhecer a visão de mundo na qual nos baseamos para desenvolver a cultura indígena na escola a partir dos jogos tradicionais.

A aula de Educação Física tem um papel imprescindível dentro desse processo; reconhecida como linguagem, é produtora de sentidos, articuladora de significados, criadora de situações de movimento comunicativas para o favorecimento de uma cultura do jogo dentro da vida cotidiana escolar. Essa perspectiva recebe alguma valorização, de certa forma, pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no tocante às adequações das realidades locais, a partir, por exemplo, da unidade temática jogo e brincadeira, com os seguintes objetos de conhecimento: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, para as turmas de 1º e 2º anos; brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo e brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana, para as turmas entre 3º e 5º anos (Brasil, 2018).

Para a BNCC (Brasil, 2018), é preciso ter um conhecimento mais aprofundado sobre as peculiaridades, histórias e culturas dos povos indígenas, assim como sua relação com os outros povos. Logo, é essencial promover os conhecimentos dos povos indígenas no ambiente educacional, destacando a importância de seus elementos étnicos e sua influência na construção da cultura brasileira.

Diante do exposto, este relato de experiência se justifica pela necessidade de ir além da discussão étnica, buscando formas de promover a inclusão do conteúdo jogos indígenas nas aulas de Educação Física. Para tanto,

pedagogizamos e analisamos dois jogos: a peteca e o jogo da onça, classificando-os, ainda, dentro da categoria de gêneros de jogos da PC (Gomes-da-Silva, 2019). Destarte, o objetivo deste artigo é descrever uma experiência que tematizou os jogos indígenas por meio da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), como confronto e possibilidade de saída frente aos jogos hegemônicos nas aulas de Educação Física escolar. As oficinas foram realizadas com alunos do Ensino Fundamental anos finais de uma escola municipal de Itatuba, cidade localizada no agreste paraibano.

## MÉTODO

Refere-se a um estudo descritivo do tipo relato de experiência, que, segundo Pereira *et al.* (2020), é um método de pesquisa que descreve as intervenções de uma experiência, seja profissional, seja acadêmica. Faz-se necessário, ainda, explicar, de forma detalhada, os acontecimentos, sem deixar aspectos implícitos, ao colaborar com o conhecimento na área de atuação e/ou interesse científico.

Como ponto de partida, tivemos a curiosidade de conhecer conteúdos da cultura indígena, relacionados à cultura do movimento, que pudessem ser inseridos no ambiente escolar e que representassem essa cultura. Em seguida, escolhemos os jogos cujos materiais fossem de fácil acesso, incluindo materiais recicláveis. Os jogos escolhidos foram: peteca e jogo da onça, dado que são jogos cuja historicidade dos primeiros registros é do Brasil, ou seja, têm uma herança valiosíssima dos povos indígenas brasileiros.

Nesse sentido, escolhemos, para esta intervenção, uma prática que buscasse superar a abordagem superficial e pontual que tem sido característica no ensino dos conhecimentos dos povos indígenas nas escolas. Para tanto, utilizamo-nos da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), um programa didático da Pedagogia da Corporeidade (PC), que instaura um cenário de prática e uma metodologia de ensino e de pesquisa cujo fim é para brincar, educar e amar (Gomes-da-Silva, 2011; 2015; 2016). A Experiência do Brincar, nessa perspectiva, atribui valor ontológico e epistemológico do jogo, elegendo-o como o pivô da aprendizagem. Os gêneros de jogos são propostos para todas as idades, já que é um direito fundamental, para diferentes públicos e distintos objetivos.

A Pedagogia da Corporeidade (PC) é uma proposta pedagógica que escolhe o jogo como o pivô de uma aprendizagem existencial, um constitutivo sociocultural e um signo capaz de mediar mundos (Gomes-da-Silva, 2011). Segundo Gomes-da-Silva (2011), o brincar é uma atividade existencial, própria dos humanos e outros animais, constituindo-se num modo divertido de habitar o tempo e de aprender a interagir consigo e com o meio. Nessa perspectiva, a

vivência de diferentes jogos das diversas culturas nas aulas de Educação Física é capaz de provocar novas configurações em quem joga. Neste relato de experiência, essas novas configurações produzidas tratam da compreensão e da interpretação da cultura dos povos originários pelos alunos, por meio da OBBA, oficinas de construção e da prática de jogos indígenas nas aulas.

