

**TEMATIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: EXPERIÊNCIAS EDUCATIVAS
EM UMA PERSPECTIVA INTERCULTURAL E ANTIRRACISTA**

**TEACHING OF GAMES AND PLAYING IN PHYSICAL EDUCATION IN
HIGH SCHOOL: EDUCATIONAL EXPERIENCES IN AN INTERCULTURAL
AND ANTI-RACIST PERSPECTIVE**

**TEMATIZACIÓN DE JUEGOS Y JUEGO EN CLASES DE EDUCACIÓN
FÍSICA EN LA ESCUELA SECUNDARIA: EXPERIENCIAS EDUCATIVAS
EN UNA PERSPECTIVA INTERCULTURAL Y ANTIRRACISTA**

Daniel Teixeira Maldonado

<https://orcid.org/0000-0002-0420-6490> 

<http://lattes.cnpq.br/5911977104843227> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)
danielmaldonado@yahoo.com.br

Márcio Cardoso Coelho

<https://orcid.org/0000-0003-2578-6719> 

<http://lattes.cnpq.br/6335896669903869> 

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS – Brasil)
coelhocardosomarcio@gmail.com

Priscila Moreira Magalhães de Souza

<https://orcid.org/0000-0002-9418-2436> 

<http://lattes.cnpq.br/4373119236355233> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)
priscila.magalhaes@aluno.ifsp.edu.br

Jadeh de Moura Vieira Bastos

<https://orcid.org/0000-0002-2956-1894> 

<http://lattes.cnpq.br/7236527766683343> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (São Paulo, SP – Brasil)
Jadeh82@hotmail.com

Resumo

O objetivo deste trabalho foi relatar e analisar uma experiência político-pedagógica com a tematização de jogos e brincadeiras de diferentes culturas durante as aulas de Educação Física no Ensino Médio. A experiência foi vivida com uma turma de 2º ano do curso de Mecânica integrado com o Ensino Médio do Instituto Federal de São Paulo durante seis meses. Os registros do professor e os trabalhos realizados pelos estudantes nas aulas foram fontes de dados para a escrita deste artigo. Jogos de tabuleiro e brincadeiras de diversas partes do Brasil e do mundo foram vivenciadas. Os marcadores sociais de classe, raça, gênero, religião e geração que atravessam essas práticas corporais foram problematizados. Ao final do projeto educativo, destacamos o nosso esforço de construir práticas educativas que valorizem as diferenças e o multiculturalismo, desenvolvendo uma pedagogia intercultural e antirracista nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Pedagogia Intercultural; Ensino Médio; Educação Física.

Abstract



The objective of this work was to report and analyse a political-pedagogical experience with the teaching of games and playing of different cultures during Physical Education in High School. The experience was lived with a 2nd year class of the Mechanics course integrated with the High School of the Federal Institute of São Paulo for six months. The teacher's records and the work done by the students in the classes were data sources for the writing of this article. Board games and playing from various parts of Brazil and the world were experienced. The social markers of class, race, gender, religion, and generation that cross these bodily practices have been problematized. At the end of the educational project, we highlight our effort to build educational practices that value differences and multiculturalism, developing an intercultural and anti-racist pedagogy in Physical Education classes.

Keywords: Intercultural Pedagogy; High School; Physical Education.

Resumen

El objetivo de este trabajo fue reportar y analizar una experiencia político-pedagógica con el tema de juegos y juegos de culturas diferentes durante las clases de Educación Física en la escuela secundaria. La experiencia se vivió con una clase de 2º año del curso de Mecánica integrada con la Escuela Secundaria del Instituto Federal de São Paulo durante seis meses. Los registros del maestro y el trabajo realizado por los estudiantes en clase fueron fuentes de datos para la redacción de este artículo. Se experimentaron juegos de mesa y juegos de diferentes partes de Brasil y del mundo. Se cuestionaron los marcadores sociales de clase, raza, género, religión y generación que cruzan estas prácticas corporales. Al final del proyecto educativo, destacamos nuestro esfuerzo por construir prácticas educativas que valoren las diferencias y el multiculturalismo, desarrollando una pedagogía intercultural y antirracista en las clases de Educación Física.

Palabras clave: Pedagogía Intercultural; Escuela Secundaria; Educación Física.

INTRODUÇÃO

Os sistemas de ensino e o espaço acadêmico brasileiro privilegiaram, ao longo do tempo, apenas os conhecimentos produzidos pelo ocidente como os únicos verdadeiros e legítimos (CANDAU, 2013). A Educação Física, como componente curricular da Educação Básica, reproduziu um currículo colonizado, colocando em evidência apenas as práticas corporais vinculadas ao continente europeu ou que tiveram seu processo histórico marcado nos Estados Unidos (NEIRA, 2010). Nesse contexto, os professores e as professoras que atuam na escola pública contemporânea precisam, com urgência, romper com o caráter padronizador, homogeneizador e monocultural da educação, construindo práticas educativas que valorizem as diferenças e o multiculturalismo (CANDAU, 2013).

Para Gomes (2012) a introdução da Lei nº 10.639/03 possibilitou uma mudança cultural e política no campo curricular, já que os educadores e as educadoras puderam se apoiar na legislação para romper com o silêncio e desvelar outros rituais pedagógicos que ajudam no combate a discriminação racial, abrindo caminhos para a construção de uma educação antirracista, na medida em que torna público e legítimo o “falar” sobre a questão afro-brasileira e africana.

A autora ainda sustenta que

Não é qualquer tipo de fala. É a fala pautada no diálogo intercultural. E não é qualquer diálogo intercultural. É aquele que se propõe ser emancipatório no



interior da escola, ou seja, que pressupõe e considera a existência de um “outro”, conquanto sujeito ativo e concreto, com quem se fala e de quem se fala. E nesse sentido, incorpora conflitos, tensões e divergências. Não há nenhuma “harmonia” e nem “quietude” e tampouco “passividade” quando encaramos, de fato, que as diferentes culturas e os sujeitos que as produzem devem ter o direito de dialogar e interferir na produção de novos projetos curriculares, educativos e de sociedade. Esse “outro” deverá ter o direito à livre expressão da sua fala e de suas opiniões. Tudo isso diz respeito ao reconhecimento da nossa igualdade enquanto seres humanos e sujeitos de direitos e da nossa diferença como sujeitos singulares em gênero, raça, idade, nível socioeconômico e tantos outros. Refere-se também aos conflitos, choques geracionais e entendimento das situações-limite vivenciadas pelos estudantes das nossas escolas, sobretudo aquelas voltadas para os segmentos empobrecidos da nossa população (GOMES, 2012, p. 105).

Corsino e Conceição (2016) mencionam que as leis 10.639/03 e 11.645/08 foram publicadas como fruto de um processo de lutas e políticas sociais para instituir a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena em todo o território brasileiro nas escolas de Educação Básica. Portanto, os professores e professoras de Educação Física também precisam pensar nos seus projetos educativos colocando em evidência as práticas corporais que valorizam as produções culturais desses povos.

