

JAGUATIRIKA
@abyayalese



JOGOS ÉTNICOS

DANIELLE BASTOS LOPES
LUANA BARTH GOMES
ORGANIZADORAS



*1.ª Edição - Copyrights do texto - Autores e Autoras
Direitos de Edição Reservados à Editora Terried
É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte.*



Permitimos a reprodução parcial ou total desta obra, considerado que seja citada a fonte e a autoria, além de respeitar a Licença Creative Commons indicada.

CONSELHO EDITORIAL

Adilson Cristiano Habowski
Anísio Batista Pereira
Adilson Tadeu Basquerote Silva
Alexandre Carvalho de Andrade
Cristiano Cunha Costa
Celso Gabatz
Denise Santos Da Cruz
Emily Verônica Rosa da Silva Feijó
Fernanda Monteiro Barreto Camargo
Fredy dos Santos Bento
Fabiano Custódio de Oliveira
Guilherme Mendes Tomaz dos Santos
Leandro Antônio dos Santos
Lourenço Resende da Costa
Marcos Pereira dos Santos

COMITÊ CIENTÍFICO

Dra. Cristine Gabriela de Campos Flores - UNILASALLE
Dr. Bruno Ferreira Kaingang - UFRGS
Dr. Héctor Muñoz Cruz - UAM México
Dr. José Ribamar Bessa Freire - UNIRIO
Dra. Laura Miriam Rodríguez Cázares - UPN México
Dra. Maria Aparecida Bergamaschi - UFRGS
Dra. María Cecilia Zsögön - UBA Argentina
Dra. Mônica Lima Mura Manaú Arawak - UERJ

Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

Jogos Étnicos [livro eletrônico] / Organizadoras: Danielle Bastos Lopes; Luana Barth Gomes. -- 1. ed. -- Alegrete, RS : Editora TerriED, 2024.

PDF-

ISBN 9 7 8 - 6 5 - 8 4 9 5 9 - 4 6 - 0

1. Cultura

23-147990

CDD-370-1

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciências Humanas 610.1



10.48209/978-65-84959-46-0

SUMÁRIO

PREFÁCIO.....	5
APRESENTAÇÃO.....	6
CAPÍTULO 1: JOGOS ÉTNICOS E NARRATIVOS.....	8
<i>Luis Henrique Chagas Xavier Cordeiro</i>	
Doi: 10.48209/978-65-84959-46-1	
CAPÍTULO 2: JOGOS ETNOMATEMÁTICOS.....	17
<i>Brenda de Oliveira de Lima</i>	
Doi: 10.48209/978-65-84959-46-2	
CAPÍTULO 3: JOGOS E ESPORTES DOS POVOS INDÍGENAS.....	29
<i>Vanessa Silva Rodrigues</i>	
Doi: 10.48209/978-65-84959-46-3	
SOBRE AS ORGANIZADORAS.....	37
SOBRE OS AUTORES.....	38

PREFÁCIO

POR EDSON KRENAK

Os povos indígenas, antes da colonização, que começou no século XV, levavam vidas plenas, ricas, cheias de aventuras. As crianças, adultos e mais velhos aprendiam com os animais, com as árvores, com os rios, com as estrelas a viver intensamente suas histórias. Não eram selvagens ou primitivos como frequentemente descrito nos livros de história e na antropologia do passado, mas como qualquer outra sociedade, viviam a interminável luta diária pela sobrevivência. No entanto, diferentemente da sociedade industrial e capitalista, os indígenas desfrutavam de muito tempo para descansar, desenvolver, adaptar e nutrir suas culturas e atividades recreativas, como trabalhar em cerimônias e rituais, compor canções, dançar, contar histórias, esculpir, tecer, pintar o corpo, fazer tambores, chocalhos, cocares e outros adornos, visitar uns aos outros e jogar jogos com animais e entre si. Algumas culturas, por exemplo, que vivem no Xingu ou no coração da floresta Amazônica, desfrutavam de cerimônias e de jogos por semanas e até meses.

Nessa rica cultura que vivia em simbiose com a natureza os corpos das crianças, dos jovens e adultos aprendiam agilidade, força, equilíbrio, reflexo, coordenação motora, precisão, estratégia, intuição, paciência, raciocínio lógico, astronomia etc. Essas habilidades eram cruciais para que os caçadores/as, pescadores/as e jardineiros/as indígenas usassem para alimentar suas comunidades. A educação do corpo começava em tenra idade por meio de jogos e eram mantidas ao longo da vida adulta por meio de brincadeiras e rituais.

Obviamente, as regiões geoclimáticas influenciaram os tipos de jogos. Os jogos do cerrado, os jogos Xavantes e das florestas densas desenvolveram a força mental e física necessária para sobreviver às diversas cheias dos rios e aos longos períodos de escuridão no meio da mata. Grande força física e resistência era necessária para percorrer grandes distâncias na aridez da caatinga entre os diversos povos do Nordeste, os Pankararu, Potiguara e Tremembé. Os jogos envolviam mais do que força, exigiam resistência, equilíbrio, foco, reflexo, flexibilidade, paciência e sensibilidade proporcionando aos Guaranis e Tupiniquins, por exemplo, um profundo conhecimento de ervas medicinais e veredas estreitas dos diversos biomas do país.

Os jogos tradicionais indígenas trazem para a sala de aula, para a aldeia e para a vida valiosas habilidades físicas, mas também combinam o bem-estar físico e mental, a alegria que correr e viver rodeado de vida, da natureza. Os cantos, as danças e as corridas com gritos, por exemplo, quando as crianças fazem fila, respiram fundo, começam a correr rápido até ficarem sem fôlego, trazem uma profunda conexão com o ar puro, com o ambiente e os cheiros que circundam o corpo que se prepara para a vida.

Diante disso, é com muita alegria que temos em mãos este livro que, numa Era de digitalização da vida, nos convida a brincar e a celebrar os corpos humanos, das árvores, dos animais, do mundo. A equipe organizadora, Danielle Bastos e Luana Barth e os escritores e pesquisadores estão de parabéns, e você, professor/a, tem a sorte de ter algo quase único em mãos para transformar suas aulas e suas experiências de vida.

Vamos parar de conversar e jogar?

APRESENTAÇÃO

Danielle Bastos Lopes - UERJ

Luana Barth Gomes - Unilasalle

Este livro aparece como fractal, mistura de professoras que atravessaram salas de aulas com vozes dissonantes e conflitivas, algumas travessas outras acalentadas, mas em todas, jogos formam uma espécie de trunfo, um truque mágico quando o cotidiano escolar já ultrapassa a contrapelo. Evidentemente, eles não devem ser expostos apenas quando há atividades conteudistas e é ampla a literatura sobre seus acessos (CAILLOIS, 1990; KISHIMOTO, 2000; KOLUCKI, 2011; LEMISH, 2015; PIAGET, 1978). Entretanto, nesses longos anos, em diferentes faixas etárias da Educação Básica à Superior, podemos percebê-los algumas vezes como respiro, outras como um fôlego, um trunfo secreto que geralmente colegas de disciplinas voltadas para instrumentalização do ensino ou dedicados aos campos das metodologias científicas acabam desconhecendo.

Segundo Casagrande e Hermann (2017) é nas atividades lúdicas que a criança vivencia e desenvolve a espontaneidade, a imaginação e a criatividade. Os jogos, mais organizados, permitem a estruturação da noção de regras e demandam coordenar as ações dos vários componentes da equipe em vista de um objetivo comum. Portanto, além do interacionismo simbólico envolvido, há a aprendizagem de um sistema de regulamentos e da interação que são a preparação na infância para a vida em sociedade.

Seriam então os “jogos didáticos”, ou outro nome correlato, uma faceta daqueles que nunca se distanciaram da Educação Básica? Um truque do professor que não aposentou a cartola ante o gabinete solitário e moderno das bibliotecas acadêmicas? Talvez Bruno Latour (1994) concorde que os silêncios perturbados pelos jogos nas salas de aula sejam exponencialmente modernos. Pensar no jogo como fôlego ou como mágica, reside justamente no movimento imprevisível e inesperado do ambiente escolar.

Dividimos este livro em três capítulos centrais. No primeiro, Luis Henrique apresenta a “Teca Teca”, o “Fio de Ariadne” e outros jogos que mesclam narrativas e atividades com o corpo. Tanto a desinência europeia, quanto a africana foram potencialmente exploradas. Aqui trazemos uma variabilidade de atividades indígenas e africanas. Porém, os jogos celtas, catalães, mouros e comunidades minoritárias da Europa e África do Norte, como a África Setentrional ou África Islâmica, como alguns a denominam, concebem histórias híbridas, fundidas com a europa e ganharam narrativas secularizadas que passam a ser um elemento de estudo.

No segundo capítulo, dando seguimento a proposta aos jogos africanos, estão descritos jogos etnomatemáticos. Entre estes, destacam-se o “Jogo Yoté”, “Jogo Shisima”, “Jogo Borboleta”, “Baralho Matemático”, “Jogo Tsoro Yematatu” e “A Raposa e os Gansos”. Todos recomendados para o número de 2 (dois) jogadores. Os mesmos trazem a utilização

de materiais de baixo custo e fácil acesso a fim de tornar possível novas experiências as distintas regiões brasileiras.

O terceiro capítulo aborda os jogos e os esportes dos povos nativos com ênfase nos Jogos dos Povos Indígenas (JPIs) e os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPIs). Este apresenta a história, O desenvolvimento dos jogos e das regras das modalidades esportivas “Arco e Flecha”, “Arremesso de Lança”, “Corrida de Tora”, “Zarabatana”, “*Pelota Purépecha*” e “*Peikrân*”. Após, trata o uso no contexto educativo a partir da prática e recursos audiovisuais visando ampliar os conhecimentos dos estudantes.

Assim, seguindo Edson Krenak no prefácio deste livro: vamos parar de conversar e jogar?