É nesse contexto que está inserida a OBBA, a qual objetiva proporcionar situações de movimento, atividades colaborativas e manuais realizadas tanto em ambiente escolar quanto em outros espaços. Tudo isso acontece por meio da construção de brinquedos com materiais recicláveis e da exploração de jogos. A OBBA possui pelo menos dois princípios, primeiro, cabe ao brincante o esforço orientado para a construção do próprio brinquedo, numa relação cooperativa entre a turma, devolvendo-lhe assim seu poder de autoria. E, segundo, que o brinquedo seja funcional, essa é sua verdade, a finalidade do suporte é que o jogo possa acontecer (Gomes-da-Silva, 2013). Assim, a aula depende não apenas do professor, mas da participação direta dos alunos, incumbindo-os de responsabilidade.

As intervenções aconteceram na Escola Municipal de Ensino Fundamental Maurino Rodrigues de Andrade (CNEC), localizada na zona urbana do município de Itatuba, uma instituição de ensino público da Paraíba. A escola atende a uma modalidade de ensino regular e ao Ensino de Jovens e Adultos, contando com cerca de 1.300 alunos. As turmas selecionadas para participar das oficinas foram as de 7º e 8º anos, do turno da manhã, sendo quatro turmas cada com média de 40 alunos por sala. Participaram desta pesquisa 300 alunos, com idades entre 11 e 15 anos. As OBBA foram mediadas entre os meses de abril e maio de 2023, e cada oficina teve duração de 1 hora e 30 minutos, totalizando 24 horas de intervenção.

Como materiais, utilizamos dois métodos de registro durante as aulas: um diário de campo no qual escrevemos informações sobre o que víamos e ouvíamos e celular para fotografias/vídeos das oficinas e jogos. As intervenções ocorreram por meio da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), uma proposta didática oriunda da Pedagogia da Corporeidade. O percurso metodológico foi baseado na estrutura pedagógica da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC), organizada em três momentos: sentir, reagir e refletir (Gomes-da-Silva, 2015) e no Protocolo de aplicação da OBBA, cujo desenho encontra-se discriminado no quadro a seguir.



Quadro 1 – Roteiro para a aplicação das Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras

<b>Etapa</b>	<b>Ações propostas</b>	<b>Duração</b>
1. Sentir	1.1. Seduzir o brincante ao brinquedo, tematizando a cultura do jogo a partir do uso de algum dos seus signos: vestimenta, acessórios, cenário, música, vídeos.	± 10 min.
	1.2. Apresentar, a partir de um modelo do brinquedo pronto, um jogo divertido com o brinquedo.	
2. Reagir	2.1. Provocar o brincante para a construção do brinquedo: exposição e disposição dos materiais necessários para sua confecção; explicação e demonstração, passo a passo, acompanhando o grupo, mas respeitando o tempo; dar liberdade para a ornamentação do brinquedo.	± 40 min.
	2.2. Provocar o brincante para a realização dos jogos: bem descritos, especificando o público a ser alcançado para cada atividade (quando para formação) ou todas as atividades para um mesmo público; progressão dos jogos variando na temperatura do jogo (tempo, velocidade, emocional), na pressão do jogo (espaço, marcação, energético) e no volume de informações (lógico); provocar para sugestões de outros possíveis jogos.	± 35 min.
3. Refletir	<p>3.1. Qual era sua interpretação inicial sobre o brinquedo, já conhecia ou desconhecia? Se conhecia, como construía e/ou jogava? Quando viu o brinquedo pronto na aula achava que iria conseguir construir o seu?</p> <p>3.2. Qual foi sua interpretação dinâmica durante a confecção e jogos? Teve dificuldades? Quais frustrações e/ou êxitos? Qual foi o jogo mais divertido? E o mais exigente, complexo? Qual significado de construir o próprio brinquedo e poder levar para casa?</p> <p>3.3. Qual é sua interpretação final: quais foram as habilidades necessárias para confeccionar o brinquedo e para jogar? Quais aprendizados obtidos? Você consegue transferir o aprendido para outros jogos? Para quem você vai ensinar esse brinquedo? Esse brinquedo lhe acrescenta algo para viver o cotidiano?</p>	± 15 min.

