



PRÁTICAS CORPORAIS INDÍGENAS, AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS NA REDE FEDERAL: DIVERSIDADE ÉTNICO-RACIAL, INCLUSÃO E EDUCAÇÃO INTERCULTURAL

INDIGENOUS, AFRICAN AND AFRO-BRAZILIAN BODY PRACTICES IN THE FEDERAL SCHOOL NETWORK: ETHNIC-RACIAL DIVERSITY, INCLUSION AND INTERCULTURAL EDUCATION

PRÁCTICAS CORPORALES INDÍGENAS, AFRICANAS Y AFROBRASILESES EN LA RED ESCOLAR FEDERAL: DIVERSIDAD ÉTNICO-RACIAL, INCLUSIÓN Y EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Lays Luana Wimmer Zifirino


<http://lattes.cnpq.br/9270581609619522> 


<https://orcid.org/0009-0001-3074-9501> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul (Naviraí, MS – Brasil)

lays.zifirino@estudante.ifms.edu.br

Cryseverlin Dias Pinheiro Santos


<https://orcid.org/0000-0002-8187-5989> 


<http://lattes.cnpq.br/2979992098711553> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul (Naviraí, MS – Brasil)

cryseverlin@ifms.edu.br

Catia Silvana da Costa

<https://orcid.org/0000-0003-4217-6429> 

<http://lattes.cnpq.br/3857947314718836> 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília (Brasília, DF – Brasil)

catia.costa@ifb.edu.br

Resumo

Em diálogo com a Lei nº 11.645/2008, este trabalho descreve e analisa experiências com base em jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras em aulas de Educação Física e em um Projeto de Extensão desenvolvidos no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, *campus* Naviraí, entre 2022 e 2023. Como uma pesquisa qualitativa, de objetivo descritivo e uso da observação participante, evidenciou experiências significativas para a reflexão e o aprofundamento das questões étnico-raciais que contribuíram para a valorização dessas culturas e o desenvolvimento do raciocínio lógico e da interação social. Contudo, essas temáticas precisam constar nos Projetos Pedagógicos de Curso, não devendo depender apenas de iniciativas isoladas e, embora demonstrem impactos positivos no locus da pesquisa, não foi possível avaliar os seus efeitos a médio e longo prazos. Assim, espera-se motivar iniciativas semelhantes, incentivando práticas inclusivas e interculturais que valorizem a diversidade étnico-racial.

Palavras-chave: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Indígenas, Africanas e Afro-Brasileiras; Educação Para as Relações Étnico-Raciais; Práticas Inclusivas e Interculturais.

Abstract

In accordance with Law No. 11.645/2008, this work describes and analyzes experiences based on Indigenous, African, and Afro-Brazilian games, toys, and play in Physical Education classes and in an Extension Project developed at the Federal Institute of Education, Science, and Technology of Mato Grosso do Sul, Naviraí *campus*, between 2022 and 2023. As a qualitative study with a descriptive objective and the use of participant observation, it highlighted



significant experiences for reflection and deepening of ethnic-racial issues that contributed to the appreciation of these cultures and the development of logical reasoning and social interaction. However, these themes must be included in the Course Pedagogical Projects and should not rely solely on isolated initiatives. Although they demonstrate positive impacts within the research locus, it was not possible to evaluate their medium- and long-term effects. Thus, we hope to motivate similar initiatives, encouraging inclusive and intercultural practices that value ethnic-racial diversity.

Keywords: Indigenous, African and Afro-Brazilian Games, Toys and Play; Education for Ethnic-Racial Relations; Inclusive and Intercultural Practices.

Resumen

In dialogue with Law nº 11.645/2008, this work describes and analyzes experiences based on indigenous, African and Afro-Brazilian games, brinquedos and jumps in Physical Education classrooms and in an Extension Project developed in the Federal Institute of Education, Science and Technology of Mato Grosso do Sul, Naviraí *campus*, between 2022 and 2023. As a qualitative research, with a descriptive objective and use of participant observation, it evidenciu significant experiences for the reflection and deepening of ethnic-racial questões that contribute to the valorization of these cultures and the development of logical reasoning and gives social interaction. However, these themes need to be included in our Course Pedagogical Projects, we do not have to depend only on isolated initiatives and, in order to demonstrate positive impacts in the research, it is not possible to validate their effects in the medium and long terms. Thus, it hopes to motivate similar initiatives, encouraging inclusive and intercultural practices that value ethnic-racial diversity.

Palabras clave: Juegos, Juguetes y Juegos Indígenas, Africanos y Afrobrasileños; Educación Para las Relaciones Étnico-Raciales; Prácticas Inclusivas e Interculturales.

INTRODUÇÃO

Diante da diversidade étnico-racial que compõe a sociedade brasileira, destaca-se a importância das instituições de ensino promoverem uma educação plural, antirracista e comprometida com a formação cidadã das/os estudantes.

Nesse processo, é fundamental que as práticas pedagógicas estejam voltadas ao enfrentamento das desigualdades sociais e étnico-raciais desde os primeiros anos da Educação Básica, o que inclui o campo da Educação Física. Conforme Moreira e Peres (2019), é fundamental abordar a temática indígena nessa área, visando fomentar uma educação mais plural e multicultural para a formação completa do ser humano, o que é essencial para todas as instituições educacionais.

Nesse contexto, é importante mencionar a Lei nº 11.645/2008 (Brasil, 2008) que determina a obrigatoriedade do estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nas instituições de ensino fundamental e médio, sendo um instrumento essencial para orientar as ações pedagógicas na construção de novas experiências e na valorização dos povos negros e indígenas. Desse modo, todas as disciplinas do currículo da Educação Básica devem trabalhar com conteúdos da história e cultura africanas, afro-brasileiras e indígenas (Jesus, 2015).