Com relação à obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira, cabe destacar, conforme nos lembra Gomes (2005; 2017), a importância do movimento negro na proposição e construção dessa proposta. Para esta autora, a partir do ano 2000, o movimento negro passa, para além da denúncia das práticas racistas e discriminatórias, há cobrar a implementação de “políticas sociais específicas que contemplem a raça; ou seja, políticas de igualdade social” (GOMES, 2017, p. 50).

Para Lima e Brasileiro (2020), a partir do ano de 2001, na conferência das Nações Unidas (ONU) contra o racismo, realizada na África do Sul, tiveram início os primeiros debates que culminaram com a lei 10.639/03. As discussões que foram geradas no seio do movimento negro, alcançaram representatividade social e estabeleceram-se como forma de luta e resistência as práticas discriminatórias que pautam também os currículos escolares, invisibilizando e subalternizando as questões étnico-raciais no contexto da educação escolar brasileira. Cabe salientar que todo esse movimento vem da “base”, dos anseios do povo negro e suas reivindicações, assim como posteriormente as políticas afirmativas, que por exemplo, geraram as cotas raciais em diversos tipos de seleções e concursos públicos.

Assim, para alcançar esse objetivo, os docentes do componente curricular precisam tematizar as práticas corporais de diferentes culturas em suas aulas, além de



problematizar os conhecimentos relacionados com essas manifestações da cultura corporal, possibilitando que os alunos e as alunas possam ampliar a sua leitura de mundo sobre os jogos, as brincadeiras, as danças, as lutas, as ginásticas e os esportes.

Nessa perspectiva, os discentes passam a compreender as relações étnico-raciais como reconhecimento das culturas que se encontram no âmbito da escola, reconhecendo o “lugar de fala” do outro, valorizando, não sobrepondo, tampouco hierarquizando culturas. Esse é o primeiro passo para pensarmos em uma educação de cunho intercultural e antirracista.

Na visão de Neira (2010), um professor ou uma professora de Educação Física comprometidos com a promoção da equidade, justiça social e cidadania, ao tematizar as manifestações da cultura corporal, questionam os marcadores sociais de classe, etnia, gênero, religião, geração, etc., nelas presentes. O autor ainda menciona que uma prática político-pedagógica engajada na luta pela transformação social prestigia, desde o seu planejamento, a reflexão crítica dos estudantes sobre as práticas corporais.

Portanto, defendemos uma didática crítica protagonizada pelos docentes, que privilegie as aprendizagens dos discentes, rompendo com a política de mera fruição nas aulas do componente curricular (BOSSLE; BOSSLE; NEIRA, 2016). Desse modo, nosso objetivo foi relatar e analisar uma experiência político-pedagógica com a tematização de jogos e brincadeiras de diferentes culturas durante as aulas de Educação Física no Ensino Médio, com a intencionalidade de efetivar um projeto educativo fundamentado pelos preceitos da pedagogia intercultural e antirracista (OLIVEIRA; CANDAU, 2010).

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA POLÍTICO-PEDAGÓGICA

Essa experiência político-pedagógica¹ foi realizada com uma turma de 2º ano de um curso de Mecânica integrado com o Ensino Médio do Instituto Federal de São Paulo. Os jogos e as brincadeiras foram tematizados durante seis meses. A maioria dessas atividades foi organizada pelos integrantes de um projeto de ensino intitulado “Práticas corporais e

¹ Para Freire (2015) toda a experiência é político-pedagógica, pois educar é um ato político que visa formar um determinado sujeito para atuar na sociedade. Os autores e as autoras do projeto educativo apresentado tinham como objetivo formar estudantes que lutem por uma sociedade que valoriza as diferenças e respeita as identidades de todas as pessoas, com ações didáticas fundamentadas pela educação intercultural e antirracista.



marcadores sociais: tematizando experiências com danças, lutas, esportes, ginásticas, jogos e brincadeiras” durante as aulas de Educação Física da turma mencionada.

Os projetos de ensino são organizados por docentes e estudantes do Instituto Federal, onde alunos e alunas dos cursos de graduação recebem uma bolsa para auxiliar os professores e as professoras nas aulas do Ensino Médio. O docente dessa turma é coordenador do respectivo projeto e trabalhou junto com três estudantes do curso de Turismo da instituição. Educador e discentes sistematizaram as ações do projeto em diálogo com o planejamento estabelecido para as aulas do componente curricular. Todos os registros do professor e os trabalhos realizados pelos estudantes nas aulas de Educação Física foram fontes de dados para a escrita desse artigo.

Neira (2017) destaca a importância de relatar as experiências político-pedagógicas realizadas pelos professores e pelas professoras de Educação Física que atuam na Educação Básica, já que os registros das práticas documentam as motivações que eles e elas tiveram para desenvolver um determinado tema, estabelecer os objetivos de aprendizagem, elaborar as atividades realizadas, pensar nos instrumentos de avaliação, destacar as respostas dos alunos e das alunas durante a realização das aulas, identificar os resultados alcançados e descrever as impressões sobre a sua ação educativa.

Além disso, ao escrever um relato da sua prática político-pedagógica, o professor e a professora adquire maior consciência, percepção e compreensão das experiências que foram vivenciadas durante as suas aulas, colocando luz naquilo que se viveu e abrindo possibilidades para ouvir críticas sobre a sua atuação profissional (CONTRERAS, 2016).

A partir desse momento, descreveremos as ações didáticas realizadas durante as aulas de Educação Física onde o professor vivenciou com os estudantes jogos de tabuleiro de matriz africana, brincadeiras realizadas em diferentes estados brasileiros, etnias indígenas e países que fazem parte do continente africano, jogos cooperativos e jogos de cartas.

JOGOS DE TABULEIRO

Realizamos essa oficina durante quatro aulas de Educação Física com os alunos e as alunas para vivenciar jogos de tabuleiro muito praticados nos territórios indígenas e pelo povo africano. Nesse contexto, pesquisamos sua origem e regras (LIMA; BARRETO, 2005; RIPOLL; CURTO, 2011), a fim de construir seis jogos e tematizar essas práticas corporais.



Os tabuleiros construídos pelo docente da turma e os integrantes do projeto de ensino foram divididos em rodas de seis a oito pessoas, constituindo seis grupos na turma. Após esse momento, houve tempo de explicação e entendimento para as práticas. Assim, os discentes puderam explorar jogos de diferentes culturas, considerando que houve quem conhecia alguns dos tabuleiros, porém com nomes diferentes. Essa realidade foi problematizada, já que o nosso objetivo era descolonizar o currículo (GOMES, 2012), desconstruindo a ideia que as aulas de Educação Física devem ser realizadas apenas por jogos, lutas, danças, esportes, lutas e ginásticas de origem europeia e estadunidense. Abaixo, seguem os jogos utilizados em aula com suas titulações e algumas imagens dessa experiência.