Em conformidade com as diretrizes definidas pelas Resoluções CNS/MS 196/96 e 510/16, bem como todos os seus anexos, este estudo não exigiu submissão para apreciação ética. Isso porque se refere a um relato de experiência de professores e pesquisadores de Educação Física, em concordância com o diretor do local em que ocorreram as intervenções, seguindo todos os preceitos éticos, com garantias de confidencialidade dos dados e assegurando a integridade física dos participantes envolvidos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As intervenções ocorreram por meio da Oficina de Brinquedos e

Brincadeiras (OBBA), cuja metodologia vem sendo aplicada e expandida no Laboratório Escola Brincante por dois grupos de pesquisas: GEPEC (Grupo e Pesquisa em Pedagogia da Corporeidade) e GPELF (Grupo de Pesquisa em Lazer, Jogo Tradicional e Patrimônio), os quais estão registrados no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Para promover a compreensão e interpretação geral das OBBA, por parte dos participantes, o percurso metodológico foi estruturado, em sua especificidade, para promoção e valorização da cultura indígena como ferramenta valiosa no processo educacional. Além disso, a ampliação do acervo da cultura do jogo dos alunos por meio do envolvimento na construção dos brinquedos, nas experiências do brincar e nos efeitos produzidos pelo contato com a linguagem dos jogos indígenas.

Assim, para o momento do sentir na Aula-Laboratório, as aulas da OBBA começavam com situações alegres entre professores-pesquisadores e alunos. Cada oficina se iniciava com cantos e adornos dos povos indígenas potiguaras e tabajaras (localizados, mais especificamente, no litoral paraibano e norte-rio-grandense). Estes cantos tinham a função de despertara curiosidade sobre a cultura ali presente– e, não obstante, sobre o brinquedo que estava exposto e iria ser construído, bem como sobre o jogo a ser realizado e que seria demonstrado pelos professores e pesquisadores envolvidos nessa experiência. De acordo com Gomes-da-Silva (2016), o sentir é o momento inicial em que há a sensibilização, o convite para o aluno estar conectado com a aula: aqui e agora, imerso em um ambiente que seduz e encanta.

Já para proporcionar o segundo momento (reagir), foram apresentadas situações desafiadoras para a confecção dos jogos pelos discentes, alertando-os para o cuidado no manuseio dos materiais e a atenção ao uso dos instrumentos e o passo-a-passo da construção. Além disso, foi incentivada a valorização dos saberes tradicionais da cultura indígena, com a descrição dos materiais originais usados pelos povos indígenas para confeccionar os jogos, atentando-se para os aspectos simbólicos da utilização da fauna e da flora como matérias-primas e socioculturais nas práticas dos jogos. Nesse momento, os professores-pesquisadores apresentam um desafio para engajar o coletivo na busca por soluções, com o propósito de estimular vivências inéditas; desse modo, pode despertar visões renovadas, além de uma maior contextualização dentro do jogo (Gomes-da-Silva, 2016).

Por fim, no terceiro momento (refletir), principalmente ao final da aula, há “um chamamento a fazer do vivido uma experiência interior” (Soares; Marin; Gomes-da-Silva, 2019, p. 6). Assim, os professores e pesquisadores sugerem a representação daquilo que foi experimentado/aprendido em cada oficina. Nessa intervenção, foi utilizado o desenho como forma de expressão do que os alunos conheciam sobre os jogos antes das OBBA e do que aprenderam, seguido da



verbalização individual sobre como foi sua experiência, além dos desafios, do nível de dificuldade e das habilidades desenvolvidas nos diferentes jogos realizados.