Mesmo com a vigência da Lei nº 11.645/2008, que tornou obrigatório o ensino da história e cultura indígena e afro-brasileira na Educação Básica, não tem garantido, por si só, a efetivação de práticas comprometidas com a valorização dessas identidades nos espaços





escolares. A Educação Física, ao incorporar jogos, brinquedos e brincadeiras de matrizes indígenas, africanas e afro-brasileiras, mostra-se como um campo fértil para o fortalecimento de práticas voltadas à valorização da diversidade étnico-racial. As ações desenvolvidas no IFMS *campus* Naviraí, nesse sentido, representam uma possibilidade concreta de promover uma Educação Física alinhada à proposta de uma educação plural, inclusiva e comprometida com a superação do racismo estrutural.

Em face desse cenário, este trabalho busca responder à seguinte problemática: como o desenvolvimento dessas práticas têm contribuído para efetivar a Lei nº 11.645/2008 no ensino médio integrado ao técnico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (IFMS) *campus* Naviraí e promover uma Educação Física comprometida com as relações étnico-raciais?

Para tanto, objetiva-se descrever e analisar experiências com base em jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras no contexto educacional, sobretudo nos âmbitos do ensino e da extensão na Educação Física do IFMS *campus* Naviraí nos anos de 2022 e 2023.

Dentre os objetivos específicos estão: identificar o papel da instituição educacional no trabalho com as temáticas indígena, africana e afro-brasileira, apresentando os benefícios e as razões pelas quais estas devem ser estudadas; verificar as ações desenvolvidas a respeito das temáticas no IFMS *campus* Naviraí por meio das aulas de Educação Física e ações do Projeto de Extensão “Jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras: contribuições para a reflexão a respeito das questões étnico-raciais”, desenvolvido essencialmente no ensino médio integrado ao técnico.

Esse compromisso com a valorização dos povos indígenas e afro-brasileiros é especialmente relevante em contextos como do estado de Mato Grosso do Sul (MS). Segundo a Agência de Desenvolvimento Agrário e Extensão Rural (Mato Grosso do Sul, 2023), está concentrada a terceira maior população indígena do país, com um total de 116.346 mil habitantes que, em comparação a 2010, aumentou significativamente (Maciulevicius, 2023). Além disso, no documento há a afirmação da presença indígena em todos os 79 municípios do estado. Chamorro e Combès (2019) alegam que os povos indígenas que atualmente residem no estado são 11: Terena e Kinikinau (família linguística arawak), Kaiowá e Guarani (família linguística tupi-guarani), Kadiwéu (de língua guaikurú), Ofaié e Guató (do tronco macro-jê), Chamacoco e Ayoreo (de língua zamuco), Atikum e Camba.





Nesse sentido, o Regulamento do Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas do IFMS (Brasil, 2016) objetiva contribuir diretamente para a implementação da Lei nº 11.645/2008, mediante a promoção de ações que valorizam as identidades negras e indígenas. No *campus* Naviraí, iniciativas nas aulas de Educação Física e no Projeto de Extensão reforçaram a importância de uma educação para as relações étnico-raciais, especialmente ao destacar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras como ferramentas pedagógicas que dialogam com a diversidade étnica presente no país e no estado de MS.

De acordo com Bento (2012), com base em jogos de origem indígena e africana, é possível proporcionar valorização, conhecimento e reconhecimento, além de conhecer as diversidades culturais. Santos e Barbosa (2023) destacam que, para a construção de uma educação para a diversidade, faz-se necessário estar em constante atividade de reflexão. Além disso, essa temática pode ser trabalhada em diversas Unidades Curriculares, apresentando inúmeros benefícios aos/às estudantes.

A Educação Física permite, conforme Pereira (2021), repensar os elementos das práticas corporais indígenas, e que se faz necessária a aplicação de saberes étnico-raciais para favorecer a diminuição das desigualdades sociais, uma vez que essa perspectiva reforça o papel da área como um campo que vai além do desenvolvimento motor, assumindo uma função social ao incorporar conhecimentos historicamente marginalizados. Acrescenta que, ao considerar os saberes indígenas no planejamento pedagógico, o/a professor/a contribui para a construção de uma educação mais inclusiva, crítica e sensível às diferentes realidades culturais e, dessa forma, a presença desses conteúdos nas aulas torna-se uma estratégia para romper com lógicas coloniais e promover a valorização das identidades indígenas no ambiente escolar.

Essa perspectiva converge para a interculturalidade que, de acordo com Nascimento (2014), representa a interação entre grupos de diferentes etnias e culturas. Uma educação baseada na interculturalidade, segundo Santiago, Akkari e Mesquida (2020), consegue enfrentar as desigualdades, transformando a visão que muitas vezes enxerga diferenças como limitações, o que contribui para a formação de uma sociedade mais inclusiva, participativa e crítica, rompendo com os padrões de dominação estabelecidos desde a colonização que, até hoje, são mantidos por elites econômicas e políticas que buscam preservar seus privilégios às custas da exclusão das classes populares.



Em consonância com os autores, é importante destacar que o conceito de inclusão abordado neste trabalho está relacionado à valorização da diversidade étnico-racial e à garantia de espaço, visibilidade e pertencimento às culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras no ambiente escolar. Dessa forma, para haver de fato inclusão, é preciso ir além do acesso à escola, sendo assegurado às populações negras, indígenas e outros grupos minorizados, o reconhecimento de seus saberes, suas práticas culturais e histórias nos currículos, nas metodologias e avaliações escolares.