REFERÊNCIAS:

- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa, Cotovia, 1990.
- CASAGRANDE, C. A.; HERMANN, N. Identidade do eu em contextos plurais: desafios da formação. Pro-Posições, Campinas, v.28, p. 39-62, 2017.
- HONG, J. What do you use mobile phones for? A creative method of thematic drawing with adolescents in rural China. Journal of Media Literacy Education, New York, v. 8, n. 2, p. 54 – 76, 2016.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.
- KOLUCKI, B.; LEMISH, D. Communicating with children: principles and practices to nurture, inspire, excite, educate and heal. UNICEF. 2011. Disponível em: < [https://www.unicef.org/cwc/files/CwC_Web\(2\).pdf](https://www.unicef.org/cwc/files/CwC_Web(2).pdf) >. Acesso em: 06 out. 2023.
- LATOUR, B. Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LEMISH, D. (Ed.). The Routledge international handbook of children, adolescents and media. New York: Routledge, 2015.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1978.



CAPÍTULO 1

JOGOS ÉTNICOS E NARRATIVOS

Doi: 10.48209/978-65-84959-46-1

LUIS HENRIQUE CHAGAS XAVIER CORDEIRO

INTRODUÇÃO

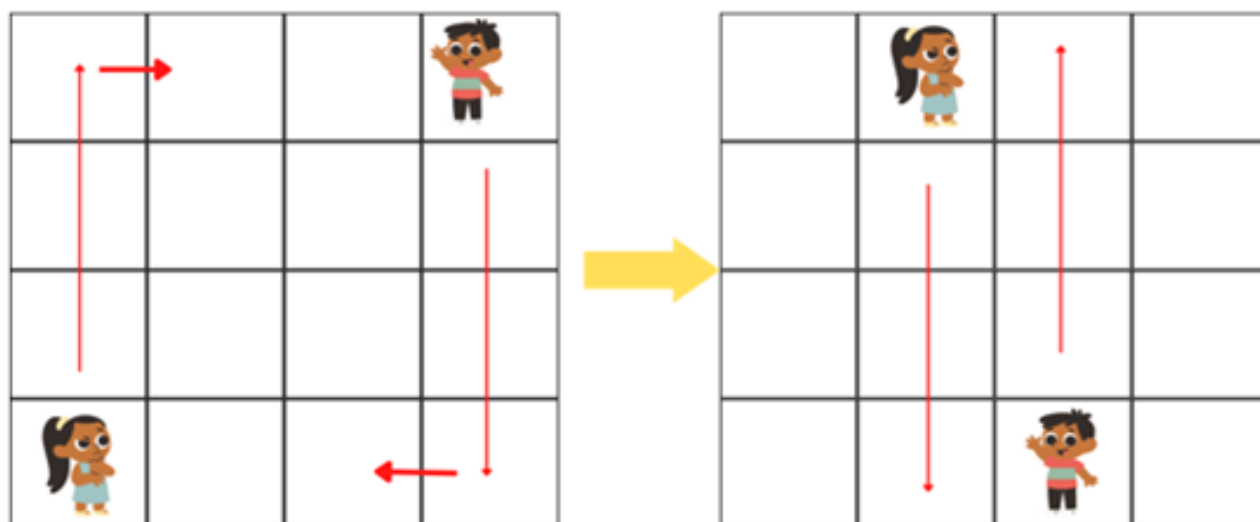
A interculturalidade alcançou ganhos, entretanto, é enganosa, pois segundo Bartomeu Melià (2016) apenas possibilitamos um diálogo conosco uma vez que não estamos prontos para ouvir o outro. O objetivo deste artigo é trabalhar com jogos étnicos, o primeiro contato com culturas não ocidentais na Educação Básica. Neste viés, o aluno pode viver as experiências artístico-culturais de criação nas suas práticas pedagógicas.

Primeiramente, compreende-se que os jogos, dentre outras finalidades, podem ser recursos didáticos que estão inseridos em múltiplas culturas nas quais pessoas de diferentes faixas etárias conseguem participar e desenvolver habilidades sociais, emocionais, físicas e psicológicas. Em síntese, os jogos étnicos apresentados no texto têm o intuito de trazer reflexões sobre culturas e suas subjetividades na tentativa de desconstruir práticas pedagógicas e permitir metodologias descolonizadas.

Portanto, conclui-se que as práticas educativas com os jogos apontados são os primeiros passos para a criação de ambientes educacionais que despertem a curiosidade para as diversidades lúdicas e criativas. As aulas com temas voltados para jogos e brincadeiras são mais dinâmicas e com alunos suscetíveis a experimentar elementos de outros híbridos culturais.

1. TECA TECA AMARELINHA AFRICANA

Figura 1 - Amarelinha



Fonte: acervo do autor

O jogo Teca Teca é um tipo de brincadeira diferente da amarelinha tradicional com competições na África e feito de várias maneiras. O jogo também desenvolve coordenação e cooperação. O trabalho em equipe é essencial quando há muitas crianças para que todos possam pular pela brincadeira sem esbarrar uns nos outros. Lembre-se que a África é um continente com muitos países, cada um com suas culturas, costumes e brincadeiras.

Existem diferentes formas de jogar, existem regras mais fáceis para crianças de 5 ou 6 anos. Crianças mais velhas de 8 a 12 anos podem experimentar formas mais complexas com até 4 participantes. Inicia com um membro de cada lado do quadrado criando várias configurações. Importante: não colidir uns com os outros.

Material a ser utilizado:

Fita adesiva ou giz

Caixa de som

Um espaço aberto

Como jogar:

- Para iniciar a brincadeira é preciso desenhar um quadrado, dentro dele separar o espaço em 16 (dezesseis) quadrados no interior do desenho. É recomendado que a marcação no chão seja efetuada com materiais escolares como giz e fita crepe.

- A principal diferença desta brincadeira é que existem maneiras de duas ou mais crianças jogarem pulando em simultâneo. Cada participante pode começar de um lado, tendo que pular para a direita em simultâneo.

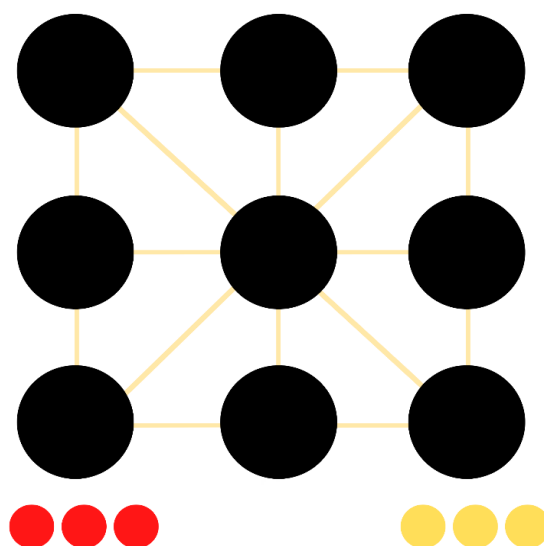
- A Teca Teca continua nessa sequência. Após saltarem até o último quadrado da direita, eles voltam ao seu quadrado de início no ritmo e pulam para o próximo, as crianças se encontram no meio da amarelinha. Se estiverem coordenadas, elas vão cruzar o tabuleiro, sem colidir uma na outra.

- Para dar ritmo à brincadeira é reproduzido uma música de origem africana, é extremamente necessário que seja a música da brincadeira para não ocorrer perda de ritmo, cultura e história da Teca Teca. Esta coreografia deve ser executada de forma simétrica e, em simultâneo, por isso a necessidade de uma música.

A música se chama: **Le gusta la dance (Rayuela africana)**.

2. TAPATAN

Figura 2 - Tapatan



Fonte: acervo do autor

O jogo TAPATAN, um jogo de tabuleiro de origem filipina, país situado no continente asiático, se assemelha ao Jogo da Velha cujo objetivo é colocar três peças da mesma cor em uma linha. No entanto, possui regras diferentes trazendo novas dinâmicas ao jogo.

Material a ser utilizado:

Papel

Caneta e/ou piloto

Tampinha de garrafa pet / bola de papel / pedras pequenas (último caso)

O tabuleiro pode ser confeccionado de forma simples. Em uma folha de papel ou mesmo no chão basta desenhar a imagem acima. A forma mais comum que podemos usar como peças são tampas de garrafas, separamos e pintamos por cor e já podemos iniciar a brincadeira.

Como jogar:

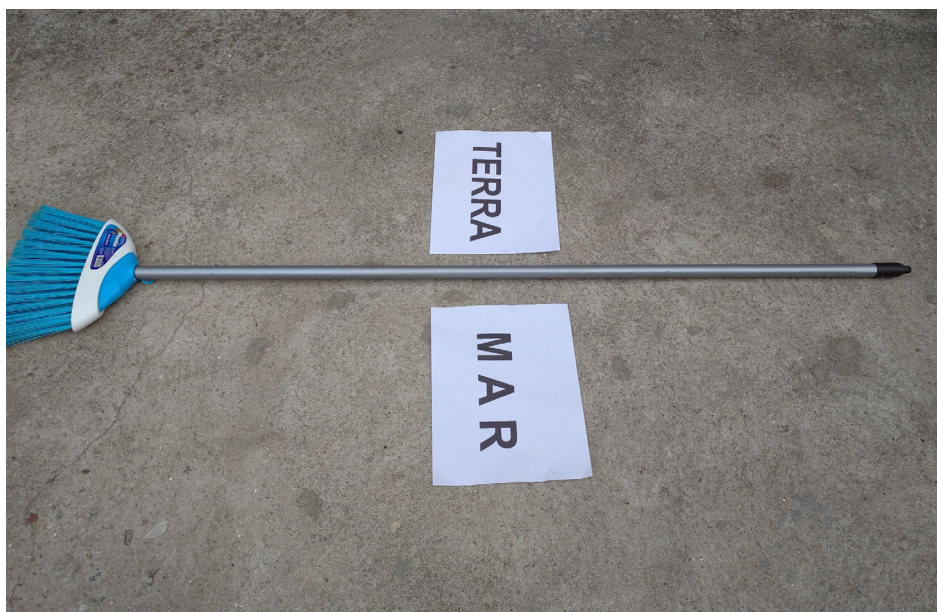
O jogo TAPATAN é um jogo de tabuleiro para 2 (dois) jogadores, cada pessoa deve jogar com suas 3 (três) peças. Alternativamente, após decidir quem iniciará o jogo, cada participante coloca uma peça no tabuleiro na tentativa de formar uma “trinca”.