Os jogos são compreendidos pela PC como enunciações do brincar, um fenômeno de linguagem e prática cultural. Assim, investiga-se a natureza dos jogos quanto a sua estrutura composicional e arquitetônica, considerando o funcionamento e as representações estéticas, étnicas e lógicas, efeitos sentidos pelos jogadores durante as jogadas. Para tanto, a PC organiza os jogos em "Gêneros de Jogos" classificando os mais simples como "Primários" e os mais elaborados como "Secundários". Além disso, cada gênero comporta diferentes "Tipos" e "Estilos" que se manifestam nas diversas culturas (Gomes-da-Silva, 2003).

De acordo com Gomes-da-Silva (2003), os Gêneros Primários estão constituídos pelos Jogos Sensoriais e os Jogos Ambientais, criados e multiplicados pelos humanos como forma de explorar e compreender a si mesmo e o mundo ao seu redor. Já os Gêneros Secundários, que são derivações e crescimentos dos gêneros primários, abrangem os jogos mais estruturados, com regras socialmente difundidas, tais como os jogos rítmicos, simbólicos, de confrontação, construção e de expedição. Os dois jogos abordados neste artigo foram classificados conforme os Gêneros de Jogos da PC e estão dispostos no quadro a seguir.

Quadro 2 – Classificação da Peteca e do Jogo da Onça conforme os Gêneros de Jogos da Pedagogia da Corporeidade

Nome/Origem	Gênero	Tipo	Estilo
Nome: Jogo da Onça Origem: Indígena brasileiro	Confrontação	Tabuleiro	Competência
Nome: Peteca Artesanal Origem: Indígena brasileiro	Confrontação	Esportivo	Rebatida e Móbil

## A CONSTRUÇÃO DOS JOGOS

Para a construção dos jogos, solicitamos, antecipadamente, que os alunos juntassem os materiais necessários e levassem para a escola no dia das oficinas. Entretanto, os mediadores também levaram e disponibilizaram diversos materiais nos dias das OBBA. Para cada jogo, foi demonstrado um modelo pronto, o passo-a-passo de como confeccionar e exemplos de outros materiais que poderiam ser utilizados. Todavia, os alunos eram livres para pensar em outras formas de fazer, dando preferência a objetos recicláveis.

## **OBBA – PETECA**

As petecas tradicionais, até chegar ao modelo que conhecemos atualmente, foram usadas por vários povos da América do Sul e Central ao longo do tempo. O jogo da peteca é baseado em dois participantes ou mais, que usam suas mãos para lançar a peteca de um jogador para o outro, com o objetivo de evitar que o objeto toque o solo. As origens das petecas mostram que diferentes povos no Brasil praticavam esse jogo de várias maneiras. O jogo era moldado de acordo com cada cultura indígena específica. Os materiais básicos para a confecção das petecas eram fibras naturais, penas e palha (Pereira, 2021).

Uma variação do jogo da peteca é o tobdaé, um jogo bastante popular entre o povo Xavante, do estado do Mato Grosso. O jogo se assemelha muito ao nosso baleado ou queimada, porém, na versão indígena, é jogado em duplas, utilizando-se, ao invés de bolas, de petecas ou uma espécie de disco. O objetivo dos participantes é acertar o adversário. Aquele que for acertado sai do jogo e outro participante entra em seu lugar (Pereira, 2021).

Para a construção, mostramos aos alunos um modelo de peteca indígena, assim como dois modelos feitos de material industrializado para que notassem as semelhanças e diferenças das petecas utilizadas para diferentes jogos, a exemplo do *badminton*. Em seguida, os professores fizeram uma peteca utilizando: EVA, papel, sacolas de plástico e fita adesiva. Além disso, os alunos levaram materiais diversos: sacolas de plástico, folhas de coqueiro, trapos de tecidos, terra, pedrinhas, papéis, penas, fitas adesivas coloridas, tintas, dentre outros.