SEEGA (descrito no Egito)

Material: 1 tabuleiro (com as mesmas características do jogo de dama) de 5 x 5 e 24 peças (12 de cada cor).

Objetivo: capturar todas as peças do adversário.

Sorteiam-se quem inicia o jogo. Cada jogador coloca duas peças no tabuleiro, alternadamente, até que todas as casas, menos a casa central, estejam ocupadas. Nessa fase não há capturas. Colocadas as peças, o último jogador a fazê-lo inicia a segunda fase do jogo. Nessa fase, cada jogador movimenta uma única peça por vez, até uma casa adjacente. Sempre na horizontal ou vertical, nunca na diagonal. Uma peça posicionada na casa central do tabuleiro, não pode ser tomada. A tomada de peças ocorre quando se consegue colocar uma peça adversária entre duas peças suas, ou seja, “ensanduichando” a peça do adversário. Esse tipo de tomada de peças é chama de “custódia”. É possível a captura de diversas peças simultaneamente. Durante o jogo, um jogador pode colocar uma peça entre duas de seu adversário, sem que isso signifique uma tomada, já que esta só ocorrerá quando a “custódia” ocorrer por movimentação do jogador que vai efetuar a captura. Se um jogador não tiver como movimentar as suas peças, seu adversário deverá jogar até que surja a possibilidade de movimentação. Vence o jogo o jogador que tomar todas as peças do adversário do tabuleiro. Caso isso não for possível, vencerá o jogador que tiver mais peças no tabuleiro. Se ambos tiverem o mesmo número, a partida será considerada empatada.

ALQUERQUE (descrito no Egito)



Material: 1 tabuleiro dividido em 16 quadrados atravessados por linhas paralelas e diagonais, que formam vinte e cinco intersecções (a que se chamam pontos ou casas) e 12 peças de cores diferentes para cada jogador.

Objetivo: capturar todas as peças do adversário.

Colocam-se todas as peças no tabuleiro. Alternadamente, cada jogador move uma de suas peças para uma posição que esteja desocupada e ligada por uma linha. Para comer uma peça do adversário, salta-se por cima dela, desde que exista algum espaço vazio. Se puder comer uma peça, é obrigado fazê-lo. Se um jogador não o fizer, perde a peça. Várias peças seguidas podem ser comidas. Ganha aquele que conseguir ficar com todas as peças do adversário.

YOTÉ (descrito no Senegal)

Material: Um tabuleiro com 30 casas com 24 peças, sendo 12 de cada cor ou tonalidade.

Objetivo: Capturar ou bloquear todas as peças do adversário.

Cada jogador escolhe uma cor e coloca a sua reserva de peças fora do tabuleiro. Os jogadores determinam quem começa. Cada jogador, na sua vez, pode colocar uma peça em uma casa vazia da sua escolha, ou mover uma peça já colocada no tabuleiro. As peças se movimentam de uma casa em direção a uma casa vazia ao lado, no sentido horizontal ou vertical, mas nunca na diagonal. A captura ocorre quando uma peça pula por cima da peça do adversário, como no jogo de damas. A peça que captura deve sair da casa adjacente à peça capturada e chegar, em linha reta, na outra casa adjacente que deve se encontrar vazia. Além de retirar a peça capturada, o jogador retira mais uma peça do adversário de sua livre escolha. Assim, para cada captura, o jogador exclui um total de duas peças do adversário. A captura não é obrigatória. Caso o jogador sofra captura de uma peça e não possua outras sobre o tabuleiro, seu adversário não poderá reivindicar a outra peça no qual teria direito. Um jogador pode capturar várias peças do adversário com a mesma peça, até que não existam mais condições de pular. Durante a captura múltipla é obrigatório, depois de cada captura, retirar a segunda peça antes de seguir com outras capturas. É permitido retirar uma peça que lhe dê condição de continuar capturando outras peças. O jogo termina quando um dos jogadores ficar sem peças ou com as peças bloqueadas. Quando os jogadores concordam que não há mais nenhuma captura possível, vence aquele que capturou mais



peças. Se os dos jogadores ficarem com três ou menos peças no tabuleiro, e não tenha mais possibilidades de efetuar capturas, o jogo termina empatado.

SHISIMA (descrito no Quênia)

Material: Um tabuleiro octogonal, três peças claras e três peças escuras.

Objetivo: Colocar três peças em linha reta.

Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, revezando-se. Não é permitido saltar por cima de uma peça. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo. Os jogadores devem revezar para iniciar o jogo. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado.

MANCALA (Descrito na África Ocidental)

Material: Um tabuleiro com 2 filas de 6 buracos e 48 pedrinhas ou sementes.

Objetivo: Conquistar mais sementes ao final do jogo

O jogo começa com os jogadores se sentando à frente do tabuleiro, cada um com uma fileira de cavidades diante de si e um oásis à sua direita. Cada jogador deve semear quatro sementes em cada cavidade. A dupla pode definir uma regra para escolher quem inicia a jogada. O primeiro jogador escolhe uma de suas cavidades, retira todas as sementes e as semeia no tabuleiro, nas cavidades subsequentes, uma a uma, até que não sobre nenhuma das sementes que foram retiradas da cavidade. O jogador distribui as sementes no sentido anti-horário, em sua fileira e na fileira do outro jogador. Sempre que passar por seu oásis, o jogador deve depositar uma semente lá. E quando passar pelo oásis do adversário não deve depositar nenhuma semente. Se a última semente que o jogador depositou foi no próprio oásis, ele tem a oportunidade de jogar novamente. Caso contrário, será a vez do outro jogador. Esse processo deverá ser repetido até que uma das fileiras de cavidades esteja completamente vazia. Quando um dos jogadores não tiver mais sementes nas cavidades de sua fileira, o jogo é finalizado. Nesse momento, é necessário contar quantas sementes cada participante conseguiu depositar no seu oásis. Ganha o jogo quem tiver mais sementes no seu oásis.