Após colocar as peças no tabuleiro você poderá movimentá-las sobre as linhas tentando formar sua trinca primeiro que seu adversário. Preste muita atenção no momento de colocar suas peças no tabuleiro, um erro pode facilitar a vitória de seus adversários. Dentre as regras, não é permitido ultrapassar outras peças, apenas se mover no espaço que esteja livre, para vencer o jogador pode fazer a linha em 3 (três) sentidos: diagonal, horizontal e vertical

A atividade pode ser adaptada para crianças com necessidade inclusiva aumentando o tamanho do tabuleiro, a proporção das peças e ajustando a altura e a distância entre a superfície onde o tabuleiro está colocado bem como a posição do jogador. Assim, se ajuda a adaptar às condições do jogo.

3. TERRA – MAR

Figura 3 - Terra e Mar



Fonte: acervo do autor

O jogo Terra-Mar é uma brincadeira de origem africana e afro-brasileira que traz distintas características, valores e inserção de elementos culturais próprios. Terra e Mar estimula a concentração. É uma brincadeira popular em Moçambique sendo adaptada para o Brasil.

Material a ser utilizado:

Duas folhas brancas

Um cabo de vassoura ou giz

Como jogar:

Para começar o jogo utilize um cabo de vassoura ou risque com um giz no chão separando duas áreas, a Terra e o Mar. Após, divida a turma entre os dois espaços.

No início da brincadeira todas as crianças podem escolher o lado que deseja começar o jogo, ao ouvirem o comando TERRA ou MAR pulam para o lado que foi designado, quem errar o pulo ou fazer menção de pular em momento que não foi solicitado, deve sair da brincadeira. O último que permanecer vence.

Além dos comandos TERRA ou MAR a fim de tornar o jogo mais emocionante, podemos introduzir um terceiro elemento: “AR”. Ao ouvir “AR”, o jogador deve pular, mas não sair do local, ou seja, se estiver em terra, ficará daquele lado, se estiver à beira-mar, realizará um pequeno salto e seguirá ao lado do mar.

4. O FIO DE ARIADNE

Figura 4 - Fio de Ariadne



Fonte: acervo do autor

O jogo “O fio de Ariadne” pode ser excelente para análise e intervenção de turmas na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental, pois essa brincadeira estimula a criatividade, a memória e o companheirismo em aula. Dialogando com o tema do nosso livro, tal brincadeira planeja iniciar um trabalho sobre mitologia grega com alunos que irão conhecer a história de Ariadne e desvendar curiosidades sobre temas exteriores à cultura ocidental contemporânea.

A principal função deste jogo é descobrir mitos e histórias de lugares fora do país em que estão, ou seja, um lugar distante de onde o aluno reside, simultaneamente, ter uma perspectiva crítica evidenciando que existem muitas versões de um conto estimulando a procura por outras redes e percepções.

Sabemos que outro ponto interessante é o estímulo da memória, pois a cada etapa o aluno precisará lembrar da história e adicionar uma nova narrativa, uma nova parte para a história criando um cenário em que ele deve adicionar e recontar sua perspectiva apresentando coerência com as demais partes narradas pelos colegas.

4.1. História do Fio de Ariadne

A história do Fio de Ariadne se baseia em uma grande história de amor e desilusões. Ariadne, filha do rei Minos, o rei de Creta, se apaixonou por um jovem chamado Teseu. No entanto, muito antes desse amor acontecer havia uma grande tradição: anualmente Atenas

enviava ao labirinto de Creta diversos homens jovens para pagar uma antiga dívida com a finalidade de vencer o minotauro e libertar Atenas.

O minotauro, um ser metade touro, metade homem, vivia no labirinto matando qualquer humano que se aproximava. Ariadne, então, apaixonada por Teseu, ajudou-o na missão de vencer o minotauro e sair do labirinto entregando um novelo de lã e uma espada. Também ficou à espera de Teseu segurando o novelo do lado de fora do labirinto.

Depois, sabe-se que Teseu entra no labirinto com um novelo de lã, recebido por Ariadne, como ferramenta para não ficar perdido e completar sua missão de matar o minotauro. Após derrotar o monstro, Ariadne em troca de sua ajuda queria voltar para Atenas com Teseu para se casar com seu amado. Entretanto, Teseu decide abandoná-la na Ilha de Naxos. Algum tempo depois, Dionísio, na forma de um touro, o deus do prazer, se apaixona por Ariadne, que também foi chamada de Deus-Touro.

Na mitologia grega, o deus Dionísio se apaixonou pela Ariadne, que era uma artista pobre e tecelã após ser abandonada por Teseu. Ele ainda conseguiu apagar completamente a presença dele na mente de sua amante.

Há também várias outras versões da história de Teseu e Ariadne. Muitos campos de estudo afirmam que o fio da ilha de Ariadne representa um significado metafórico. Isso ocorre porque Teseu abandonou Ariadne na ilha e ainda aparece ocasionalmente em obras de filosofia, ciência e mitologia.

Material a ser utilizado:

Novelo de lã

Barbante e materiais similares

Como jogar:

- Iniciaremos a aula introduzindo a questão: o que significa a palavra “mito” ou “mitologia”.
- Logo, após a escuta deve-se contextualizar aos alunos, que um mito é uma narrativa que explica as origens de uma determinada cultura e reflete seus valores, crenças e costumes. Não tem uma realidade independente, em vez disso, evolui com as circunstâncias históricas e culturais. Um mito é uma explicação de como surgiram as pessoas, as coisas e o imaginário. Após o debate com os alunos e a explicação sobre o que significa o mito iniciaremos a atividade.
- O professor realizará uma roda com seus alunos, em qual relembra a história do mito de Ariadne, depois, joga o novelo de lã para o primeiro aluno. Neste momento, iniciaremos a história do mito novamente. Mas desta vez a turma irá mudar a história principal com base em sua imaginação.
- O aluno que receber o novelo de lã terá a função de mudar a história original adicionando o que ele desejar. Depois, o aluno joga o novelo para outro aluno segurando o fio e assim por diante.
- Por fim, cada estudante que receber o novelo de lã deve lembrar da história anterior e direcionar um novo rumo à história com base nas suas ideias. O final do jogo revela uma rede toda trançada entre as crianças.

CONSIDERAÇÕES

Os jogos expostos são uma fruição lúdica, qual uma ou mais pessoas interagem entre si para alcançarem um objetivo, uma meta, por isso, esta seção tem como título os jogos étnicos focados na leitura e na compreensão de contos, histórias e movimentos de corpos. Entende-se que são atividades práticas que estão presentes em diversas culturas e que possuem grandes valores sociais, culturais, políticos e pedagógicos. Dessa forma, o texto apresenta modalidades educativas com potencial de expansão e divulgação de culturas de outros países.

Apresentam-se como expressões das culturas e das histórias em estudo. Sendo uma forma de incentivar o conhecimento antropológico sobre culturas. Em síntese, o jogo atua na diminuição dos preconceitos e da desconstrução dos estereótipos.

REFERÊNCIAS:

BASTOS LOPES, D. Entre a terra e o céu guarani: uma conversa com B. Meliá. **Espaço Ameríndio (UFRGS)**, Porto Alegre, v.10, n.2, p. 289-298, 2016.

BIBINI, F. Mito grego. O fio de Ariadne. **Vida em fio**. Disponível em: <<https://vidaemfio.com.br/mito-grego-o-fio-de-ariadne/>>. Acesso em: 21 jun. 2022.

CAMARGO, P. Diversidade na amarelinha africana. **Tempo Junto**, São Paulo, 27 julho 2019. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2019/07/24/diversidade-de-culturas-nabrincadeira-de-amarelinha-africana/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

GODOY, W. O que é mito? **Filosofia na escola**. Disponível em: <<https://filosofianaescola.com/metafisica/o-que-e-mito/>>. Acesso em: 21 jun. 2022.

HERÓIS DA EDUCAÇÃO. **Música amarelinha africana - Le gusta la dance (Rayuela africana)** (Minuê, Minuê). Youtube, Maio, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sohf_4Zjpmo&ab_channel=Her%C3%B3isdaEduca%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 21 jun. 2022.

JUNIOR, M. **Amarelinha Africana - Adaptada com tampinhas?** Também conhecida como Teca Teca. Youtube, Junho, 2021. Disponível em: <(107) Amarelinha Africana - Adaptada com tampinhas? Também conhecida com Teca Teca. - YouTube> Acesso em: 20 jun. 2022.

JUNIOR, M. **Terra ou Mar - Jogos e Brincadeiras Educação Física Escolar**. YouTube, Abril, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?>>. Acesso em: 21 jun. 2022.

JUNIOR, M. **jogos e brincadeiras Educação Física escolar: como fazer e jogar o "TAPATAN"?** Youtube, junho, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cy0hOo-L8uUab_channel=JrMilsonJogoseBrincadeirasEdF%C3%ADsica%20Escolar>. Acesso em: 21 jun. 2022.

MELIÀ, B. **Pasado, presente y futuro de la lengua guaraní**. Asunción: CEADUC/ISEHF, 2010.

O MITO TESEU E O FIO DE ARIADNE. A mente maravilhosa. Youtube, Dezembro, 2021. Disponível em: <<https://amenteemaravilhosa.com.br/o-mito-teseu-e-o-fio-de-ariadne/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

ROSA, K. K. **Teca-teca -- a amarelinha africana no âmbito escolar: um estudo de caso na escola centro educacional mundo mágico**. Tese (Trabalho de conclusão de curso) -- Instituto de Filosofia Artes e Cultura, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2021.

VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DE ARIADNE E TESEU? Portal EBC - Empresa Brasil de Comunicação. Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/infantil/voce-sabia/2015/02/voce-conhece-historia-de-ariadne-e-teseu>>. Acesso em: 21 jun. 2022.



CAPÍTULO 2

JOGOS ETNOMATEMÁTICOS

Doi: 10.48209/978-65-84959-46-2

BRENDA DE OLIVEIRA DE LIMA

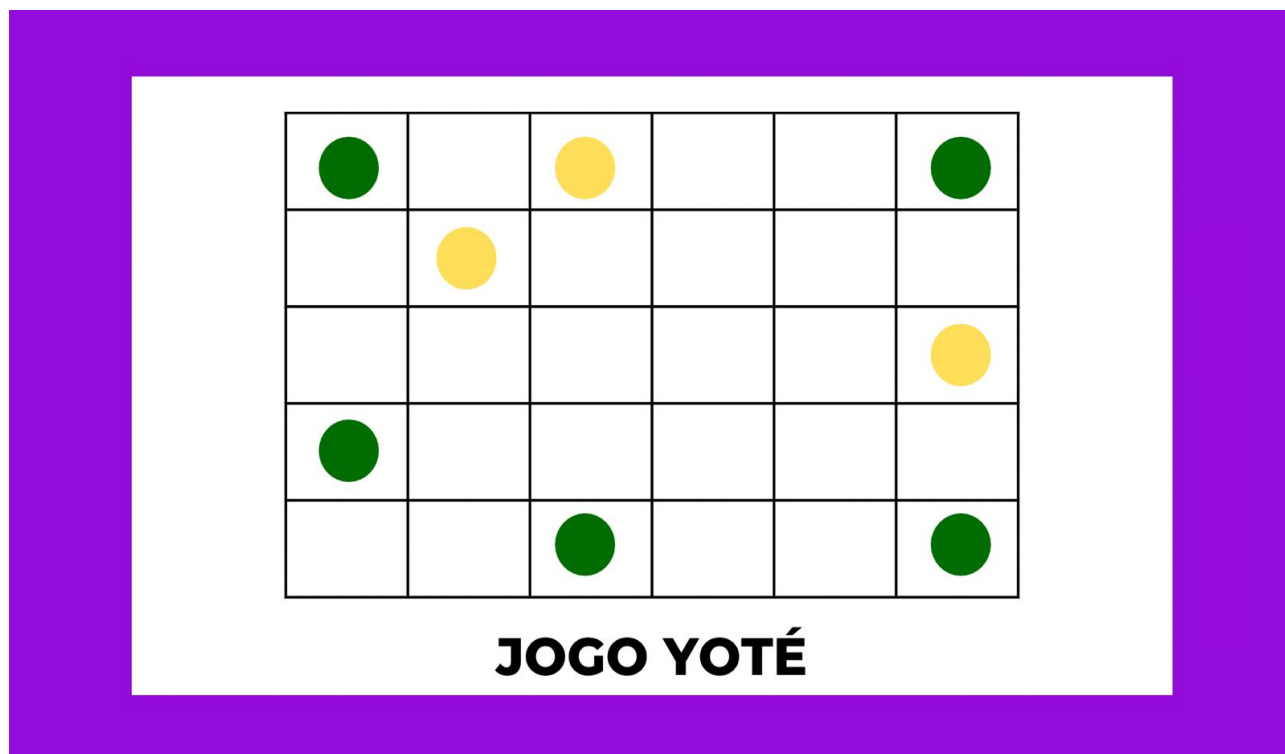
INTRODUÇÃO

Os jogos a seguir auxiliam no desenvolvimento lógico, matemático e estratégico possibilitando o ensino de conceitos aritméticos e algébricos a partir de jogos de tabuleiros. O objetivo deste texto é trazer ao público o conhecimento de atividades que auxiliam o professor no ensino da Matemática nos anos iniciais, além de trazer discussões para o ambiente da sala de aula, já que a utilização de jogos de origem africana torna mais lúdica e interdisciplinar o ensino da história afro-brasileira.

Nesse cenário, os professores poderão abrir uma discussão ao aplicar os jogos para debaterem sobre a origem, cultura, diversidade e múltiplos assuntos que serão discutidos em salas de aula. Ao longo da seção serão abordados os seguintes jogos: Jogo *Yoté*, Jogo *Shisima*, Jogo Borboleta, Baralho Matemático, Jogo *Tsoro Yematatu* e A Raposa e os Gansos. Todos os materiais são recomendados para o número de 2 (dois) jogadores. Portanto, trazemos a utilização de materiais de baixo custo e de fácil acesso a fim de tornar possível novas experiências para as diversas localidades e regiões brasileiras.

1. JOGO YOTÉ

Figura 1 - Jogo Yoté



Fonte: acervo da autora

O jogo *Yoté* teve sua origem no continente africano, como outros jogos que iremos discutir ao longo deste texto. Ele é muito popular no Senegal e em Mali, onde algumas fontes apontam ser o seu país de origem. Existem diversas formas de jogar, já que em cada

país há uma adaptação especial. A princípio, o tabuleiro era feito no chão desenhado na areia e se utilizavam pedras ou gravetos para serem as peças do jogo. O objetivo principal é capturar todas as peças do seu adversário ou cercá-lo, o deixando impossibilitado de realizar qualquer movimentação.

Material a ser utilizado

12 (doze) tampinhas de garrafa para cada jogador, sendo necessário ter uma diferenciação entre as tampinhas

1 (um) tabuleiro como ilustrado na figura 1. É obrigatório a utilização na disposição de tamanho 5x6.

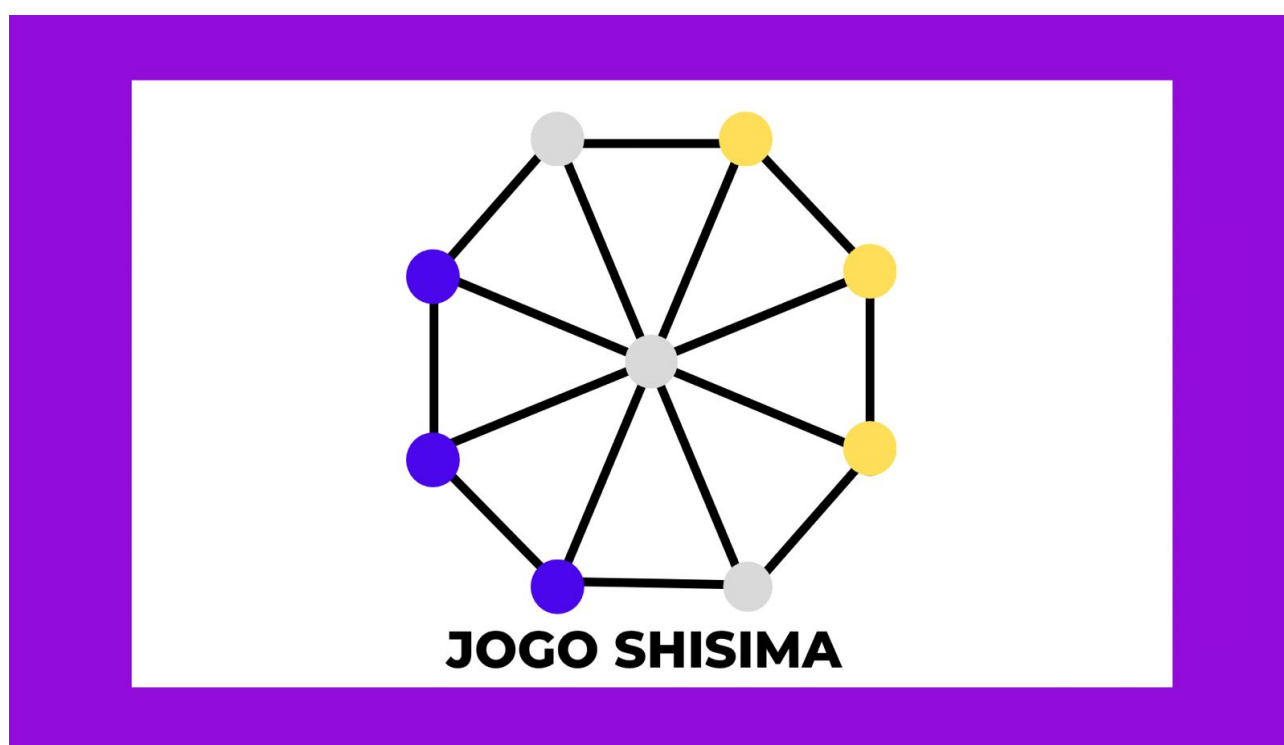
Como jogar:

- O jogo é alternado entre os jogadores;
 - As peças inicialmente ficam dispostas fora do tabuleiro;
 - As peças são posicionadas a partir da estratégia de cada jogador. Uma possibilidade: ao iniciar a partida o jogador 1 (um) colocou uma peça posicionada no tabuleiro e em seguida o jogador 2 (dois) também colocou uma peça no tabuleiro. Se na próxima jogada do jogador 1 (um) ao invés de colocar uma peça no tabuleiro ele quiser movimentar a peça já posicionada anteriormente, esse movimento será permitido, porque ele está criando uma estratégia pessoal e dentro das regras;
 - Em relação à movimentação, as peças se movimentam apenas em sentido horizontal ou vertical. Não podem se movimentar pela diagonal das casas;
 - As capturas acontecem quando na casa seguinte a sua, estiver posicionada uma peça do jogador adversário e a casa a seguir da peça do seu adversário (seguindo sempre no mesmo sentido) não estiver posicionada nenhuma outra. Para realizar a captura o jogador deverá saltar por cima da peça do seu adversário, posicionar sua peça na casa vazia seguinte e capturar a peça em questão.
- Importante: quando ocorre a captura o jogador deve capturar 2 (duas) peças do seu adversário, sendo uma, obrigatoriamente, a peça capturada pela movimentação e a outra a depender da estratégia do jogador, podendo estar em qualquer posição do tabuleiro.
- O jogador poderá apreender quantas peças for possível em uma única jogada, saltando continuamente, respeitando a ordem de reter 2 (duas) peças e depois fazer o próximo movimento de captura. Isso acontece porque dependendo da estratégia do jogador, a própria fará ser possível a captura múltipla;
 - Se o jogador tiver mais de uma oportunidade de retenção em diferentes posições do tabuleiro, ele terá a possibilidade de escolher qual movimento deseja realizar;

- O jogador poderá saltar por cima da sua peça, entretanto, não poderá fazer a captura da peça do adversário, quando possível;
- Se em algum momento do jogo ambos os jogadores estiverem com 3 (três) peças cada, o jogo termina e é declarado empate;
- Se ambos os jogadores estiverem cercados e não conseguirem realizar qualquer movimento com suas peças, o jogo termina e ganha quem estiver com a maior quantidade de peças no tabuleiro;
- Quando um jogador captura todas as peças do seu adversário ou consegue cercá-lo, o deixando impossibilitado de realizar qualquer movimentação, o jogo é encerrado e é declarada a vitória de tal jogador.

2. JOGO SHISIMA

Figura 2 - Jogo Shisima



Fonte: acervo da autora

O jogo *Shisima*, ao que tudo indica, teve sua origem no Quênia, país localizado no Leste do continente africano. Este jogo é muito popular entre as crianças dessa região. Se destaca pela sua rapidez, as peças são comparadas às pulgas d'água, já que elas se movimentam de tal maneira que é difícil acompanhar seus movimentos, os jogadores devem acompanhar esse mesmo aspecto durante o jogo. Neste jogo o professor pode pedir a participação dos alunos para confeccionar o próprio tabuleiro, uma vez que poderá trazer ao debate assuntos como circunferência, raio, diâmetro, polígonos, entre outros. O objetivo é fazer com que as peças estejam posicionadas em linha reta.

Material a ser utilizado:

3 (três) tampinhas de garrafa para cada jogador. É necessário ter uma diferenciação entre as tampinhas

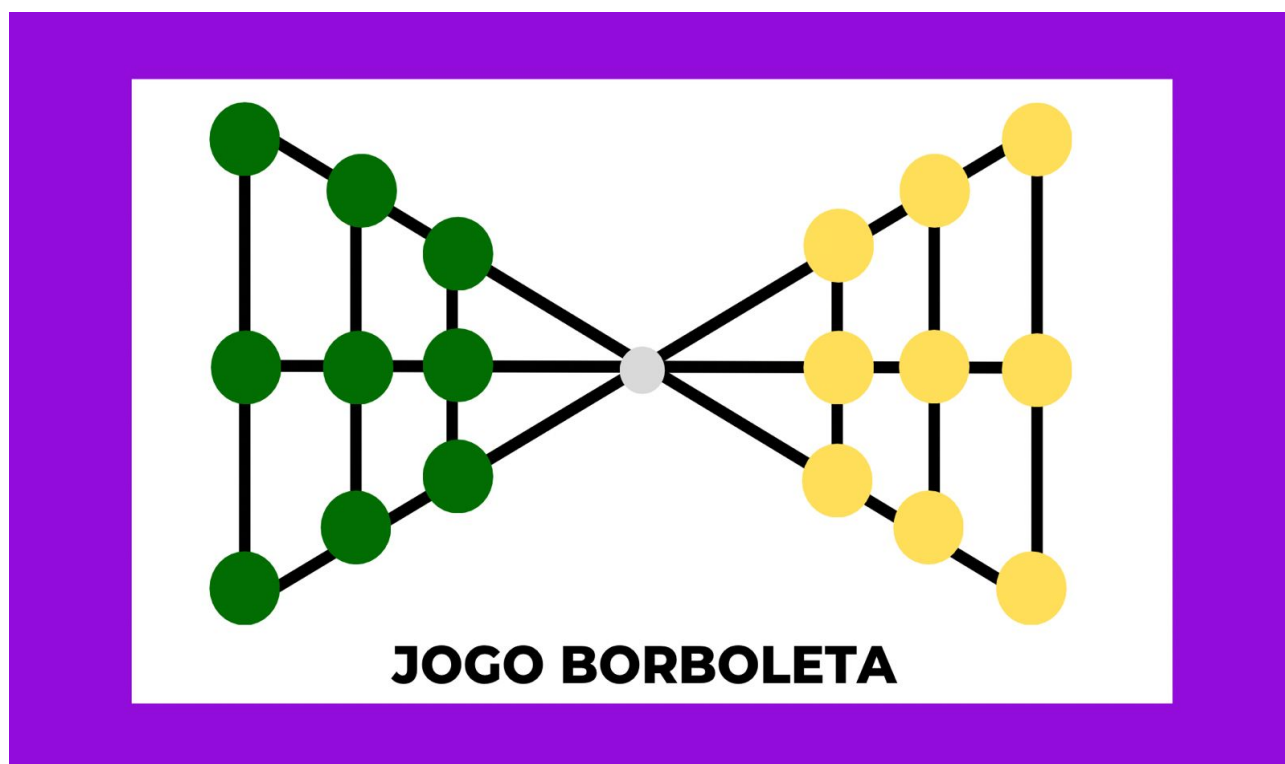
1 (um) tabuleiro como ilustrado na figura 2

Como jogar:

- As peças devem ser posicionadas exatamente como ilustrado na figura 2 deixando uma diagonal sem peças, o centro e 2 (duas) casas vazias;
- O jogo é alternado entre os jogadores;
- As peças se movimentam em sentido às linhas destacadas, sempre para uma posição em que nenhuma outra esteja alocada;
- Não é permitido saltar por cima das peças, nem das suas e nem das do seu adversário;
- Se um jogador repetir o mesmo movimento 3 (três) vezes a partida termina e é declarado empate para ambos os jogadores;
- Quando um jogador posicionar suas 3 (três) peças em linha reta no tabuleiro, o jogo termina e é declarada a vitória de tal jogador.

3. JOGO BORBOLETA

Figura 3 - Jogo Borboleta



Fonte: acervo da autora

Ao que tudo indica, o Jogo Borboleta teve sua origem no país Moçambique, que está localizado ao Sul do continente africano. O tabuleiro utilizado tem forte semelhança com as asas de uma borboleta, como ilustrado na figura 3. Além de trabalhar o raciocínio lógico e estratégico do aluno, o professor também pode trabalhar em sala de aula a confecção do próprio tabuleiro utilizando conceitos da matemática como vértices, ângulos, mediatriz, ponto médio, intersecção, entre outros. O objetivo do jogo é capturar todas as peças do seu adversário.

Material a ser utilizado:

9 (nove) tampinhas de garrafa para cada jogador, sendo necessário ter uma diferenciação entre as tampinhas

1 (um) tabuleiro como ilustrado na figura 3

Como jogar:

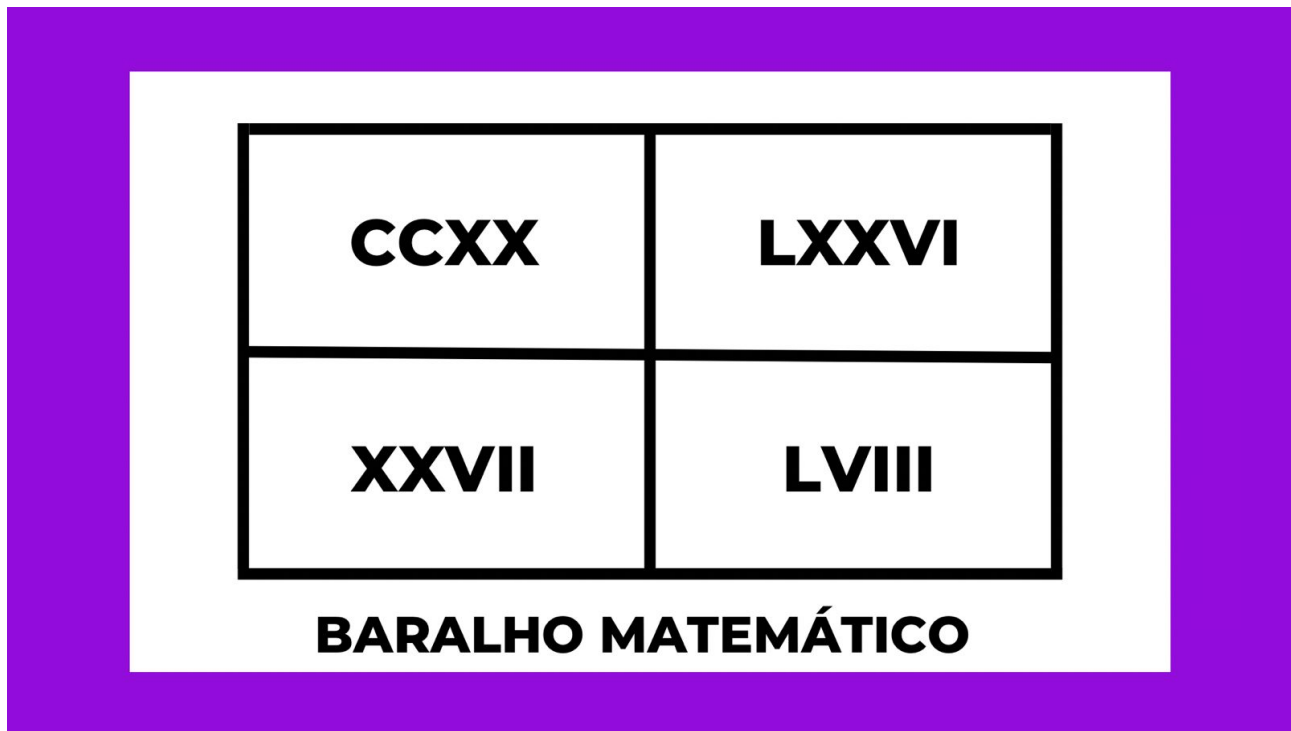
- As peças devem ser posicionadas exatamente como ilustrado na figura 3 deixando a posição central vazia, sem peças;
- O jogo é alternado entre os jogadores;
- As peças se movimentam apenas em linha reta, para uma posição em que nenhuma outra esteja alocada;

Importante: observe as ligações entre as casas, elas demonstram as movimentações permitidas a serem realizadas.

- As capturas acontecem quando na casa seguinte estiver posicionada uma peça do jogador adversário e a casa a seguir da peça do seu adversário (seguindo sempre no mesmo sentido) não estiver posicionada nenhuma outra. Para retê-la, o jogador deverá saltar por cima da peça do seu adversário posicionando-a na casa vazia seguinte e capturando a peça em questão;
- O jogador poderá reter quantas peças forem possíveis em uma única jogada, saltando continuamente, chamamos essa movimentação de captura múltipla;
- Se o jogador deixar de reter uma peça do adversário, quando possível, ele terá sua peça capturada;
- Se caso o jogador tiver mais de uma oportunidade de captura, ele terá a possibilidade de escolher qual deseja realizar, a depender da sua estratégia;
- Quando um jogador apreende todas as peças do seu adversário o jogo termina e é declarada sua vitória.

4. BARALHO MATEMÁTICO

Figura 4 - Baralho Matemático



Fonte: acervo da autora

Este jogo é uma adaptação do baralho matemático já conhecido por alguns professores da Educação Básica, no qual é utilizado para reforçar conceitos de operações numéricas como a soma e a multiplicação. Auxilia no pensamento rápido e lógico, além de contribuir para a concentração, atenção e organização do aluno. Sua principal diferença entre o baralho convencional, já utilizado, se dá a partir dos números expressos nas cartas que passam a ser em algarismos romanos, podendo ser adaptados também para egípcios e/ou babilônicos. O objetivo do jogo é capturar todas as cartas do seu adversário. O número de cartas utilizadas pode variar, o professor poderá escolher se prefere um jogo mais rápido ou nem tanto, aumentando o número de cartas.

Material a ser utilizado:

Para a confecção de 4 (quatro) cartas para cada jogador serão utilizadas 2 (duas) folhas de papel ofício. Ilustrado na figura 4

1 (uma) caneta ou lápis para escrever os números em algarismos romanos

1 (uma) régua ou tesoura para recortar as 4 (quatro) cartas das folhas de papel ofício

Como jogar:

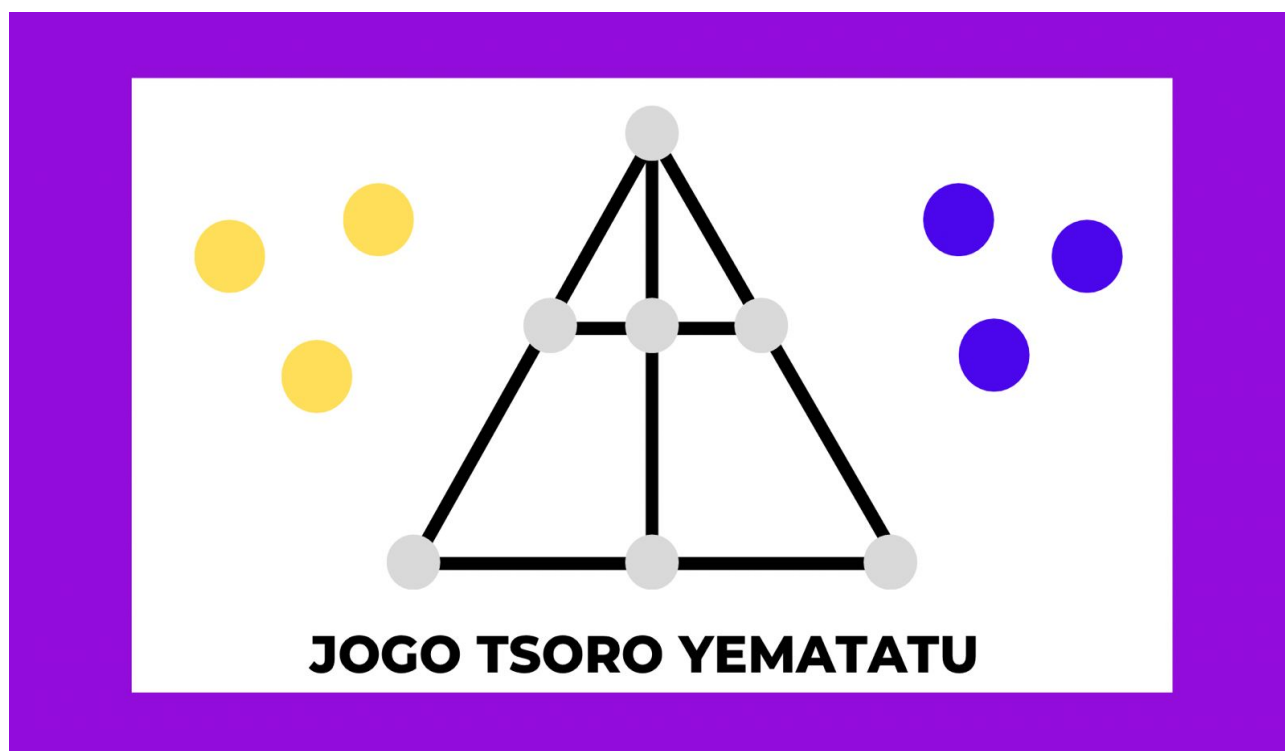
- O jogo é dividido em rodadas;
- Cada jogador começa com 4 (quatro) cartas;
- Com o baralho em mãos ambos os jogadores deverão escolher uma carta e ao mesmo tempo posicioná-las sobre a mesa, deixando visível a parte escrita;

Importante: quando o jogador posicionar sua carta sobre a mesa ele não poderá fazer qualquer barreira que impeça o adversário de visualizar o que está escrito na carta.

- Quando as cartas estiverem posicionadas sobre a mesa, o aluno deverá visualizar a carta do seu adversário e quem falar primeiro corretamente o número escrito, deverá realizar a captura e recupera a sua carta;
- Caso o jogador erre o valor da carta, ele terá sua carta retida pelo jogador adversário;
- Se um dos jogadores estiver sem cartas na mão, o jogo termina e é declarada a vitória do jogador que capturou todas as cartas do adversário.

5. JOGO TSORO YEMATATU

Figura 5 - Jogo Tsoro Yematatu



Fonte: acervo da autora

O jogo *Tsoro Yematatu*, supostamente, teve sua origem ao Sul do continente africano, mais especificamente no país Zimbábue. Seu tabuleiro é considerado um dos mais simples, mas nem por isso deixou de ser popular. O que mais o diferencia dos demais tabu-

leiros é que os jogadores podem saltar por cima das suas peças e das peças do adversário sem ter que fazer nenhuma captura, já que o objetivo é apenas alinhar 3 (três) peças em linha reta. Os conceitos que podem ser abordados em sala de aula com relação à confecção do tabuleiro são: definição de triângulos isósceles, largura, comprimento, eixo, intersecção, entre outros.

Material a ser utilizado:

3 (três) tampinhas de garrafa para cada jogador, sendo necessário ter uma diferenciação entre as tampinhas

1 (um) tabuleiro como ilustrado na figura 5

Como jogar:

- As peças inicialmente ficam dispostas fora do tabuleiro;
- O jogo é alternado entre os jogadores;
- Nas primeiras 6 (seis) rodadas, os jogadores posicionam as peças no tabuleiro como desejarem, a depender da estratégia de cada um;
- As peças se movimentam apenas em linha reta para uma posição em que nenhuma outra esteja alocada;

Importante: observe as ligações entre as casas, elas demonstram as movimentações permitidas a serem realizadas.

- É permitido saltar por cima das peças, sendo elas suas ou do adversário;
- Quando um jogador posicionar suas 3 (três) peças em linha reta o jogo termina e é declarada a vitória de tal jogador.

6. A RAPOSA E OS GANSOS

Figura 6 - A Raposa e os Gansos



Fonte: acervo da autora

O jogo “A Raposa e os Gansos” é jogado na Inglaterra pelo menos desde o século XV. Há suposições de que o jogo popular conhecido como Resta 1 (um) foi criado a partir do tabuleiro deste jogo. Existem várias formas de se jogar e muitos nomes conhecidos, devido às suas variações. Como por exemplo, em alguns casos, não se pode fazer nenhuma movimentação pela diagonal, já em outros é permitida a mudança. Será apresentada a variação do jogo que permite a movimentação das peças pela diagonal. O objetivo do jogo é diferente para cada jogador visto que um deverá ser a raposa e, o outro jogador, representará os gansos. Quem escolher ficar com a raposa terá o objetivo de capturar todos os gansos do tabuleiro e quem escolher os gansos terá como objetivo cercar a raposa a deixando impossibilitada de realizar qualquer movimentação.

Material a ser utilizado:

14 (quatorze) tampinhas de garrafa, sendo necessário ter apenas 1 (uma) tampinha diferente dentre as demais

1 (um) tabuleiro como ilustrado na figura 6

Como jogar:

As peças do jogador que escolher ser o ganso, devem estar posicionadas exatamente como ilustrado na figura 6, todas as peças juntas. Já a peça do jogador que escolher ser a raposa, poderá ser posicionada onde ele desejar, seguindo sua estratégia de jogo;

O jogo é alternado entre os jogadores;

As peças se movimentam apenas em linha reta, para uma posição em que nenhuma outra esteja posicionada.

Importante: é permitida a movimentação das peças pelo sentido vertical, horizontal e pela diagonal. Observe as ligações entre as casas, elas demonstram as movimentações permitidas a serem realizadas.

- Em relação à captura, somente a raposa poderá fazer esse tipo de movimentação. Ela acontece quando na casa seguinte estiver posicionada um ganso do jogador adversário e a casa a seguir do adversário (seguindo sempre no mesmo sentido) não estiver posicionada nenhuma outra peça, ou seja, estiver vazia. Nesse caso, a raposa deverá saltar por cima do ganso, posicionar sua peça na casa seguinte vazia e fazer a captura, retirando o ganso do tabuleiro;
- A raposa poderá reter quantas peças forem possíveis em uma única jogada, saltando continuamente, esse tipo de movimentação é chamado de captura múltipla;
- O objetivo dos gansos é cercar a raposa, a deixando impossibilitada de realizar qualquer movimentação;
- Caso restar no tabuleiro somente um ganso, o jogo termina e é declarada a vitória da raposa. Mas se os gansos cercarem a raposa, é declarada a vitória dos gansos;
- O jogo termina quando um dos jogadores cumprir o objetivo.

CONSIDERAÇÕES

Diante dos jogos apresentados pode-se concluir que é possível trabalhar de maneira interdisciplinar conteúdos matemáticos com a utilização de jogos étnicos e a participação dos alunos. Por fim, é ressaltada a importância de trabalharmos com os complexos saberes existentes nos continentes, valorizando sua existência e trazendo-os para o ambiente escolar. Jogos simples, de baixo custo e de fácil acesso acrescentam saberes e despertam o interesse não somente em relação ao conteúdo matemático, mas também à cultura e à historicidade por trás dos jogos apresentados.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. **Yoté**: o jogo da nossa história: o livro do professor. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2010. Disponível em: <<http://etnicoracial.mec.gov.br>>. Acesso em: 23 jul. 2022.

D'AMBRÓSIO, U. **Etnomatemática**: elo entre as tradições e a modernidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

FURTADO, M. G. F.; GONÇALVES, P. G. F. Jogos africanos na formação de professores: o Yoté como um recurso para o ensino de matemática. **Revista BOEM**, Joinville, v.5, n.8, p. 37-50, 2017. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

OLIVEIRA, M. L. C.; FLORÊNCIO, R.; SANTOS, J.; SOUZA, J. Africamat: reflexões iniciais acerca dos jogos yoté, shisima e tsoro yematatu para o desenvolvimento do raciocínio lógico. In: VIII ENALIC, 2021, Campina Grande. **Anais**. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/84605>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

SAMPAIO, L. A.; CHAVES, S. M. Jogo africano para trabalhar geometria e interdisciplinaridade para uma aprendizagem significativa. In: VI CONEDU, 2019, Campina Grande. **Anais**. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/60869>>. Acesso em: 19 jul. 2022.

SILVA, P. A. V.; VIANA, L. G. L. Aplicação do shisima como ferramenta auxiliar no ensino da geometria plana. In: V CONEDU, 2018, Campina Grande. **Anais**. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/46357>>. Acesso em: 20 jul. 2022.



CAPÍTULO 3

JOGOS E ESPORTES DOS POVOS INDÍGENAS

Doi: 10.48209/978-65-84959-46-3

VANESSA SILVA RODRIGUES

“O importante não é competir e, sim, celebrar”.
Carlos Justino Terena

INTRODUÇÃO

Sob o lema “celebrar e não competir”, os Jogos dos Povos Indígenas (JPIs) e os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPIs) são eventos organizados pelo Comitê Intertribal – Memória e Ciência Indígena (ITC), em parceria com o Ministério do Esporte e com outras organizações governamentais. Os primeiros JPIs, ocorreram em 1996 na cidade de Goiânia (GO) e se estabeleceram, desde 2015, em Palmas (TO). O evento reuniu mais de 2 mil atletas representando 30 nacionalidades e 24 etnias. Entretanto, de acordo com o antropólogo Wagner Camargo (2017), o entusiasmo com a primeira edição em 2015 não perdurou nos anos subsequentes. Os direitos humanos de grupos minoritários têm sido revogados e o Ministério do Esporte sofreu extensivos cortes de verbas. Consequentemente, a segunda edição do evento que ocorreu no Canadá, no ano de 2017, teve baixa representatividade de grupos brasileiros.

Nesse contexto, o objetivo deste texto é apresentar as modalidades esportivas de tais eventos para serem trabalhadas no âmbito educativo, seja na prática dos jogos ou através de prática ou de recursos audiovisuais, como vídeos e filmes, com o intuito de promover a inserção cultural da temática indígena para além dos conteúdos das ciências humanas.

Para tanto, em um primeiro momento destacamos os nomes das modalidades esportivas: Arco e Flecha, Arremesso de Lança, Corrida de Tora, Zarabatana e *Pelota Purépecha* e *Peikrãñ*. Posteriormente, comentamos a historicidade das suas origens com o propósito de apontarmos o desenvolvimento do jogo e suas regras. Em síntese, abordar os jogos no contexto educativo, além de desenvolver a aprendizagem de forma lúdica, irá agregar novas informações sobre culturas, saberes e alteridades.

1. ARCO E FLECHA

Não se sabe ao certo a origem dessa prática, no entanto, é conhecido que o arco e flecha foi uma arma importante e muito utilizada pelos povos indígenas em suas guerras na defesa do território. Atualmente, é usado comumente para a caça, rituais religiosos e como prática esportiva. O arco, geralmente, é feito do caule de uma palmeira nominada *tucum* encontrada próxima aos rios. O tamanho do arco obedece a cultura de cada povo. A flecha é feita de bambu ou taquara e a ponta é feita de acordo com a tecnologia de cada povo (SOUZA; SOARES, 2013).

Como jogar: o jogo consiste basicamente em atirar a flecha para o alvo. Além disso, cada competidor tem direito a uma quantidade de tiros, a competição é individual, a distância do alvo e o arqueiro é de aproximadamente 30 metros. Vence quem consegue acertar o alvo ou se aproximar mais (ROQUE *et al.*, 2017).

2. ARREMESSO DE LANÇA

Figura 1 - Indígena com lança



Fonte: acervo de Danielle Bastos Lopes

Povos de diversas etnias e nacionalidades há muito tempo já utilizavam lanças e muitos ainda usam atualmente diferindo apenas nas técnicas de elaboração. Este artefato foi muito usado para caça ou para defesa contra ataques de animais selvagens e nas guerras, como defesa por território, foi utilizado como arma. No contexto contemporâneo, é estabelecido como instrumento de modalidade esportiva (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ, 2010).

Como jogar: o jogo consiste em arremessar a lança o mais longe que puder. Cada jogador tem direito a um certo número de arremessos durante a competição. Vence quem conseguir atingir o maior número de jogadas mais distantes. (ROQUE *et al.*, 2017). Na aula o jogo pode ser utilizado como competição individual ou pode ser realizado dividindo a turma de dois a quatro grupos. Caso não tenha muito tempo disponível, pode ser feito um sorteio para decidir quais alunos irão participar.

3. CORRIDA DE TORA

Há registros de suas práticas por populações indígenas extintas e não extintas das regiões Nordeste e Centro-Oeste (MELATTI, 2018).

Material a ser utilizado: pode ser produzido com bombona, pintada de marrom para se aproximar da cor da tora utilizada pelo povo indígena, que é feita com um tronco de árvore, ou se possível, o próprio tronco de árvore.

Como jogar: o objetivo do jogo consiste em completar duas voltas na pista, dentro da arena. A largada ocorre por sorteio entre as duas equipes competidoras. O sistema é de eliminatórias simples em todas as fases, até se chegar ao vencedor (ROQUE et al., 2017). Essa atividade é realizada na quadra, pois haverá mais espaço e é necessário dividir a turma em dois grandes grupos.

4. ZARABATANA

A *zarabatana* é uma arma de madeira com um pequeno canal onde se introduz uma seta que mede mais ou menos 15 centímetros. É muito utilizada pelos povos Matis, Zuruahas e Cocamas do Vale do Javari, no Amazonas (fronteira com Peru e Colômbia), para a caça de animais e aves. Conhecidos como os “caras de onça” por terem o hábito de se enfeitarem com ornamentos que lembram ao animal, eles têm pouco contato com povos que não são indígenas (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ, 2010).

Como jogar: esse jogo é uma demonstração individual. Os participantes se posicionam a 20 ou 30 metros do alvo com uma melancia suspensa. A prova consiste em colocar o maior número de dardos (ALMEIDA; COSTA, 2012). Essa atividade pode ser realizada tanto na sala de aula quanto na quadra, vai depender do que melhor se adequar ao cotidiano.

5. PELOTA PURÉPECHA

Figura 2 - Pelota Purépecha



Fonte: acervo da autora

A *pelota purépecha* é um dos esportes mais populares em Michoacán (Estado do México), na língua purépecha é chamado de “*Uárukua Ch’anakua*”. Ele se assemelha ao jogo hockey. De acordo com a mitologia, a atividade representa a comemoração do nascimento do sol e o equilíbrio do universo. Tal jogo não tem somente cunho esportivo, ele também é uma tradição com mais de 3.500 anos que perdura até hoje para os povos ameríndios, especialmente mexicanos (CRUZ, 2020).

Material a ser utilizado: um bastão de hockey e uma bola de tênis ou de hockey para simbolizar a pelota. O bastão pode ser facilmente substituído por uma vassoura.

Como jogar: o jogo consiste em 2 (duas) equipes de 5 (cinco) jogadores cada. Tem como objetivo levar a bola até o fundo do campo. Nos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas foi realizada com uma bola incandescente (representando o sol), o que trouxe mais perigo e beleza à disputa (ROQUE et al., 2017). Para a realização da atividade, a quadra é o local mais apropriado. É preciso dividir a turma em dois grandes grupos. É interessante demonstrar através de vídeos ou imagens como o jogo foi feito no evento, pois foi utilizado uma bola incandescente (pegando fogo) e deixou a competição com visual muito atrativo.

6. PEIKRÃN

Figura 3 - Peteca



Fonte: acervo da autora

O *peikran* é um jogo tradicional indígena que utiliza uma peteca, fabricada pelos próprios com palha de milho. A peteca vem sendo utilizada há muito tempo por vários povos habitantes da América do Sul e Central antes mesmo do desembarque dos colonizadores. No entanto, a peteca era jogada sem regras rígidas e espaços delimitados, tendo como objetivo apenas mantê-la no ar por mais tempo possível. Vale ressaltar que a peteca é conhecida por vários outros nomes, pois cada etnia tem sua forma de chamá-la, como por exemplo, os Bororos a chamam de “*paopaó*”, os Guaraní chamam de “*mangá*” e os povos que falam a língua tupi usam o termo *pe'teka* que significa “bater com a palma da mão” (SANTOS, 2020).