## **OBBA – JOGO DA ONÇA**

A atual compreensão que temos do jogo da onça deriva de uma pesquisa realizada no projeto Jogos Indígenas do Brasil<sup>2</sup>. Sob a supervisão de Mauricio Lima, o projeto congregou um coletivo de pesquisadores, tanto nacionais quanto estrangeiros, em uma missão de investigação e descrição dos jogos tradicionais praticados pelos povos indígenas do Brasil. O jogo da onça faz parte da cultura de diversas tribos, por exemplo: os Bororos, em Mato Grosso; os Manchineri, no Acre; e os Guaranis, em São Paulo. Além deles, há testemunhos da prática desse jogo em tribos localizadas no Amazonas, na Bahia, em Minas Gerais, na Paraíba e no Paraná (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, 2016).

Trata-se de um jogo de tabuleiro praticado em duplas (um dos jogadores é responsável pela onça, sendo que este começa o jogo, e outro por uma matilha de 14 cachorros). A área de jogo consiste em um retângulo e um triângulo que pode ser montado no chão ou em qualquer folha de papel ou papelão, permitindo, assim, a utilização de materiais reciclados. No jogo da onça, tanto a

---

<sup>2</sup> Desta pesquisa, originou-se um material entregue às escolas públicas pelo Ministério da Educação (MEC).

onça quanto os cachorros podem se mover para uma casa vazia vizinha, em qualquer direção. A onça vence o jogo se conseguir comer cinco cachorros, pulando sobre eles e se movendo para a próxima casa vazia; ela também pode fazer isso em sequência, de modo a seguir a mesma lógica. Os cachorros não podem comer a onça, pois eles só vencem o jogo se conseguir encurralar a onça ou fazer com que ela entre no triângulo adjacente ao quadrado (SME..., 2016).

Para a configuração do tabuleiro, desenhamos e/ou pintamos na base de papel, papelão ou mesmo no chão de uma quadra com giz de cera ou na areia. A fim de fazer as peças, foram utilizados papel e papelão para desenhar ou fazer recortes que remetiam aos cachorros e às onças. Os mediadores disponibilizaram tintas para pintar as peças, além de réguas e canetas para desenhar os tabuleiros. Os alunos utilizaram, também, pequenos pedaços de madeira, onde desenharam os cachorros e as onças, e as tampinhas de garrafas coloridas.

## **A EXPERIMENTAÇÃO DOS JOGOS**

Os jogos escolhidos para esta intervenção se destacam como ferramenta valiosa no processo educacional e na valorização da cultura indígena por meio do conhecimento e interpretação das informações pelos alunos. Desse modo, não bastava construir; era preciso experimentar cada jogo e sentir a compreensão do que eles representam enquanto: função histórica, nas habilidades motoras para jogar e quais sensações eram proporcionadas por cada jogada. Assim, logo após a construção, os alunos jogaram a peteca, o tobdaé e o jogo da onça.

### **OBBA – PETECA E TOBDAÉ**

Para a experimentação desses jogos, saímos da sala de aula e fomos ao campo de futebol da escola; iniciamos com um momento de familiarização com os modelos de petecas construídos pelos discentes. Foi um momento em que eles puderam jogar livremente, com a finalidade de assimilar o peso, a melhor forma de golpear, táticas de como sustentar por mais tempo sem deixá-las cair. Já familiarizados com as petecas, os alunos foram organizados em círculos, nos quais puderam experimentar as confeccionadas pelos outros estudantes.

Esse momento coletivo teve a finalidade de experimentar golpear e, de forma cooperativa, tentar não deixar a peteca cair. Com o passar do tempo, foram adicionadas petecas tradicionais de material industrializado e a utilizada no *badminton* para aumentar o nível de dificuldade. Tal momento permitiu a compreensão de diferentes formas de utilização e modificações da mesma peteca que foi criada anos atrás pelos indígenas brasileiros.