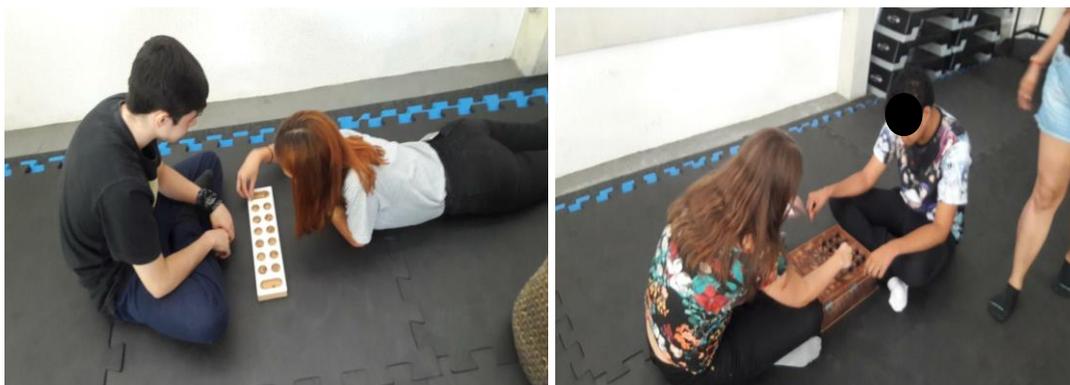
JOGO DA ONÇA (descrito em diferentes etnias indígenas)

Material: 1 tabuleiro, 14 peças pretas (cachorros) e uma rolha (onça)

Objetivo: Para vencer o jogo, a onça precisa comer os cachorros, sendo que estes devem encurralar a onça.

A onça inicia o jogo movimentando-se para o ponto mais próximo. O cachorro deve aproximar-se da onça. A onça precisa comer seis cachorros para vencer. Os cachorros precisam encurralar a onça de modo que ela não consiga mais fazer movimentos. Para comer os cachorros, a onça precisa de um ponto vazio atrás deles. A onça pode comer apenas um cachorro por vez. A movimentação das peças lembra o jogo de damas. Vence o jogo o jogador que conseguir primeiro encurralar a onça ou comer os seis cachorros.

Figura 1 – Mancala e jogo da onça vivenciados nas aulas de Educação Física escolar



Fonte: construção dos autores

Recentemente, foram publicados em importantes periódicos da Educação Física brasileira, estudos sobre a cultura afro-brasileira e sua aproximação ao campo da Educação Física escolar. As publicações em questão têm a preocupação de interpretar a constituição da produção acadêmico científica (LIMA; BRASILEIRO, 2020; GRISON et al., 2020) e a aproximação dessa temática com o “chão da escola” (SANTOS; DE BONA; TORRIGLIA, 2020; BUGARIM et al., 2020). Uma multiplicidade de questões aflora nesses estudos, mas o que chama a atenção é o crescente interesse pelo tema da cultura afro-brasileira e como ela se estabelece nas mais diferentes práticas corporais, principalmente nas temáticas referentes aos esportes, lutas, danças e jogos. Neste texto entendemos que os jogos e brincadeiras podem nos levar a compreender um pouco mais da perspectiva de ser e viver do africano,



pois a relação ganhar-perder-dominar (SILVA, 2018) é um pouco diferente das relações estabelecidas na cultura ocidental.

O jogo da mancala, por exemplo, contempla elementos de coletividade, desde a criação do tabuleiro, distribuição das peças e dinâmica de um jogo em que a solidariedade é a tônica e o fundamento principal de seu desenvolvimento. Na cultura escolar, o jogo de xadrez, proveniente da cultura europeia, desenvolve uma outra lógica, pautada na captura e na conquista, desenvolvendo mesmo que de forma implícita tais valores nesse jogo, o que difere frontalmente do também jogo de tabuleiro mancala. Entendemos que estabelecer esse debate crítico de forma intercultural, sem hierarquizações, tampouco sobreposições culturais, é uma forma interessante de iniciarmos um estudo do que realmente parecem ser relações étnico- raciais.

Nesse sentido, ao final da oficina com os jogos de tabuleiro de matriz africana e indígena, debatemos com os estudantes sobre as características e a história dessas práticas corporais, os motivos que levam a maioria da população a desconhecer a produção de conhecimento organizada nos países do continente africano e nas etnias indígenas e como as desigualdades estabelecidas pelo sistema capitalista provocou um apagamento dessas culturas (SOUSA SANTOS, 2020).

Dialogando com a fundamentação teórica apresentada por Coelho e colaboradores (2020), apresentamos aos jovens como que o corpo negro foi “coisificado” pelo colonialismo, a escravidão e o capital, inviabilizando o reconhecimento das práticas corporais da cultura afro-brasileira na nossa sociedade. Esse momento da conversa foi muito importante para que todos e todas pudessem compreender o racismo estrutural que ainda persiste em provocar desigualdades no momento histórico em que vivemos.

JOGOS COOPERATIVOS

Os jogos cooperativos foram realizados durante duas aulas. Decidimos vivenciar os gestos dessas práticas corporais com os discentes para problematizar com eles e elas sobre a extrema competição existente na sociedade contemporânea, onde as pessoas vivem cada vez mais apenas para consumir, se transformando em mercadoria (BAUMAN, 2008). Essa ideia surgiu por conta das problematizações realizadas após a vivência da mancala, onde os estudantes, muitas vezes, não conseguiam compreender o motivo de um jogo competitivo possuir claros elementos de cooperação. Nesse contexto, a competição estava



tão inerente a vida dos jovens, que já existia certa dificuldade de vivenciar outras experiências que tivessem em evidência o processo de colaboração para resolver situações cotidianas.

Utilizamos como referência para esse tema a obra de Brotto (1997). Mostramos esse livro para os alunos e as alunas e debatemos com os jovens sobre as diferenças entre os jogos competitivos e os cooperativos, explicando as características desses dois tipos de práticas corporais que o autor defende. Alguns dos jogos vivenciados também foram retirados dessa obra. A seguir, descreveremos os jogos que foram realizados e mostraremos mais algumas fotos das vivências.

TRAVESSIA

Divide-se o grupo em duas equipes (navios) que formarão uma esquadra e ficarão dispostas em duas fileiras, uma de frente para a outra na quadra. Todos os tripulantes iniciarão o jogo dentro de um bambolê. Cada “navio” deverá chegar ao “porto seguro” que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém, para isso deverá chegar com todos os seus bambolês e com todos os participantes. Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar os bambolês. Quando todos os “navios” conseguirem alcançar o “porto seguro”, o desafio será vencido por toda a esquadra.

NÓ HUMANO

Todos os participantes ficam em círculo e devem dar as mãos uns aos outros, formando um nó. Nenhum jogador pode dar as mãos ao participante do lado e também não pode segurar nas mãos da mesma pessoa. Quando o grupo estiver no nó, todos e todas precisam colaborar para os participantes voltarem ao círculo inicial, desatando o nó que se formou. O grupo precisa finalizar essa tarefa em um tempo estabelecido pelo professor.

CANETA NA GARRAFA



Os participantes fazem um círculo e no meio será colocada uma garrafa vazia. Cada participante segura na ponta de um cordão que estará ligado a uma caneta no centro e aos outros cordões serão distribuídos em outras direções para os colegas do grupo que irão segurar nas outras pontas opostas. O objetivo do jogo é colocar a caneta dentro da garrafa apenas segurando nas pontas dos cordões.