O interesse pela temática surgiu após estudos e vivências em aulas de Educação Física no ensino médio integrado ao técnico em Informática para Internet, nas quais foram trabalhados jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras, além de uma breve participação no Projeto de Extensão. Essas experiências seguem relatadas no próximo tópico. As Unidades Curriculares, presentes do 1º ao 5º semestres nos cursos de ensino médio integrado ao técnico em Agricultura e Informática para Internet do IFMS *campus* Naviraí, denominam-se, de acordo com os respectivos Projetos Pedagógicos de Cursos (Brasil, 2019a, 2019b), Educação Física 1, Educação Física 2, Educação Física 3, Educação Física 4 e Educação Física 5.

O próximo tópico também apresenta o contexto em que esta pesquisa foi realizada, com destaque para o local, o período e o público envolvido. Também seguem descritas a abordagem e o instrumento adotados, com ênfase na pesquisa qualitativa de caráter descritivo e na observação participante (Bogdan; Biklen, 1994). Além disso, o texto detalha os espaços de atuação - como as aulas de Educação Física e o Projeto de Extensão - e aborda, subsidiado por Brasil (2016), os cuidados éticos tomados ao longo do estudo.

Assim, espera-se refletir a respeito da importância de conhecer e valorizar diferentes culturas, promovendo uma educação para as relações étnico-raciais. Igualmente, espera-se que este trabalho demonstre de que maneira a abordagem de jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras no contexto educacional, especialmente em aulas e projetos de Educação Física, podem contribuir para a valorização de diferentes histórias e manifestações culturais, destacando os benefícios dessas práticas pedagógicas no combate a estereótipos e no (re)conhecimento da diversidade cultural brasileira.



METODOLOGIA

As experiências relatadas e analisadas nesta pesquisa foram desenvolvidas no IFMS *campus* Naviraí, nos anos de 2022 e 2023, no contexto do ensino médio integrado ao técnico. Caracterizado como uma pesquisa qualitativa de objetivo descritivo, e uso da observação participante (Bogdan; Biklen, 1994), este trabalho fundamenta-se na análise das práticas pedagógicas realizadas nas aulas de Educação Física e no Projeto de Extensão “Jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras: contribuições para a reflexão a respeito das questões étnico-raciais”.

O lócus da pesquisa foram as turmas dos cursos de ensino médio integrado ao técnico em Agricultura e em Informática para Internet do IFMS *campus* Naviraí. As atividades de Educação Física 1 e Educação Física 2, bem como as ações do Projeto de Extensão, constituíram os principais espaços de análise. As observações, descrições e interpretações das vivências foram realizadas pela primeira autora, que também atuou como participante das ações pedagógicas, o que fortalece a perspectiva da observação participante. Essa metodologia permitiu um olhar mais sensível e reflexivo no tocante às interações entre os sujeitos e as práticas desenvolvidas no ambiente escolar.

Quanto aos aspectos éticos, todas as imagens utilizadas pertencem ao domínio institucional do IFMS e estão autorizadas para fins acadêmicos e científicos, conforme as normativas da instituição. Contudo, optou-se por não expor os rostos dos/as estudantes envolvidos/as, com o objetivo de preservar suas identidades e garantir maior proteção à privacidade dos/as adolescentes participantes. Tal conduta está em conformidade com a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (Brasil, 2016), que regulamenta a pesquisa envolvendo seres humanos na área das Ciências Humanas e Sociais.

A próxima seção apresenta, de forma descritiva e analítica, as ações realizadas no âmbito do ensino e da extensão, com destaque para o supracitado Projeto. Dessa forma, foram abordadas as atividades práticas, os conteúdos trabalhados, os métodos utilizados, destacando os desafios e as contribuições dessas iniciativas para a valorização da diversidade cultural e o enfrentamento do racismo na instituição de ensino, especialmente no IFMS *campus* Naviraí.



EXPERIÊNCIAS NOS ÂMBITOS DO ENSINO E DA EXTENSÃO DO IFMS *CAMPUS* NAVIRAÍ

As ações relatadas e analisadas neste tópico aconteceram tanto em aulas de Educação Física quanto no Projeto de Extensão, coordenado pela docente da área, pertencente, na época, ao quadro de pessoal permanente do *campus*. Dentre as ações, destacam-se: conteúdos e atividades avaliativas coletivas com base em jogos, brinquedos e brincadeiras infantis em Educação Física 1 no primeiro semestre de 2022; apresentações e oficinas, em Educação Física 2, de jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras no Festival de Arte e Cultura do IFMS *campus* Naviraí em 09/11/2022; e apresentação do referido Projeto para as turmas ingressantes no primeiro semestre de 2023.

Conforme o Projeto Pedagógico de Curso do ensino médio integrado ao técnico em Informática para Internet do IFMS *campus* Naviraí (Brasil, 2019b), a Educação Física integra o currículo como uma área do conhecimento fundamental, sendo organizada em várias Unidades Curriculares. Segundo o documento, as ementas de Educação Física 1 e Educação Física 2 abrangem a história da cultura corporal, a trajetória da área no Brasil, a anatomia dos sistemas locomotor e cardiorrespiratório, os esportes coletivos, as lutas, os jogos e a ludicidade.

Ao abordar esses conteúdos, a Educação Física contribui para a formação integral do/a estudante, contemplando os princípios do Projeto Pedagógico de Curso. Embora a temática da história e cultura afro-brasileiras, africanas e indígenas não constem nas ementas do documento, foram abordadas em aulas pela supracitada docente, sendo um aspecto relevante para reflexão e análise crítica.

No ensino, a abordagem de conteúdos como a introdução de jogos, brinquedos e brincadeiras (em Educação Física 1) proporcionaram lembranças significativas da infância e ajudaram a resgatar a essência dessas práticas. Nas Unidades Curriculares Educação Física 1 e Educação Física 2, as atividades práticas e teóricas realizadas em 2022 focaram em diferentes abordagens do ensino e da aprendizagem de jogos, brinquedos e brincadeiras. Considerando as ementas nos Projetos Pedagógicos de Cursos (Brasil, 2019a, 2019b) dos cursos de ensino médio integrado ao técnico em Agricultura e Informática para Internet, os objetivos elaborados pela docente, com base em seus respectivos Planos de Ensino, consistiram em proporcionar aos/às estudantes uma compreensão ampla desses conteúdos, tanto em suas dimensões histórica e cultural quanto em sua aplicação prática no desenvolvimento motor e social. As





aulas propuseram a problematização de conceitos e vivências que envolviam as práticas corporais, a evolução das atividades físicas e as habilidades necessárias para a execução dessas atividades, incluindo diferentes épocas, lugares e comunidades.

A ausência de questões vinculadas à diversidade e à cultura das práticas corporais nessas ementas suscita uma preocupação: se a abordagem dessas temáticas dependeu apenas da iniciativa da docente, será que outros/as professores/as também iriam trabalhar com os temas? Sem estarem formalmente previstas no currículo, há o risco de não serem desenvolvidas de maneira contínua, restringindo a compreensão dos/as estudantes no tocante à diversidade cultural presente nas práticas corporais. Incluir essas temáticas nas ementas garantiria sua presença nas aulas de Educação Física, promovendo uma formação mais ampla e articulada à valorização das diferentes expressões culturais.

Embora os jogos, os brinquedos e as brincadeiras não constem nas ementas de Educação Física 1 conforme os Projetos Pedagógicos de Cursos (Brasil, 2019a, 2019b), esses conteúdos são contemplados pela “cultura corporal” e trabalhados com base em seus próprios conceitos, com ênfase nas práticas corporais infantis. Assim, foram desenvolvidas atividades para apresentar e vivenciar esses conteúdos em quadra, permitindo aos/às estudantes reviverem as dinâmicas lúdicas características dessa fase da vida.

O grupo da primeira autora deste trabalho ficou responsável pela organização e execução do Bets, um jogo popular que envolve estratégia e agilidade, promovendo interação e colaboração entre os/as participantes. A atividade foi desenvolvida de forma que todos/as pudessem participar e colaborar, sendo divididos/as em equipes. Durante esse jogo, os/as participantes precisaram tomar decisões rápidas e trabalhar juntos/as para vencer desafios.

Os/as participantes se divertiram, aprenderam a trabalhar em grupo e melhoraram suas habilidades de comunicação e colaboração. Essas atividades possibilitaram não somente relembrar antigas memórias, mas, também, a ressignificação da importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras no desenvolvimento e na formação dos/as participantes.

Para garantir um melhor entendimento das regras e dinâmicas, esses conteúdos foram explicados por meio de conceitos e propostas avaliativas postadas no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem - Moodle - do IFMS. Além disso, as explicações foram apresentadas presencialmente antes das práticas, ou seja, no momento em que tais conteúdos seriam vivenciados. O método utilizado facilitou a compreensão e a participação efetiva dos/as estudantes.

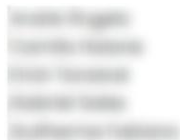


**Figura 1 – Fórum da Atividade Avaliativa de Educação Física 1.**

Re: Fórum Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

por [nome oculto] - segunda, 9 mai 2022, 15:15

Bets



Lays Wimmer

Bets é um jogo composto por quatro pessoas (duas em cada time), na qual um time tenta acertar um alvo (normalmente, uma garrafa ou tijolo), arremessando uma pequena bola. O objetivo do outro time é rebater a bola enquanto ela está em movimento para marcar 24 pontos. Os pontos são marcados quando as pessoas que estão rebatendo encostam os tacos no centro, esta ação também inverte a posição das pessoas rebatedoras. Uma vez que a bolinha acerta o alvo, o time que estava arremessando começa a rebater. Há uma regra principal no jogo na qual quem está rebatendo não pode tirar o taco de uma área delimitada, caso contrário, quem está arremessando pode decidir qual alvo ela irá tentar acertar.

Fonte: Moodle do IFMS.

Os jogos, as brincadeiras e o lúdico, presentes nas ementas de Educação Física 2 conforme os Projetos Pedagógicos de Cursos de ambos os cursos (Brasil, 2019a, 2019b), foram trabalhados em aulas mediante a apresentação e a vivência de jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras, os quais promoveram aprendizagens e entendimentos relativos às suas origens e importâncias.

Como proposta avaliativa em Educação Física 2, em 09/11/2022, foram realizadas apresentações e oficinas dessas práticas no Festival de Arte e Cultura do IFMS *campus* Naviraí por estudantes dos cursos de ensino médio integrado ao técnico em Agricultura e Informática para Internet, com base em produções planejadas e desenvolvidas nas aulas do segundo semestre de 2022. Para essas apresentações/oficinas, os grupos se encontraram algumas vezes para organizar as atividades, confeccionar os materiais e dividir as tarefas. Esse trabalho em conjunto foi essencial para garantir que todos/as contribuíssem, estimulando a colaboração e o aprendizado mútuo entre os/as estudantes.