Os alunos jogaram, ainda, o tobdaé (um jogo de origem indígena que se assemelha ao baleado ou à queimada). Para a realização do jogo, dividimos a turma em dois grupos, como uma variação do jogo original. Os alunos poderiam

utilizar a estratégia que preferissem para busca atingir os oponentes com as petecas. Colocamos apenas algumas regras evidenciadas a seguir.

1. As petecas não poderiam ser arremessadas segurando nas “penas”; só era permitido arremessar segurando na base.
2. Não era permitido utilizar mais de 5 (cinco) petecas concomitantemente para a mesma pessoa (arremessar ou tentar atingir).
3. Seguir a mesma ideia de território do baleado.

Notamos a empolgação dos estudantes e, ao mesmo tempo, atitudes altamente competitivas, porém com grande respeito às regras e à equipe adversária. Após a realização da atividade, indagamos aos alunos sobre suas impressões a respeito da experiência, obtendo uma resposta positiva – muitos solicitaram a continuidade dos jogos nas próximas aulas. Por fim, propusemos que fizessem uma comparação entre as atividades. Pudemos ver, nos relatos dos alunos, que eles compreenderam as dimensões de cooperação da primeira atividade e estratégia na segunda.

### **OBBA – JOGO DA ONÇA**

Para a iniciação ao Jogo da Onça, apresentamos aos alunos o documentário intitulado “Jogos Indígenas do Brasil” (Documentário..., 2017). No vídeo, há uma explicação sobre vários jogos de diferentes tribos brasileiras, além do próprio Jogo da Onça. Em seguida, pedimos aos alunos para formarem duplas com o objetivo de distribuir o material necessário para jogar. Um dos pontos positivos observados durante as partidas foi a socialização dos estudantes no decorrer das oficinas, bem como as reflexões sobre as estratégias mais adequadas para jogar como onça e como cachorro.

Os jogos de tabuleiro são uma parte essencial da diversão e da diversidade étnica de várias comunidades indígenas. Os seus símbolos podem ser observados tanto no tabuleiro quanto na forma de jogar. O Ministério da Educação (Brasil, 1988), por intermédio do Referencial Curricular Nacional para Escolas Indígenas (RCNEI), apresenta um documento propositivo que defende a valorização desses jogos. O documento propõe que a Educação Física tem a valiosa tarefa de reavivar e organizar o conhecimento oriundo da rica cultura corporal dos povos indígenas, bem como de diferentes grupos sociais e das sociedades ocidentais e orientais (Ferreira; Pimentel, 2013).

Por fim, foi possível associar os jogos a conhecimentos de outras áreas, como história e matemática, evidenciando a interdisciplinaridade que o conteúdo jogos indígenas é capaz de promover. As práticas da OBBA, somadas à dedicação e à euforia dos alunos, resultaram em um festival de jogos indígenas. Os discentes fizeram pinturas corporais e se dividiram em tribos: os potiguaras (7ºanos) e tabajaras (8º anos). Essa escolha explicitou a aproximação dos

alunos com o conteúdo e com a cultura indígena; para eles, representou o espírito guerreiro dos povos que se preparavam para as batalhas seguindo rituais de pintura dos corpos e da face.

## **AVALIAÇÃO**

O processo de avaliação consistiu na participação ativa dos alunos durante as OBBA, por meio da prática dos jogos e com o engajamento nas discussões e reflexões realizadas no início e ao final de cada oficina. Além disso, propusemos três momentos de avaliação formal para acompanhar o desenvolvimento e a compreensão dos estudantes em relação à proposta pedagógica com o uso dos jogos para representação da cultura indígena e como uma alternativa aos jogos hegemônicos. No primeiro momento, os discentes realizaram pesquisas sobre o motivo pelo qual as pessoas jogam e as influências que elas recebem ao jogar. No segundo, investigaram outros jogos da cultura indígena e prepararam uma oficina para representarem esses jogos. No terceiro momento, enfim, eles executaram as atividades propostas durante as oficinas, interagindo com as outras turmas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluimos que é possível, por meio da OBBA, promover os conhecimentos da cultura indígena no ambiente educacional, destacando a importância de seus elementos étnicos essenciais à construção da identidade do Brasil e excedendo os conteúdos eurocêntricos que dominam a escola de maneira hegemônica. Foi possível, ainda, promover um olhar mais humano para os povos originários pela vivência de jogos indígenas, bem como pela conscientização sobre a valorização da cultura e a preservação do meio ambiente. Durante as aulas, os alunos conheceram, construíram e jogaram diferentes jogos da cultura indígena.