Material a ser utilizado: uma peteca (a peteca pode ser confeccionada com jornais, retalhos de panos e penas).

Como jogar: a atividade consiste, primeiramente, em dispor os jogadores em círculo. Posteriormente, os jogadores arremessam a peteca com a palma da mão. O objetivo é manter a peteca no ar, passando de um atleta para o outro. Se um participante deixa a peteca cair, ele é perseguido pelos outros até que seja alcançado para que o jogo recomece (PORTAL EBC, 2015).

CONSIDERAÇÕES:

Os Jogos dos Povos Indígenas assim como o evento deles provenientes – os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas – são eventos que marcam a história da cultura indígena, no entanto, são pouco divulgados pelo canal midiático. Por isso, abordar tais jogos torna-se uma forma de promovê-los, além de desenvolver uma perspectiva antropológica. Assim, possibilita que os alunos possam observar que os povos indígenas, assim como nas culturas ocidentais, também possuem manifestações esportivas além das culturais, artísticas e literárias, e mais do que isso, eles também desenvolvem apreço pela competição, porém, de uma forma mais colaborativa.

As modalidades expostas nesta seção podem ser trabalhadas tanto em sala de aula, nas disciplinas como História ou Artes, quanto na quadra, na disciplina de Educação Física. Podem ser realizadas, seja abordando cada jogo individualmente, ou vários deles em diferentes contextos e utilizando-se de recursos já mencionados anteriormente como vídeos, livros, revistas ou/e ilustrações. Outra forma interessante de abordar os jogos é através da organização de um evento que tenha como intuito suscitar a descolonização, especialmente, a questão da temática indígena. Dessa maneira, promover a realização de todos os jogos através de uma competição, de forma que represente uma demonstração dos eventos decorridos.

Sob esse prisma, é constatado que é possível abordar o ensino ameríndio para além dos conteúdos de História. Além disso, a partir de uma perspectiva didática pedagógica pode-se promover, na Educação Básica, conhecimentos sobre saberes, práticas e vivências indígenas. Portanto, fica evidente o papel das atividades lúdicas em desenvolver não somente habilidades cognitivas, mas também de desenvolver habilidades socioculturais contribuindo com a busca por uma educação que desconstrói os conteúdos eurocêntricos, que desde muito tempo têm sido responsável por preconceitos, hierarquização de culturas e exclusão social. Com isso, possibilita o desvio para os caminhos nômades e para uma educação que descoloniza e se reconfigura diante da diversidade epistemológica, ontológica e axiológica das culturas não ocidentais, traçando um caminho para alteridade.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, G. A; COSTA, A. M. R. F. M. Jogos dos povos indígenas: integração e divulgação de culturas. **Connection line**, Várzea Grande, v.1, n. 8, p. 67 - 80, 2012. Disponível em: <<https://www.periodicos.univag.com.br/index.php>>. Acesso em: 07 jul. 2022.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Brasília: Senado Federal, 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm>. Acesso em: 07 set. 2022.

CAMARGO, W. X. de. Jogos Mundiais Indígenas e as políticas de representatividade. **Ludopédio**, São Paulo, v. 100, n.29, 2017. Disponível em: <<https://ludopedio.org.br/arquibancada/jogos-mundiais-indigenas/>> Acesso em: 07 jul. 2022.

CONHEÇA AS MODALIDADES ESPORTIVAS DOS JOGOS MUNDIAIS INDÍGENAS. Portal EBC, 2015. Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/esportes/2015/10/conheca-modalidades-esportivas-dos-jogos-mundiais-indigenas>>. Acesso em: 11 jul. 2022.

CRUZ, M. **Pelota purépecha, el juego milenario del sol.** Ciudad de México: Milenio, 2020. Disponível em: <<https://www.milenio.com/deportes/historia-pelota-purepecha-mexico-deportes-autoctonos>>. Acesso em: 13 jul. 2022.

JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS. Secretaria da Educação do Paraná, 2010. Disponível em: <<http://www.educacaoofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo>>. Acesso em: 08 jul. 2022.

MELATTI, J. C. Da antropologia como corrida de toras. **Repocs**, Maranhão, v.15, n. 29, p. 205-208, 2018.

ROQUE, L.; TERENA, M; CALFIN, J. A.; TERENA, T. **Jogos mundiais dos povos indígenas: Brasil 2015:** o importante é celebrar. Brasília: PNUD, 2017.

SANTOS, R. M. **História da peteca.** Confederação Brasileira de Peteca, 2020. Disponível em: <<https://cbpeteca.org.br/história-da-peteca/>>. Acesso em: 01 jul. 2022.

SOUZA, A.V.; SOARES, A. A. Jogos dos povos amazônicos: re-significando o arco e flecha em contexto urbano. **EFDeportes.com, Revista Digital.** Buenos Aires, 18, n. 182, 2013. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/>>. Acesso em: 13 jul. 2022.

SOBRE AS ORGANIZADORAS

Danielle Bastos Lopes



Professora adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Pro cientista e docente permanente do Programa de Pós-graduação de Ensino em Educação Básica (PPGEB - UERJ). Cur sou Pós-doutorado na Universidad de Salamanca (USAL - Espanha). Atualmente é pós-doutoranda e professora visitante na Universidad Autónoma Metropolitana (UAM - México). Doutora em Educação (PROPED - UERJ), Mestre em História Social (PP-GHS - UERJ) e possui graduação em Pedagogia pela mesma universidade. É líder do Grupo de Pesquisa Estudos Ameríndios e Fronteiras (GEAF - CNPq).

Luana Barth Gomes



Doutora em Educação pela Universidade La Salle/ Canoas. Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Universidade de La Salle. Pedagoga formada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul com licenciatura plena. Professora do 4º ano no Colégio Israelita Brasileiro. Participante do grupo de pesquisa Peabiru: Educação Ameríndia e Interculturalidade - CNPq/ UFRGS. Coordenadora do projeto Ancestralidade Indígena (@ancestralidade.indígena).

SOBRE OS AUTORES



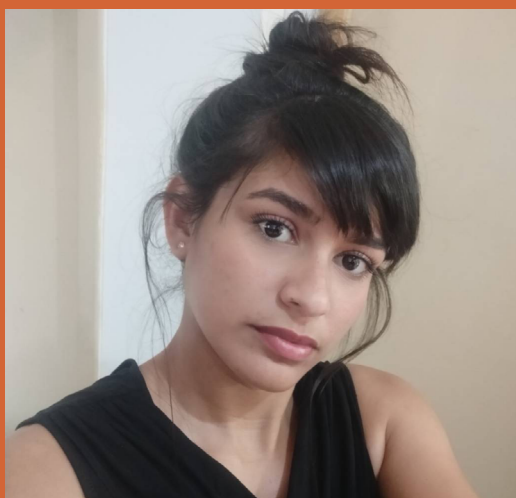
Brenda de Oliveira de Lima

Graduação de licenciatura em Matemática pelo IME – Instituto de Matemática e Estatística da UERJ. Bolsista de Extensão do projeto Educação Descolonizadora (DEPEXT - UERJ). Atualmente é pesquisadora - estudante do Grupo de Pesquisa Estudos Ameríndios e Fronteiras (GEAF - CNPq).



Luis Henrique Chagas Xavier Cordeiro

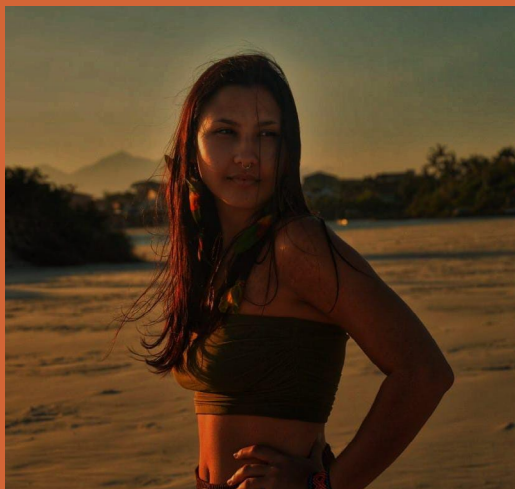
Graduação de licenciatura em Pedagogia pela Faculdade de Formação de Professores (UERJ - FFP). Bolsista de Extensão do Projeto Educação Descolonizadora (DEPEXT - UERJ). Atualmente é pesquisador - estudante do Grupo de Pesquisa Estudos Ameríndios e Fronteiras (GEAF - CNPq).



Vanessa Silva Rodrigues

Graduação de Licenciatura em Letras Português/ Inglês pela Faculdade de Formação de Professores (UERJ - FFP). Bolsista de Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa Estudos Ameríndios e Fronteiras (GEAF- CNPq) e voluntária no Projeto de Extensão Educação Descolonizadora (DEPEXT- UERJ).

Juliana Gomes – Jaguatirika



Graduação em História pela Universidade Federal Fluminense - UFF, co-fundadora e integrante do Coletivo dos Estudantes Indígenas da UFF. É palestrante e artista visual, assina seus trabalhos como Jaguatirika, apelido pelo qual seu avô a chamava. Começou seu trabalho de ilustradora com livros indígenas independentes produzidos para a arrecadação para aldeias em vulnerabilidade no período da pandemia. Nascida no interior de Goiás, mora atualmente em Niterói, no estado do Rio de Janeiro. Em 2022 teve trabalhos expostos no Festival LivMundi, que ocorreu no Parque Lage localizado no Rio de Janeiro, na Galeria Dandi, em São Paulo, no Memorial dos Povos Indígenas em Brasília, na Primeira Bienal de Arte Indígena do Rio de Janeiro, no Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica, no Museu Itinerante da Amazônia, na Mostra Noix de arte periférica em Madureira e no Carrossel do Louvre, em Paris.

JAGUATIRIKA
@abyayalese



JOGOS ÉTNICOS

www.terried.com
contato@terried.com
(55) 99656-1914