PASSA BOLA

Os jogadores sentam em círculo e um deles segura uma bola na mão. Ao iniciar a atividade, os participantes devem passar a bola com os cotovelos para as pernas de quem estiver ao seu lado. Esse, por sua vez, precisa pegar a bola com os pés e passar a bola para os cotovelos do próximo jogador. O jogo termina depois de um tempo determinado pelo grupo, sendo que a bola precisa passar por todos os jogadores antes de finalizar do tempo estipulado.

PASSA BAMBOLE

Forma-se um grande círculo com todos os praticantes de mãos dadas. Um bambolê fica entre os braços de dois jogadores para iniciar o jogo. Eles terão que passar o bambolê sobre o corpo sem soltar as mãos, possibilitando que a pessoa que estiver ao lado continue a atividade. O jogo termina quando todos os participantes conseguem passar o bambolê, sem soltar as mãos, pelo seu corpo, em um tempo determinado.

ALGEMA

Duas pessoas são algemadas com um barbante. Quando iniciar o jogo, essa dupla precisa sair dessa algema, sem quebrar o material. Existe apenas uma forma para alcançar esse objetivo, sendo que todos os participantes precisam se movimentar entre os barbantes para se desvencilhar da algema. Como a atividade é realizada com um grupo grande de pessoas, quando uma dupla conseguir sair da algema, esses jogadores precisam ajudar os colegas a superar o desafio. O jogo acaba quando todos os participantes conseguem escapar das algemas.

Figura 2 – Jogos cooperativos vivenciados nas aulas de Educação Física Escolar



Fonte: construção dos autores

Para finalizar essa aula fizemos a leitura de uma parte do livro intitulado “Uberização: a nova onda do trabalho precarizado”, publicado por Slee (2017). Nossa intenção foi problematizar com os jovens sobre a economia de compartilhamento, que prometeu possibilitar a cooperação direta entre os indivíduos, mas gerou acumulação de fortunas para poucas corporações digitais, a erosão de muitas comunidades, a precarização do trabalho e o consumismo. Chegamos na conclusão que só podemos pensar em uma sociedade mais cooperativa se o objetivo realmente for diminuir as desigualdades sociais e não gerar mais produtividade e riqueza para poucos.

JOGOS E BRINCADEIRAS REALIZADAS EM DIFERENTES ETNIAS INDÍGENAS, PAÍSES AFRICANOS E ESTADOS BRASILEIROS

Os jogos e as brincadeiras de diferentes culturas foram vivenciados durante 16 aulas. Pesquisamos essas manifestações da cultura corporal realizadas em diversificadas regiões brasileiras e em diferentes países do continente africano. Em algumas aulas, explicamos os jogos para os estudantes e depois conversamos com eles e elas sobre a localização geográfica que as crianças faziam essas práticas corporais. Em outras situações, levamos os jogos e brincadeiras escritos e pedimos para que os alunos e as alunas realizassem a leitura dos textos, relatassem como que essa atividade era realizada e em qual local foi visto pessoas brincando e jogando. Após a discussão, os discentes podiam escolher quais jogos e brincadeiras mais gostaram para vivenciar.



Destacamos que realizamos as pesquisas desses jogos e brincadeiras nos sites “Território do Brincar”² e “Mapa do Brincar”³, que são fontes onde estudiosos dessas manifestações da cultura corporal analisaram como que as pessoas jogam e brincam em diferentes regiões brasileiras. Os jogos e brincadeiras realizados por etnias indígenas foram descritos por Grando, Xavante e Campos (2010). Os jogos de matriz africana foram encontrados nas produções publicadas por Prista, Tembe e Edmundo (1992), Ripoll e Curto (2011) e Cunha (2016).

Dessa forma, descreveremos nas próximas páginas todos os jogos realizados e em qual região são praticados, de acordo com as pesquisas realizadas. Ao final das descrições, mostraremos imagens das aulas em que os discentes vivenciaram os gestos dessas práticas corporais.

CINCO-MARIAS (Descrita em Belo Horizonte – Minas Gerais)

As “cinco Marias”, que dão nome a brincadeira, são os saquinhos de pano cheios de areia ou arroz. Ela consiste em executar uma sequência de movimentos com os saquinhos. Há várias fases e ganha quem conseguir executar corretamente todas elas. Quem errar perde a vez, tendo que retomar na próxima rodada de onde parou. O jogador tem que escolher um dos saquinhos, jogá-lo para o alto, pegar outro no chão e pegar o que está no alto antes que ele caia. Quem conseguir superar essa etapa tem que pegar duas Marias antes de segurar a que está no alto. Na terceira etapa, ele tem que recolher três Marias por vez, antes de pegar a que está no alto. Na última etapa, cinco Marias são lançadas para o alto ao mesmo tempo e o jogador tem que tentar pegá-las com as costas da mão. Ganha quem conseguir cumprir todas as etapas ou quem, ao final, conseguir pegar o maior número de Marias jogadas para o alto.

ELÁSTICO (Descrito em Santo André – São Paulo)

Para pular ou saltar na brincadeira de elástico, são necessários no mínimo três participantes. Os jogadores amarram as pontas de uma tira de elástico de aproximadamente três metros de comprimento. Há casos em que os jogadores improvisam esse “instrumento” da brincadeira com meias-calças. Dois participantes, distantes três metros um do outro,

² Acesso em: <https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>.

³ Acesso em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/regioes.shtml>.



colocam o elástico ao redor das suas pernas, formando um retângulo. O terceiro participante se posiciona ao lado do elástico esticado e pula no vão do retângulo, com uma ou duas pernas. Os pulos são alternados de acordo com a sequência estipulada pelos jogadores e também de acordo com a movimentação do elástico, que sobe, desce e cruza. Uma canção, ou até mesmo o cantar de uma palavra, dividida sílaba a sílaba, pode determinar os movimentos de quem pula. Nomes de comida são populares na brincadeira de elástico.

BARRA MANTEIGA (Descrita em Alto Paraíso- Goiás)

Os participantes se dividem em dois grupos de quatro pessoas ou mais. Eles desenham uma linha no chão para dividir os grupos. Cada grupo fica em seu campo, perto da linha, com as mãos estendidas. Para começar a brincadeira, uma pessoa sai correndo de um grupo, bate na mão de alguém da equipe adversária e volta correndo para seu grupo. Quem levou o tapa na mão tem que correr atrás da pessoa que bateu. Se chegar até o grupo dela e ela tiver passado da linha, o jogador tem que bater na mão de outra pessoa. Se quem levou o tapa entrar no campo do time adversário durante a corrida, tem que ir para esse time. Ganha a equipe que tiver mais participantes no final.

COELHO SAI DA TOCA (Descrito em Guaporé – Rio Grande do Sul).

Em roda, o grupo se divide em trios. Dois dos participantes de cada trio ficam de mãos dadas e as erguem para fazer a toca, onde o terceiro integrante senta para ser o coelho. Um integrante fica no centro da roda, sem toca. Quando ele diz “cada coelho na sua toca”, todos saem das suas tocas para entrar na do vizinho. Nesse momento, o participante que estava no centro tentar roubar a toca de alguém. Se conseguir, a pessoa que perdeu a toca vai ao centro da roda e a brincadeira recomeça. Os coelhos também podem ficar parados enquanto as tocas se movem. Mas, nesse caso, a frase é diferente. Deve-se dizer “toca procura coelho”. Caso o participante que está comandando a brincadeira diga a palavra “terremoto”, coelhos e tocas devem ser trocados.

BALEADO (Descrito em João Pessoa – Paraíba)

Baleado é um tipo de queimada. Para brincar, o grupo deve ser dividido em duas equipes. Os dois times disputam par ou ímpar para saber com quem começa a bola. O



objetivo do jogo é baleiar (queimar) o time adversário, mas só do joelho para cima. Se a bola pegar do joelho para baixo, a jogada deve ser repetida. Quem for baleado vai para o mofo (que fica atrás do campo do time adversário). Entretanto, quem está no mofo pode tentar pegar as bolas que escapam e, caso consiga, deve tentar baleiar as pessoas que estão na sua frente, que são os membros do time adversário. Se ele conseguir, imediatamente se salva e pode voltar para seu campo, enquanto o baleado vai para o mofo de outro time. A brincadeira só termina quando todos os integrantes de uma das equipes estiverem no mofo.

CAMA DE GATO (Descrito nas etnias indígenas brasileiras)

É um jogo para duas ou mais pessoas e consiste em uma variedade de figuras de barbante situadas por fases e trocadas entre as mãos dos participantes. Corta-se um pedaço de barbante (aproximadamente 1,80m) e amarram-se as duas pontas. Colocam-se as duas mãos dentro do círculo e estica-se o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Sem largar o barbante, devem ser enfiados os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. Depois é a vez do primeiro jogador.

JOGO DA BANDEIRINHA (Descrito nos povos indígenas – Xavantes)

Formam-se dois grupos. O espaço é dividido em duas partes e cada equipe fica em um dos lados fincando um pedaço de madeira, ao fundo do seu. Os participantes de um grupo tentam entrar no campo adversário, com a intenção de pegar o pedaço de madeira, sem ser tocado. Caso sejam tocados, ficam parados no campo adversário esperando que alguém do seu time venha salvar. Vence o jogo a equipe que trazer o pedaço de madeira do time adversário para o seu campo.

BRINCADEIRA DA ONÇA (Descrita na terra indígena Panará)

Uma pessoa é escolhida para ser a onça. Todos os participantes devem sentar em fila, um atrás do outro com as pernas afastadas. Esses são os porcos. A última pessoa da fila deve sair do seu lugar sem que seja pego pela onça. O pássaro deve avisar o porco que ele pode sair. O porco não pode sair sem esse aviso. Quando a onça consegue pegar o porco ele



leva para um canto, então a fila de porcos vai diminuindo. A brincadeira termina quando a onça consegue pegar todos os porcos.

NDULE NDULE (Descrita em Guiné-Bissau)

As crianças estão sentadas em cadeiras. As cadeiras estão dispostas em círculo, para enfatizar a circularidade. Um dos participantes passa tocando as pernas ou os joelhos dos jogadores pronunciando Ndule Ndule. Os jogadores, após terem suas pernas tocadas, devem esticar as pernas e levantá-las. Depois que todos estejam com as pernas levantadas eles não podem mais baixar. Perde a criança que baixar alguma das pernas. Ganha a última a ficar sem baixar nenhuma das pernas.

KAMESHI NE MPUKU (O GATO E O RATO) (Descrito no Congo)

Os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.) deixando um espaço de aproximadamente um metro entre eles. Em cada linha os alunos ficam de mãos dadas. A seguir são escolhidos dois alunos (o rato e o gato). O professor ou uma criança assume a figura de coordenador da brincadeira. Para iniciar o jogo, o gato persegue o rato entre as linhas formadas pelos jogadores. Quando o coordenador gritar "coluna!" os jogadores soltam as mãos do colega da linha e colocam as mãos nos ombros do jogador a sua frente, que está de costa. Isso muda a direção dos corredores. Quando o coordenador gritar "linha!" os jogadores retiram as mãos dos ombros do colega da frente e pegam nas mãos dos colegas de linha. O coordenador fica modificando a configuração dos corredores. O rato e o gato devem ficar atentos às mudanças constantes entre linhas e colunas. Nem o gato e nem o rato podem passar por baixo dos braços e devem respeitar os limites internos do labirinto. O jogo termina quando o rato for pego ou o tempo determinado pelo grupo for atingido, ficando o rato como vencedor.

MBUBE MBUBE (Descrita em Gana)

"Mbube" é uma das palavras Zulu para "leão". Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a caçar. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro para ser a caça). De olhos vendados os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar a



caça que também pode se mover, desde que também se mantenha nesse espaço. Quando o leão se aproxima da caça, as crianças devem cantar "Mbube, mbube", mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar cantam mais baixo e lento.

CONCENTRAÇÃO AO NÚMERO (Descrito no Egito)

Os participantes sentam em círculo e recebem um número, que não podem esquecer. O coordenador do jogo, que pode ser o professor, escolhe um número aleatório para começar. Todos batem nas pernas de forma ritmada. O jogador escolhido para começar deve, sentado e no ritmo das batidas, dizer o seu número e outro número aleatório, até o limite de números dados aos participantes. Ele diz, por exemplo: "1, 3". Em seguida, o jogador que recebeu o número três continua: "3, 7", sempre falando o seu número primeiro e depois outro aleatório de algum participante que se encontra na roda. O jogador que demorar ou falar o seu número errado sai do círculo. Ganha o jogo os dois últimos participantes.

Figura 3 – Jogos e brincadeiras de diferentes culturas (elástico, brincadeira da onça e mbube mbube) vivenciadas nas aulas de Educação Física Escolar



Fonte: construção dos autores



Após a vivência dessas práticas corporais, debatemos com os jovens sobre as relações de gênero, classe, raça e religião que atravessam os jogos e as brincadeiras. Ao perguntar, nas rodas de conversa, se existem manifestações da cultura corporal que apenas meninas ou apenas meninos devem fazer, desmontamos um discurso conservador de uma parcela da sociedade que ainda relaciona as atividades corporais com a orientação sexual das pessoas. Refletimos sobre o motivo dos jogos de matriz africana e indígena parecerem tanto com as brincadeiras que realizamos na infância, analisando a hibridização⁴ dessas culturas. Pensamos juntos sobre as brincadeiras que apresentam discursos religiosos, como a amarelinha praticada com o céu e o inferno. Ao final de cada aula, esses debates eram realizados com a intenção de ampliar o pensamento crítico dos alunos e das alunas sobre essa temática.

Com a intenção de problematizar a relação entre cultura, religião e geração, assistimos o documentário “Terreiros do Brincar”⁵. Essa produção cinematográfica retrata a participação de crianças em vários grupos de manifestações populares em quatro estados brasileiros e a sua relação com um brincar coletivo, inter-geracional e sagrado. Após analisar o filme, os alunos e as alunas tiraram uma foto brincando com a pessoa mais velha da sua família, sendo que ela precisava ensinar uma brincadeira da sua infância.

Todas essas ações didáticas foram realizadas na intencionalidade de efetivar uma educação antirracista. Em diálogo com Nascimento (2016), defendemos que o sistema educacional ainda funciona como um aparelhamento de controle na estrutura de discriminação cultural. A mesma situação acontece nas aulas de Educação Física que reproduzem o discurso colonizador do esporte de alto nível ou da concepção biológica de saúde. Portanto, nesse momento do projeto educativo, vivenciamos experiências e dialogamos sobre conhecimentos sobre a história e a cultura afro-brasileira e indígena.

⁴ Na perspectiva de Candau (2008), vivemos em sociedades onde os processos de hibridização cultural são intensos e mobilizadores da construção de identidades abertas, em construção permanente, o que supõe que as culturas não são puras. A hibridização cultural é um elemento importante para levar em consideração na dinâmica dos diferentes grupos socioculturais. Dessa forma, os jogos e brincadeiras realizados por um determinado grupo possui diversas características daquela comunidade, mas já passou por um processo de transformação por conta da intensa globalização vivenciada pela humanidade.

⁵ Acesso em: <https://www.videocamp.com/pt/movies/terreiros-do-brincar-2017>.



Colocando em evidência as experiências político-pedagógicas apresentadas por Nobrega (2019) e Coelho e Rocha (2019), concordamos que as aulas de Educação Física poderão fazer parte da luta antirracista quando os professores e as professoras do componente curricular reconhecerem a importância de inserir a identidade e a cultura negra nos projetos educativos que organizam nas suas escolas, a partir da tematização das práticas corporais com os estudantes.

JOGOS DE CARTAS

Desenvolvemos os jogos de cartas em duas aulas durante esse projeto educativo. Decidimos tematizar essa prática corporal porque percebemos uma grande quantidade de estudantes que praticavam esses jogos nos intervalos e fora dos horários de aula. Muitas vezes, ao chegarmos na sala de aula para encontrar os alunos e as alunas, muitos deles estavam realizando diferentes jogos de cartas.

Para iniciar a aula, problematizamos com os discentes sobre a história dessa manifestação da cultura corporal, enfatizando o motivo dela ser nomeada por muitos grupos como jogo de azar. Vimos que existem muitos baralhos diferentes no mundo todo e que cada cultura valoriza um jogo de cartas diferente. Além disso, analisamos que o barulho já foi utilizado para diferentes fins, como, por exemplo, por cartomantes e mágicos⁶.

Os alunos e as alunas puderam escolher quais jogos queriam realizar, mas todos e todas vivenciaram um jogo chamado “buraco” na aula, pois gostaríamos de debater com eles sobre a quantidade de estratégias necessárias para ganhar esse jogo, além da grande utilização de elementos matemáticos para pensar nessas táticas.

Quando acabamos essas atividades de ensino, alguns estudantes mencionaram que a escola quer proibir o jogo de cartas, pois os jovens poderiam viciar na realização da prática corporal. Nesse momento, diferenciamos o jogo de cartas realizado por lazer daquele que é feito com apostas. Alertamos os alunos e as alunas que muitas pessoas acabam perdendo muito dinheiro quando se viciam nessas apostas, mas isso não inviabiliza que muitas famílias organizem jogos de cartas no seu cotidiano em seu momento de lazer.

⁶ Mais informações podem ser acessadas em: <http://copag.com.br/tudo-sobre-baralhos/>



Figura 4 – Jogos de cartas vivenciados nas aulas de Educação Física Escolar



Fonte: construção dos autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar a experiência político-pedagógica descrita nesse relato, percebemos que os alunos e as alunas passaram a valorizar a cultura dos jogos e das brincadeiras, identificando que essas construções culturais ocorrem com muitos conflitos e tensões, já que a escola é um espaço de cruzamento de culturas (CANDAU, 2010).

Também apontamos a importância de problematizar os jogos cooperativos, procurando estabelecer relações entre o sistema econômico capitalista, a vida para o consumo, a competição extrema que as pessoas vivem nas relações de trabalho e os jogos que realizamos durante a infância e a adolescência. Ao vivenciar esses jogos e analisar a realidade em que vivemos, os alunos e as alunas puderam refletir sobre a essência das desigualdades sociais contemporâneas. Nessa perspectiva, debater sobre os jogos de azar também foi importante para possibilitar que os jovens conseguissem se posicionar criticamente contra discursos de grupos conservadores, que pretendem proibir a realização de certas práticas corporais ao longo da história da humanidade.

A tematização de jogos e brincadeiras advindas de diferentes contextos socioculturais buscou alcançar a ideia de justiça curricular, já que as atividades de ensino propostas nessa experiência educativa consideraram a realidade de diversificados grupos sociais, promovendo assim a construção de um mundo mais humano, justo e democrático (SANTOMÉ, 2013). Ainda destacamos a potência desses encontros realizados durante o ano letivo com os jovens, já que o processo educativo também é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca e não somente o que se passa, o que acontece, o que toca (LARROSA BONDÍA, 2002).



Partindo das relações étnico-raciais, buscamos um entendimento mais denso, de como a cultura afro-brasileira e africana, embora tão ricas, são tão pouco conhecidas no âmbito do currículo e da escola. O falso mito da “democracia racial” (NASCIMENTO, 2016; 2019), por muito tempo nos fez crer que não existia preconceito racial e nem mesmo racismo no Brasil, que vivíamos em uma cultura miscigenada e plena. Todavia, contraditoriamente, não se estabelecia uma forma de reconhecimento da história, da cultura e principalmente do protagonismo negro e indígena como seres humanos produtores e interlocutores culturais na sociedade brasileira.

Nesse contexto, a invasão cultural (FREIRE, 2019) se estabeleceu como forma de justificar a sobreposição daqueles que se julgam sujeitos, sobre aqueles que são julgados como objetos na constituição cultural e social brasileira. Dessa maneira entendemos que o multiculturalismo se encontra na escola e dessa forma a multicultural corporal (ROCHA, 2019), se constituindo no âmbito da Educação Física escolar como uma possibilidade de crítica à invasão cultural e como forma de reconhecimento do outro e sua cultura entendendo seu próprio inacabamento e buscando de forma coletiva uma aprendizagem mútua. Nesse processo de reconhecimento do outro e da diferença, que se inicia com a educação étnico-racial, acreditamos ser o primeiro passo para a construção de uma perspectiva educacional antirracista. Ao descrever e refletir sobre essa experiência educativa, destacamos a nossa tentativa de construir uma prática político-pedagógica intercultural, antirracista e crítica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para o consumo**: transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BOSSLE, Fabiano; BOSSLE, Cibele Biehl; NEIRA, Marcos Garcia. Desafios para a docência na educação física escolar. In: BOSSLE, Fabiano; WITTIZORECKI, Elisandro Schultz. **Didática(s) da educação física**: formação docente e cotidiano escolar. Curitiba, PR: CRV, 2016.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. 5. ed. Santos, SP: Projeto Cooperação, 1997.

BUGARIM, Jonatha Pereira e colaboradores. A cultura afro-brasileira na educação básica: um estudo sobre o exercício da lei 10.639/03 em três escolas municipais de Tucuruí-PA. **Motrivivência**, v. 32, n. 62, p. 1-19, abr./ jun., 2020.



CANDAU, Vera Maria. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Revista brasileira de educação**. v. 13, n. 37, p. 45-56, 2008.

_____. Multiculturalismo e educação: desafios para a prática educativa. In: MOREIRA, Antonio Flávio; CANDAU, Vera Maria. **Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas**. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

COELHO, Márcio Cardoso; ROCHA, Leandro Oliveira. O nosso "inédito viável": diálogos sobre o lugar da educação física escolar. **Revista brasileira de educação física escolar**, ano 5, v. 2, p. 8-21, 2019.

COELHO, Márcio Cardoso e colaboradores. Negritude, pedagogia crítica e educação física escolar: uma possibilidade de diálogo entre Aimé Césaire e Paulo Freire. In: BOROWSKI, Eduardo Batista Von; MEDEIROS, Tiago Nunes; BOSSLE, Fabiano. **Por uma perspectiva crítica na educação física escolar: ensaiando possibilidades**. Curitiba, PR: CRV, 2020. p. 143-152.

CONTRERAS, José. Relatos de experiência, em busca de um saber pedagógico. *Revista brasileira de pesquisa (auto) biográfica*, v. 1, n. 1, p. 14-30, 2016.

CORSINO, Luciano Nascimento; CONCEIÇÃO, Willian Lazaretti. **Educação física escolar e relações étnico-raciais: subsídios para a implementação das leis 10.639/03 e 11.645/08**. Curitiba, PR: CRV, 2016.

CUNHA, Débora Alfaia. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do Autor, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários para a prática educativa**. 51. ed. Rio de Janeiro: Pax e Terra, 2015.

_____. **Pedagogia do oprimido**. 69. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GOMES, Nilma Lino. Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n. 1, p. 98-109, 2012.

_____. **O movimento negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

_____. Educação e relações raciais: refletindo sobre algumas estratégias de atuação. In: MUNANGA, Kabengele. **Superando o racismo na escola**. 2. ed. Brasília, DF: MEC/BID/UNESCO, 2005.

GRANDO, Beleni Saléte; XAVANTE, Severiá Idioriê; CAMPOS, Neide da Silva. Jogos e brincadeiras indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de 18 grupos étnicos. In: GRANDO, Beleni Saléte. **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola**. Cuiabá, MT: EdUFMT, 2010.



GRISON, Francine Cruz e colaboradores. Relações étnico-raciais na educação física escolar: estado da arte em teses e dissertações brasileiras. **Coleção pesquisa em educação física**, v. 19, n. 1, p. 91-99, 2020.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista brasileira de educação**. n. 19, p. 19-28, 2002.

LIMA, Maurício; BARRETO. Antônio. **O jogo da onça e outras brincadeiras indígenas**. São Paulo: Panda Books. 2005.

LIMA, Isabela Talita Gonçalves de; BRASILEIRO, Lívia Tenório. A cultura afro-brasileira e a educação física: um retrato da produção do conhecimento. **Movimento**, v. 26, e26022, 2020.

NASCIMENTO, Abdias. **O genocídio do negro brasileiro**: processo de um racismo mascarado. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

_____. **O quilombismo**: documentos de uma militância pan-africanista. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

NEIRA, Marcos Garcia. **Ensino de educação física**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____. Análise e produção de relatos de experiência da educação física cultural: uma alternativa para a formação de professores. **Textos FCC**, v. 53, p. 52-64, 2017.

NOBREGA, Carolina Cristina dos Santos. Os orixás na educação física antirracista: educando no combate à intolerância religiosa. **Revista brasileira de educação física escolar**, ano 5, v. 2, p. 48-63, 2019.

OLIVEIRA, Luiz Fernandes; CANDAU, Vera Maria Ferrão. Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil. **Educação em revista**, v. 26, n. 1, p. 15-40, 2010.

PRISTA, António; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique**. Centro de documentação e informação "Almir Cabral" - CIDAC: Instituto Nacional de Educação Física – INEF, 1992.

RIPOLL, Oriol; CURTO, Rosa María, **Jogos de todo o mundo**. 2. ed. São Paulo: Ciranda Cultural, 2011.

ROCHA, Leandro Oliveira. **Reconhecimento intersubjetivo da multiculturalidade corporal**: o reposicionamento da teoria crítica na educação física escolar na perspectiva de Axel Honneth. 2019. 286f. Tese (Doutorado em Ciências do Movimento Humano). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2019.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. **Currículo escolar e justiça social**: o cavalo de Troia da educação. Porto Alegre, RS: Penso, 2013.



SANTOS, Karolainy Benedet dos; BONA, Bruna Carolini de; TORRIGLIA, Patrícia Laura. A cultura afro-brasileira e a dança na educação física escolar. **Motrivivência**, v. 32, n. 62, p. 1-20, abr./ jun., 2020.

SILVA, Elizabeth de Jesus da. Desafios para o ensino da cultura e história da África: experiências com jogos africanos em escolas públicas. **Novos olhares sociais**, v. 1, n. 1, p. 186-212, 2018.

SLEE, Tom. **Uberização**: a nova onda do mercado precarizado. São Paulo: Elefante, 2017.

SOUSA SANTOS, Boaventura. **O fim do império cognitivo**: a afirmação das epistemologias do sul. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2020.

Dados do primeiro autor:

Email: danielmaldonado@yahoo.com.br

Rua Pedro Vicente, 625, Canindé, São Paulo, SP, CEP: 01109-010, Brasil.

Recebido em: 07/08/2020

Aprovado em: 25/01/2021

Como citar este artigo:

MALDONADO, Daniel Teixeira e colaboradores. Tematização dos jogos e brincadeiras nas aulas de educação física no ensino médio: experiências educativas em uma perspectiva intercultural e antirracista. **Corpoconsciência**, v. 25, n. 1, p. 39-63, jan./ abr., 2021.