A partir de fatores, como a imprevisibilidade e o encantamento dos jogos, os alunos ampliaram o acervo de vivências corporais, a compreensão de si, sobre a realidade sociocultural e um pouco da história dos povos originários do Brasil. Foi possível notar o desejo de compreender mais sobre a cultura dos jogos indígenas pelo envolvimento na construção, na prática dos jogos e na organização do festival. Assumindo o conflito hegemônico de linguagens, nos contrapomos a tendência em negligenciar as culturas ancestrais e a linguagem e valor dos jogos tradicionais, por meio das OBBA.

A peteca e o jogo da onça foram escolhidos para esta intervenção por terem seus primeiros registros advindos de povos originários do Brasil, além de representarem a riqueza da cultura brincante indígena. Cabe aos professores propiciarem aos estudantes uma inserção nas diferentes culturas de movimento, para que eles tenham a oportunidade de conhecer, ampliar e se apropriar das

diversas culturas dos jogos. Diante disso, faz-se necessário adotar práticas que levem à conscientização da importância dos saberes dos povos indígenas, a fim de despertar nos alunos o sentimento de valorização da sua cultura, da história e da herança sociocultural deixada pelos povos originários.

## **AGRADECIMENTOS**

À Escola Municipal Maurino Rodrigues de Andrade, por consentir as intervenções.

## **NOTAS**

### **CONFLITOS DE INTERESSE**

Os autores não têm conflitos de interesse, incluindo interesses financeiros específicos e relacionamentos e afiliações relevantes ao tema ou materiais discutidos no manuscrito.

### **AUTORIA E COAUTORIA**

Os autores declaram que participaram de forma significativa na construção e formação desde estudo, tendo, enquanto autor, responsabilidade pública pelo conteúdo deste, pois, contribuíram diretamente para o conteúdo intelectual deste trabalho e satisfazem as exigências de autoria.

*Maria Eduarda Bezerra Lacerda-Swendsen* - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

*Edson Swendsen* - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito).



*Rodrigo Wanderley Sousa-Cruz* - Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

*Pierre Normando Gomes-da-Silva* - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Casa Civil. *Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008*. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, 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 Indígena". Brasília, DF: Presidência da República, 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm). Acesso em: 17 dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 17 dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. *Referencial Curricular Nacional para as Escolas Indígenas*. Brasília, DF: MEC, 1998.

CERVANTES, Carmen Trigueros. O jogo tradicional na socialização das crianças. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

CANON, Edwin Alexander; FRAGA, Alex Branco. Jogos autóctones indígenas: entre a literatura acadêmica e a cultura indígena. *Textura*, v.17 n.35, p. 329-339, 2015. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/1487/1277>. Acesso em:

DOCUMENTÁRIO Jogos Indígenas do Brasil. [S. I.: s. n.], 22 nov. 2017. 1 vídeo (27 min.). Publicado pelo canal Origem Jogos e Objetos. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=OvFvOsSgC\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=OvFvOsSgC_w). Acesso em: 2 fev. 2023.

FERREIRA, Gislaíne; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Educação Física Intercultural: diálogos com os jogos e brincadeiras Guarani. *Horizontes Revista de Educação*, Dourados, v. 1, n. 2, p. 79-93, 2013. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/3166/1716>. Acesso em: 17 dez. 2023.