Diversos jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras foram apresentados, confeccionados e vivenciados no dia, como Matacuzana, Peteca, Yoté, Arco e Flecha, entre outros. Esses conteúdos puderam promover o resgate e a valorização das tradições culturais, além de proporcionar aos/às participantes uma vivência enriquecedora, estimulando a troca de saberes e a reflexão a respeito da importância dessas manifestações na construção da identidade e na preservação da memória cultural.



O Chocalho Ganzá, foi apresentado pelo grupo da primeira autora deste trabalho, constituído por seis integrantes que realizaram encontros para a elaboração de cartazes, o estudo da origem e história do chocalho, e a confecção de chocalhos com copos descartáveis/cabaças e caroços de feijão/arroz para a ação no Festival. A apresentação consistiu em uma explicação breve da origem e a confecção do brinquedo em tempo real, momento em que o público também teve a oportunidade de produzir seu próprio chocalho. A apresentação e oficina envolveram quatro turmas de primeiros anos dos cursos de ensino médio integrado ao técnico do IFMS *campus* Naviraí, as quais puderam apreciar e aprender mais a respeito de jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras.

Figura 2 – Grupo Chocalho no Festival de Arte e Cultura do IFMS *campus* Naviraí.



Fonte: Acervo da Prof.^a de Educação Física.

No Projeto de Extensão, de acordo com o texto da proposta, o objetivo consistiu em “Promover a reflexão a respeito das questões étnico-raciais com base na produção, na



aplicação, na sistematização, na divulgação e no compartilhamento, para a comunidade interna e externa, de jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras com estudantes de ambos os cursos do IFMS *campus* Naviraí”.

Com base nesse objetivo, ocorreram diversas atividades, como a realização de pesquisas e estudos, além da elaboração de materiais e vivências dos conteúdos abordados. Essas ações, muitas vezes, ocorreram no *campus*, onde a primeira autora deste trabalho teve a oportunidade de aprender diretamente na prática e aplicar os conhecimentos adquiridos, além de observar os resultados dessas atividades no contexto real.

De acordo com a Política de Extensão do IFMS (Brasil, 2017, p. 01), a missão da instituição é “promover a educação de excelência por meio do ensino, pesquisa e extensão nas diversas áreas do conhecimento técnico e tecnológico, formando profissional humanista e inovador, com vistas a induzir o desenvolvimento econômico, social, local, regional e nacional.” Dessa forma, o referido Projeto foi iniciado e desenvolvido concomitantemente ao trabalho realizado nas aulas de Educação Física 2, no segundo semestre de 2022 abordando, exclusivamente, jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras. Contou com a participação de estudantes, docentes e representantes indígenas (comunidade externa) que se empenharam se encontrando, conversando, interagindo, divulgando, confeccionando materiais e apresentando suas respectivas ações para alcançar o objetivo do mesmo.

No primeiro semestre de 2023, foi realizada uma ação de apresentação do Projeto às turmas ingressantes no *campus*, momento em que tais conteúdos foram compartilhados e vivenciados. Algumas práticas apresentadas e vivenciadas nesta ação foram: Jogo da Onça, Shisima e Mancala, ou seja, jogos de tabuleiro que envolvem o uso do raciocínio lógico. A primeira autora deste trabalho ficou responsável por apresentar e orientar as vivências com base no Jogo da Onça, vivenciado por ela tanto em encontros do Projeto quanto em aulas de Educação Física. O momento foi de aprendizagem e diversão, no qual todos/as puderam conhecer um pouco mais e vivenciar diversos jogos, brinquedos e brincadeiras.

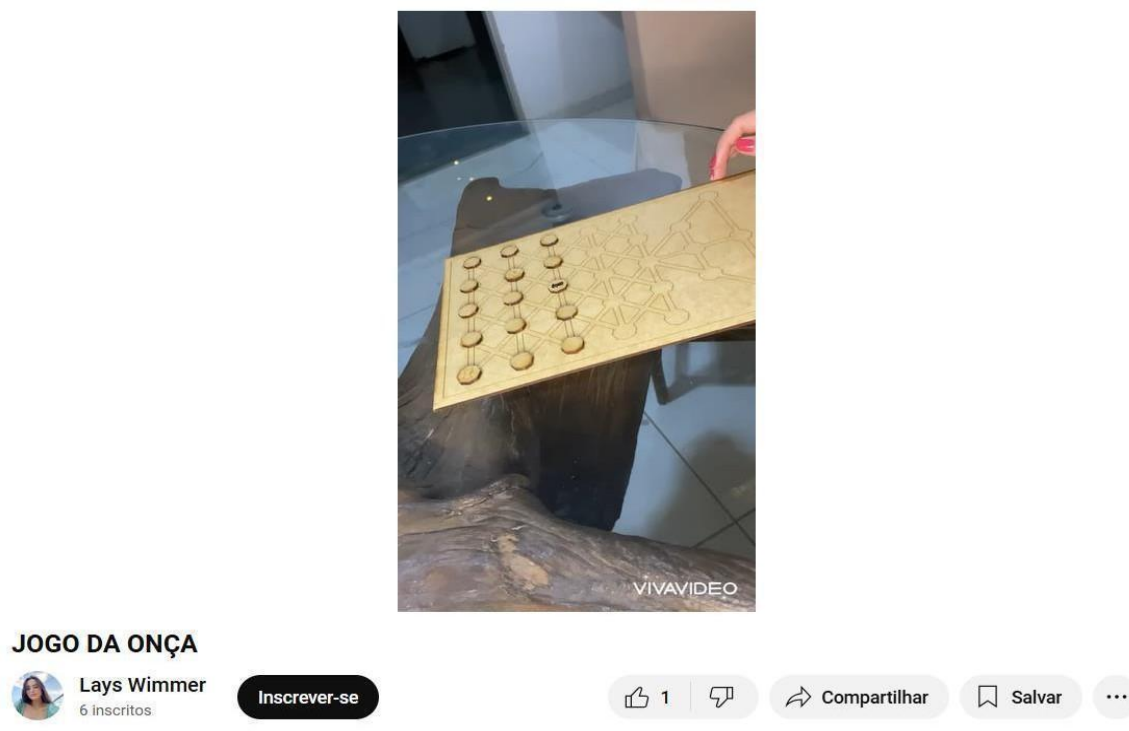
De acordo com Zifirino, Santos e Costa (2024), o Jogo da Onça pode ser ofertado para estudantes de diversas faixas etárias, para promover (re)conhecimento e respeito às culturas indígenas, além de contribuir para a valorização dos direitos legais e o fortalecimento da identidade étnica dos povos originários. As autoras apresentaram um recorte deste trabalho na Mesa Temática “Educação Física Escolar: Saberes, Perspectivas e Formação Integral” do IV Seminário da Pós-Graduação do IFMS no segundo semestre de 2024. Essa apresentação





envolveu a produção de um vídeo, no qual o Jogo da Onça foi explicado e demonstrado, conforme ilustra a Figura 3.

Figura 3 – Imagem do vídeo Jogo da Onça.



Fonte: Vídeo “Jogo da Onça”, disponível no Youtube.

O jogo é composto por um tabuleiro, sendo as peças representadas pelos cachorros e a onça. É jogado por duas pessoas, e o objetivo dos cachorros é encurralar a onça, enquanto o da onça é capturar seis dos cachorros.

Alguns materiais, como tabuleiros dos jogos Jogo da Onça e Shisima foram confeccionados no Laboratório Maker do *campus*. Igualmente, foram usados tabuleiros confeccionados pelos/as próprios/as estudantes bolsistas e voluntários/as do Projeto, com papéis coloridos, cartolinas e canetinhas, além de materiais reciclados, como tampas de garrafas pet para utilizar nos jogos supracitados. A Figura 4, a seguir, ilustra alguns materiais utilizados na composição desses jogos durante o momento prático.



Figura 4 – Apresentação do Projeto às turmas ingressantes no *campus*.



Fonte: Acervo fotográfico do Projeto de Extensão.

Considerando um dos objetivos específicos deste trabalho, referente aos jogos indígenas, faz-se necessário apresentar as seguintes definições: “jogo” como uma luta por algo ou a representação de algo (Huizinga, 2007); “jogos indígenas” como um conjunto de atividades que surgiram da vida cotidiana das diversas nações participantes, os quais destacam a disposição para demonstrar habilidades desenvolvidas ao enfrentar desafios diários (Rubio; Futada; Silva, 2006).

Para Kishimoto (1996), o jogo pode ser compreendido sob três perspectivas principais. Primeiro, pelo contexto linguístico e social, no qual seu significado e importância variam conforme a cultura e a linguagem que o definem. Segundo, como um sistema de regras que organizam sua estrutura e determinam os objetivos a serem alcançados. Por último, como um objeto material, representado por itens como tabuleiros ou peças confeccionadas em diferentes materiais. Esses três aspectos trazem uma visão abrangente da diversidade e complexidade que o conceito de jogo pode assumir (Kishimoto, 1996).



De acordo com Bento (2012), no que tange às questões sociais, a prática de jogos de origens e descendências indígenas permite que os povos indígenas apresentem os seus saberes e as suas experiências. Desse modo, vivenciam o que se ensinam e aprendem durante a prática dos jogos (Bento, 2012). Assim, por meio dos jogos indígenas, é possível trabalhar diversos fatores humanos (Bettin; Pretto 2016). Os jogos podem ser usados tanto pelo seu aspecto lúdico quanto para o desenvolvimento do raciocínio lógico, cognitivo, pedagógico e social, visando aprendizagem para a vida adulta (Bettin; Pretto 2016).

Nesse contexto, a abordagem dessas temáticas vai ao encontro das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Brasil, 2004), que tem como objetivo promover a divulgação e produção de conhecimentos, além de atitudes, posturas e valores que eduquem os/as cidadãos/ãs a respeito da diversidade étnico-racial. Essas diretrizes buscam formar os indivíduos para interagirem e negociarem objetivos comuns, assegurando a todos/as o respeito aos direitos legais e a valorização da identidade, com o intuito de consolidar a democracia brasileira.

Além disso, a Lei nº 11.645/2008 (Brasil, 2008) reforça a importância de se ensinar a história e a cultura afro-brasileira e africana nas escolas de todo o país ao estabelecer a obrigatoriedade de inclusão dessas temáticas nos currículos. Com isso, é possível ampliar o (re)conhecimento e a valorização dessas culturas no contexto educacional, articulando-se com as referidas diretrizes e contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Do mesmo modo, o trabalho com jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras converge para o Plano Nacional de Implementação das supracitadas diretrizes, contribuindo para “enfrentar as diferentes formas de preconceito racial, racismo e discriminação racial para garantir o direito de aprender a equidade educacional a fim de promover uma sociedade justa e solidária” (Brasil, 2013, p. 19).

Segundo Rezende *et al.* (2010), a peteca, de origem tupi, é um exemplo de jogo que também pode ser inserido nos ambientes escolares e que traz diversos benefícios, uma vez que contribui para o ensino de regras, noções de espaço e tempo e promove cooperação e competição. Os autores afirmam que esse jogo também estimula o pensamento, a análise e a tomada de decisões, além de desenvolver habilidades motoras finas com o uso correto da



peteca. Os/as estudantes, ao experimentarem jogos e atividades de diferentes culturas, também podem aprender a respeito de cooperação, respeito e diversidade.

Apesar das dificuldades persistentes na efetivação da Lei nº 11.645/2008 em virtude dos efeitos dos processos de colonialidade na educação, Ricardo *et al.* (2024) demonstram ser possível reconhecer a importância de incluir práticas pedagógicas que valorizem a diversidade cultural e promovam o respeito às diferenças. Nesse contexto, afirmam que as brincadeiras e os jogos tradicionais de matrizes indígenas e africanas não são apenas atividades recreativas, mas sim conteúdos essenciais que contribuem para a construção de uma educação voltada para as relações étnico-raciais.

Assim, ao valorizar a diversidade cultural e integrar práticas de diferentes grupos étnicos nos processos de ensino e aprendizagem, é possível caminhar para a formação de indivíduos mais conscientes, críticos e respeitosos, capazes de transformar o meio social em que estão inseridos.

Diante das experiências descritas e análises desenvolvidas, a próxima seção apresenta as considerações finais, na qual se retoma o objetivo do estudo, a metodologia utilizada, os principais resultados alcançados, além de apontar as contribuições e limitações deste estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o objetivo de descrever e analisar experiências com base em jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras, este trabalho elegeu a abordagem qualitativa, com objetivo descritivo e uso da observação participante, nos anos de 2022 e 2023, no universo do ensino médio técnico integrado do IFMS *campus* Naviraí.

Concernente ao (re)conhecimento e à valorização das culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras com foco nas contribuições dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras como ferramentas pedagógicas no IFMS *campus* Naviraí, este trabalho revelou-se uma experiência significativa para a reflexão e o aprofundamento das questões étnico-raciais no ambiente escolar.

As ações realizadas durante as aulas de Educação Física e em conjunto com o Projeto de Extensão promoveram a valorização das culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras, bem como criaram um espaço para que as diferentes origens culturais fossem (re)conhecidas, respeitadas e disseminadas entre os/as estudantes.





O uso de jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar impacta positivamente, especialmente ao promover reflexões relacionadas à valorização das diferentes culturas. As aulas e as ações do Projeto foram fundamentais para ampliar a compreensão a respeito dessas culturas, proporcionando um contato mais próximo com manifestações de diferentes povos. Além disso, alguns conteúdos contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Ao relatar o Projeto, pode também ser citado o trabalho colaborativo e as interações vivenciadas ao longo dos encontros e das atividades realizadas. A vivência fortaleceu o respeito à diversidade étnico-racial e, também, contribuiu para uma educação mais inclusiva e equitativa.

As experiências mencionadas, que envolveram desde as atividades em aulas até as apresentações em eventos, possibilitaram uma vivência transformadora, que despertou reflexão e curiosidade referentes às temáticas. É importante destacar que tal abordagem não era comum nas instituições educacionais onde a primeira autora deste trabalho vivenciou suas trajetórias escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, o que tornou o processo ainda mais significativo.

A inserção dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras no contexto educacional, aliada ao estímulo à troca de saberes, é uma ferramenta de combate aos estereótipos e preconceitos históricos, além de proporcionar um aprendizado mais significativo e contextualizado referente às diversas culturas que formam a identidade do Brasil. Por esses motivos, é fundamental que temáticas associadas à diversidade e à cultura das práticas corporais estejam formalmente presentes no currículo, para não haver o risco de não serem trabalhadas.

Este trabalho reforça a necessidade de uma educação intercultural, que transcenda os limites do currículo tradicional e contemple as histórias e as manifestações culturais de diferentes povos, promovendo um ambiente educacional inclusivo e plural. Ao integrar jogos, brinquedos e brincadeiras indígenas, africanas e afro-brasileiras nas práticas pedagógicas, não se ensina apenas técnicas ou habilidades motoras, mas, também, o respeito, a colaboração e o valor da diversidade étnico-racial.

Em virtude da relevância de uma educação intercultural na promoção de uma formação mais ampla em diálogo com a valorização das diferentes expressões culturais, essas temáticas precisam minimamente constar nos Projetos Pedagógicos de Cursos e demais





documentos institucionais, não resultando apenas de iniciativas isoladas de docentes em aulas e/ou projetos conforme relatos e análises neste texto.

As diretrizes (Brasil, 2004, 2013), em defesa de uma educação das relações étnico-raciais nas escolas, fundamentaram este estudo, e a implementação desta proposta em ações concretas no IFMS *campus* Naviraí mostra como é possível transformar a educação, tornando-a mais justa e representativa das culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras.

Entretanto, a ausência de escuta sistematizada dos/as estudantes quanto às experiências vivenciadas ao longo das aulas e do Projeto de Extensão, assim como de docentes envolvidos nessas ações, limita a compreensão aprofundada referente às percepções, dificuldades e aprendizagens decorrentes dessas práticas. Ainda que as ações relatadas e analisadas demonstrem impactos positivos no ambiente escolar, não foi possível avaliar os seus efeitos a médio e longo prazos na formação dos/as estudantes e demais participantes. Além disso, é importante apontar que a pesquisa se concentra no contexto específico do IFMS *campus* Naviraí, não sendo investigadas as realidades de outros *campi* em relação às temáticas, o que poderia enriquecer ainda mais a compreensão referente aos caminhos para a efetivação da Lei nº 11.645/2008 nas instituições de educação profissional e tecnológica.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua para o fortalecimento de iniciativas similares, incentivando outras instituições a adotarem formalmente práticas pedagógicas que favoreçam a inclusão das culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras de forma contínua e estruturada. Desse modo, mais do que temas abordados pontualmente, essas histórias e culturas devem ser consideradas elementos fundamentais para a formação integral dos/as estudantes, promovendo uma sociedade mais consciente, respeitosa e plural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENTO, Clovis Claudino. **Jogos de origem ou descendência indígena e africana na educação física escolar:** educação para e nas relações étnico-raciais. 2012. 104f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 2012.

BETTIN, Anne D. H.; PRETTO, Valdir. **A construção do jogo indígena a partir da matemática.** 2016. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, 21. Anais..., 2016. Disponível em: <<https://hal.science/hal-01573575/file/A%20CONSTRU%C3%87%C3%83O%20DO%20JOGO%20IND%C3%8DGENA%20A%20PARTIR%20DA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2025.





BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto, Portugal: Porto, 1994.

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2004.

BRASIL. **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: Casa Civil, 2008.

BRASIL. **Plano nacional das diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, DF: Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, Secretaria Especial de Políticas de Promoção da Igualdade Racial, 2013.

BRASIL. **Política de extensão do IFMS**. Campo Grande, MS: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, IFMS, 2017.

BRASIL. **Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Agricultura**. Naviraí, MS: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, IFMS, 2019a.

BRASIL. **Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Informática para Internet**. Naviraí, MS: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, IFMS, 2019b.

BRASIL. **Regulamento do Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul**. Campo Grande, MS: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, IFMS, 2016.

BRASIL. **Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Trata sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa em ciências humanas e sociais. Brasília, DF: Ministério da Saúde, Conselho Nacional de Saúde, 2016.

CHAMORRO, Graciela; COMBÈS, Isabelle. Povos indígenas em Mato Grosso do Sul: história, culturas e transformações sociais. **Caminhos**, GO, v. 17, n. 1, p. 397-403, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JESUS, Lori H. A história e a cultura africana, afro-brasileira e indígena nas escolas: A Implementação das Leis 10.639/03 e 11.645/08. **Revista de educação do Vale do Arinos**, v. 2, nº 2, p. 85-96, 2015.

JOGO DA ONÇA. **Produção de Lays Luana Wimmer Zifirino**. [S. l.]: 18 set. 2024. Disponível em: <<https://youtu.be/IH6b7-g2SfE?si=-LZWl3YOWdrbDZNn>>. Acesso em: 28 jun. 2025.





KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida *et al.* (Orgs.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MACIULEVICIUS, Paula. Com 116,3 mil em MS, Estado dobrou população indígenas em 12 anos. **Agência de Desenvolvimento Agrário e Extensão Rural**. Campo Grande, MS: Governo de Mato Grosso do Sul, 2023.

MOREIRA, Luiza; PERES, Juliana. Atividades culturais indígenas na educação física escolar. **Cadernos de formação RBCE**, v. 10, n. 1, p. 83-93, 2019.

NASCIMENTO, André M. Interculturalidade: apontamentos conceituais e alternativa para a educação bilíngue. **Revista Surez**, n. 3, p. 1-19, 2014.

PEREIRA, Arliene S. M. **Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para implementação da Lei 11.645/08 na Educação Física escolar**. Fortaleza, CE: Aliás, 2021.

REZENDE, Maria A.; LEEUWENBERG, Frans; PASSOS, Luis A. Oficina de alfabetização para os professores xavante da Terra Indígena Pimentel Barbosa In: GRANDO; Belene Salete. **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para educação intercultural na escola**. Cuiabá, MT: Educ, 2010.

RICARDO, Karoline H. *et al.* Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana nas aulas de educação física com o sexto ano do ensino fundamental da Escola Estadual Abya Yala. **Conexões**, v. 22, p. 1-20, 2024.

RUBIO, Katia; FUTADA, Felipe M.; SILVA, Everson C. Os jogos indígenas e as contradições do confraternizar e competir. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 28, n. 1, p. 105-119, 2006.

SANTIAGO, Mylene C.; AKKARI, Abdeljalil; MESQUIDA, Peri. Interculturalidade no Brasil: entre políticas, exclusões e resistências. **Educação em foco**, MG, v. 25, p. 231-252, 2020.

SANTOS, Rodiney M. B.; BARBOSA, Franklin F. Uma partida pela diversidade: proposta de tabuleiro de cultura indígenas jogo da onça à luz do Desenho Universal para Aprendizagem. **Caderno pedagógico**, v. 21, n. 1, p. 119-139, 2023.

ZIFIRINO, Lays L. W.; SANTOS, Cryseverlin D. P.; COSTA, Catia S. Tematização da cultura indígena nas escolas por meio do uso de jogos como ferramenta pedagógica. SEMINÁRIO DE PÓS-GRADUAÇÃO DO IFMS, 4. **Caderno de Resumos**. Campo Grande, MS: IFMS, 2024.

Dados da primeira :

Email: lays.zifirino@estudante.ifms.edu.br

Endereço: Rua Sebastião Finoto, 66, João de Barro, Naviraí, MS, CEP: 79950-000, Brasil.

Recebido em: 28/06/2025

Aprovado em: 25/07/2025



**Como citar este artigo:**

ZIFIRINO, Lays Luana Wimmer; SANTOS, Cryseverlin Dias Pinheiro; COSTA, Catia Silvana da. Práticas corporais indígenas, africanas e afro-brasileiras na rede federal: diversidade étnico-racial, inclusão e educação intercultural. **Corpoconsciência**, v. 29, e20013, p. 1-20, 2025.