FIORI, Rafael. Jogos Indígenas. In: COSTA E SILVA, Tiago Aquino da; PINES JÚNIOR, Alípio Rodrigues. *Brincar, jogar e aprender: práticas que inspiram o educador e facilitam a aprendizagem*. Petrópolis: Editora Vozes, 2020.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade*. 2003. 344 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2003.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade*. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (Org.). *Oficina de Brinquedos e Brincadeiras*. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e seu epicentro didático: estruturação da aula-laboratório. *RebEscolar*, São Paulo, v. 1, p. 118–144, 2015.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Educação física escolar pela pedagogia da corporeidade: um convite ao brincar*. Curitiba: Editora CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Pedagogia da Corporeidade: Protocolo – OBBA*. Escola Brincante, 2023. Disponível em: [https://2887360d-8eb4-4827-87b2-f97189d7ce3c.filesusr.com/ugd/a8ddba\\_5cb8d7aaf11d4c51a680a03884c444ab.pdf](https://2887360d-8eb4-4827-87b2-f97189d7ce3c.filesusr.com/ugd/a8ddba_5cb8d7aaf11d4c51a680a03884c444ab.pdf). Acesso em: 17 dez. 2023.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; MARIN, Elizara Carolina. *Catálogo inicial do Museu do Jogo*. Escola Brincante, 2023. Disponível em: [https://2887360d-8eb4-4827-87b2-f97189d7ce3c.filesusr.com/ugd/a8ddba\\_64866b3b8fa94bb0ab8b2e42030ee8f8.pdf](https://2887360d-8eb4-4827-87b2-f97189d7ce3c.filesusr.com/ugd/a8ddba_64866b3b8fa94bb0ab8b2e42030ee8f8.pdf). Acesso em: 17 dez. 2023.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). *Jogos tradicionais e Educação Física escolar: experiências concretas e sedutoras*. Curitiba: Editora CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno (org.). *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (org.). *Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina*. Curitiba: Editora CRV, 2015. 278p.

PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes. *Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para a implementação da Lei nº 11.645/08 na Educação Física escolar*. Fortaleza: Aliás, 2021. 137p.

PEREIRA, Maria Odete; Reinaldo, Amanda Márcia dos Santos Reinaldo; Villa, Eliana Aparecida; Gonçalves, Alda Martins. Superando os desafios para oferecer formação de qualidade em enfermagem psiquiátrica. *Revista Brasileira de Enfermagem*, Brasília, v. 1, n. 73, p. 1-6, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/SZWXtvz3ZdRr7hQ3zwDfpry/?format=pdf>. Acesso em: 17 dez. 2023.

ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz. O processo de mudanças na sociedade e os jogos tradicionais indígenas. *Anais...* SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR, 10, 2007, Campinas. p. 1-19.

SILVA, Sabine Damian da. Caminhos para o ensino dos jogos tradicionais na escola. In: RIBAS, João Francisco Magno (Org.). *Praxiologia motriz na América Latina: aportes para*

a didática na Educação Física. Ijuí: Editora Unijuí, 2017.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SME). O jogo da onça – aprenda a jogar. São Paulo: SME, 2016.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos. *OBBA!!!: oficina de brinquedos e brincadeiras e a tendência antissocial na Educação Física*. São Paulo: Dialética, 2023.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Comunicações motrizes nos jogos populares: uma análise praxiológica. *Movimento*, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 159-182, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/26645>. Acesso em: 17 dez. 2023.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. *Educación Física y Ciencia*, La Plata, v. 21, n. 3, p. 1-11, 2019. Disponível em: <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/download/EFyCe093/11620?inline=1>. Acesso em: 17 dez. 2023.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. *Jogo tradicional-popular e aprendizagem*. Curitiba: Appris, 2020.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Brasília, v. 96, n. 244, p. 693-701, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/bwqFYyqFLQrmcOxZ4vVJkmf/?format=pdf>. Acesso em: 17 dez. 2023.

Recebido em: 31 jan. 2024  
Aprovado em: 16 abr. 2024

---

Artigo submetido ao sistema de similaridade Turnitin®.

A revista **Conexões** utiliza a [Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0](#), preservando assim, a integridade dos artigos em ambiente de acesso aberto.

---

A Revista Conexões é integrante do Portal de Periódicos Eletrônicos da Unicamp e associado/membro das seguintes instituições:

