



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE
CAMPUS A. C. SIMÕES**

GIZELMA EPIFÂNIO BARROS

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para inclusão de estudantes
de matrizes indígenas

**MACEIÓ-AL
2025**

Orientadora: Professora Titular Leonéa
Vitória Santiago

MACEIÓ-AL
2025

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

B277j Barros, Gizelma Epifânio.
 Jogos e brincadeiras na escola : vivências para inclusão de estudantes de
 matrizes indígenas / Gizelma Epifânio Barros. – 2025.
 147 f. : il. color.

 Orientadora: Leonéia Vitória Santiago
 Dissertação (Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física) –
 Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Física. Programa de Pós-
 Graduação em Física. Maceió, 2025.

 Bibliografia: f. 99-103.
 Apêndices: f. 104-122.
 Anexos: f. 123-147.

 1. Estudantes indígenas. 2. Educação física escolar. 3. Jogos e
 brincadeiras. I. Título.

CDU: 796:371.3

GIZELMA EPIFÂNIO BARROS

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para inclusão de estudantes
de matrizes indígenas**

Dissertação apresentada ao Programa de
Mestrado Profissional em Educação Física
em Rede Nacional (PROEF) da
Universidade Federal de Alagoas como
requisito para obtenção de título de Mestre
em Educação Física.

Área de Concentração: Formação,
intervenção e profissionalidade docente

Orientadora: Professora Titular Leonéa
Vitória Santiago

Data da defesa: 15 /08 /2025

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientadora: Profa. Titular Leonéa Vitória Santiago
ProEF/IEFE/UFAL

Documento assinado digitalmente
 LEONEA VITORIA SANTIAGO
Data: 18/08/2025 11:53:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro Titular Interno: Profa. Dra. Miraíra Noal Manfroi
ProEF/IEFE/UFAL

Documento assinado digitalmente
 MIRAIRA NOAL MANFROI
Data: 18/08/2025 10:33:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro Titular Externo: Profa. Dra. Nara Elisa Gonçalves Martins de Oliveira
Programa de Pós graduação em Educação
PPGE/UFAL

Documento assinado digitalmente
 NARA ELISA GONCALVES MARTINS DE OLIVEIRA
Data: 18/08/2025 14:05:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Local: Universidade Federal de Alagoas
Instituto de Educação Física e Esportes
IEFE/UFAL – Campus A. C. Simões - Maceió

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me conduzir permitindo alcançar mais uma vitória na minha vida e durante todo o percurso, não me faltar esperança e fé!

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

Aos meus pais, Maria Barros Epifânio e Expedito Epifânio (in memoriam) que sempre lutaram por minha formação, e não mediram esforços para que trilhasse esse longo caminho de conquistas.

Aos meus irmãos pelo imenso apoio, incentivo e paciência nas horas mais difíceis.

Aos meus sobrinhos, Gabriel Barros Lima, Romário Hipólito Barros, Amanda Epifânio de Souza e Patrícia Kelly Epifânio de Souza, que apoiaram e acreditaram no meu potencial. Gratidão!

À minha orientadora Leonéia Vitória Santiago, pelo aprendizado! Nos meus momentos de angústia e ansiedade, teve paciência e cuidado. Minha gratidão.

Aos meus estudantes que aceitaram o desafio, acreditando na relevância do estudo, meu muito obrigada! Sem vocês, nada disso seria possível.

As professoras Miraíra Noal Manfroí, Nara Elisa Gonçalves Martins de Oliveira e Silvan Menezes dos Santos pelas riquíssimas sugestões e por acreditarem na relevância deste estudo.

Aos professores da Erefem São Francisco, pela presteza e atenção na vivência do estudo.

A gestora Maria de Socorro França Jordão e a Técnica Educacional Ângela Maria da Silva Almeida pelo apoio e incentivo para realização deste estudo.

A Wédna Siébra Dantas por todo apoio e força nos momentos de grandes desafios, meu sincero agradecimento

A professora Luana Pimentel pela grande ajuda e incentivo a realização deste grande sonho, minha gratidão.

“Não há saber mais ou saber menos, há saberes diferentes.”

Paulo Freire (2011, p. 25)

BARROS, Gizelma Epifânio. **Jogos e Brincadeiras na escola**: vivências para inclusão de estudantes de matrizes indígenas. Orientadora: Leonéia Vitória Santiago. 2025.148 p. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – UFAL/ Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2025

RESUMO

Esta dissertação apresenta uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, fundamentada na metodologia da pesquisa-ação, cujo objetivo foi compreender os sentidos atribuídos por estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras vivenciados durante as aulas de Educação Física, em uma escola da rede pública estadual de Pernambuco. A questão norteadora que orienta este estudo é: - quais os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de Educação Física? Participaram da pesquisa 20 estudantes de ambos os gêneros com idades compreendidas entre 11 e 15 anos, matriculados do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, localizada no município de Petrolândia, Estado de Pernambuco. Os estudantes pertencem a cinco etnias indígenas: Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá. Os instrumentos de coleta de dados empregados foram: a entrevista semiestruturada e a observação direta com registros no diário de campo. A análise dos dados foi conduzida por meio da técnica de análise de conteúdo, adotando como critério a categorização emergente, construída a partir das falas dos estudantes agrupando-as em categorias levantadas a posteriori. Os resultados revelaram que, embora muitos estudantes apresentem dificuldade em definir conceitualmente os termos jogo e brincadeira, reconhecem, praticam e atribuem valor às experiências lúdicas próprias de suas comunidades, concluiu-se que a utilização dessas práticas no contexto educativo não apenas favorece o desenvolvimento de competências motoras e formações sociais, mas também se consolida como uma potente estratégia metodológica de inclusão, diálogo intercultural, valorização da diversidade e construção de uma educação mais justa, plural e representativa.

Palavras-chave: Escola; Educação Física; Jogos e Brincadeiras Indígenas.

BARROS, Gizelma Epifânio. Games and play at school: experiences for the inclusion of students from indigenous backgrounds. Advisor: Leonéa Vitória Santiago. 2025. 148 p. Dissertation (Professional Master's in Physical Education in National Network – PROEF) – Federal University of Alagoas (UFAL), Maceió, 2025.

ABSTRACT

This dissertation presents a qualitative, descriptive, and exploratory approach, based on action research methodology, whose objective was to understand the meanings attributed by Indigenous students to the games and activities they experience during Physical Education classes at a public school in the state of Pernambuco. The guiding question for this study is: What meanings do Indigenous students attribute to the games and activities they experience at school during Physical Education classes? Twenty male and female students, aged 11 to 15, enrolled in 6th through 9th grades of Elementary School II and High School at the São Francisco Reference School for Elementary and High School, located in the municipality of Petrolândia, Pernambuco state, participated in the study. The students belong to five Indigenous ethnic groups: Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá, and Xukuru do Ororubá. The data collection instruments employed were semi-structured interviews and direct observation with field diary entries. Data analysis was conducted using content analysis, adopting emergent categorization as a criterion, constructed from students' statements, grouping them into categories developed a posteriori. The results revealed that, although many students have difficulty conceptually defining the terms "game" and "play," they recognize, practice, and attribute value to the playful experiences typical of their communities. It was concluded that the use of these practices in the educational context not only favors the development of motor skills and social formations, but also consolidates itself as a powerful methodological strategy for inclusion, intercultural dialogue, valuing diversity, and building a more just, plural, and representative education.

Keywords: School; Physical Education; Indigenous Games and Play.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fachada da escola EREFEM São Francisco.....	34
Figura 2 - Entrada principal da escola EREFEM São Francisco com presença de animais	34
Figura 3 - Apresentação do projeto de pesquisa no laboratório de informática	66
Figura 4 - Apresentação do projeto de pesquisa no pátio da escola.....	67
Figura 5 - Utilização da ferramenta <i>padlet</i> no laboratório de informática	70
Figura 6 – Prática do cabo de guerra na área aberta da escola	73
Figura 7 - Diversão e alegria na prática do cabo de guerra.....	74
Figura 8 – Maracás confeccionados pelos estudantes.....	76
Figura 9 - Estudantes brincando com maracás confeccionado	77
Figura 10 - O jogo da onça vivenciado no chão em frente ao laboratório	80
Figura 11 – Tabuleiro para o jogo da onça confeccionado na folha de papel, utilizando grãos de feijão.....	80
Figura 12 - Prática do jogo da onça no espaço de piso de chão em frente ao laboratório	80
Figura 13 - Estudantes com peteca confeccionadas por eles	83
Figura 14 – Estudantes confeccionando petecas	83
Figura 15 - Estudantes brincando com o pião em sala.....	86
Figura 16 – Estudantes confeccionando e brincando com a pipa	88
Figura 17 – Abertura do Festival e Brincadeiras indígenas na EREFEM São Francisco	92
Figura 18 – Estudantes trajados no pátio da escola para o Festival	92
Figura 19 – Equipe organizada no campo de futebol para o Festival	93

Figura 20 – Equipe organizada com os implementos para o Festival.....	93
Figura 21 – Equipe vivenciando o cabo de guerra no Festival.....	94

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – População e localização de etnias indígenas em Pernambuco.....	22
--	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Organizador curricular por trimestre.....	26
Quadro 2 - Caracterização dos sujeitos do estudo.....	37
Quadro 3 - Os sentidos atribuídos aos jogos e brincadeiras.....	48
Quadro 4 - Espaços e tempo para os jogos e brincadeiras.....	52
Quadro 5 - Motivações para jogos e brincadeiras.....	56
Quadro 6 - Práticas vivenciadas pelos estudantes indígenas.....	60
Quadro 7 - Cronograma da Pesquisa-ação.....	64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DNC	Diretrizes Curriculares Nacionais
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PPP	Projeto Político - Pedagógico
ProEF	Programa de Mestrado Profissional de Educação Física

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 REFERÊNCIAL TEÓRICO	19
2.1 Multiculturalismo e interculturalidade do currículo escolar	19
2.2 Características das etnias presentes na escola	22
2.2.1 Povo Pankararu.....	23
2.2.2 Povo Kapinawá	23
2.2.3 Povo Atikum	23
2.2.4 Povo Kambiwá	24
2.2.5 Povo Xucuru do Ororubá	24
2.3 A inserção da diversidade cultural na organização curricular trimestral de Pernambuco: avanços, limites e contradições.....	24
2.4 Entre o brincar e o jogar: aproximações conceituais	28
2.5 Conceituando jogo e brincadeira	28
2.6 Jogos e brincadeiras conteúdo das aulas de educação física	30
2.7 Jogos e brincadeiras indígenas: práticas culturais e pedagógicas.....	31
3 PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA.....	33
3.1 Abordagem da pesquisa	33
3.2 Lócus da pesquisa	34
3.3 Participantes da pesquisa	36
3.4 Procedimentos éticos e instrumentos utilizados para coleta de dados	37
3.5 Procedimentos para análise de dados	41
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	45
4.1 Categoria 1: os sentidos atribuídos aos jogos, espaços e tempos de brincar, motivações e sentimentos, práticas vivenciadas	45
4.2 Categoria 2: os espaços e tempos de brincar.....	51
4.3 Categoria 3: Motivações para jogos e brincadeiras.....	54
4.4 Categoria 4: práticas vivenciadas.....	58
4.5 Descrição das atividades intervencionistas e análise do diário de campo...63	
4.5.1 Analisando as etapas intervencionistas.....	65
4.5.1.1 Culminância do estudo: festival de jogos e brincadeiras indígenas	89
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	95

6 RECURSO EDUCACIONAL.....	98
REFERÊNCIAS.....	99
APÊNDICES.....	104
APÊNDICE A – Sequência Didática	104
APÊNDICE B - Roteiro de entrevista.....	122
ANEXOS	123
ANEXO A - Carta de apresentação do projeto	123
ANEXO B - Carta de anuência	125
ANEXO C - Termo de concessão	127
ANEXO D - Declaração de existência de infraestrutura necessária à pesquisa.....	128
ANEXO E - RCLE – Registro de consentimento livre e esclarecido	129
ANEXO F - Registro de assentimento livre e esclarecido	136
ANEXO G - Declaração de cumprimento às normas das resoluções MS/CNS nº 466/2012 e nº 510/2016 de publicação dos resultados e sobre o uso e destinação do material/dados coletados	142
ANEXO H - Declaração de critérios para suspender e encerrar as pesquisas.....	144
ANEXO I - Termo de autorização de uso de imagem.....	145
ANEXO J - Parecer consubstanciado do CONEP	146

1 INTRODUÇÃO

O Brasil apresenta uma diversidade cultural, construída historicamente pelas interações entre diferentes povos, como indígenas, africanos e europeus, cujas expressões culturais se fundiram ao longo do tempo e permanecem presentes atualmente. Essa diversidade manifesta-se em aspectos como crenças religiosas, práticas alimentares, formas de expressão corporal e simbólica, como nos jogos e brincadeiras que integram tanto os rituais tradicionais quanto as atividades cotidianas nas comunidades (Candau, 2000; Hall, 2006).

As práticas lúdicas, moldadas ao longo do tempo por variados cenários históricos e sociais, expressam diferentes formas de existir e compreender o mundo. Por essa razão, constituem um elemento cultural fundamental da humanidade. Entre os povos indígenas, por exemplo, essas atividades vão além do simples entretenimento: elas desempenham papéis significativos na socialização, na conservação das tradições, na transmissão de saberes e na perpetuação de valores ancestrais (Grünewald, 2002).

O espaço escolar necessita oportunizar a interação de saberes, em que as culturas dialoguem e os saberes se ampliem. A cultura que está presente na comunidade escolar é plural, ali estão inseridas diferentes formas de ver e entender o mundo, no qual requer um currículo amplo, capaz de atender às diversidades socioculturais, étnicas e identitárias dos sujeitos que dela fazem parte. Um currículo que valorize as experiências, os conhecimentos ancestrais, as práticas culturais e os modos de vida de cada grupo, sobretudo dos povos indígenas. Dessa forma, a escola se fortalece como um espaço de construção coletiva, onde o aprender se dá no diálogo, no respeito e na valorização identitária dos sujeitos que dela fazem parte.

Na escola, especialmente nas aulas de Educação Física, tais práticas podem desempenhar um importante papel educativo e transformador. Ao integrar jogos e brincadeiras indígenas ao currículo, é possível estabelecer pontes entre diferentes universos culturais, promovendo a inclusão, o respeito às diferenças e o fortalecimento da identidade dos estudantes pertencentes a essas etnias (Daolio,

2004; Brasil, 2020). Essa perspectiva adquire especial relevância em escolas situadas em regiões que recebem estudantes oriundos de comunidades indígenas, muitas vezes afastadas dos centros urbanos e com limitada oferta educacional nas próprias aldeias.

A presença de estudantes indígenas em escolas “regulares” ainda desafia a estrutura escolar a adaptar-se para acolher, escutar e incluir suas vozes, identidades e tradições. É nesse contexto que os Jogos e Brincadeiras Indígenas se revelam como uma poderosa estratégia para o diálogo intercultural, promovendo o respeito mútuo, a valorização das diferenças e o reconhecimento das culturas originárias como parte fundamental do processo educativo (Silva, 2011; Candau, 2008).

A convivência cotidiana com estudantes indígenas na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, localizada no município de Petrolândia-PE, despertou em mim o desejo de aprofundar o entendimento sobre suas culturas e formas de expressão. O contato direto com estudantes que apresentavam vestimentas, adereços e comportamentos distintos, como o uso de cocares e a presença constante de elementos simbólicos, como pinturas corporais (grafismos), carregando significados de pertencimento e identidade. Em seu modo de se relacionar com o espaço escolar, com formas específicas de cumprimento, fala e interação dentro da escola, motivou a investigação das práticas culturais que eles trazem para o ambiente da escola.

A percepção da presença de etnias diversas, como Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá, provenientes de diferentes cidades do sertão pernambucano, que, atraídos pela riqueza da nossa terra, cidade banhada pelo rio São Francisco, com vários perímetros irrigados e possibilidades de diferentes cultivos, ali se instalavam. São estudantes oriundos de etnias de outras cidades como Ibimirim, Pesqueira, Inajá, Carnaubeira da Penha, Salgueiro, Buíque, Tupanatinga e Tacaratu.

Ao ingressar no Mestrado Profissional de Educação Física em Rede Nacional (ProEF), surgiu em mim o interesse e a oportunidade de estudar a temática indígena no contexto das aulas de Educação Física, considerando que a proposta do programa envolvia uma intervenção fundamentada nas vivências do chão da escola. O desafio

era grande, pois, mesmo com mais de 30 anos de docência no ensino público, emergiam inquietações sobre como os povos originários se relacionam em uma escola “regular”. Sentem-se contemplados e incluídos?

Durante minhas reflexões sobre as atividades desenvolvidas nas aulas de Educação Física, surgiu uma primeira indagação que orientou este estudo: será que os jogos e brincadeiras praticados na escola têm sentido para esses estudantes? Esse questionamento levou ao aprofundamento da investigação e a formulação da questão norteadora: quais os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de Educação Física? Assim, esta pesquisa se apresenta como uma oportunidade de compreender tais práticas como elementos pedagógicos capazes de valorizar a cultura indígena, fomentar o diálogo intercultural e contribuir para a construção de uma escola mais acolhedora, plural e democrática.

A partir dessa indagação, o estudo teve como objetivo geral identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física, com o intuito de apresentar uma proposta de intervenção voltada a todos estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco.

Os objetivos específicos são: - Realizar um levantamento dos jogos e brincadeiras tradicionais das referidas etnias, por meio dos Círculos de Cultura; Organizar e selecionar os Jogos e Brincadeiras Indígenas mencionados pelos estudantes para posterior vivência nas aulas de Educação Física, utilizando a ferramenta digital *Padlet* como mural interativo, dando suporte didático e metodológico; Elaborar e aplicar uma sequência didática baseada nos jogos identificados, incluindo a confecção de brinquedos e implementos tradicionais e promover um festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas na escola, como culminância do processo pedagógico.

Busca-se, com isso, fundamentar e elaborar uma proposta de intervenção pedagógica que contemple a diversidade cultural e promova a valorização das

tradições indígenas entre todos os estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, uma escola pública localizada no interior do Sertão Pernambucano, em área rural e de difícil acesso. O projeto foi desenvolvido ao longo de 20 aulas de Educação Física, no primeiro trimestre de 2025, com a participação de 20 estudantes indígenas, das etnias Pankararu, Kambiwá, Kapinawá, Atikum e Xukuru do Ororubá, por meio de uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, fundamentada na pesquisa-ação (Thiollent, 2011).

Esta dissertação está organizada em sessões, que se relacionam entre si, para melhor compreensão do leitor de todos os aspectos teóricos, metodológicos e analíticos que envolvem este estudo. Na sessão multiculturalismo e interculturalidade do currículo escolar trata, de forma breve, do papel do currículo escolar frente à diversidade cultural, com destaque para a diferença entre multiculturalismo (convivência pacífica entre culturas, mas muitas vezes superficial) e interculturalidade (perspectiva crítica e dialógica, que valoriza saberes historicamente silenciados e busca justiça social). Ela discute como o currículo precisa incorporar as diferentes matrizes culturais do Brasil — sobretudo as indígenas e afro-brasileiras —, conforme previsto na Constituição e nas Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008, mas cuja implementação ainda enfrenta entraves. Por fim, evidencia que a Educação Física é um espaço privilegiado para a materialização da interculturalidade, ao integrar jogos e brincadeiras indígenas como saberes legítimos e carregados de simbolismo, favorecendo o respeito às diferenças e a construção de uma formação crítica e inclusiva. Em relação a caracterização dos povos indígenas presentes na EREFEM São Francisco, de forma breve, a sessão apresenta: a pluralidade étnica e a necessidade de um currículo intercultural que dialogue com suas especificidades culturais, em destaque: o Povo Pankararu, o Povo Kapinawá, o Povo Atikum, o Povo Kambiwá e o Povo Xukuru do Ororubá. Em relação a inserção da diversidade cultural na organização curricular trimestral de Pernambuco: avanços, limites e contradições, trata de uma análise crítica sobre a inserção da diversidade cultural no currículo da Rede Estadual de Pernambuco, especialmente no componente da Educação Física, no qual evidencia a necessidade de que o Projeto Político Pedagógico escolar e as

práticas pedagógicas da Educação Física incorporem de maneira intencional e crítica os jogos e brincadeiras indígenas, como forma de ampliar o repertório cultural dos estudantes, fortalecer identidades e promover uma educação plural, democrática e inclusiva. Este estudo apresenta uma sequência conceitual e pedagógica que vai do entendimento amplo de jogo e brincadeira até a especificidade dos jogos e brincadeiras indígenas. Ele mostra como essas práticas lúdicas são fundamentais tanto para o desenvolvimento humano quanto para a formação pedagógica, especialmente no contexto da Educação Física escolar. Essa parte da dissertação conceitua jogo e brincadeira, enfatizando seu papel educativo, social e cultural, e avança para a compreensão dos jogos e brincadeiras indígenas como práticas ricas em simbolismo, coletividade e identidade. Destaca-se que sua inserção no currículo da Educação Física contribui para uma educação mais inclusiva, intercultural e conectada às realidades dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Multiculturalismo e interculturalidade do currículo escolar

A escola, enquanto espaço de construção do conhecimento e de convivência entre diferentes culturas, precisa ser repensada à luz das transformações sociais e das exigências contemporâneas por inclusão, justiça social e equidade. Em um país como o Brasil, cuja formação histórica é marcada pela interação de diversas matrizes étnico-culturais (indígena, africana, europeia e asiática), torna-se indispensável que o currículo escolar não apenas reconheça essa diversidade, mas a incorpore efetivamente às práticas pedagógicas (Candau, 2000; Silva, 2011).

No espaço escolar estão inseridas diferentes formas de aprendizagens que necessitam de um olhar atento para a comunidade que recebe, neles estão incluídos pensamentos e formas de viver diferentes umas das outras, com seu jeito próprio de olhar o mundo, são traços oriundos de aprendizagens do seu convívio em comunidade, e isto requer um cuidado e atenção na organização do currículo escolar, que seja organizado de maneira a respeitar essa pluralidade. É necessário criar possibilidades de ensino que dialoguem com as vivências, os saberes e os modos de ser de cada grupo que compõe essa escola diversa.

Muitas vezes os estudantes não são atraídos pelas atividades escolares porque não atribuem sentido a elas. Há, nesse caso, um distanciamento entre currículo e a realidade da comunidade em que estão inseridos.

No campo educacional, destacam-se duas abordagens principais sobre cultura e currículo: o multiculturalismo e a interculturalidade. O multiculturalismo propõe a coexistência pacífica de diferentes culturas em um mesmo espaço social, com base na tolerância e no respeito à diferença. Contudo, essa proposta, muitas vezes, limita-se a ações pontuais e comemorativas, sem romper com a estrutura curricular hegemônica e excludente (Lopes, 2011).

Por outro lado, a interculturalidade propõe uma perspectiva crítica e dialógica. Virgílio Alvarado (*apud* Lopes, 2011, p. 1213) distingue essas abordagens ao afirmar que:

[...] enquanto o multiculturalismo aceita a diferença sem necessariamente promover o diálogo, a interculturalidade propõe um projeto político que permita o encontro entre culturas, buscando o enfrentamento das desigualdades e a construção de relações mais equitativas. Como ressalta Candau (2000, p. 148), “[...] a interculturalidade reconhece as assimetrias de poder, valoriza os saberes historicamente silenciados — como os das populações indígenas — e propõe práticas pedagógicas que promovam o diálogo e a justiça social.

Assim, implementar um currículo intercultural requer a valorização dos saberes tradicionais, das expressões culturais e dos modos de vida das comunidades originárias, incorporando práticas pedagógicas que reflitam a realidade e os repertórios culturais dos estudantes.

As políticas educacionais brasileiras reconhecem essa necessidade. A Constituição Federal de 1988 assegura às comunidades indígenas o direito de manter suas línguas e práticas pedagógicas próprias. Leis posteriores, como a nº 10.639/2003 e a nº 11.645/2008, instituíram a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena na educação básica. No entanto, apesar dos avanços legislativos, a implementação dessas diretrizes ainda enfrenta diversos entraves: falta de formação docente específica, escassez de materiais didáticos e ausência de políticas públicas efetivas dificultam a concretização de um currículo verdadeiramente intercultural.

A escola constitui-se como um espaço de encontro entre culturas, onde a diversidade não apenas esteja presente, mas seja efetivamente vivenciada, valorizada e integrada ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, a Educação Física configura-se como uma área privilegiada para a materialização da interculturalidade. Ao incorporar jogos e brincadeiras tradicionais de matriz indígena, o (a) professor(a) amplia o repertório cultural dos estudantes, promove o reconhecimento de saberes corporais distintos e estimula o respeito às diferenças (Daolio, 2004; Grünwald, 2002).

Essas práticas lúdicas são mais do que simples atividades recreativas: estão carregadas de simbolismo, ligadas a rituais, festividades e valores como coletividade, respeito à natureza, cooperação e equilíbrio. Quando inseridos no contexto escolar, os jogos indígenas devem ser reconhecidos como saberes legítimos e que precisam ser respeitados.

As aulas de Educação Física, portanto, constituem oportunidades pedagógicas estratégicas para a promoção do respeito ao multiculturalismo e à interculturalidade. Ao vivenciarem práticas corporais oriundas de diferentes matrizes culturais, os estudantes reconhecem as singularidades de seus colegas, constroem pontes entre saberes diversos e desenvolvem uma convivência pautada no respeito à diferença, contribuindo para uma formação crítica e inclusiva. Desse modo, o currículo deve ser compreendido como um espaço vivo, de construção coletiva e de sentidos para os estudantes.

Mais do que inserir conteúdos sobre culturas indígenas, é necessário adotar uma pedagogia intercultural, que dialogue com as realidades dos estudantes, valorize suas identidades e promova a convivência com a diferença como princípio formativo. Tal postura exige um trabalho intencional, colaborativo e comprometido com a transformação social e com a efetiva democratização do conhecimento.

Em Pernambuco, essa diversidade é reconhecida pelas instâncias públicas educacionais. A Secretaria de Educação do Estado atua por meio de 27 Gerências Regionais de Educação (GREs), entre elas a GRE Submédio São Francisco – Dep. Antônio Cavalcanti Novaes, responsável por 112 escolas, sendo 27 regulares e 85 indígenas, com sede no município de Floresta/PE. A Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, localizada no município de Petrolândia, integra essa rede, atendendo estudantes de distintas etnias: Pankararu, Atikum, Kapinawá, Kambiawá e Xukuru do Ororubá, reafirmando a urgência de práticas pedagógicas que dialoguem com essa rica sociodiversidade. A tabela 1 a seguir, apresenta essa configuração das etnias presentes na GRE Floresta.

Tabela 1 - População e localização de etnias indígenas em Pernambuco

Etnia	População Estimada	Localização/Município
Xukuru do Ororubá	8502	Pesqueira e Poção
Pankararu	4062	Petrolândia, Tacaratu e Jatobá
Atikum	4506	Carnaubeira da penha e Salgueiro
Kambiwá	1400	Ibimirim e Inajá
Fulni-ô	2930	Águas Belas
Truká	2535	Cabrobó e Orobó
Tuxá	47	Inajá
Kapinawá	1035	Buíque, Tupanatinga e Ibimirim
Pipipã	591	Floresta

Fonte: IBGE, Censo Demográfico, 2022; Marco Zero Conteúdo, 2023.

2.2 Características das etnias presentes na escola

A pluralidade étnica indígena que compõe o estado de Pernambuco está claramente representada na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, com a presença dos povos Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá. A presença desses grupos no espaço escolar impõe a necessidade de um currículo sensível às especificidades culturais conforme orientam as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena (Brasil, 2020).

O reconhecimento e valorização das práticas culturais desses estudantes constituem um passo fundamental para a construção de uma educação verdadeiramente intercultural, como afirmam Candau (2000) e Lopes (2011), ao destacarem que a escola precisa se transformar em um espaço de diálogo, onde diferentes culturas possam se expressar em condições de equidade.

2.2.1 Povo Pankararu

O povo Pankararu habita a região do alto sertão pernambucano, especialmente nos municípios de Tacaratu, Jatobá e Petrolândia. Segundo Ribeiro (2021), registros arqueológicos indicam ocupação humana nessa região há mais de sete mil anos, o que revela a profundidade histórica dessa comunidade. A cultura Pankararu manifesta-se de forma marcante por meio do ritual do Toré¹ e da crença nos Encantados, entidades espirituais que orientam a vida coletiva e sustentam os laços comunitários.

Um dos rituais mais significativos é a Corrida do Umbu, realizada durante a colheita desse fruto nativo. Conforme destaca Câmara (2020), esse evento simboliza purificação, a renovação e a força coletiva, sendo antecedido por práticas simbólicas como a flechada no primeiro fruto e seguido por danças e cantos ritualísticos (CIMI, 2019).

2.2.2 Povo Kapinawá

Localizados na região do Vale do Catimbau, nos municípios de Buíque, Tupanatinga e Ibimirim, os Kapinawá mantêm um vínculo profundo com o território. Albuquerque (2005) destaca que a noção de pertencimento entre eles está diretamente ligada à memória coletiva e à reatualização ritual de seus vínculos com a terra.

O Toré, conforme explica o Centro de Cultura Luiz Freire (2016), é a prática mais visível de reafirmação da identidade Kapinawá, atuando não apenas como expressão espiritual, mas também como forma de resistência diante das tentativas de apagamento cultural.

2.2.3 Povo Atikum

Os Atikum habitam a Serra do Umã, com maior concentração nos municípios de Carnaubeira da Penha e Salgueiro. Conforme Silva (2024, p. 45), a cultura Atikum é marcada por um sincretismo entre elementos indígenas e afrodescendentes,

¹ O Toré é um ritual indígena de caráter coletivo, que envolve cânticos, danças circulares e o uso de maracás, sendo compreendido como uma prática de espiritualidade, identidade e resistência dos povos indígenas do Nordeste.

principalmente nas cerimônias conhecidas como “gentio”, que integram práticas da jurema sagrada, catolicismo popular e espiritualidade africana. O mesmo autor ressalta que “[...] a resistência do povo Atikum se manifesta na manutenção de seus saberes tradicionais e no fortalecimento de redes comunitárias que preservam a espiritualidade, a memória coletiva e os direitos socioculturais”. (Silva, 2024, p. 72).

2.2.4 Povo Kambiwá

Os Kambiwá estão distribuídos entre os municípios de Inajá, Ibimirim e Floresta, no sertão de Pernambuco. De acordo com Barbosa (2003), seus rituais são essenciais para a manutenção da coesão social e da identidade espiritual da comunidade. Entre os mais importantes estão o Toré e o Praiá², este último marcado pela presença de personagens mascarados que representam entidades ancestrais e espirituais. Essas práticas ritualísticas são também formas de resistência política, conforme observa o autor, funcionando como meios de afirmação cultural frente a pressão do Estado e das políticas de assimilação.

2.2.5 Povo Xukuru do Ororubá

O povo Xukuru habita a região da Serra do Ororubá, nos municípios de Pesqueira e Poção, em Pernambuco. A espiritualidade Xukuru é marcada pela convivência de elementos do catolicismo popular com práticas indígenas ancestrais, compondo um campo simbólico profundamente sincrético. Segundo Silva (2007), os rituais do Toré, a crença nos Encantados e as festas de santos são fundamentais para a estruturação de sua cosmovisão. Esse grupo é amplamente reconhecido por seu protagonismo na luta pela demarcação de terras e pela defesa dos direitos indígenas, sendo referência nacional em organização política e resistência cultural.

2.3 A inserção da diversidade cultural na organização curricular trimestral de Pernambuco: avanços, limites e contradições

É papel social da escola garantir aos estudantes o reconhecimento e a afirmação de suas identidades culturais, assegurando um espaço pedagógico voltado

² O Praiá é um ritual indígena praticado por povos como os Kambiwá e Pankararu, marcado por danças mascaradas que representam entidades espirituais e reafirmam a identidade cultural.

à valorização da pluralidade e ao respeito à diversidade. Nesse sentido, a incorporação dos princípios do multiculturalismo e da interculturalidade ao Projeto Político Pedagógico (PPP) torna-se essencial para o desenvolvimento de uma educação verdadeiramente inclusiva e socialmente comprometida.

Essa perspectiva implica reconhecer, acolher e integrar as diversas manifestações culturais presentes na comunidade escolar. Envolve práticas pedagógicas que favoreçam o diálogo intercultural, a troca de experiências e o respeito mútuo entre os diferentes grupos étnicos, religiosos e sociais. Ao adotar essa abordagem, contribui-se para a formação de cidadãos críticos, conscientes, empáticos e preparados para atuar em uma sociedade marcada pela diversidade.

Moreira (1995, p. 17) “[...] defende que o currículo deve estar articulado à política cultural, de forma a dar voz aos sujeitos historicamente marginalizados, valorizando os saberes e os costumes dos povos tradicionais”. Trata-se de romper com a visão homogênea do currículo para reconhecer que ele é também um espaço de disputa simbólica e política.

Reforçando essa perspectiva, a Convenção nº 169 da Organização Internacional do Trabalho (OIT, 1989, art. 27) estabelece que: “[...] para que haja a valorização dos povos indígenas, deve-se inicialmente promover a inclusão dos conteúdos sobre suas riquezas e culturas nos currículos, bem como destacar sua influência na formação da sociedade como um todo.”

Em consonância com essa diretriz, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena (Brasil, 2020) asseguram o direito a uma educação diferenciada, que respeite e valorize as especificidades culturais, linguísticas e sociais dos povos originários. As Diretrizes para a Educação das Relações Étnico-Raciais reforçam essa concepção ao estabelecer que:

§4º Os sistemas de ensino incentivarão pesquisas sobre processos educativos orientados por valores, visões de mundo, conhecimentos afro-brasileiros, ao lado de pesquisas de mesma natureza junto aos povos indígenas, com o objetivo de ampliação e fortalecimento de bases teóricas para a educação brasileira” (Brasil, 2020, p. 32).

Contudo, mesmo diante desse arcabouço legal, a efetivação de tais princípios ainda é limitada no espaço escolar. A análise dos organizadores curriculares trimestrais da Rede Estadual de Pernambuco revela uma lacuna significativa na área da Educação Física. Os objetos de conhecimento relacionados a jogos e brincadeiras de matriz indígena não estão explicitamente contemplados nos documentos curriculares oficiais, tanto do Ensino Fundamental II quanto do Ensino Médio.

O Quadro 1, apresentado a seguir, permite compreender de forma mais clara a organização curricular trimestral e seus respectivos objetos de conhecimentos.

Quadro 1 - Organizador curricular por trimestre.

Ano	Trimestre	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento
6º ANO	2º	Brincadeiras e Jogos	Tipos de jogos (Jogos esportivos, Jogos cooperativos, e Jogos teatrais) Jogos de cooperação (diversos); Jogos de improvisação (diversos); Doidinho/ bobinho (diversos); Barrinha, tacobol
7º ANO	2º	Brincadeiras e Jogos	Tipos de jogos (Jogos de salão e Jogos eletrônicos) Damas; Jogos digitais (diversos);
8º ANO	2º	Brincadeiras e Jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares Elástico, pular-corda; Barra-bandeira, barrinha; (EF89EFXPE) Vivenciar, com ênfase no caráter inclusivo, diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais.
9º ANO	2º	Brincadeiras e Jogos	Tipos de jogos (Jogos esportivos)
1º E.M	2º	Danças e lutas	Historicidade, tipos, características e aspectos socioculturais das Danças do Brasil (circulares, populares, de matriz indígena e africana) e das Lutas de diferentes matrizes (do Brasil, de matriz indígena e africana).
	3º	Esportes e Jogos	

			Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos: Esportes (de invasão), Jogos (populares).
2º E.M	3º	Esportes e Jogos	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos dos Esportes (rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco) e dos Jogos (esportivos).
3º E.M	2º	Danças e Lutas	Fundamentos, organização e experimentação das Danças (de massa/ mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana) em diferentes contextos: Educação, Saúde, Lazer, Trabalho e de Competição.
	3º	Jogo e Esporte	Fundamentos, organização e experimentação dos Jogos (eletrônicos e de salão) e dos Esportes (de marca e de precisão) em diferentes contextos: Educação, Saúde, Lazer, Trabalho e de Competição.

Fonte: Quadro elaborado pela autora, de acordo com a proposta do organizador curricular disponibilizado pela Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco, 2025.

No Ensino Fundamental, por exemplo, a abordagem de jogos restringe-se, predominantemente, às práticas populares e esportivas, ignorando manifestações corporais indígenas. Já no Ensino Médio, apesar da menção pontual a danças e lutas de diferentes matrizes culturais, os Jogos e Brincadeiras Indígenas continuam invisibilizados nas propostas didáticas

Fica evidente que, na construção curricular apresentada, não se considerou uma perspectiva de uma escola plural. As habilidades e os objetos de ensino propostos não conseguem contemplar adequadamente a comunidade que nela está inserida. Nesse sentido, torna-se necessário que a escola organize propostas pedagógicas fundamentadas dentro do seu Projeto Político Pedagógico (PPP), que possa atender as especificidades dos sujeitos que a compõem. Embora o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola seja atualizado anualmente, ainda se observa a

ausência de propostas que contemplem de forma efetiva a interculturalidade. Tal lacuna revela uma contradição, visto que a instituição atende estudantes de diferentes etnias indígenas, o que exige um currículo e projetos pedagógicos que reconheçam, valorizem e dialoguem com essa diversidade cultural presente no cotidiano escolar.

A omissão curricular apresentada, na verdade, contraria os preceitos da Lei nº 11.645/2008, que tornou obrigatória a inclusão da história e cultura dos povos indígenas e afro-brasileiros em todos os níveis da Educação Básica. Diante desse contexto, torna-se urgente que a Educação Física assuma um papel ativo na valorização dos saberes tradicionais, por meio da vivência e reflexão crítica sobre os jogos e brincadeiras indígenas.

Ao incorporar essas práticas ao planejamento pedagógico, o professor não apenas amplia o repertório cultural dos estudantes, como também contribui para a construção de uma escola plural, democrática e comprometida com os direitos culturais dos sujeitos que dela fazem parte.

2.4 Entre o brincar e o jogar: aproximações conceituais

O brincar e o jogar são expressões da ludicidade humana que atravessam diferentes tempos, culturas e espaços sociais. Embora apresentem características próprias, ambos compartilham o mesmo fundamento: a experiência lúdica como forma de aprender, socializar e atribuir sentidos ao mundo. O brincar, associado à espontaneidade e à imaginação, e o jogo, estruturado por regras e limites, não se excluem, mas se complementam, configurando práticas essenciais no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e cultural dos sujeitos. Nesse sentido, compreender suas aproximações conceituais permite reconhecer o valor pedagógico do lúdico no processo educativo e reforça a necessidade de sua valorização no currículo escolar.

2.4.1 Conceituando jogo e brincadeira

Brincar e jogar são práticas universais, presentes em todas as culturas e faixas etárias, desempenhando um papel essencial para o desenvolvimento integral dos

indivíduos. Para além do entretenimento, essas atividades possibilitam aprendizagens cognitivas, afetivas, sociais e culturais, contribuindo para a formação de identidades e para o fortalecimento dos vínculos comunitários. Enquanto o brincar caracteriza-se pela espontaneidade, imaginação e liberdade criativa, o jogo organiza essa vivência por meio de regras consensuais, tempo e espaço delimitados, sem, contudo, perder seu caráter lúdico.

Na clássica definição de Huizinga (2000, p. 3), o jogo é entendido como:

[...] uma atividade voluntária, executada dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser diferente da 'vida real.

Essa concepção evidencia o caráter simbólico do jogo, mas, no contexto pedagógico, sua relevância é ainda maior: ao ser vivenciado nas aulas de Educação Física, amplia a criatividade, a cooperação, o autocontrole, o raciocínio estratégico e a comunicação interpessoal. Kishimoto (1994) reforça essa ideia ao destacar que “[...] o jogo é uma atividade que, embora se realize em uma situação imaginária, é muito séria para a criança, pois nela ela expressa sua compreensão da realidade e testa possibilidades de ação”. Nessa mesma direção, Luckesi (2000, p. 17) ressalta que o jogo constitui uma aprendizagem significativa por envolver o ser humano em sua totalidade — razão, emoção, corpo e afetividade.

O brincar, por sua vez, segundo Kishimoto (2011, p. 32), “[...] caracteriza-se pela liberdade, espontaneidade e imaginação. Trata-se de uma atividade voluntária, que favorece a expressão de sentimentos, o desenvolvimento da criatividade e o exercício da autonomia infantil”. Vygotsky (1998) complementa ao afirmar que o brincar é fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, por ampliar a capacidade de imaginação e de elaboração simbólica da criança. Entre suas qualidades, destacam-se a liberdade de criação, a expressão de sentimentos e a elaboração de vivências internas, bem como a afirmação identitária e cultural.

Apesar de seu reconhecido potencial pedagógico, a brincadeira ainda enfrenta resistências no ambiente escolar, muitas vezes reduzida a momentos de lazer ou

distração. Carneiro e Dodge (2007, p. 91) enfatizam que, para transformar essa realidade, é necessário alterar a visão curricular das instituições e investir na formação docente, de modo a compreender a ludicidade como um recurso central do processo educativo. Nesse sentido, tanto o jogo quanto a brincadeira, quando conscientemente planejados, tornam-se instrumentos poderosos de aprendizagem significativa, capazes de promover inclusão, dinamismo e sensibilidade à diversidade cultural no espaço escolar.

2.6 Jogos e brincadeiras: conteúdo das aulas de educação física

Compreender o papel das atividades lúdicas no processo educativo implica reconhecer o brincar e o jogar como práticas fundamentais da experiência humana.

A escola é o espaço de inúmeras aprendizagens e a criança nela inserida traz consigo uma vasta experiência, no agir e no pensar, adquiridas em grande parte na convivência familiar, nas relações vividas e também no brincar.

Segundo Macedo (2005, p.15), “[...] o brincar deve ser entendido como uma linguagem legítima da infância, pois envolve atenção, imaginação, fantasia e ação”. Para o autor, trata-se de uma atividade complexa e prazerosa, que permite à criança aprender sobre si mesma, sobre o outro e sobre o mundo ao seu redor. Ao brincar, a criança interage, experimenta, inventa e enfrenta conflitos fundamentais para seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Assim, o brincar não deve ser tratado apenas como um recurso didático auxiliar, mas como uma prática central no processo educativo.

O jogo, portanto, é essencial no espaço escolar e precisa de sua legitimação enquanto linguagem corporal, assim o ato de brincar e jogar é fundamental para o processo de aprendizagem, especialmente na infância, pois favorece a exploração ativa do mundo e a construção autônoma do conhecimento. No contexto do brincar, as respostas não são oferecidas de maneira imediata ou pré-estabelecida; elas emergem da experiência, sendo construídas a partir de situações concretas que envolvem descoberta, investigação, criação e recriação. O brincar, portanto, transcende o simples entretenimento: é um espaço de experimentação, onde o risco,

o prazer da surpresa e o impulso da curiosidade se entrelaçam. Como afirmam Alves e Sommerhalder (2006, p.125-132), “[...] trata-se de uma jornada que constantemente desafia o sujeito a repensar, reinventar e ampliar suas possibilidades de ação no mundo”.

Inserido no currículo escolar, como conteúdo programático da disciplina, o jogo em suas diferentes formas de brincar, e não apenas uma atividade de lazer, mas uma prática carregada de significados culturais. Cada povo, em sua singularidade, imprime no jogo elementos de sua história, de seus costumes e de suas tradições. Assim, ao serem trabalhados na escola, os jogos devem evidenciar essa pluralidade de saberes, valorizando a diversidade cultural existente na sociedade. A grande relevância de conhecer essas atividades, é que trazem a cultura de um povo, promovendo a ampliação do universo lúdico e cultural, fortalecendo identidades, preservando-as e recriando-as para as futuras gerações.

2.7 Jogos e brincadeiras indígenas: práticas culturais e pedagógicas

Os povos indígenas possuem uma rica tradição lúdica, na qual os jogos e as brincadeiras são parte integrante da vivência coletiva, profundamente vinculada ao território, à natureza e à espiritualidade. Marcados pela utilização de elementos naturais, como sementes, cipós, troncos, pedras e cordas, esses jogos e brincadeiras expressam conhecimentos ancestrais e sustentam uma relação de respeito e cuidado com o meio ambiente. Mais do que atividades recreativas, configuram-se como práticas carregadas de simbolismo, transmitindo modos de vida, valores comunitários e crenças que orientam a vida social.

Vivenciados de acordo com os ciclos da natureza e os rituais próprios de cada povo, os jogos e brincadeiras indígenas fortalecem os laços comunitários, reafirmam identidades e funcionam como instrumentos de socialização, preservação da memória e resistência cultural.

Conforme Beltrame (2014, p. 51), enfatiza que:

[...] os jogos de origem indígena têm grande potencial para contribuir com uma educação intercultural e inclusiva, ao oportunizarem o contato com diferentes formas de organização simbólica, social e lúdica. Ao serem

inseridos no contexto escolar, permitem que estudantes de diferentes origens conheçam e respeitem culturas historicamente silenciadas.

Pereira Junior (2021) acrescenta que jogos, brinquedos e brincadeiras são elementos culturais fundamentais na educação e socialização dentro das comunidades, funcionando como elo entre gerações. Essas práticas lúdicas, além de envolverem criatividade e espontaneidade, frequentemente exigem a confecção de brinquedos com materiais retirados da natureza, como lembram Matos e Silveira (2023), para quem o ato de construir o objeto já faz parte do processo educativo e cultural da brincadeira. Exemplos tradicionais incluem o jogo da onça, a corrida do maracá, o cabo de guerra, a peteca, o pião e a pipa, todos carregados de significados que ultrapassam o simples ato de brincar.

Inseridos no contexto escolar, especialmente nas aulas de Educação Física, os jogos e brincadeiras indígenas revelam-se como práticas pedagógicas potentes, capazes de ampliar o universo cultural dos estudantes, valorizar identidades historicamente silenciadas e fomentar o diálogo intercultural. Assim, ao reconhecer e vivenciar tais manifestações, a escola assume um papel fundamental na preservação, recriação e valorização das culturas originárias, contribuindo para a construção de uma educação plural, inclusiva e socialmente comprometida.

3 PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

3.1 Abordagem da pesquisa

O presente estudo foi desenvolvido sob a abordagem qualitativa do tipo descritiva e exploratória, pautada na pesquisa-ação, pois foi a campo e teve como objetivo descrever, analisar e entender o fenômeno, que de acordo com Gil (2007, p. 41) “[...] tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias, sendo seu planejamento bastante flexível, de modo que possibilite a investigação dos variados aspectos”. Nesse pensamento, para Thiollent (2011, p.47):

[...] a pesquisa-ação é uma forma de pesquisa social baseada em dados empíricos, que deve ser construída e efetivada em uma relação próxima com determinada ação ou com um problema coletivo a ser resolvido, investigadores e participantes da circunstância dada ou da situação-problema procuram se envolver cooperativamente ou de maneira participativa.

A escolha pela abordagem qualitativa ocorreu devido ao fato de que a pesquisa buscar aprofundar as informações subjetivas dos conceitos dos sujeitos com relação ao objeto e temática abordada, descrevendo e decodificando os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras desenvolvidos nas aulas de Educação Física.

A pesquisa qualitativa visa compreender o sujeito de forma subjetiva, realizando uma escuta sensível sobre os sentidos que eles atribuem voz e não se limitando à estatística ou representatividade numérica e sim com a compreensão aprofundada de um indivíduo ou de um grupo social (Gerhardt; Silveira, 2009). Creswel (2007, p. 186) chama atenção para o fato de que, “[...] na perspectiva qualitativa, o ambiente natural é a fonte direta de dados e o pesquisador, o principal instrumento, sendo que os dados coletados são predominantemente descritivos”. Além disso, o autor destaca que “[...] a preocupação com o processo é muito maior do que com o produto, ou seja, o interesse do pesquisador ao estudar um determinado problema é verificar ‘como’ ele se manifesta nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas”. Esse entendimento reforça que a pesquisa qualitativa privilegia a compreensão dos significados e das experiências vividas, valorizando a interpretação das ações em seu contexto real. Assim, mais do que mensurar

resultados, busca-se compreender a dinâmica das relações, a construção coletiva de sentidos e os impactos que emergem no cotidiano dos sujeitos investigados.

3.2 Lócus da pesquisa

As etapas do estudo foram desenvolvidas na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, situada em área rural e de difícil acesso ao qual faz parte de um perímetro irrigado, localizada no município de Petrolândia-PE, sertão pernambucano.

Figura 1 - Fachada da escola EREFEM São Francisco.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 2 - Entrada principal da escola EREFEM São Francisco com presença de animais.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

É uma escola ampla, com grandes espaços, como pode ser visto na Figura 1, não possui muro e dessa forma, favorece tanto ao livre acesso das famílias à escola como também facilita o acesso de diferentes animais, como bode, vaca, cavalo, cachorro, como pode ser visto na Figura 2. A escola em questão configura-se como um espaço multicultural, no qual coexistem e se entrelaçam diversas manifestações culturais. Seus ambientes são frequentemente utilizados para vivências que refletem essa diversidade, como rodas de capoeira, apresentações culturais e celebrações de tradições populares que vão do piseiro ao Toré, expressão ritualística de origem indígena.

Os estudantes, por sua vez, demonstram forte vínculo com suas identidades regionais: muitos se caracterizam como vaqueiros, utilizando botas e outros elementos típicos do sertão como parte de sua vestimenta cotidiana na escola. Tal cenário revela um ambiente educativo vivo, onde diferentes culturas se manifestam de forma espontânea e integrada, contribuindo para a valorização das identidades locais e para o fortalecimento de práticas pedagógicas interculturais.

O percurso dos estudantes e professores para escola é feito integralmente com auxílio de transporte escolar, utilizando-se de três ônibus para atender os estudantes de diferentes comunidades ribeirinhas, entre elas as comunidades indígenas de diferentes etnias, ao qual percorrem longas distâncias. Em virtude de a escola apresentar características rurais, os estudantes sentem-se à vontade em seu cotidiano escolar, como se estivessem no próprio ambiente comunitário. Essa identificação com o espaço favorece a adaptação, fortalece vínculos afetivos e possibilita a valorização das experiências culturais que os alunos trazem de suas vivências familiares e comunitárias. Atualmente, conta com um total de 285 estudantes matriculados no ano de 2025, distribuídos em jornada ampliada, sendo, o Ensino Fundamental II das 07:00h às 14:00h e Ensino Médio das 14:10h às 21:10h, inclusive atende também o EJA CAMPO, que atende os pais dos próprios estudantes da escola.

3.3 Participantes da pesquisa

Participaram deste estudo 20 estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, localizada na zona rural do município de Petrolândia-PE. A escolha buscou abranger o maior número de etnias presentes na escola, garantindo diversidade cultural. Os participantes estão distribuídos em jornada ampliada, conforme os turnos: Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), das 7h às 14h, e Ensino Médio (1º ao 3º ano), das 14h10 às 21h10.

A escola conta com sete turmas, totalizando 182 estudantes regularmente matriculados em turmas únicas, distribuídos da seguinte forma: 6º ano — 25 alunos; 7º ano — 35 alunos; 8º ano — 28 alunos; 9º ano — 17 alunos; 1º ano do Ensino Médio — 28 alunos; 2º ano do Ensino Médio — 17 alunos; e 3º ano do Ensino Médio — 32 alunos.

A faixa etária dos participantes está compreendida entre 11 a 18 anos, incluindo os que pertencem as matrizes indígenas (Pankararu, Kapinauwá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá).

Os 20 estudantes foram selecionados de forma intencional, buscando abranger o maior número de etnias presentes na escola, bem como voluntária, mediante manifestação de interesse em participar da pesquisa, a partir da lista de alunos devidamente matriculados na escola no ano de 2025. A distribuição por turma foi a seguinte: 6º ano — 5 alunos; 7º ano — 9 alunos; 8º ano — 3 alunos; 9º ano — 1 aluno e no 1º ano do Ensino Médio — 2 alunos.

Após a seleção, cada estudante recebeu individualmente um convite por escrito, contendo informações sobre os objetivos e a relevância da pesquisa.

As ações ocorreram ao longo de um trimestre, totalizando 20 aulas de 50 minutos, divididas entre atividades teóricas e práticas, envolvendo 20 estudantes que formaram a base do estudo.

O quadro 2 mostra os estudantes da Erefem São Francisco, que fazem parte desse estudo, organizados por série, sexo, idade e etnia, assim organizado:

Quadro 2 - Caracterização dos sujeitos do estudo.

Estudantes	Série	Gênero	Idade	Etnia
01. I.A.T. S	6º Ano	Feminino	11	Pankararu
02. L.S. S	6º Ano	Feminino	11	Pankararu
03. D.M.A.X	6º Ano	Feminino	11	Pankararu
04. J.S. S	6º Ano	Feminino	11	Pankararu
05. J.P. A	6º Ano	Feminino	11	Pankararu
06. C.T. S	7º Ano	Masculino	12	Pankararu
07. T.B. S	7º Ano	Feminino	13	Atikum
08. M.E.G.M	7º Ano	Feminino	13	Xucuru do Ororubá
09. M.C.S.V. S	7º Ano	Feminino	13	Pankararu
10. N.V.S.C	7º Ano	Feminino	13	Pankararu
11. G.G.A. S	7º Ano	Masculino	13	Kapinawá
12. L.R.S.V. S	7º Ano	Masculino	13	Pankararu
13. K.E.J. N	7º Ano	Masculino	13	Pankararu
14. L.M.S. F	7º Ano	Feminino	13	Pankararu
15. M.C.S.C	8º Ano	Feminino	14	Kambiwá
16. F.J.S. S	8º Ano	Masculino	14	Pankararu
17. N.T.R. S	8º Ano	Masculino	14	Pankararu
18. G.C. B	9º Ano	Feminino	14	Kapinawá
19. K.N. S	1º Ano	Masculino	14	Pankararu
20. M.R. S	1º Ano	Masculino	15	Pankararu

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

3.4 Procedimentos éticos e instrumentos utilizados para a coleta de dados

No primeiro momento, foi realizado o contato com a escola campo para a apresentação formal do projeto de pesquisa (ANEXO A). Na sequência, foi solicitada a assinatura da Carta de Anuência (ANEXO B), autorizando a realização da investigação na referida unidade escolar. Posteriormente, foram assinadas Termo de Concessão (ANEXO C), autorizando a coleta de dados, e a Declaração de existência

de Infraestrutura necessária a pesquisa (ANEXO D), atestando as condições necessárias para o desenvolvimento da pesquisa.

O projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal de Alagoas – localizado no térreo do prédio do Centro de Interesse Comunitário (CIC), no *Campus* A. C. Simões, em Maceió, e à Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), instância responsável pela regulamentação e fiscalização das pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil. A pesquisa integra o Sistema CEP/CONEP, seguindo as diretrizes estabelecidas pelas Resoluções CNS nº 466/2012 e nº 510/2016, do Conselho Nacional.

Após a aprovação, iniciou-se o contato com os(as) estudantes de matrizes indígenas, por meio dos Círculos de Cultura, que serviram como espaço de aproximação e seleção dos participantes. Para estudantes menores de 18 anos, foi solicitada autorização formal dos pais ou responsáveis legais, por meio da assinatura do Registro de Consentimento Livre e Esclarecido (RCLE) (ANEXO E) e do Registro de Assentimento Livre e esclarecido (ANEXO F), conforme os preceitos éticos aplicáveis a pesquisas com seres humanos.

À Direção e à Coordenação Pedagógica da escola foi entregue uma Declaração de Cumprimento das Normas das Resoluções MS/CNS nº 466/2012 e nº 510/2016 (ANEXO G), tratando do uso ético dos dados, da publicação dos resultados e da destinação ética do material coletado.

Para garantir a conformidade ética e o respeito aos direitos individuais, foi elaborado e aplicado um Termo de Autorização de Uso de Imagem (ANEXO I) assinado pelos participantes ou seus responsáveis legais. Este termo autoriza o uso de imagens, obtidas por meio de fotos e vídeos durante as atividades da pesquisa, exclusivamente para fins acadêmicos. O documento assegura a transparência das finalidades científicas e educativas do estudo, assim como o respeito à privacidade e aos direitos dos participantes envolvidos.

Concluídas essas etapas, teve início a fase de campo da pesquisa, estruturada a partir dos instrumentos metodológicos propostos. A primeira ação foi a realização

dos Círculos de Cultura, concebidos como espaços de escuta ativa, diálogo e socialização, com o objetivo de estimular os(as) estudantes a expressarem suas representações e experiências sobre jogos e brincadeiras no contexto das aulas de Educação Física.

Os Círculos de Cultura, fundamentados na proposta freiriana de educação dialógica e participativa, constituem um espaço pedagógico de construção coletiva do conhecimento, rompendo com a hierarquia tradicional da sala de aula e promovendo o diálogo horizontal” (Freire, 1996, p. 53). No contexto desta pesquisa, foram utilizados para captar experiências, memórias e percepções dos(as) estudantes acerca dos jogos e brincadeiras indígenas praticados ou conhecidos em suas comunidades.

Esses encontros ocorreram no início da investigação, durante duas aulas (de um total de vinte encontros pedagógicos), e foram retomados posteriormente, como momento de feedback, após a realização do festival de jogos e brincadeiras indígenas. Os Círculos foram formados por estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio, com duração média de 50 minutos. Durante os encontros, foram realizados registros sistemáticos no diário de campo, contemplando comportamentos e reações.

A escolha pelos Círculos de Cultura, enquanto estratégia para viabilizar o diálogo horizontal, encontra-se em consonância com a abordagem qualitativa e a pesquisa-ação, pois valoriza os saberes tradicionais, promove um ambiente de confiança e pertencimento, e possibilita a escuta sensível e a participação ativa dos sujeitos.

Outra ferramenta utilizada neste estudo foi o *Padlet*, uma plataforma digital colaborativa que se mostrou fundamental no levantamento, organização e sistematização dos Jogos e Brincadeiras Indígenas mencionados pelos estudantes para vivências nas aulas de Educação Física. O recurso foi utilizado como um mural interativo, no qual os participantes puderam registrar suas vivências por meio de textos, fotos, vídeos, áudios e links, enriquecendo o processo de coleta de dados. Sua aplicação possibilitou não apenas o registro dos jogos e brincadeiras citados nos Círculos de Cultura, mas também a visualização coletiva do conhecimento produzido,

permitindo que os estudantes interagissem com os conteúdos postados por colegas, refletissem sobre as semelhanças e diferenças culturais entre as etnias, e contribuíssem para a seleção das práticas que seriam vivenciadas posteriormente.

Como complemento aos Círculos de Cultura e ao *Padlet*, foi aplicada uma entrevista semiestruturada, considerada um dos principais instrumentos da pesquisa. Foram selecionados, de forma intencional, 20 (vinte) estudantes de matrizes indígenas, abrangendo o maior número de etnias presentes na escola e que frequentam regularmente as aulas de Educação Física. As entrevistas foram realizadas individualmente na sala da coordenação da escola, durante horários de intervalo, previamente agendados para garantir um ambiente tranquilo.

O roteiro da entrevista foi composto por 11 (onze) perguntas, previamente elaboradas, oferecendo flexibilidade ao entrevistador para explorar temas emergentes e aprofundar questões relevantes. De acordo com Cavalcante e Santiago (2017, p. 95), “esse tipo de entrevista permite ao pesquisador dirigir-se no momento que achar necessário à discussão para o assunto de interesse e, assim, realizar perguntas adicionais para esclarecer alguns pontos”.

As entrevistas foram gravadas em áudio, com o uso de um aparelho celular. Posteriormente, os registros foram transcritos de forma fiel utilizando o editor de texto *Microsoft Word* (versão 2013), assegurando a preservação da fala dos participantes. Segundo Santos e Candeloro (2006), a entrevista semiestruturada “é a técnica mais adequada, uma vez que o acadêmico se dirige pessoalmente ao seu entrevistado e aplica as questões, permitindo, com isso, que uma gama de respostas de teor qualitativo seja inventariada e analisada pelo entrevistador”. Complementando, Boni e Quaresma (2005) afirmam que esse tipo de entrevista “colabora significativamente na investigação dos aspectos afetivos e valorativos dos informantes, que determinam significados pessoais.

Outro importante foi a sequência didática, elaborada com base nos jogos e brincadeiras indígenas identificados nos Círculos de Cultura e sistematizados no *Padlet*. A sequência didática teve como objetivo promover a vivência prática dessas manifestações culturais no contexto das aulas de Educação Física, permitindo

observar como os(as) estudantes compreendiam, se envolviam e atribuíam sentidos a essas práticas. A aplicação da sequência didática, desenvolvida ao longo de 20 (vinte) aulas, constituiu um espaço gerador de dados espontâneos. Por meio da observação direta, dos registros no diário de campo, fotografias, vídeos e falas dos(as) estudantes, foi possível identificar expressões de pertencimento, memória cultural, motivação e reconhecimento cultural.

A observação direta foi utilizada como instrumento metodológico durante todo o processo investigativo. As observações ocorreram nas aulas em que os jogos e brincadeiras foram vivenciados. As informações foram registradas sistematicamente no diário de campo, com anotações sobre representações, comportamentos, opiniões e reações dos(as) estudantes diante das atividades propostas. Fotos, áudios e vídeos foram utilizados para complementar os registros escritos.

Conforme destaca Minayo (2014, p. 91), “o diário de campo é essencial na pesquisa qualitativa por possibilitar a reflexão crítica e o aprofundamento na compreensão do contexto estudado”. Ainda segundo a autora, “o diário de campo é um instrumento de coleta de dados que permite ao pesquisador não apenas registrar dados objetivos, mas também refletir sobre suas impressões, sentimentos e hipótese ao longo do processo investigativo.

Dessa forma, a combinação das ações desenvolvidas com os instrumentos de pesquisa, tais como: Círculos de Cultura, *Padlet*, entrevistas semiestruturadas, sequência didática e observação direta, com a utilização do diário de campo, possibilitou organização desta abordagem metodológica, de forma ampla e integrada, coerente com os pressupostos da pesquisa qualitativa e da pesquisa-ação.

3.5 Procedimentos para a análise de dados

Para análise dos dados desta pesquisa, de natureza qualitativa com abordagem descritiva e fundamentada na pesquisa-ação, foi utilizada a técnica de Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (2016) e desenvolvida por Franco (2018), essa técnica permite interpretar textos, discursos, gestos ou símbolos de maneira sistemática, rigorosa e com profundidade crítica.

A técnica categorial, conforme proposta por Bardin (2016), foi utilizada como procedimento metodológico para a análise dos dados qualitativos desta pesquisa. Trata-se de uma das formas mais eficazes da Análise de Conteúdo, amplamente empregada em estudos que visam interpretar significados a partir de discursos, falas e textos.

Considerando o foco deste estudo, a valorização dos Jogos e Brincadeiras Indígenas no contexto escolar, a coleta de dados foi realizada por meio das entrevistas semiestruturadas e observações sistemáticas, registradas em diário de campo com apoio de instrumentos metodológicos: Círculos de Cultura, mural interativo (*Padlet*)

A análise dos dados seguiu as três etapas fundamentais estabelecidas por Bardin (2016): Pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Na fase de Pré-análise consistiu em um primeiro contato com o material bruto por meio da chamada leitura flutuante, permitindo uma visão geral dos dados. Nessa etapa, foi feita a organização do corpus, com base no critério de exaustividade, ou seja, foram considerados todos os documentos, registros escritos, transcrições das entrevistas, interações no *Padlet* e anotações dos diários de campo que apresentavam pertinência e relevância para os objetivos da pesquisa.

Para assegurar uma análise criteriosa, os materiais foram organizados por turma e por tipo de instrumento (entrevistas, observações, registros no *Padlet* e Círculos de Cultura). Os áudios das entrevistas foram transcritos integralmente em documentos no editor *Microsoft Word*, garantindo-se a fidelidade das falas. A identidade dos participantes foi preservada por meio do uso de iniciais fictícias, conforme os princípios éticos da pesquisa com seres humanos estabelecidos pela Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS).

Na exploração do material, segunda etapa da análise, deu-se início ao processo de codificação, classificação e categorização dos dados, permitindo que o conteúdo analisado se tornasse significativo e passível de interpretação, conforme critérios de pertinência e homogeneidade. Como destaca Bardin (2016, p. 127), “a

exploração do material corresponde à fase de codificação, classificação e categorização dos dados, permitindo que o conteúdo analisado se torne significativo e suscetível de análise”.

Os dados foram organizados em unidades de contexto a partir de trechos das falas que expressavam sentidos, percepções e compreensões sobre os jogos e brincadeiras indígenas. Essas unidades foram agrupadas em categorias temáticas e, posteriormente, em subcategorias emergentes, com base na relevância e recorrência dos sentidos atribuídos pelos estudantes.

Esse processo demandou leituras sucessivas, recortes e classificações, com o intuito de identificar padrões, convergências, divergências e singularidades nas falas e observações. A análise foi conduzida com rigor, mantendo-se fiel aos dados e evitando interpretações que pudessem desvirtuar os sentidos expressos pelos participantes da pesquisa.

Na etapa final, no tratamento dos resultados, inferência e interpretação, os dados organizados foram interpretados à luz das categorias emergentes, construídas com base nas falas dos estudantes e nos registros obtidos ao longo das atividades. Tais categorias permitiram identificar regularidades e sentidos atribuídos à vivência dos Jogos e Brincadeiras Indígenas, revelando aspectos relevantes da relação entre cultura, educação e inclusão.

De acordo com Bardin (2016, p. 148), “a análise categorial é a forma mais comum e a mais produtiva da análise de conteúdo. Consiste na descoberta de núcleos de sentido que compõem a comunicação e cuja presença ou frequência significam alguma coisa para o objeto analítico visado”.

Assim, por meio da fragmentação do conteúdo em unidades de contexto, palavras, expressões ou frases, e sua posterior classificação em 4 categorias temáticas, sendo elas: Categoria 1: os sentidos atribuídos aos jogos, espaços e tempos de brincar, motivações e sentimentos, práticas vivenciadas, Categoria 2: os espaços e tempos de brincar, Categoria 3: Motivações para jogos e brincadeiras e a Categoria 4: práticas vivenciadas, foi possível aprofundar a compreensão sobre os

sentidos construídos pelos estudantes em torno das práticas culturais indígenas no contexto escolar, consolidando os objetivos desta pesquisa-ação.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este estudo foi planejado para atender aos 20 estudantes de matrizes indígenas de todas as turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio da EREFEM São Francisco. No entanto, no Ensino Médio, apenas dois estudantes do 1º ano aceitaram participar. Ainda assim, consideramos que o objetivo proposto foi alcançado, tendo como participantes 12 estudantes do gênero feminino e 8 do gênero masculino, distribuídos da seguinte forma: 6º ano — 5 alunos; 7º ano — 9 alunos; 8º ano — 3 alunos; 9º ano — 1 aluno; e 1º ano do Ensino Médio — 2 alunos.

A seguir, apresentamos a análise de conteúdo realizada a partir das entrevistas semiestruturadas, das anotações registradas durante a aplicação das sequências didáticas e do feedback colhido nos Círculos de Cultura, promovidos ao final do Festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas. Essa análise permitiu identificar categorias emergentes, organizar os dados em unidades de registros e interpretar as manifestações dos participantes, de modo a compreender as percepções, experiências e significados atribuídos às práticas desenvolvidas.

4.1 Categoria 1: os sentidos atribuídos aos jogos, espaços e tempos de brincar, motivações e sentimentos, práticas vivenciadas

No contexto desse estudo, esse primeiro resultado se faz com base na entrevista semiestruturada, assim, de acordo com as respostas e repetição destas, com a frequência de certas expressões e comportamentos auxiliou na formação das categorias. Dessa forma, a primeira categoria temática está relacionada com as questões de 01 a 04, com as seguintes perguntas: - o que é jogo? - o que é brincadeira? - o que é um jogo indígena? - o que é uma brincadeira indígena? Atribuindo-se assim a formação das categorias, formando a posteriori as categorias emergentes. Todos tiveram a oportunidade de expor seus conceitos, e as respostas foram:

1. Jogo é aquela atividade onde pessoas competem entre si e há regra (...) brincadeira você está lá por diversão, você não vai lá competir.” Jogo indígena faz parte da minha cultura, é o meu caso. Aí tem a Corrida do Maracá, que é um jogo onde você compete entre si. Tem a Corrida do Embu e tem o cabo de Guerra (...) Brincadeira indígena tem a Pipa, Chimbra, Bila. (G.C.B., 14 anos, etnia Kapinawá).

2. Jogo é que a pessoa pode ganhar, perder e ter regra (...) brincadeira é uma coisa que a pessoa vai para “divertir” e não tem regra (...) Jogo indígena é tipo o de corrida da praia, corrida do imbu e corrida do maracá (...) Brincadeira indígena é assim, que a pessoa pode brincar para se divertir, não tem regra. A pessoa pode para ganhar, para perder, para brincar assim, normal. (L.R.S.V.S., 12 anos, *etnia Pankararu*)

3. Jogo é você estar disputando com as pessoas (...) Brincadeira é peteca, várias coisas pião”. Jogo indígena é um jogo, é corrida de maracá, cabo de guerra (...) Peteca, várias coisas que a gente tem, né? Para a gente brincar.” (M.E.G.M., 13 anos, *etnia Xukuru do Ororubá*)

4. Jogo é quando tem vencedor, tipo uma corrida (...) Brincadeira é bila, jogo de peteca (...) um jogo indígena é a corrida de maracá, é (...) só (...) uma brincadeira indígena é bila, essas coisas, é (...) eu acho que arco e flecha também. (T.B.S., 13 anos, *etnia Atikum*).

5. Jogo é aquele momento que a gente tira do nosso momento para se divertir (...) Brincadeira é a forma de se divertir também (...) Jogo indígena é algo que foi criado pelo nosso povo indígena e que faz parte da nossa cultura (...) tem muitos tipos de brincadeira indígena, como a corrida do maracá, o arco e flecha e muitos outros. (M.C.S.C., 14 anos, *etnia Kambiwá*)

6. Jogo é uma coisa que a gente ganha, a gente perde (...) tem regras, é feliz é triste e brincadeira é aquela coisa mais solta, querendo ou não você se diverte mais (...) Jogo indígena já é uma cultura de lá, já é relacionado às coisas indígenas (...) Corrida de Embu (...) brincadeira indígena, Pipa, peteca, onça, bila.” (N.T.R.S., 14 anos, *etnia Pankararu*).

7. No jogo tem regras, campeão e participação e brincadeira é correr, brincar de bila, soltar pipa, jogar pião (...) Jogo indígena é cabo de guerra, corrida, corrida de maracá, pião, bila, soltar pipa. (G.G.A.S., 13 anos, *etnia Kapinawá*).

8. É uma disputa que um ganha e outro perde. Brincadeira é uma coisa que nem um perde nem um ganha, para se divertir (...) Jogo indígena é cabo de guerra, corrida, corrida de maracá, pião, bila, soltar pipa(...)brincadeira é divertir.” (C.T.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).

9. É uma disputa (...) Brincadeira é pessoa alegre, feliz, brincando (...) é um jogo que nós fazemos para se divertir todos que moram na aldeia Pankararu. Nós fazemos esses jogos para que todos, que são pequenos ou grandes, se divirtam. (F.J.S.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

10. Jogo é uma brincadeira muito legal. Brinca com qualquer uma pessoa (...) Brincadeira é brincar com outra pessoa. Muitas coisas legais” (...) um jogo indígena é tipo uma corrida de maracá. Várias coisas boas, cabo de guerra (...) é (...) não, tem uma brincadeira não, esqueci. (J.S.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).

11. Jogo é uma disputa entre uma pessoa para ganhar(...) Brincadeira é uma diversão (...) Jogo indígena é cabo de guerra, corrida de maracá(...)e brincadeira é bote-pegas, bila, pipa. (I.A.T. S., 11 anos, *etnia Pankararu*)

12. Para mim é um jogo muito divertido, como nós brincamos, essas coisas assim (...) brincadeira, é um negócio assim, sabe? Eu não sei responder direito, mas(...)muito divertido (...) um jogo indígena? É corrida de maracá (...)

brincadeira indígena, aí eu já não sei responder.” (L.S.S.S., 11 anos, *etnia Pankararu*).

13. Jogo é um tipo de brincadeira que toda aldeia faz (...) Brincadeira é como se fosse um jogo. Por quê? O jogo é quase uma brincadeira (...) uma brincadeira indígena é tipo corrida do maracá. (D.M.A.X., 11 anos, *etnia Pankararu*).

14. Jogos, é a pessoa brincar um com o outro, também nós ganhamos, também perdemos ao mesmo tempo. E é muita brincadeira brincar um com o outro (...) Brincadeira é a pessoa saltar, brincar com outras pessoas, muitas coisas boas (...) é um jogo indígena. Na escola também tem a corrida do maracá. E nós também fazemos danças no terreiro, nos praiá, e muitas coisas a mais. (J.P.A., 11 anos, *etnia Pankararu*).

15. Jogo é Uma atividade que tem disputa e vencedores (...) uma brincadeira livre, gostosa, de conhecer o povo (...) um jogo indígena? É um jogo que...corre maracá, um jogo de embu (...) uma brincadeira? Corrida do embu. (M.C.S.V.S., 11 anos, *etnia Pankararu*).

16. Jogo é quando são disputados por dois times e quando se tem regras (...) brincadeira é quando a pessoa se diverte com outros amigos (...) Jogo indígena é quando se vem da tradição do nosso povo. É como o cabo de guerra, o jogo da onça e a corrida de maracá. (N.V.S.C., 12 anos, *etnia Pankararu*).

17. Jogo é competição (...) Brincadeira, só para se divertir mesmo(...)Jogo indígenas é (...) Cabo de Guerra, corrida do Maracá, corrida do Imbu(...)uma brincadeira indígena é (...) Peteca, bila e pipa.” (K.E.J.N., 12 anos, *etnia Pankararu*).

18. Jogo é uma disputa que tem vencedor (...) brincadeira é uma diversão (...) Jogo indígena é Corrida do maracá, cabo de guerra (...) e brincadeira indígena é peteca, campeão.” (L.M.S.F., 12 anos, *etnia Pankararu*).

19. Jogo é aquilo que a gente compete para ter, premiar os vencedores (...) Brincadeiras, é sem regras, que faz para alegrar a todos (...) Jogo indígena é arco e flecha, corrida do embu, corrida do maracá, cabo de guerra (...) Brincadeira indígena é pião, bola de gude, pipa e demais coisas.” (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

20. Jogo é uma disputa que tem os vencedores (...) Brincadeira são divertimentos que faz no dia-a-dia (...) Jogo indígena vem das tradições. Brincadeira indígena (...) Pião, bolita.” (M.R.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

O Quadro 3, a seguir, apresenta a sistematização das categorias analíticas principais, acompanhadas de suas respectivas subcategorias emergentes, ilustradas com trechos representativos das falas dos(as) estudantes indígenas entrevistados(as).

Quadro 3 - Sentidos atribuídos aos jogos e brincadeiras.

Categoria Principal	Unidades de registro	Falas Representativas	Etnia
Compreensão sobre jogo	Disputa, regras, competição	“Jogo é aquela atividade onde pessoas competem entre si e há regra”.(G.C.B., 14 anos)	Kapinawá
		“Jogo é quando tem vencedor, tipo uma corrida.” (T.B.S, 13 anos)	Atikum
		“Jogo é quando são disputados por dois times e quando se tem regras.” (N.V.S.C, 12 anos)	Pankararu
Compreensão sobre brincadeira	Diversão, espontaneidade, sem regras	“Brincadeira é uma coisa que a pessoa vai para se divertir e não tem regra.” (L.R.S.V.S, 12 anos)	Pankararu
		“Brincadeira é aquela coisa mais solta(...) você se diverte mais.” (N.T.R.S, 14 anos)	Pankararu
		“Brincadeira é bila, jogo de peteca.” (T.B.S, 13 anos)	Atikum
Sentidos atribuídos aos jogos indígenas	Valorização cultural, tradição, pertencimento	“Jogo indígena faz parte da minha cultura, é meu caso.” (G.C.B, 14 anos)	Kapinawá
		“Jogo indígena é algo que foi criado pelo nosso povo indígena.” (M.C.S.C, 14 anos)	Kambiawá
		“Jogo indígena é cabo de guerra, corrida, corrida do maracá.” (G.G.A.S, 13 anos)	Kapinawá
Brincadeira indígena	Lazer, convivência, memória afetiva	“Brincadeira indígena tem a pipa, Chimbra, bila.” (G.C.B, 14 anos)	Kapinawá
		“Brincadeira indígena é peteca, bila e pipa.” (K.E.J.N, 12 anos)	Pankararu
		“Brincadeira indígena(...) pião, bolita.” (M.R.S, 15 anos)	Pankararu
Pertencimento e identidade	Orgulho, felicidade, valorização da cultura	“Me senti muito feliz, porque é uma coisa que eu já fazia muito antes e me sinto bem.” (L.R.S.V.S, 12 anos)	Pankararu

		“Eu acho boa(...) fico alegre! E por ser do meu povo, fico feliz” (K.N.S, 15 anos)	Pankararu
		“Gratificante! Me sentir incluído aqui nas aulas.” (M.R.S, 15 anos)	Pankararu

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

Compreender os sentidos atribuídos aos jogos e brincadeiras pelos estudantes de matrizes indígenas exige um olhar sensível para os contextos socioculturais que os constituem. Segundo Kishimoto (1996), o brincar não se limita ao entretenimento; é uma atividade complexa que permite à criança expressar sua compreensão da realidade, construir saberes, interagir e, sobretudo, reforçar sua identidade cultural. Esse entendimento se torna evidente quando observamos as falas dos estudantes. Ao serem questionados sobre o que é jogo, brincadeira e suas práticas tradicionais, destacando que o jogo está diretamente associado à competição, à presença de regras e à possibilidade de vencer ou perder.

Como afirma G.C.B (14 anos, etnia Kapinawá), “jogo é aquela atividade onde pessoas competem entre si e há regra (...) brincadeira você está lá por diversão, você não vai lá competir”. Esse discurso revela uma percepção muito clara de que o jogo, para eles, assume um caráter estruturado, competitivo, enquanto a brincadeira é algo mais livre, espontâneo e associado ao prazer do encontro. Da mesma forma, L.R.S.V.S (12 anos, etnia Pankararu) reforça essa visão: “Jogo é que a pessoa pode ganhar, perder e tem regra (...) brincadeira é uma coisa que a pessoa vai para se divertir e não tem regra”. Essa distinção evidencia uma construção social do jogo e da brincadeira mediada não apenas pela experiência escolar, mas principalmente pelas vivências culturais no contexto das comunidades indígenas.

Para Grunewald (2002), os jogos nas culturas indígenas possuem uma função que transcende a mera diversão, sendo instrumentos de socialização, transmissão de conhecimentos e de afirmação identitária. Isso fica evidente quando M.C.S.C (14 anos, etnia Kambiwá) afirma que “jogo indígena é algo que foi criado pelo nosso povo indígena e que faz parte da nossa cultura (...) tem muitos tipos, como a corrida do maracá, o arco e flecha e muitos outros”. Tal fala expressa não só o orgulho de

pertencer a uma cultura rica, mas também evidencia que o jogo se constitui como uma prática viva de resistência e preservação cultural.

O espaço escolar, segundo Freire (1996), precisa ser um ambiente onde o diálogo seja o fio condutor das práticas pedagógicas, permitindo a escuta, o respeito e a valorização dos saberes dos sujeitos, especialmente dos povos historicamente marginalizados. Esse princípio se reflete quando os estudantes verbalizam sentimentos de pertencimento e satisfação ao vivenciarem essas práticas na escola. G.C.B (14 anos, Kapinawá) destaca: “Me senti feliz, agradecido por ter trazido os jogos para escola”. Já M.R.S (15 anos, etnia Pankararu) expressa: “Gratificante! Me sentir incluído aqui nas aulas”. Tais falas refletem aquilo que Candau (2008) defende ao afirmar que a interculturalidade na escola deve promover não apenas a aceitação das diferenças, mas o reconhecimento ativo das culturas dos povos indígenas, valorizando os saberes ancestrais e combatendo as assimetrias históricas de poder.

Observa-se também nas falas que as brincadeiras e jogos não estão apenas restritos ao contexto escolar, mas fazem parte de um repertório cultural vivo em suas comunidades, transmitido de geração em geração. Isso se revela na fala de F.J.S.S (15 anos, etnia Pankararu): “É um jogo que nós fazemos para nos divertir todos que moram na aldeia (...) fazemos esses jogos para que todos, que são pequenos ou grandes, se divirtam”. Esse relato reforça as colocações de Ribeiro (2021) de que a cultura dos povos indígenas é profundamente marcada pela coletividade, pela oralidade e pela transmissão de saberes através das práticas do cotidiano, das festas e dos rituais. Diante disso, os resultados mostram que os estudantes não apenas reconhecem os jogos e brincadeiras como práticas culturais, mas também atribuem a essas vivências significativas que fortalecem sua identidade, seu pertencimento e o reconhecimento das tradições dentro e fora da escola. Como sintetiza N.V.S.C (12 anos, etnia Pankararu): “Jogo indígena é quando vem da tradição do nosso povo”.

Dessa forma, os Jogos e Brincadeiras Indígenas, quando inseridos nas aulas de Educação Física, assumem um papel pedagógico fundamental, pois se tornam não só estratégias de ensino e de desenvolvimento motor, mas, sobretudo, instrumentos de valorização da diversidade, de construção do diálogo intercultural e de fortalecimento das identidades étnicas, cumprindo, assim, uma função social e

educativa, como defende a perspectiva de uma educação intercultural crítica (Candau, 2008; Freire, 1996).

4.2 Categoria 2: os espaços e tempos de brincar

Em relação aos espaços e tempos de brincar, estão relacionadas com as perguntas 05 e 06: - Quais os espaços que você mais gosta de jogar e brincar? Qual o tempo disponível na escola para jogar e brincar? e as respostas foram:

1. Os espaços aqui na escola, eu gosto de ir lá no campo, que tem muito espaço (...) no intervalo. *(G.C.B., 14 anos, etnia Kapinawá).*
2. Campo, quadra, toda coisa que dá para brincar (...) na hora do recreio.” *(L.R.S.V.S., 12 anos, etnia Pankararu).*
3. É no campo (...) é no intervalo. *(M.E.G.M., 13 anos, etnia Xukuru do Ororubá).*
4. Espaço livre (...) que horário? Onze e vinte. *(T.B.S., 13 anos, etnia Atikum).*
5. Quando eu tô na aldeia (...) não participo muito, mas são interessantes. *(M.C.S.C., 14 anos, etnia Kambiwá).*
6. Na quadra, ali no campinho (...) Intervalo e almoço. *(N.T.R.S., 14 anos, etnia Pankararu).*
7. No terreiro de casa (...) no intervalo. *(G.G.A.S., 13 anos, etnia Kapinawá).*
8. Na quadra e á na minha aldeia tem um campinho de futebol (...) no recreio e no almoço (...) *(C.T.S., 12 anos, etnia Pankararu).*
9. No terreiro, tem uma areinha, né? Aí nós brincamos lá. Ele faz a roda e minha avó ensina as brincadeiras (...) no campo *(J.S.S.S., 15 anos, etnia Pankararu).*
10. No terreiro (...) no intervalo. *(J.S.S., 15 anos, etnia Pankararu).*
11. Na terra e no sol (...) à tarde. *(I.A.T. S., 11 anos, etnia Pankararu).*
12. Eu gosto de campo, que tem terra (...) intervalo. *(L.S.S.S., 11 anos, etnia Pankararu).*
13. No campo e na quadra (...) na hora do almoço. *(D.M.A.X., 11 anos, etnia Pankararu).*
14. No terreiro (...) na hora do lanche, no intervalo. E lá em casa também, quando eu ajudo minha mãe a terminar de fazer as coisas, eu vou brincar também. *(J.P.A., 11 anos, etnia Pankararu).*
15. Em uma quadra, cheia de areia (...) na hora do almoço. *(M.C.S.V.S., 11 anos, etnia Pankararu).*

16. Na escola, na quadra, no campo (...) na hora do almoço. (N.V.S.C., 12 anos, etnia Pankararu).

17. Só no terreiro mesmo (...) na hora do almoço. (K.E.J.N., 12 anos, etnia Pankararu).

18. No campo (...) na hora do almoço. (L.M.S.F., 12 anos, etnia Pankararu).

19. Um campo, na época, aí a gente se reúne e todo mundo joga brincar (...) na hora dos intervalos, recreios, a gente se reúne e vai lá para o campo brincar. (K.N.S., 15 anos, etnia Pankararu).

20. “É num terreiro(...) nos intervalos.” (M.R.S., 15 anos, etnia Pankararu).

Com base nas respostas às perguntas “Quais os espaços que você mais gosta de jogar e brincar?” e “Qual o tempo disponível na escola para jogar e brincar?”, a análise de conteúdo, por meio da técnica categorial, que possibilitou a organização das falas dos(as) estudantes em categorias principais e subcategorias emergentes, conforme sistematizado no Quadro 4, a seguir.

Quadro 4. Espaço e tempo para jogos e brincadeiras.

Categoria Principal	Unidades de registro	Falas Representativas	Etnias
Espaços de brincar	Espaços escolares	“Na escola, na quadra, no campo” (N.V.S.C) “Campo, quadra, toda coisa que dá pra brincar.” (L.R.S.V.S)	Pankararu
	Espaços comunitários	“No terreiro de casa(...)” (G.G.A.S) “No terreiro(...) minha avó ensina as brincadeiras.” (J.S.S S)	Pankararu
	Espaços naturais	“Na terra e no sol(...)” (I.A.T.S) “Campo com terra.” (L.S.S.S)	Pankararu
	Espaços de convivência familiar	“Lá em casa também, quando ajudo minha mãe a terminar de fazer as coisas, vou brincar.” (J.P.A.)	Pankararu
Tempos de brincar	Intervalos escolares	“No intervalo.” (G.C.B; J.S.S; M.R.S)	Kapinawá; Pankararu Pankararu
	Hora do almoço	“Na hora do almoço.” (D.M.A.X; M.C.S.V.S; L.M.S.F)	Pankararu Pankararu Pankararu

	Recreio	“No recreio e no almoço(...)” (C.T.S)	Pankararu
	Tempo doméstico ou comunitário	“Quando tô na aldeia(...)” (M.C.S.C) “Quando ajudo minha mãe(...) eu vou brincar.” (J.P.A.)	Pankararu
	Tempo fora do turno escolar	“À tarde.” (I.A.T.S)	Pankararu

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

Os dados revelam que os espaços preferidos para a prática dos jogos e brincadeiras estão diretamente relacionados às vivências comunitárias, à cultura e à relação desses sujeitos com a natureza. A maioria dos estudantes destacou espaços abertos, com chão de terra, como campos, terreiros e quadras de areia, tanto na escola quanto nas suas comunidades. Segundo Grunewald (2002), os espaços lúdicos nas culturas indígenas não se restringem a locais previamente delimitados como “espaços escolares”; eles se constroem a partir da coletividade, da interação com o ambiente natural e da apropriação dos espaços disponíveis, como os terreiros das aldeias, os campos de futebol improvisados e as clareiras.

Esse conceito aparece de forma recorrente nas falas dos estudantes, como destaca G.C.B (14 anos, etnia Kapinawá): “Os espaços aqui na escola, eu gosto de ir lá no campo, que tem muito espaço (...) no intervalo”. Essa fala mostra como a amplitude do espaço físico influencia diretamente na escolha e na satisfação em participar das atividades. De forma similar, M.E.G.M (13 anos, etnia Xukuru do Ororubá) afirma: “É no campo (...) é no intervalo (...)”, reforçando que, além do espaço, o tempo reservado à recreação – geralmente nos intervalos e horários livres – é essencial para a realização dessas práticas.

A escolha do campo e do terreiro aparece em quase todas as respostas, demonstrando uma preferência clara por espaços que se assemelham às características físicas de suas comunidades de origem. Freire (1996) já alertava para a importância de considerar os saberes e os contextos dos sujeitos no espaço escolar,

defendendo que a escola deve dialogar com as realidades culturais dos estudantes, especialmente daqueles que, historicamente, foram marginalizados dos processos educativos convencionais. Isso se manifesta na fala de K.N.S (15 anos, etnia Pankararu), quando relata: “Um campo, na época, aí a gente se reúne e todo mundo joga, brinca (...) na hora dos intervalos, recreios, a gente se reúne e vai lá para o campo brincar”. Além do espaço, o tempo disponível para brincar surge como uma questão relevante nas falas. Os estudantes mencionam frequentemente que esses momentos acontecem durante os intervalos, na hora do almoço ou após as tarefas diárias na aldeia, como relatado por J.P.A (11 anos, etnia Pankararu): “No terreiro (...) na hora do lanche, no intervalo. E lá em casa também, quando eu ajudo minha mãe a terminar de fazer as coisas, eu vou brincar também”. Isso revela que o brincar, para além da escola, está diretamente conectado ao tempo livre após o cumprimento de responsabilidades familiares e comunitárias. Segundo Candau (2008), a construção de uma educação intercultural passa, necessariamente, pelo reconhecimento dos tempos e espaços culturais dos sujeitos.

Ao analisar essas falas, percebe-se que a escola, ao não ofertar momentos para o brincar, não considera integralmente os saberes e as práticas culturais dos povos indígenas. A análise também evidencia que, embora a escola ofereça quadras e espaços delimitados, há uma clara preferência por locais que reproduzem o ambiente comunitário, como terreiros e campos de areia. Esse dado reforça a necessidade de a escola pensar seus espaços não apenas como ambientes físicos, mas como lugares de construção de identidades, afetos e pertencimento (Silva, 2011). Portanto, os resultados demonstram que os sentidos atribuídos aos espaços e tempos de brincar estão intrinsecamente ligados às vivências culturais dos estudantes indígenas. A escola, quando reconhece e valoriza esses elementos, contribui efetivamente para uma prática pedagógica mais inclusiva, respeitosa e alinhada aos princípios da educação intercultural.

4.3 Categoria 3: Motivações para jogos e brincadeiras.

A entrevista semiestruturada contemplou, entre outras dimensões, aspectos relacionados às motivações e aos sentimentos dos(as) estudantes diante das práticas corporais vivenciadas. Para tanto, destacam-se as questões 07 e 11 do roteiro, que

buscaram responder às inquietações deste estudo, formuladas da seguinte forma: “O que te motiva a participar dos jogos e brincadeiras?” e “Como você se sente quando joga ou brinca?”. As respostas dos(as) participantes foram sistematizadas e analisadas a seguir.

1. Representa nosso povo (...) eu me sinto bem, que eu já sei como é, eu posso ensinar a outros. É muito bom pra gente. (G.C.B., 14 anos, *etnia Kapinawá*).
2. É divertido, é uma coisa legal para a pessoa, que a pessoa é indígena mesmo. (L.R.S.V.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).
3. Porque assim, é uma coisa muito legal, né? Que me dá força, essas coisas indígenas, que é uma coisa maravilhosa (...) quando eu participo, eu acho uma coisa muito, sei lá, orgulhosa de mim. Muito lindo. (M.E.G.M., 13 anos, *etnia Xukuru do Ororubá*).
4. Para ter mais uma alegria, assim, fazer muitas amizades (...) eu sinto a alegria, a felicidade de poder participar. (T.B.S., 13 anos, *etnia Atikum*).
5. Eu gosto bastante, porque faz parte do meu povo, da história e tudo mais, e eu gosto bastante. (M.C.S.C., 14 anos, *etnia Kambiwá*).
6. Se divertir (...) Felicidade. É uma coisa muito divertida, assim, você ser você mesmo no lugar onde você foi criado. (N.T.R.S., 14 anos, *etnia Pankararu*).
7. Porque é uma parte divertida, de alegria (...) alegre. Alegre e feliz. (G.G.A.S., 13 anos, *etnia Kapinawá*).
8. Porque é muito legal aqui nessa escola (...) me sinto alegre e feliz. (C.T.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).
9. Eu sou indígena, gosto de jogar (...) me sinto feliz.” (F.J.S.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).
10. Bastante coisa legal (...) eu vou jogar e brincar por causa que eu gosto bastante. (J.S.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).
11. A alegria (...) fiquei muito feliz pelo jogo, pela nossa tradição. (I.A.T. S., 11 anos, *etnia Pankararu*).
12. É porque eu gosto muito (...) eu me senti muito feliz. (L.S.S., 11 anos, *etnia Pankararu*).
13. Eu participo, eu gosto (...) Felicidade. (D.M.A.X., 11 anos, *etnia Pankararu*).
14. Porque eu acho muito legal as brincadeiras indígenas(...) me senti muito feliz, porque eu sou uma pessoa indígena. (J.P.A., 11 anos, *etnia Pankararu*).
15. Porque é muito bom, muito legal (...) eu me sinto muito feliz. (M.C.S.V.S., 11 anos, *etnia Pankararu*).

16. A diversão, os amigos (...) me senti feliz. (N.V.S.C., 12 anos, *etnia Pankararu*).

17. Porque é muito legal (...) muito alegre, muito alegre. (K.E.J.N., 12 anos, *etnia Pankararu*)

18. Para me divertir, para aprender mais (...) eu acho muito legal, aí eu aprendo mais. (L.M.S.F., 12 anos, *etnia Pankararu*).

19. É porque a gente se alegra (...) consigo ajudar os outros. (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

20. Me leva ao divertimento (...) é uma sensação espetacular, vivenciar nossas brincadeiras que a gente vive lá. (M.R.S., 15 anos, *etnia*

Com base nas falas dos estudantes indígenas, foram identificadas categorias principais e emergentes que revelam as motivações e sentimentos acerca da prática dos jogos e brincadeiras, como descrito no quadro 5 abaixo.

Quadro 5 - Motivações para jogos e brincadeiras.

Categoria Principal	Unidades de registros	Falas representativas	Etnia
Motivação para brincar	Identidade indígena e pertencimento	“Representa nosso povo(...) Eu posso ensinar a outros(...)” (G.C.B) “Porque eu sou indígena, gosto de jogar.” (F.J.S.S)	Pankararu
Motivação para brincar	Diversão e prazer	“Se divertir(...) felicidade.” (N.T.R.S) “Porque é muito legal aqui nessa escola.” (C.T.S)	Pankararu
	Socialização e amizades	“Para ter mais uma alegria, fazer amizades(...)” (T.B.S) “A diversão, os amigos.” (N.V.S.C)	Atikum Pankararu
	Tradição e cultura	“Porque faz parte do meu povo, da história(...)” (M.C.S.C) “Pela nossa tradição.” (I.A.T.S)	Pankararu Pankararu
Sentimentos ao brincar	Alegria e felicidade	“Muito alegre, muito alegre(...)” (K.E.J.N) “Me senti muito feliz.” (L.S.S)	Pankararu Pankararu
	Orgulho e valorização	“Muito lindo(...) me dá força(...)” (M.E.G.M) “Uma sensação espetacular, vivenciar nossas brincadeiras.”	Xucuru do Ororubá Pankararu

		(M.R.S)	
	Autoexpressão	“Você ser você mesmo no lugar onde foi criado.” (N.T.R.S) “Consigo ajudar os outros.” (K.N.S)	Pankararu Pankararu

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

Para Freire (1996), os espaços de diálogo, como os Círculos de Cultura, são fundamentais na construção do conhecimento, na medida em que rompem com a lógica verticalizada da educação, possibilitando a troca de saberes, a escuta ativa e a valorização dos sujeitos e de suas vivências. Essa concepção se materializa nas falas dos estudantes participantes desta pesquisa, que expressam, por meio de seus relatos, a importância de verem suas práticas culturais reconhecidas e vivenciadas no ambiente escolar. Como afirma G.C.B, 14 anos, da etnia Kapinawá, “representa nosso povo(...) Eu me sinto bem, que eu já sei como é, eu posso ensinar a outros. É muito bom pra gente”. Sua fala revela não apenas um sentimento de pertencimento, mas também a percepção do papel de multiplicador de saberes dentro da escola, reforçando a função social e pedagógica dos jogos tradicionais.

Segundo Candau (2008), o reconhecimento das culturas no espaço escolar contribui significativamente para a construção de uma educação intercultural, que valoriza a diversidade e promove práticas pedagógicas mais inclusivas e democráticas. Essa perspectiva se reflete na fala de M.E.G.M, 13 anos, da etnia Xukuru do Ororubá, que destaca: “é uma coisa muito legal, né? Que me dá força, essas coisas indígenas, que é uma coisa maravilhosa(...) quando eu participo, eu acho uma coisa muito, sei lá, orgulhosa de mim. Muito lindo (...)”. O brincar, como defende Kishimoto (2011), não é uma atividade secundária na vida das crianças e adolescentes, mas uma linguagem legítima por meio da qual se constroem conhecimentos, vínculos e sentidos sobre o mundo. Essa afirmação ecoa no relato de N.T.R.S, 14 anos, da etnia Pankararu: “Se divertir(...) Felicidade. É uma coisa muito divertida, assim, você ser você mesmo no lugar onde você foi criado”. Tal depoimento revela que a prática dos jogos indígenas na escola oportuniza um espaço de autenticidade, onde os estudantes podem afirmar sua identidade cultural.

As falas também evidenciam que as motivações para participar das atividades vão além da diversão, envolvendo sentimentos de alegria, orgulho e pertencimento. “Porque é uma parte divertida, de alegria (...) Alegre. Alegre e feliz.” (G.G.A.S, 13 anos, etnia Kapinawá). Da mesma forma, C.T.S, 12 anos, etnia Pankararu, reforça: “Porque é muito legal aqui nessa escola (...) Me sinto alegre e feliz”. Essas expressões apontam para a relevância de práticas pedagógicas que reconheçam e integrem os saberes tradicionais às experiências escolares.

Nesse sentido, Matos e Silveira (2023) afirmam que os jogos nas culturas indígenas são mais do que atividades lúdicas; são experiências comunitárias que envolvem a construção coletiva, a aprendizagem, a transmissão de valores e o fortalecimento dos vínculos sociais. Isso é perceptível na fala de K.N.S, 15 anos, da etnia Pankararu: “É porque a gente se alegra(...) consigo ajudar os outros(...)”, mostrando que a prática do jogo também carrega consigo valores de cooperação e solidariedade.

Por fim, o sentimento de pertencimento e satisfação é evidenciado na fala de M.R.S, 15 anos, também da etnia Pankararu: “Me leva ao divertimento (...) É uma sensação espetacular, vivenciar nossas brincadeiras que a gente vive lá”. Essa afirmação sintetiza o impacto positivo da inserção dos Jogos e Brincadeiras Indígenas no ambiente escolar, fortalecendo não apenas a autoestima dos estudantes, mas também ampliando os horizontes da escola como espaço de construção de uma educação verdadeiramente intercultural, dialógica e humanizadora.

4.4 Categoria 4: práticas vivenciadas

Em relação as questões 08, 09, 10 trata-se das Práticas Vivenciadas que são elas: - Quais os jogos/brincadeiras que você brinca na sua comunidade? Qual foi a última vez que brincou, como era essa brincadeira? Qual foi a última vez que jogou? Como era esse jogo? Temos como resposta:

1. A pipa, cabo de guerra, corrida do maracá (...). Faz pouco tempo(...)eu brincava direto de soltar pipa com meus irmãos. (G.C.B, 14 anos, etnia Kapinawá).
2. É mais cabo de guerra e corrida do maracá (...) sempre brinco e jogo. (L.R.S.V.S, 12 anos, etnia Pankararu).

3. Corrida do maracá, peteca, essas coisas assim (...) faz muito tempo, era peteca e corrida do maracá. (M.E.G.M, 13 anos, *etnia Xukuru do Ororubá*).
4. Peteca, bila (...) algumas vez que eu brinquei foi em casa, era bila (...) com meus amigos. (T.B.S, 13 anos, *etnia Atikum*)
5. Tem arco e flecha, maracá, tem lanças e muitos jogos (...) joguei ano passado (...) arco e flecha. (M.C.S.C. 14 anos, *etnia Kambiwá*)
6. Corrida do umbu, corrida do maracá (...) de brincadeira a gente brinca de bila, solta pipa (...) joguei mês passado, corrida do umbu. (N.T.R.S, 14 anos, *etnia Pankararu*)
7. Bila, cabo de guerra (...) a última vez que brinquei foi ontem (...) cabo de guerra, eram duas duplas de um lado e duas de outro, nós fazíamos uma linha no meio e quem puxasse, para passar da outra linha, ganhava. (G.G.A.S, 13 anos, *etnia Kapinawá*)
8. Corrida do maracá, corrida do umbu, corrida do cansaço (...) foi a corrida do maracá, todo mundo brincou. (C.T.S, 12 anos, *etnia Pankararu*)
9. Às vezes minha vó me ensina. (...) Gosto da corrida do maracá. (F.J.S S, 15 anos, *etnia Pankararu*).
10. Bila, cabo de guerra. (...) Corrida do maracá e cabo de guerra (...) a gente corre para ganhar. (J.S.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).
11. Bote pega, esconde-esconde (...) era para ver quem pega o outro. (I.A.T. S., 11 anos, *etnia Pankararu*)
12. Eu brinco de cabo de guerra, brinquei há muito tempo. Joguei corrida do maracá, cabo de guerra (...) era para ganhar. (L.S.S., 11 anos, *etnia Pankararu*)
13. Queimada, cabo de guerra, pula corda (...) queimada na quadra(...) era para ver quem ganhava. (D.M.A.X., 11 anos, *etnia Pankararu*)
14. Foi no terreiro, eu brinquei e ao mesmo tempo dancei, porque é dança dos indígenas (...) joguei pega-pega(...)era de ganhar do outro. (J.P.A., 11 anos, *etnia Pankararu*)
15. Nós jogamos cabo de guerra e brinca de umbu (...) joguei a corrida do umbu, a pessoa corre com um pau bem grandão e tenta pegar o primeiro umbu (...)tem uma roda de gente olhando. (M.C.S.V.S., 11 anos, *etnia Pankararu*)
16. Cabo de guerra, corrida do umbu (...) a pessoa corre para pegar o umbu (...) é divertido. (N.V.S.C., 12 anos, *etnia Pankararu*).
17. Bila, pipa, cabo de guerra (...) a pessoa tem que ganhar do outro (...) era competição. (K.E.J.N, 12 anos, *etnia Pankararu*).
18. Cabo de guerra, corrida (...) tem que correr. (L.M.S.F., 12 anos, *etnia Pankararu*).

19. Corrida de umbu e pipa (...) tem que pegar o umbu (...) as pessoas correm atrás das outras. (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

20. Pião, cabo de guerra, bolita (...). Semana passada, era cabo de guerra, onde tem uma equipe que tem que puxar até ter um vencedor. (M.R.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

Com base nas falas dos estudantes indígenas, foram identificadas categorias principais e emergentes que revelam as práticas vivenciadas acerca dos jogos e brincadeiras, como descrito no quadro 6 abaixo.

Quadro 6 - práticas vivenciadas pelos estudantes indígenas

Categoria Principal	Unidades de registros	Falas Representativas	Etnia
Práticas Vivenciadas	Jogos e brincadeiras mais citados	“Corrida do maracá, peteca, essas coisas assim.”	M.E.G.M, 13 anos, Xukuru
		“Cabo de guerra, corrida do maracá, pipa.”	G.C.B, 14 anos, Kapinawá
		“Arco e flecha, corrida do maracá, cabo de guerra.”	M.C.S.C, 14 anos, Kambiawá
		“Bila, pipa, cabo de guerra.”	K.E.J.N, 12 anos, Pankararu
		“Corrida do maracá, corrida do umbu, corrida do cansaço.”	C.T.S, 12 anos, Pankararu
	Espaços e contextos das vivências	“Foi no terreiro, eu brinquei e ao mesmo tempo dancei, porque é dança dos indígenas.”	J.P.A., 11 anos, Pankararu
		“Às vezes minha vó me ensina(...) gosto da corrida do	F.J.S.S, 15 anos, Pankararu

		maracá.”	
		“Brinquei em casa de bila com meus amigos.”	T.B.S, 13 anos, Atikum
		“Tinha uma roda de gente olhando na corrida do umbu.”	M.C.S.V.S, 11 anos, Pankararu
	Frequência e temporalidade das práticas	“A última vez que brinquei foi ontem(...) cabo de guerra.”	G.G.A.S, 13 anos, Kapinawá
		“Joguei mês passado, corrida do umbu.”	N.T.R.S, 14 anos, Pankararu
		“Brinquei há muito tempo, joguei corrida do maracá.”	L.S.S., 11 anos, Pankararu
		“Semana passada, cabo de guerra.”	M.R.S., 15 anos, Pankararu
	Elementos culturais nas práticas	“Nós fazemos esses jogos para que todos, pequenos ou grandes, se divirtam.”	F.J.S.S, 15 anos, Pankararu
		“Foi no terreiro, eu brinquei e ao mesmo tempo dancei, porque é dança dos indígenas.”	J.P.A., 11 anos, Pankararu
		“Às vezes minha vó me ensina(...) gosto da corrida do maracá.”	F.J.S.S, 15 anos, Pankararu

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

Os relatos revelam que os jogos e brincadeiras como: a corrida do maracá, cabo de guerra, corrida do umbu, bila, peteca, pipa e arco e flecha são não apenas formas de diversão, mas também instrumentos de fortalecimento identitário. Para

G.C.B., da etnia Kapinawá, “A pipa, cabo de guerra, corrida do maracá (...) faz pouco tempo (...) eu brincava direto de soltar pipa com meus irmãos”, reforçando a ideia de que o brincar está associado a experiências compartilhadas no seio familiar e comunitário. Esse aspecto reforça o que defende Vygotsky (1998), quando afirma que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores se dá na interação social, sendo o brincar uma mediação fundamental desse processo.

A recorrência de jogos como o cabo de guerra e a corrida do maracá nas falas dos estudantes, como destaca L.R.S.V.S, da etnia Pankararu: “É mais cabo de guerra e corrida do maracá (...) sempre brinco e jogo (...)”, demonstra que tais práticas são elementos vivos na cultura local. Além disso, esses jogos frequentemente ocorrem em contextos de festividades, rituais ou momentos coletivos, o que vai ao encontro da visão de Grunewald (2002), que explica que os jogos nas culturas indígenas são meios de transmissão de saberes, valores e tradições, que reforçam os vínculos comunitários.

As práticas também revelam a intergeracionalidade dos saberes, como expressa F.J.S, da etnia Pankararu: “Às vezes minha vó me ensina(...) Gosto da corrida do maracá (...)”, mostrando que o brincar não se restringe apenas à infância, mas perpassa gerações, sendo veículo de transmissão cultural. Esse dado dialoga diretamente com Candau (2008), que enfatiza que uma educação intercultural deve reconhecer e valorizar os saberes historicamente silenciados, dando visibilidade às práticas culturais dos povos originários.

Outro ponto importante observado nas falas é a ressignificação dos espaços de brincar. Seja no terreiro, como relata J.P.A.: “Foi no terreiro, eu brinquei e ao mesmo tempo dancei, porque é dança dos indígenas (...) Joguei pega-pega (...)”, seja na quadra da escola, os espaços são apropriados e transformados em ambientes de convivência e celebração das tradições. Isso mostra como as práticas culturais indígenas não estão dissociadas do espaço físico, mas sim integradas aos territórios simbólicos e concretos que cada grupo ocupa.

Além do aspecto cultural, os jogos são marcados por elementos de competição saudável, como demonstram G.G.A.S.: “Cabo de guerra, eram duas duplas de um

lado e duas de outro, nós fazíamos uma linha no meio e quem puxasse, para passar da outra linha, ganhava (...)" e L.S.S.: "Joguei corrida do maracá, cabo de guerra (...) era para ganhar (...)", evidenciando que, embora o espírito lúdico esteja presente, há também a construção de estratégias, fortalecimento físico e desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cognitivas.

Diante disso, percebe-se que, quando essas práticas são trazidas para o ambiente escolar, elas não apenas valorizam a cultura dos estudantes, mas também enriquecem o processo educativo. Inserir os Jogos e Brincadeiras Indígenas na escola significa, como defende Freire (1996), promover uma educação libertadora, na qual os sujeitos são reconhecidos em sua totalidade, com seus saberes, culturas e histórias. Dessa forma, os relatos dos estudantes corroboram a importância de uma educação física que vá além dos modelos hegemônicos, abrindo espaço para o diálogo intercultural, para a construção coletiva do conhecimento e para o fortalecimento da identidade dos povos indígenas.

4.5 Descrição das atividades intervencionistas e análise do diário de campo

A sequência didática, organizada em 20 aulas de 50 minutos, vivenciadas no I trimestre de 2025, possibilitou não apenas o ensino de conteúdos relacionados aos jogos e brincadeiras, mas também a vivência de uma proposta pedagógica intercultural e inclusiva. O diário de campo constitui-se em um instrumento fundamental na pesquisa-ação, pois permitiu ao pesquisador registrar de forma sistemática suas percepções, impressões, reflexões e os acontecimentos do processo investigativo, tornando-se uma fonte rica de dados para análise e compreensão dos fenômenos estudados" (Thiollent, 2011, p. 46). Abaixo temos o quadro 7 que mostra de forma descritiva a organização pedagógica proposta, com número de aula correspondente, a data em que foi realizada, o conteúdo trabalhado, com os objetivos organizados em 20 aulas.

Quadro 7 - Cronograma da pesquisa-ação.

CRONOGRAMA DA PESQUISA-AÇÃO				
Aula	Turmas	Data	Conteúdo	Objetivo
01 e 02	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	27.03.2025 28.03.2025	Círculos de cultura	Conhecer e Socializar os conhecimentos dos estudantes acerca dos Jogos e Brincadeiras Indígenas
03 e 04	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	03.04.2025 04.04.2025	Levantamento dos jogos indígenas	Fazer levantamentos de jogos e brincadeiras conhecidos e vivenciados pelos estudantes
05 e 06	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	10.04.2025 11.04.2025	Levantamento (<i>padlet</i>)	Conhecer e construir um mural interativo com Jogos e Brincadeiras Indígenas (<i>padlet</i>)
07 e 08	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	15.04.2025 16.04.2025	Vivência e debates sobre o cabo de guerra	Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira cabo de guerra
09 e 10	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	24.04.2025 25.04.2025	Confeção de implemento com Vivência e debates sobre a corrida do maracá	Confeccionar, Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira a corrida do maracá
11 e 12	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	29.04.2025 30.04.2025	Confeção de implemento com Vivência e debates sobre o jogo da onça	Confeccionar, Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira o jogo da onça

13 e 14	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	02.05.2025 05.05.2025	Confecção de implemento com Vivência e debates sobre a peteca	Confeccionar, Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira peteca
15 e 16	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	08.05.2025 09.05.2025	Confecção de implemento com Vivência e debates sobre o pião	Confeccionar, Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira o pião
17 e 18	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	15.05.2025 16.05.2025	Confecção de implemento com Vivência e debates sobre a pipa	Confeccionar, Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira pipa
19 e 20	6º ao 9º Ano 1º ao 3º Ano	22.05.2025 23.05.2025	Festival dos Jogos e Brincadeiras Indígenas	Vivenciar o festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas

Fonte: Dados da pesquisa, 2025.

4.5.1 Analisando as etapas intervencionistas

Este diário relata as 20 aulas proposta e ministrada para este estudo, com a presença dos 20 estudantes de matrizes indígenas, do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio na escola EREFEM São Francisco, cujo objetivo foi de identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de Educação Física.

Os registros foram através da observação direta, com anotações no diário de campo, com fotos e vídeos, que corroboraram com os resultados. Por se tratar de estudos com a população indígena, passou por avaliação do Comitê de Ética Nacional, o CONEP, que autorizou este estudo em 23.03.2025.

Diário de Campo – Aula 01 e 02

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 27 e 28/03/2025

Turma: 6º ao 9º Ano / Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco

Atividade proposta: Conhecer e socializar os conhecimentos dos estudantes acerca dos Jogos e Brincadeiras Indígenas, através dos Círculos de Cultura

Figura 3 - Apresentação do projeto de pesquisa no laboratório de informática.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 4 - Apresentação do projeto de pesquisa no pátio da escola.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

1ª parte da aula: apresentação do projeto

Foi realizada uma apresentação do projeto de mestrado por meio de slides projetados, explicando objetivos, benefícios e a relevância deste estudo. Em seguida, promoveu-se um espaço de diálogo para os estudantes compartilharem suas vivências e percepções. O tempo previsto foi de 50 minutos por aula, em dois dias consecutivos para diferentes turmas.

Esta aula teve como objetivo conhecer e socializar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os Jogos e Brincadeiras Indígenas, utilizando os Círculos de Cultura. Como observações durante a aula, alguns estudantes demonstraram familiaridade com os Jogos e Brincadeiras Indígenas, enquanto outros não conseguiram nomear ou descrever tais práticas.

2ª parte da aula: diálogo com os alunos

Foi promovido um ambiente de escuta ativa, com estímulo à participação de todos. Observou-se interesse, curiosidade e respeito nas falas, ainda que alguns estudantes indígenas expressassem dificuldade em recordar jogos de suas culturas. O projetor de slides contribuiu para melhor compreensão da proposta e favoreceu a discussão coletiva, algumas falas significativas chamou atenção.

Eu conheço alguns jogos, mas não tive oportunidade de jogar. (L.S.S, 11 anos, 6º ano, etnia Pankararu).

Que legal que vamos vivenciar jogos diferentes. (T.B.S, 13 anos, 7º ano, etnia Atikum).
 Brinco de pipa (...) pião, bolita. (M.E.G.M, 13 anos, 7º ano, etnia Xucuru do Ororubá).
 Eu vou brincar muito. (K.N.S, 14 anos, 1º ano, etnia Pankararu).
 Tenho um maracá, posso trazer para escola. (L.R.S.V.S, 13 anos, 7º ano, etnia Pankararu).
 Eu sei fazer maracá. (F.J.S.S, 14 anos, 8º ano, etnia Pankararu).

O início do projeto revelou uma grande oportunidade de valorização das culturas indígenas por meio da Educação Física. A diversidade de respostas e o desconhecimento de algumas práticas indicam a necessidade de resgatar saberes tradicionais no contexto escolar. Foi perceptível que, mesmo entre estudantes indígenas, existe uma lacuna no reconhecimento e na memória das práticas culturais, o que reforça a importância da proposta. A escuta ativa e o acolhimento foram fundamentais para engajar os estudantes.

Os comentários obtidos nos círculos de cultura após as atividades evidenciaram que os estudantes se sentiram respeitados, ouvidos e valorizados. A presença de elementos da sua cultura nas práticas escolares fortaleceu os laços identitários e possibilitou a construção de novos sentidos sobre o espaço da Educação Física como território de pertencimento.

Diário de Campo – Aula 03 e 04

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 03 e 04/04/2025

Turma: 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco

Atividade proposta: Levantamento de Jogos e Brincadeiras Indígenas conhecidos e vivenciados.

1ª parte da aula: levantamento de jogos e brincadeiras

A atividade proposta foi o levantamento de Jogos e Brincadeiras Indígenas conhecidos e vivenciados. A aula aconteceu no laboratório de informática da escola. A orientação era para que os estudantes organizassem listas com os jogos e brincadeiras que conheciam, especialmente os ligados à cultura indígena. Materiais utilizados: papel, canetas, quadro branco. Tempo previsto: 50 minutos por turma.

Durante a atividade, observou-se que os estudantes tiveram dificuldade em diferenciar os conceitos de jogo e brincadeira, além de demonstrarem incerteza quanto à origem cultural de algumas práticas. Os jogos mais lembrados foram: corrida do maracá, corrida do umbu e arco e flecha. A presença de estudantes indígenas foi fundamental para o surgimento dessas referências culturais.

1ª parte da aula: socialização dos jogos elencados

O envolvimento dos estudantes cresceu ao longo da atividade, especialmente durante a socialização das listas. Algumas falas significativas chamaram atenção:

Será que corrida do maracá é jogo? *(L.S.S., 11 anos, etnia Pankararu)*.
 Corrida do umbu é um jogo ou é dança? *(F.J.S.S., 14 anos, etnia Pankararu)*.
 Brinco de pipa (...) é brincadeira ou jogo? *(G.G.A.S., 13 anos, etnia Kapinawá)*.
 Arco e flecha deve ser jogo. *(L.R.S.V.S., 13 anos, etnia Pankararu)*.
 Eu já vi uma corrida do maracá. *(T.B.S., 13 anos, etnia Atikum)*.

A atividade foi essencial para identificar o quanto os saberes tradicionais ainda são pouco explorados nas práticas escolares. Apesar da dificuldade inicial dos estudantes em diferenciar conceitos e reconhecer a origem cultural dos jogos, a aula proporcionou um espaço significativo de escuta e valorização da diversidade. A presença dos estudantes indígenas ampliou a discussão e trouxe contribuições relevantes para o mapeamento das práticas corporais tradicionais. Observou-se que, mesmo com limitações conceituais, os estudantes demonstraram interesse e curiosidade, o que aponta para a importância de dar continuidade ao processo de valorização dos saberes indígenas nas aulas de Educação Física.

Diário de Campo – Aula 05 e 06

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 10/04/2025 e 11/04/2025

Turma: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Laboratório de Informática da Escola

Atividade proposta: Construção coletiva de mural interativo com Jogos e Brincadeiras Indígenas (*Padlet*).

Figura 5 - Utilização da ferramenta *padlet* no laboratório de informática.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

1ª parte da aula: construção coletiva de um mural interativo

A aula iniciou-se com uma breve explanação acerca da diversidade dos povos indígenas e da riqueza de suas práticas culturais, o que despertou atenção e interesse nos estudantes. Em seguida, foi apresentada a proposta de construção de um mural interativo no *Padlet*, com registros de Jogos e Brincadeiras Indígenas, seus significados e materiais utilizados. A novidade da ferramenta digital gerou curiosidade e motivação, incentivando os grupos a participarem ativamente.

Na sequência, os estudantes foram organizados em grupos para realizar uma pesquisa sobre diferentes jogos e brincadeiras de matriz indígena. Cada grupo ficou responsável por levantar informações, elaborar pequenas descrições e produzir registros para postagem no mural. Durante o processo, observou-se cooperação, troca de ideias e engajamento coletivo na busca e na organização dos conteúdos.

2ª parte da aula: interação e contribuições com as diferentes publicações

A etapa seguinte consistiu na publicação das produções no *Padlet*, permitindo que os grupos visualizassem as contribuições uns dos outros. Esse momento favoreceu a interação, já que os estudantes comentaram, compararam e dialogaram sobre os registros postados. A atividade possibilitou a construção de um mural colaborativo e dinâmico, que reuniu diferentes perspectivas sobre os jogos e brincadeiras indígenas.

No geral, a aula desenvolveu-se de maneira participativa e envolvente, cumprindo o objetivo de proporcionar conhecimento e valorização das práticas culturais indígenas, ao mesmo tempo em que incentivou o uso das tecnologias digitais como recurso pedagógico.

Eu não sabia que tinha tanto jogo diferente, eu só conhecia peteca e corrida (...) (L.S.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).

A gente achava que só era coisa da nossa aldeia, mas tem outras aldeias que brincam diferente, né? (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

Durante o levantamento, houve grande engajamento. Alguns grupos exploraram brincadeiras como corrida do maracá, cabo de guerra indígena, jogo do embu, entre outras. O encantamento era evidente quando começaram a visualizar o mural tomando forma.

Olha, ficou massa nosso mural!" e "Eu vou mostrar pra minha família, tá lá nosso jogo! (C.T.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).

É muito legal ver nosso jogo aqui no computador, nunca pensei que isso podia ser na escola. (M.E.G.M., 13 anos, *etnia Xukuru do Ororubá*).

A gente aprende, se diverte e também ensina, né, tia? (J.P.A., 11 anos, *etnia Pankararu*).

Achei legal porque os outros colegas que não são indígenas também estão conhecendo nossas brincadeiras. (N.V.S.C., 12 anos, *etnia Pankararu*).

O uso do mural digital *Padlet* revelou-se uma estratégia altamente eficaz, tanto para potencializar o aprendizado, como para valorizar os saberes tradicionais presentes nas comunidades indígenas. Segundo Freire (1996), "não há saber mais ou saber menos, há saberes diferentes", e essa prática permitiu que esse princípio se materializasse no espaço escolar. A interação, o compartilhamento e o protagonismo dos estudantes se alinham às práticas preconizadas por Paulo Freire (1996) no conceito de Círculos de cultura. Além disso, corroborando com Candau (2008), este

momento demonstra que a interculturalidade no contexto escolar não é apenas um conceito, mas uma prática viva, que ocorre quando a escola abre espaço para que diferentes culturas dialoguem em pé de igualdade. O entusiasmo, a alegria e o orgulho demonstrados pelos estudantes indicam o quanto as práticas pedagógicas fundamentadas na inclusão e no reconhecimento da diversidade cultural são fundamentais para uma educação mais justa, plural e representativa.

Diário de Campo – Aula 07 e 08

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 15/04/2025 e 16/04/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia)

Atividade proposta: Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira cabo de guerra

Esta aula teve como objetivo proporcionar a vivência e o aprofundamento dos conhecimentos acerca da brincadeira cabo de guerra, prática presente em diversas culturas, inclusive em competições indígenas, onde se destaca pelo espírito de coletividade, resistência física e cooperação.

1ª parte da aula: contextualização do cabo de guerra

Durante a atividade, os estudantes foram convidados a compartilhar o que sabiam sobre essa brincadeira. Alguns relataram já tê-la praticado em suas comunidades; outros demonstraram apenas conhecimento teórico, tendo ouvido falar sobre ela. Esse momento inicial oportunizou um breve debate sobre o significado simbólico da brincadeira em contextos culturais diversos, especialmente em rituais e festividades indígenas.

2ª Parte da Aula: Vivência Prática do cabo de guerra

A prática ocorreu no campo de futebol de areia da escola, espaço escolhido por ser amplo e apropriado à atividade. As equipes foram formadas considerando critérios como altura, força e quantidade equilibrada de participantes. Observou-se grande entusiasmo dos estudantes ao participar, inclusive por parte daqueles que nunca haviam brincado anteriormente. Foi perceptível a alegria expressa nos rostos dos estudantes, o empenho físico, as estratégias utilizadas para vencer e o envolvimento coletivo com a dinâmica. As quedas durante a brincadeira eram seguidas de risos, reorganizações espontâneas dos grupos e incentivo mútuo, evidenciando um ambiente lúdico, acolhedor e participativo.

Figura 6 – prática do cabo de guerra na área aberta da escola.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Ao final da vivência, promoveu-se um momento de conversa em círculo para a troca de percepções e sentimentos. A maioria dos estudantes manifestou satisfação e felicidade. Os estudantes relataram orgulho ao verem suas práticas culturais reconhecidas e inseridas no contexto escolar. Alguns demonstraram certa timidez ao se expressar, mas mesmo esses se mostraram visivelmente engajados na atividade. A participação foi marcada por forte entusiasmo e alegria. Mesmo os que nunca haviam brincado se envolveram rapidamente. Observou-se expressões espontâneas de empolgação, risadas nas quedas, abraços ao vencer, além de reorganizações dos grupos, reforçando o espírito de coletividade. O ambiente mostrou-se acolhedor,

descontraído e, sobretudo, culturalmente significativo, fortalecendo os vínculos dos estudantes com suas raízes. A prática revelou a importância de inserir esses saberes no ambiente escolar. Algumas falas significativas:

Eu já brinquei disso na aldeia com meus primos. (G.C.B., 14 anos, *etnia Kapinawá*).

Foi muito bom ver esse jogo aqui na escola. (C.T.S., 12 anos, *etnia Pankararu*).

Lá na comunidade é assim também (...) quem perde ri, quem ganha abraça. (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

A atividade proporcionou não apenas uma experiência física e recreativa, mas um resgate cultural e afetivo. Essa experiência reforça os princípios defendidos por Paulo Freire (1996, p. 53), que afirma que a educação deve partir dos saberes dos sujeitos, valorizando suas experiências e seus contextos de vida: Essa prática evidenciou a importância de pensar uma educação física que se abra ao diálogo intercultural, reconhecendo os Jogos e Brincadeiras Indígenas como práticas educativas, culturais e formativas.

Figura 7 - Diversão e alegria na prática do cabo de guerra.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo - Aula 09 e 10

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 24/04/2025 e 25/04/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia)

Atividade proposta: Confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira a corrida do maracá.

Esta aula teve como objetivo: confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a corrida do maracá.

1ª parte da aula: confecção dos maracás

Iniciamos a aula com uma conversa sobre o significado do maracá nas culturas indígenas, destacando seu uso nos rituais, nas danças, como no Toré, e também como implemento nos jogos tradicionais, como a Corrida do Maracá. Os estudantes se sentiram à vontade para compartilhar relatos, como utilizam o maracá em suas aldeias nas celebrações, nas festas e nos momentos de espiritualidade. Foi um momento de escuta, valorização dos saberes e de construção coletiva. A confecção dos maracás foi feita com grande envolvimento. Cada estudante trouxe materiais de sua própria comunidade, como cocos, sementes e fibras. Observou-se que não houve dificuldades na construção, pois muitos já dominavam essa prática em seu cotidiano cultural. Os estudantes estavam felizes, motivados e demonstraram orgulho em mostrar suas tradições para os colegas. As falas e os gestos reforçaram esses sentimentos:

A gente já faz isso lá em casa, é muito bom ensinar aqui. (G.C.B., 14 anos, etnia Kapinawá).

O maracá é pra chamar os encantados no toré e também pra correr. (F.J.S., 15 anos, etnia Pankararu).

Quando a gente brinca com nossos jogos aqui na escola, a gente fica muito feliz. (M.C.S.C., 14 anos, etnia Kambiwá).

Figura 8 - Maracás confeccionados pelos estudantes.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Após a confecção dos maracás pelos estudantes, iniciamos a prática da corrida do maracá e do saci.

2ª parte da aula: prática da corrida do maracá e da corrida do saci

A corrida foi realizada em duplas, em percurso de revezamento, onde cada aluno deveria segurar o maracá sem deixá-lo cair até o ponto combinado. Fizemos variações, como a Corrida do Saci, que também faz parte das práticas indígenas, estimulando equilíbrio e diversão. Observou-se ampla participação, incluindo estudantes com deficiência, que foram acolhidos no processo e nas equipes, reforçando os princípios da inclusão. A alegria era visível nos sorrisos, nas palmas e nas expressões corporais dos estudantes durante a prática.

Eu faço esse maracá com meu pai, lá na aldeia. (T.B.S., 13 anos, etnia Atikum).

Brincar aqui com os colegas da escola é diferente, é muito bom porque todo mundo aprende com a gente. (L.R.S., 12 anos, etnia Pankararu).

Eu nem sabia que dava pra fazer isso aqui na escola, ficou muito legal.
(J.P.A., 11 anos, etnia Pankararu).

Esta aula revelou o quanto as práticas culturais, quando valorizadas e inseridas no ambiente escolar, promovem um sentimento de pertencimento, autoestima e orgulho entre os estudantes indígenas. A construção dos maracás e a vivência da Corrida do Maracá fortaleceram não apenas os laços entre os estudantes, mas também reafirmaram suas identidades. De acordo com Freire (1996), quando a escola reconhece e parte do saber dos estudantes, promove uma prática educativa dialógica, capaz de transformar e ressignificar os processos de ensino e aprendizagem. Isso também dialoga com Kishimoto (1994), ao afirmar que o brincar é uma atividade que carrega não apenas ludicidade, mas também aspectos culturais e formativos. Além disso, a atividade reafirma a importância da prática pedagógica intercultural, como defende Candau (2008), ao propor que a educação deve reconhecer e valorizar os saberes historicamente silenciados, como os das populações indígenas, promovendo o diálogo e a justiça social. Ao incluir os estudantes com deficiência, percebeu-se claramente a potência da prática dos Jogos e Brincadeiras Indígenas como ferramentas de inclusão, solidariedade e construção coletiva.

Figura 9 - Estudantes brincando com maracás confeccionados.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo - Aula 11 e 12

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 29/04/2025 e 30/04/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia)

Atividade proposta: Confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre o Jogo da onça

Esta aula teve como objetivo: confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre o jogo da onça.

1ª parte da aula: contextualização e confecção dos tabuleiros do jogo da onça

A aula foi iniciada com uma contextualização sobre a origem do Jogo da Onça, destacando seu valor como prática cultural de diferentes povos indígenas brasileiros. Ao serem apresentados ao jogo, todos os estudantes mostraram surpresa e interesse, pois não conheciam a dinâmica. Foi exibido um vídeo demonstrativo, além de imagens para melhor compreensão das regras. Durante a confecção dos tabuleiros, percebi grande envolvimento dos estudantes, especialmente quando puderam usar a criatividade para montar, além do papel, tabuleiros no chão, utilizando recursos da própria escola, como areia, chinelos e pedras.

2ª Parte da Aula: Vivência Prática do Jogo da onça

A vivência do jogo foi iniciada logo após a confecção. Alguns estudantes, especialmente os mais tímidos, apresentaram certa hesitação inicial, mas com o desenrolar da atividade, todos se envolveram ativamente. As trocas de pares e as variações nas dinâmicas propostas aumentaram o engajamento, tornando o momento ainda mais interativo.

Na prática, alguns estudantes, especialmente os mais tímidos, demonstraram receio inicial, mas com o avanço da atividade, todos se envolveram. As trocas de

pares e as variações nas dinâmicas tornaram o processo mais interativo. Foi evidente o desenvolvimento de habilidades como concentração, estratégia, cooperação e respeito. A ludicidade estava presente, assim como a valorização dos saberes culturais.

Eu nunca tinha visto esse jogo, mas achei bem interessante. A onça tem que ser muito esperta. (G.C.B., 9º Ano, 14 anos, etnia Kapinawá).
Gostei porque tem que pensar muito. Se errar, perde fácil. (N.T.R.S., 8º Ano, 14 anos, etnia Pankararu).
É um jogo do nosso povo(...) nunca joguei, mas achei muito massa fazer o tabuleiro aqui no chão. (K.N.S., 1º Ano do EM, 14 anos, etnia Pankararu).
Parece simples, mas é difícil ser a onça. Precisa ter estratégia. (C.T.S., 7º Ano, 12 anos, etnia Pankararu).

A atividade se revelou muito rica do ponto de vista pedagógico e cultural. Segundo Freire (1996), quando a prática educativa parte da realidade dos sujeitos e valoriza seus saberes, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais significativo e libertador. Ao permitir que os estudantes confeccionassem seus próprios materiais, percebi uma elevação no sentimento de pertencimento e valorização da própria cultura. O jogo, mais do que um momento de diversão, configurou-se como espaço de desenvolvimento de estratégias cognitivas, fortalecimento das relações interpessoais e de respeito mútuo.

Além disso, o uso de materiais da natureza reforçou a conexão com o meio ambiente e com as práticas culturais indígenas, como bem pontua Matos e Silveira (2023), quando afirmam que "alguns jogos indígenas começam muito antes da partida, no momento de ir à mata, buscar os materiais, preparar os objetos e só então jogar. Ao final, os relatos dos estudantes evidenciaram o quanto essa experiência foi significativa, tanto na perspectiva do aprendizado quanto na valorização de suas identidades culturais.

Figura 10 - O jogo da onça vivenciado no chão em frente ao laboratório da escola.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 11 – Tabuleiro do jogo da onça confeccionado em folha de papel, utilizando grãos de feijão.

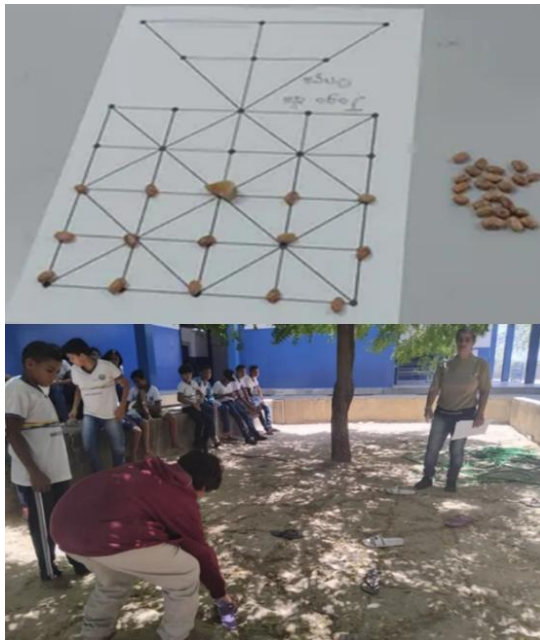


Figura 12 – Prática do jogo da onça no espaço de piso de chão em frente ao laboratório.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo - Aula 13 e 14

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 02/05/2025 e 05/05/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Quadra poliesportiva da escola)

Atividade proposta: Confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira peteca

Esta aula teve como objetivo: confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre o jogo da peteca.

1ª parte da aula: contextualização e confecção das petecas

A aula foi iniciada com uma breve explanação, na qual expliquei a origem da peteca como uma prática tradicional de diferentes povos indígenas brasileiros, utilizada tanto para lazer quanto para rituais, festividades e até treinamentos físicos. Foram exibidos vídeos e imagens que ilustravam a prática em diferentes contextos culturais.

Na sequência, cada estudante recebeu materiais diversos para confeccionar sua própria peteca, como: Sacolas plásticas, tecidos leves ou TNT, papel picado ou jornal, emborrachado colorido, fitas adesivas, fitas de cetim e penas. Os estudantes demonstraram muito entusiasmo na produção, expressando criatividade na escolha das cores, nos detalhes e na personalização dos objetos.

A confecção foi acompanhada de conversas espontâneas, nas quais alguns estudantes relataram que, em suas comunidades, no qual a peteca é feita com folhas de coqueiro ou de bananeira, evidenciando o conhecimento ancestral presente nos grupos. Este momento foi essencial para o compartilhamento de saberes, entre as falas, destaco:

Eu não sabia que era uma brincadeira indígena. Achei muito interessante fazer a minha. (*D.M.A.X., 6º Ano, 11 anos, etnia Pankararu*).
Na nossa comunidade, a gente faz a peteca com folha. Nunca vi assim com plástico e fitas. (*F.J.S.S., 8º Ano, 14 anos, etnia Pankararu*).
Gostei muito, porque cada um fez do seu jeito. A minha ficou bem colorida. (*L.M.S.F., 7º Ano, 13 anos, etnia Pankararu*).
Agora quero ensinar pros meus primos como faz. (*K.N.S., 1º Ano do EM, 14 anos, etnia Pankararu*).

Essa atividade se mostrou muito importante, pois além de despertar o interesse e a curiosidade dos estudantes abriu caminho para uma vivência significativa da prática.

2ª Parte da Aula: Vivência Prática da peteca

Após finalizarem as produções, a vivência prática ocorreu na quadra da escola. Inicialmente, fizemos rodas de lançamento, depois disputas em duplas e pequenos grupos, explorando diferentes maneiras de manusear e lançar a peteca, ao mesmo tempo, os estudantes demonstraram trabalho em equipe e respeitaram as regras combinadas, onde o foco era a diversão e o aprendizado.

A participação foi ativa e colaborativa, tanto na etapa de confecção quanto na vivência prática, os estudantes indígenas trouxeram saberes de seus territórios, compartilhando com os colegas não indígenas, houve curiosidade em comparar as diferentes formas de produzir petecas entre as comunidades e o modelo utilizado na escola, alguns estudantes demonstraram surpresa ao saber que a peteca tem origem indígena, o que reforça a invisibilização desses saberes no currículo escolar formal.

A aula foi extremamente significativa, não apenas pela atividade lúdica em si, mas, sobretudo, pelo espaço de diálogo intercultural que ela proporcionou. A construção coletiva das petecas permitiu que os estudantes percebessem que, muitas vezes, práticas presentes em seu cotidiano possuem uma origem cultural ancestral, que nem sempre é reconhecida no espaço escolar. Percebe-se que experiências como esta não apenas valorizam os saberes indígenas, mas também favorecem um ambiente de inclusão, pertencimento e resgate da identidade cultural dos estudantes, tanto indígenas quanto não indígenas. A peteca, portanto, transcendeu o aspecto da brincadeira, tornando-se um potente meio de diálogo intercultural e de fortalecimento da diversidade na escola.

Figura 13 - Estudantes com petecas confeccionadas por eles.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 14 - Estudantes confeccionando as petecas.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo – Aula 15 e 16

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 08/05/2025 e 09/05/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia)

Atividade proposta: Confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira pião.

Esta aula teve como objetivo: confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre o jogo do pião

1ª parte da aula: contextualização e confecção do pião

Iniciamos a aula com um debate sobre o brinquedo pião, destacando sua origem indígena, seu uso não apenas como brinquedo, mas também em festividades e momentos rituais, conforme a tradição de alguns povos originários. Os estudantes participaram ativamente desde o início, muitos relataram já ter brincado em suas comunidades e ficaram surpresos ao saber da origem indígena desse brinquedo. Apresentei imagens e vídeos que mostravam como o pião é confeccionado nas comunidades, utilizando materiais naturais, e como ele é vivenciado nas práticas culturais. Esse momento despertou interesse, curiosidade e respeito, especialmente quando foi enfatizada a necessidade de valorizar e cuidar dos brinquedos indígenas. Na sequência, partimos para a confecção dos piões, utilizando materiais acessíveis e recicláveis, como: CDs reciclados, Palitos de churrasco, Papelão (para fazer a base), Canetinhas para decoração, Fitas adesivas para acabamento, emborrachado. Durante esse processo, os estudantes mostraram-se concentrados, colaborativos e muito criativos. Concluída a confecção, a vivência prática aconteceu na quadra da escola.

2ª Parte da Aula: Vivência Prática do pião

A vivência prática aconteceu na quadra poliesportiva da escola, inicialmente, alguns estudantes apresentaram dificuldade para fazer o pião girar, principalmente no equilíbrio e no ajuste do eixo. No entanto, através da troca de saberes entre eles, ajudando uns aos outros, conseguiram fazer o pião funcionar corretamente, o que gerou muitos sorrisos, gargalhadas e uma energia contagiante.

Aprendi a fazer de um jeito diferente, gostei muito. (L.S.S., 6º Ano, 11 anos, *etnia Pankararu*).

Foi muito divertido, vou ensinar lá em casa.” (C.T.S., 7º Ano, 12 anos, *etnia Pankararu*).

Eu não sabia fazer, meu colega me ajudou. Agora deu certo e ficou massa.” (M.E.G.M., 7º Ano, 13 anos, *etnia Xucuru do Ororubá*).

A participação foi intensa, com envolvimento tanto na confecção quanto na prática, estudantes indígenas e não indígenas colaboraram mutuamente, ajustando os piões uns dos outros, o ambiente da aula foi de cooperação, pertencimento e valorização das culturas indígenas. Foi perceptível o fortalecimento dos laços comunitários, especialmente quando os estudantes verbalizaram a vontade de levar a experiência para suas famílias e comunidades.

A aula foi extremamente significativa, tanto no aspecto pedagógico quanto no cultural. A atividade permitiu que os estudantes percebessem que brincadeiras que fazem parte de sua infância são, na verdade, expressões de um saber ancestral, muitas vezes invisibilizado na escola. Conforme aponta Candau (2000), a interculturalidade na educação deve ser entendida como uma prática que promove o diálogo entre saberes, reconhecendo as diferenças e combatendo as desigualdades culturais. O uso do pião não se limita a uma simples prática lúdica, mas carrega consigo saberes, histórias e significados que reforçam a identidade dos povos indígenas. Nesse sentido, a prática também dialoga com os princípios defendidos por Paulo Freire (1996), quando afirma que *“ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho, os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”*.

A roda de conversa realizada no final da aula reafirmou o quanto essas vivências são importantes para fortalecer a autoestima dos estudantes, promover o pertencimento e construir um ambiente escolar mais plural, justo e representativo.

Figura 15 - Estudantes brincando com o pião em sala.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo – Aula 17 e 18

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 15/05/2025 e 16/05/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia)

Atividade proposta: Confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a pipa

Esta aula teve como objetivo: confeccionar, vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a Pipa

1ª parte da aula: contextualização e confecção das pipas

A aula teve início com um círculo de cultura, onde os estudantes compartilharam seus conhecimentos e experiências prévias sobre a pipa. A maioria associava a pipa à brincadeira urbana. A partir desse ponto, apresentei um breve histórico sobre a pipa em diferentes culturas, especialmente nas comunidades indígenas, onde é tradicionalmente construída com elementos naturais, como folhas, fibras e talos.

Ao visualizar imagens e vídeos sobre a confecção tradicional, surgiram reflexões críticas. Alguns estudantes questionaram os materiais sugeridos, como papel de seda e vareta de bambu, afirmando que em suas comunidades utilizam principalmente plástico, por ser mais resistente e acessível. Foi possível perceber, nesse momento, que há uma ressignificação dos materiais tradicionais, adaptando-se ao contexto atual das comunidades. A confecção aconteceu com os seguintes materiais disponíveis na escola: Jornal, Papel de seda, Palitos de churrasco, Fita adesiva, Cola Branca, Fitas plásticas e coloridas para a rabiola

A prática de construção foi intensa e colaborativa. Os estudantes que já dominavam a técnica ajudaram os colegas que tinham mais dificuldades, demonstrando espírito de cooperação, escuta e partilha de saberes. A criatividade foi evidenciada na personalização das pipas, que se tornaram únicas, refletindo as identidades culturais de cada grupo.

2ª Parte da Aula: Vivência Prática da pipa

Após a finalização, a atividade de vivência foi realizada no campo aberto da escola. Alguns estudantes conseguiram fazer suas pipas voarem facilmente, enquanto outros enfrentaram desafios técnicos, como equilíbrio e ajuste do centro de gravidade. Porém, todos demonstraram muito entusiasmo e alegria.

Na minha aldeia, a gente não faz com papel, não (...) faz é com plástico, fica melhor. (F.J.S.S., 8º ano, 14 anos, etnia Pankararu)

A nossa pipa é diferente, e eu gosto mais da que a gente faz lá. (G.C.B., 9º ano, 14 anos, etnia Kapinawá).

Eu achei muito legal fazer aqui na escola. Dá vontade de fazer mais vezes." (I.A.T.S., 6º ano, 11 anos, etnia Pankararu).

Ficou massa ver a minha pipa subindo, todo mundo olhando! (L.R.S.V.S., 7º ano, 13 anos, etnia Pankararu).

Isso aqui é muito da nossa vida, tem que ter mais na escola. (T.B.S., 7º ano, 13 anos, etnia Atikum).

A aula proporcionou uma conexão direta dos estudantes com suas práticas culturais. Houve forte participação, cooperação e compartilhamento de saberes, especialmente entre estudantes indígenas e não indígenas, observou-se orgulho, pertencimento e satisfação dos estudantes, principalmente ao ver suas práticas reconhecidas no ambiente escolar. A comparação entre as pipas feitas na escola e as das comunidades gerou um diálogo muito rico sobre a tradição e a adaptação dos saberes.

A aula foi extremamente significativa. Mais do que uma simples atividade de construção, foi um espaço de diálogo intercultural, onde os estudantes puderam compreender que suas práticas culturais são legítimas, importantes e fazem parte de uma história ancestral. A vivência dessa prática reforça que inserir os Jogos e Brincadeiras Indígenas nas aulas de Educação Física não é apenas um ato pedagógico, mas também político, de reconhecimento e valorização dos povos originários, fortalecendo o sentimento de pertencimento dos estudantes.

Figura 16 - Estudantes confeccionando e brincando com a pipa.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Diário de Campo – Aula 19 e 20

Pesquisador (a): Gizelma Epifânio Barros

Data: 22/05/2025 e 23/05/2025

Turma: Estudantes do 6º ao 9º Ano e Ensino Médio

Número de estudantes presentes: 20 de 20

Local: Escola EREFEM São Francisco (Campo de futebol de areia e pátio da escola)

Atividade proposta: vivenciar um Festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas na escola.

A proposta de vivenciar o festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas na escola é parte integrante dos objetivos deste estudo. Após pesquisa, elaboração de cada implemento e vivência prática dos diferentes jogos e brincadeiras indígenas, realizamos o festival. E assim, finalizamos as anotações do diário de campo.

4.5.1.1 Culminância do estudo: Festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas

O festival foi iniciado com uma breve explanação oral no pátio da escola, relembrando as práticas desenvolvidas durante o projeto, como o Jogo da Onça, a Peteca, a Corrida do Maracá, o Pião e a Pipa. Divididos em grupos, os estudantes foram responsáveis por organizar e conduzir cada estação de jogos, explicando as regras, demonstrando a brincadeira e estimulando os colegas à participação. As estações foram organizadas no campo de areia, com dinâmicas de rodízio, permitindo que todos experimentassem as diferentes práticas. O clima foi de muita alegria, cooperação e celebração cultural, destacando-se a forte presença dos saberes das etnias Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá.

Foi perceptível o entusiasmo dos estudantes, especialmente dos estudantes indígenas, ao verem suas práticas culturais ganharem espaço nas aulas de Educação Física, as lideranças espontâneas dos estudantes indígenas foram fundamentais, tanto na mediação dos jogos quanto no compartilhamento de seus conhecimentos culturais, as atividades foram conduzidas com respeito, partilha e colaboração.

Eu me senti muito feliz. Aqui na escola, eu nunca tinha brincado dos jogos que tem na minha aldeia. (G.C.B., 14 anos, etnia Kapinawá).

Foi muito bom! Eu achei massa ver nosso jogo aqui na escola, eu me senti incluída. *(L.R.S.V.S., 12 anos, etnia Pankararu)*.

Me senti importante (...) é da nossa cultura. Aqui, todo mundo aprendeu o que eu já sabia e eu também aprendi. *(M.E.G.M., 13 anos, etnia Xukuru do Ororubá)*.

Quando a gente brinca dos nossos jogos aqui, parece que a escola fica mais nossa também. *(T.B.S., 13 anos, etnia Atikum)*.

Eu fico muito feliz de ensinar aos colegas, porque é do meu povo, da nossa tradição. *(F.J.S.S., 15 anos, etnia Pankararu)*.

O encerramento do festival aconteceu por meio de um Círculo de Cultura, metodologia freiriana que proporcionou um espaço horizontal, de escuta e partilha de saberes, onde todos puderam expressar seus sentimentos, reflexões e aprendizagens. Durante esse momento, emergiram falas potentes, como a seguinte pergunta: Como você se sente após a vivência dos Jogos e Brincadeiras Indígenas nas aulas de Educação Física?

1. Feliz, agradecido por ter trazido os jogos para escola (...) *(G.C.B., 14 anos, etnia Kapinawá)*.

2. Me senti muito feliz, porque é uma coisa que eu já fazia muito antes e é uma coisa que eu me sinto bem (...) *(L.R.S.V.S., 12 anos, etnia Pankararu)*.

3. Esses jogos dão força, alegria muito forte (...) *(M.E.G.M., 13 anos, etnia Xukuru do Ororubá)*

4. Eu sinto feliz, é uma grande honra. *(T.B.S., 13 anos, etnia Atikum)*

5. Eu achei muito bom! Me senti alegre e feliz (...) *(M.C.S.C., 14 anos, etnia Kambiwá)*.

6. Feliz por ter jogado aqui dentro na escola o que jogo na minha casa (...) *(N.T.R.S., 14 anos, etnia Pankararu)*

7. Eu me senti muito bem! Foi muito bom vivenciar com os outros o que a gente já sabia (...) *(G.G.A.S., 13 anos, etnia Kapinawá)*

8. Me senti alegre e feliz (...) *(C.T.S., 12 anos, etnia Pankararu)*.

9. Me senti bem, como se fosse para nós indígena *(F.J.S.S., 15 anos, etnia Pankararu)*.

10. Eu fiquei muito feliz! (...) *(J.S.S., 15 anos, etnia Pankararu)*.

11. Muito feliz nos jogos, nossa tradição. *(I.A.T. S., 11 anos, etnia Pankararu)*

12. Muito feliz. *(L.S.S., 11 anos, etnia Pankararu)*.

13. Felicidade (...) eu gosto de jogar aqui na escola. *(D.M.A.X., 11 anos, etnia Pankararu)*.

14. Eu me diverti bastante porque era uma brincadeira que eu nunca brinquei. (J.P.A., 11 anos, *etnia Pankararu*)
15. Me sinto muito feliz e foi muito importante pra gente (...) (M.C.S.V.S., 11 anos, *etnia Pankararu*).
16. Me senti feliz(...)eu conheci muitos jogos (...) (N.V.S.C., 12 anos, *etnia Pankararu*).
17. Muito alegre e querendo participar muito mais ainda (...) (K.E.J.N., 12 anos, *etnia Pankararu*).
18. Eu me senti alegre, gostei muito e me divirto (...) (L.M.S.F., 12 anos, *etnia Pankararu*).
19. Eu acho boa (...) eu fico alegre! E por ser do meu povo, fico feliz. (K.N.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).
20. Gratificante! Me sentir incluído aqui nas aulas. (M.R.S., 15 anos, *etnia Pankararu*).

O Círculo de Cultura reafirmou a importância das práticas culturais como meio de fortalecimento identitário e de inclusão, configurando-se como um espaço pedagógico de construção coletiva do conhecimento, capaz de romper com a lógica hierarquizada da sala de aula tradicional e de favorecer o diálogo horizontal entre os sujeitos envolvidos na pesquisa.

O festival de Jogos e Brincadeiras indígenas na escola se revelou como uma prática pedagógica profundamente significativa, reafirmando que os Jogos e Brincadeiras Indígenas não são apenas atividades recreativas, mas sim formas legítimas de expressão cultural, de transmissão de saberes e de fortalecimento da identidade.

Segundo Candau (2008), a interculturalidade na escola é fundamental para construir relações mais justas e equitativas, permitindo que as vozes historicamente silenciadas sejam reconhecidas. E foi exatamente isso que este festival proporcionou: um espaço onde os estudantes indígenas se reconheceram e foram reconhecidos, tanto por seus pares quanto pela instituição, como sujeitos de saber, cultura e história. Como também destaca Grunewald (2002), “os Jogos e Brincadeiras Indígenas não são apenas entretenimento, mas instrumentos de socialização, de ensino e de fortalecimento dos valores comunitários e ancestrais”.

O festival se tornou, portanto, não apenas um espaço de ludicidade, mas um ato educativo, político e cultural, onde o diálogo entre os saberes tradicionais e o espaço escolar se fortaleceu, promovendo inclusão, pertencimento e dignidade cultural.

Figura 17 – Abertura do Festival e Brincadeiras indígenas na escola EREFEM São Francisco.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 18 – Estudantes trajados no pátio da escola para o Festival.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 19 – Equipe organizada no campo de futebol para o Festival.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 20 – Equipe organizada com os implementos para o Festival.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 21 – Equipe organizada no campo de futebol para o Festival.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa-ação foi construída com objetivo de compreender os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, bem como refletir sobre as práticas pedagógicas inclusivas e interculturais no ambiente escolar.

A investigação apontou que muitos estudantes já carregavam em seus repertórios experiências ricas oriundas de suas comunidades, as quais, até então, eram invisibilizadas pelo espaço escolar. Ao promover a escuta e a valorização desses saberes, a escola buscou em um espaço de reconhecimento, pertencimento e valorização da diversidade inclusive a indígena.

Ao longo das vivências desenvolvidas, ficou evidente que os jogos e brincadeiras não são apenas práticas recreativas, mas, sobretudo, expressões culturais que carregam saberes, histórias, valores e identidades.

O propósito inicial da pesquisa visava promover a inclusão dos alunos de matrizes indígenas. No entanto, durante o desenvolvimento da proposta pedagógica, observou-se também a participação ativa de estudantes com diferentes deficiências, entre estes, Dislexia, Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno oppositor desafiador (TOD) e Transtorno de hiperatividade e déficit de atenção (TDH), inclusive estudantes indígenas inserido nesse estudo, em especial alunos com Deficiência Intelectual (DI) e Dislexia, ampliando a dimensão da proposta para uma perspectiva inclusiva mais abrangente. O caráter cooperativo, simbólico e adaptável dos jogos tradicionais indígenas se mostrou especialmente eficaz para promover a sua participação ativa destes/as estudantes. A ludicidade abriu espaço para que esses alunos/as se envolvessem no processo de forma significativa, reduzindo barreiras atitudinais e estruturais muitas vezes presentes nas práticas escolares convencionais. A Educação Física, nesse cenário, reafirma seu papel como espaço de vivência da diversidade, de respeito às diferenças e de efetivação dos direitos educacionais de todos os sujeitos.

Esse aspecto revelou que o ensino da Educação Física, quando mediado por práticas lúdicas e culturais, pode se tornar um campo potente de inclusão, em que todos os estudantes se sintam valorizados, respeitados em suas singularidades e engajados no processo de aprendizagem. Foi justamente isso que se materializou nas aulas e no festival de Jogos e Brincadeiras Indígenas realizados, marcando um momento pedagógico de reconhecimento, pertencimento e valorização da diversidade presente na escola.

Os Círculos de Cultura, fundamentada em Paulo Freire (1996), foi essencial para criar espaços de escuta ativa, onde os estudantes puderam não apenas aprender, mas também ensinar, evidenciando que, quando a escola reconhece os saberes dos povos indígenas, ela se transforma em um território de pertencimento, resistência e fortalecimento identitário.

Durante as vivências com jogos como o Cabo de Guerra, Corrida do Maracá, Jogo da Onça, Peteca, Pião e Pipa, os estudantes não apenas se divertiram, mas também desenvolveram habilidades motoras, cognitivas, socioemocionais e culturais. Além disso, experienciaram o orgulho de ver suas práticas ancestrais sendo reconhecidas dentro do ambiente escolar.

O uso do diário de campo foi um instrumento essencial para esse processo, permitindo não apenas o registro das práticas, mas também uma reflexão crítica contínua sobre os avanços e desafios, de nem sempre ser fácil manter a disciplina de anotar todos os acontecimentos de maneira detalhada e organizada, o cuidado ético de garantir o sigilo e não expor os participantes.

Durante a escrita diária, foi possível observar a participação ativa dos estudantes e as transformações ao longo das vivências, demonstrando entusiasmo e expectativa com as atividades propostas, permitindo também, captar nuances significativas da experiência vivenciada, que nem sempre estariam acessíveis por meio de entrevistas ou observações isoladas. Além disso, o diário de campo favoreceu o registro das observações. Dessa forma, o diário de campo foi um elemento metodológico potente, pois documentou de forma rica e detalhada as interações, as emoções, os saberes e

os sentidos construídos pelos estudantes durante o processo pedagógico, cumprindo um papel formativo e investigativo no desenvolvimento desta pesquisa-ação.

Os resultados demonstraram que, ao serem inseridos nas aulas de Educação Física, os Jogos e Brincadeiras Indígenas se tornam potentes práticas sociais de inclusão, construção de diálogos interculturais e fortalecimento das identidades étnicas. Ao mesmo tempo, reafirma-se que uma educação verdadeiramente comprometida com a diversidade e a justiça social precisa considerar os saberes dos povos indígenas como parte essencial do currículo, como conhecimento legítimo, relevante e formador.

Portanto, este trabalho deixa como legado a compreensão de que a ludicidade, os jogos e as brincadeiras são linguagens fundamentais na promoção de uma Educação Física intercultural, inclusiva e comprometida com a dignidade dos povos indígenas. Mais do que práticas educativas, tornam-se atos políticos, de resistência, de valorização das culturas e de construção de uma escola que se faz, verdadeiramente, de todos/as e para todos/as

6 RECURSO EDUCACIONAL

O recurso educacional do presente estudo foi elaborado como caderno pedagógico. A proposta consiste sequências didáticas centradas em jogos e brincadeiras de matrizes indígenas, organizadas com o objetivo de promover práticas pedagógicas interculturais no âmbito da Educação Física escolar. O recurso está fundamentado na perspectiva de uma educação plural, dialógica e inclusiva, conforme propõem autores como Paulo Freire (1996), que defende a importância de uma prática educativa centrada na escuta, no respeito aos saberes populares e no reconhecimento da cultura dos educandos. Nas palavras de Freire, “não há saber mais ou saber menos, há saberes diferentes”. Assim, este material valoriza o protagonismo dos alunos indígenas, seus conhecimentos tradicionais e a sua identidade cultural. Ao longo das sequências didáticas, são contempladas brincadeiras como Peteca, Corrida do Maracá, Cabo de Guerra, Jogo da Onça, Pião e Pipa. Cada proposta é estruturada com: objetivos, conteúdos, metodologia, desenvolvimento, recursos didáticos e avaliação. Além disso, o recurso prevê momentos de Círculos de Cultura, inspirados na pedagogia freiriana, para promover o diálogo e a reflexão coletiva, permitindo que os alunos compartilhem suas vivências, sentimentos e compreensões sobre os saberes tradicionais. O material também está alinhado aos princípios da educação intercultural crítica, conforme aponta Candau (2008), ao reconhecer que a escola deve ser um espaço onde culturas dialogam em condições de igualdade, respeitando as diferenças e combatendo desigualdades históricas. A proposta não se restringe à dimensão lúdica dos jogos, mas a sua potência como ferramenta de inclusão, pertencimento e construção identitária para os estudantes indígenas e não indígenas.

Dessa forma, este recurso educacional visa fortalecer uma prática de Educação Física que acolha e valorize as culturas originárias, promovendo a visibilidade dos saberes indígenas no currículo escolar, combatendo o silenciamento histórico dessas práticas e construindo uma escola mais justa, democrática e representativa.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, J. L. O. **Os Kapinawá: processos identitários e relações interétnicas no sertão pernambucano**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2005.
- ALBUQUERQUE, M. A. S. **O dom e a tradição indígena Kapinawá: ensaio sobre uma noção nativa de autoria**. Revista de Sociologia e Política, v. 24, p. 115-128, 2005.
- ALVES, F. D; SOMMERHALDER, A. **O brincar: linguagem da infância, língua do infantil**. Motriz Revista de Educação Física, p. 125-132, 2006.
- BARBOSA, J. L. **Kambiwá: rituais e resistência cultural**. Recife: Ed. Massangano, 2003.
- BARBOSA, W. D. **A Pedra do Encanto: dilemas culturais e disputas políticas entre os Kambiwá e os Pipipã**. Rio de Janeiro: Contra Capa; LACED, 2003.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.p.121-148.
- BELTRAME, E. **Jogos indígenas nas aulas de educação física escolar: contribuições para a intercultural idade**. Florianópolis: UDESC, 2014.
- BELTRAME, L. A. **Jogos e Brincadeiras Indígenas: cultura, corporeidade e educação**. Curitiba: CRV, p.51, 2014.
- BONI, V; QUARESMA, S. J. **Pesquisa social: enfoque qualitativo**. São Paulo: Vozes, p.9, 2005.
- BONI, V; QUARESMA, S. P. **Fazendo pesquisa social: um guia prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena**. Brasília: Ministério da Educação, 2020.
- CÂMARA, E. **Rituais de resistência: a Corrida do Umbu entre os Pankararu**. Revista Brasileira de Antropologia, 63(2), 229–247, 2020.
- CÂMARA, L. **A corrida do umbu entre os Pankararu: ritual e cosmologia no sertão**. Maceió: EDUFAL, 2020.
- CANDAU, V. M. **Educação intercultural: um campo em construção**. Educação e Pesquisa, v. 34, n. 3, p. 531-543, 2008.
- CANDAU, V. M. **Interculturalidade e educação escolar**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Educação, 2000.

CANDAU, V. M. **Interculturalidade, educação e direitos humanos**. Petrópolis: Vozes, 2008.

CARNEIRO, A. S; DODGE, F. **O mito da democracia racial**: um obstáculo à efetivação dos direitos humanos. *In*: MUNANGA, K. (Org.). Superando o racismo na escola. Brasília: MEC/UNESCO, p. 83-99, 2007.

CAVALCANTE, L; SANTIAGO, G. Entrevista semiestruturada: uma ferramenta de coleta de dados em pesquisas qualitativas. **Revista Interdisciplinar de Estudos em Saúde**, Aracaju, v. 6, n. 1, p. 93–100, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/index.php/saude/article/view/3936>. Acesso em: 12 maio 2025.

CENTRO DE CULTURA LUIZ FREIRE. **Kapinawá**: Território, Memórias e Saberes. Olinda: CCLF, 2016.

CRESWEL, J. W. **Projeto de pesquisa**: método qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, p.186, 2007.

DAOLIO, J. **Educação Física e cultura**: perspectivas para a prática pedagógica. Campinas: Papirus, 2004.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Campinas, SP: Autores Associados, p.12, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, p.53, 1996.

GERHARDT, T. E; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, p.19, 2008.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, p.41, 2007.

GRÜNEWALD, R. A. Corpo e cultura entre os índios do Brasil: contribuições para uma antropologia da Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 23, n. 2, p. 61–78, 2002.

GRUNEWALD, R. Jogos e Brincadeiras Indígenas: expressão lúdica e práticas culturais. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 23, n. 2, p. 9-20, 2002.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IBGE. Censo Demográfico 2022: **primeiros resultados do universo – indígenas por Unidade da Federação e localização domiciliar**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://indigenas.ibge.gov.br/>. Acesso em: 18 maio 2025.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e a educação: a importância da brincadeira na educação infantil**. 6. ed. São Paulo: Cortez, p. 32, 2011.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª Ed. São Paulo: Cortez. 183 p 54, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. 6. ed. São Paulo: Pioneira, p. 25, 1994.

LOPES, A. M. D. Interculturalidade e direitos fundamentais culturais. *In*: PIOVESAN, F; GARCIA, M. (orgs.). **Direitos econômicos, sociais, culturais e ambientais**. São Paulo: Revista dos Tribunais, v. 3, p. 1213. 2011.

LOPES, A. C. Educação intercultural e formação docente: perspectivas latino-americanas. *In*: CANDAU, V. M. **Interculturalidade, educação e direitos humanos**. Rio de Janeiro: Vozes, p. 1211–1225, 2011.

LUCKESI, C. C. **Lúdico e educação: uma relação necessária**. Campinas: Papirus, p. 17, 2000.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, p.15, 2005.

MARCO ZERO. **Aumento da população indígena em Pernambuco segue tendência**. Recife, 2023. Disponível em: <https://marcozero.org/aumento-da-populacao-indigena-em-pernambuco/>. Acesso em: 18 maio 2025.

MATOS, M. R.; SILVEIRA, A. S. **Jogos e Brincadeiras Indígenas como motivação no ensino da língua indígena Macuxi em Roraima**. Estudos e Tendências da Educação do Século XXI, v. 2, n. 1, p. 166-180, 2023.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, p. 91, 2014.

MOREIRA, A. F. Currículo: história e política. *In*: SILVA, T. T. (Org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Petrópolis: Vozes, p. 15-40, 1995.

OIT. ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. **Convenção nº 169 sobre povos indígenas e tribais e Resolução referente à ação da OIT**, Brasília, 1989.

PEREIRA JUNIOR, L. S. **A visão do brincar na cultura indígena brasileira**. Revista Farol, v. 15, n. 15, p. 94-105, 2021.

RIBEIRO, A. **Arqueologia e ancestralidade no território Pankararu: vestígios da memória milenar no sertão**. Recife: FASA, 2021.

RIBEIRO, D. **Povos indígenas do Brasil: a ancestralidade no semiárido**. Petrópolis: Vozes, 2021.

RIBEIRO, D. **Povos indígenas do Brasil: a ancestralidade no semiárido**. Petrópolis: Vozes, 2021.

RIBEIRO, V. **O regime imagético Pankararu**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2021.

SANTOS, M. A; CANDELORO, M. L. **Instrumentos de coleta de dados**. *In*: MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2006. p. 75.

SILVA, E. História, memórias e identidade entre os Xukuru do Ororubá. Tellus, v. 7, n. 12, p. 89–102, 2007. Disponível em: <https://www.tellus.ucdb.br/tellus/article/download/133/139>. Acesso em: 10 maio 2025.

SILVA, M. G. Etnicidade e saberes tradicionais do povo indígena Atikum. 2024. **Dissertação (Mestrado em Antropologia)** – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/79033/3/2024_dis_mgsilva.pdf. Acesso em: 06 de maio 2025.

SILVA, M. G. **Sincretismo e espiritualidade entre os Atikum: práticas rituais e resistência cultural**. Salvador: Edufba, 2024.

SILVA, R. **O sincretismo religioso do povo Xukuru do Ororubá: tradição e resistência no agreste de Pernambuco**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2007.

SILVA, T. T. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. Tradução de José Cipolla Neto, Luiz Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE A-SEQUÊNCIA DIDÁTICA

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –

(AULA 01 e 02)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 27 e 28 de março de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

Geral: Conhecer e socializar os conhecimentos dos estudantes acerca dos Jogos e Brincadeiras Indígenas, através dos Círculos de cultura

ESPECÍFICOS:

- Levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre Jogos e Brincadeiras Indígenas;
- Proporcionar um espaço de escuta, reflexão e partilha de saberes;
- Estimular a valorização das práticas culturais presentes nas comunidades indígenas;
- Contribuir para o fortalecimento da identidade e do sentimento de pertencimento dos estudantes no contexto escolar.

CONTEÚDOS

- Jogos e Brincadeiras Indígenas e sua importância cultural; - Identidade; Pertencimento e diversidade cultural;

METODOLOGIA

A proposta utilizou a abordagem dos Círculos de Cultura (FREIRE, 1996), fundamentada no diálogo horizontal, na escuta ativa e na construção coletiva do conhecimento. A partir da apresentação do projeto com slides, abriu-se um espaço para que os estudantes compartilhassem suas experiências, percepções e memórias sobre os Jogos e Brincadeiras Indígenas presentes em suas comunidades. O ambiente foi organizado em roda, promovendo a participação igualitária, onde todos se sentissem à vontade para falar, escutar, aprender e ensinar.

DESENVOLVIMENTO DA AULA

- Acolhida e apresentação do projeto com slides.
- Realização do Círculo de Cultura para levantamento dos saberes.
- Registro coletivo das falas no quadro e no diário de campo.
- Reflexão coletiva sobre pertencimento, cultura e valorização.
- Círculo de fechamento com as percepções dos estudantes.

AVALIAÇÃO

Formativa, processual e qualitativa, considerando:

- Participação no Círculo de Cultura;
- Interesse e envolvimento nas discussões;
- Compartilhamento de saberes e experiências;
- Reflexões sobre pertencimento, identidade e cultura;
- Registro das percepções dos estudantes no diário de campo.

RECURSOS DIDÁTICOS: Notebook e projetor de slides. Quadro branco, pincel e apagador.

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – (AULA 03 e 04)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 03 e 04 de abril de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS:

GERAL: Fazer um levantamento de Jogos e Brincadeiras Indígenas conhecidos e vivenciados

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Refletir sobre as diferenças entre jogo e brincadeira.
- Estimular a memória cultural e os saberes das comunidades indígenas representadas na escola.
- Reconhecer os jogos e brincadeiras como elementos culturais, identitários e pedagógicos.
- Incentivar o diálogo entre os saberes tradicionais e o conhecimento escolar.
- Mapear os Jogos e Brincadeiras Indígenas que serão posteriormente vivenciados nas aulas práticas.

CONTEÚDOS

- Cultura corporal dos povos indígenas.
- Jogos e brincadeiras tradicionais indígenas.
- Diferenciação dos conceitos de jogo e brincadeira.
- Valorização dos saberes tradicionais e da identidade cultural.
- Educação física com abordagem intercultural.

METODOLOGIA

- Aula expositiva dialogada.
- (Círculo de Cultura – abordagem freiriana).
- Trabalho colaborativo em grupos.
- Levantamento coletivo de saberes.
- Socialização e reflexão dos dados coletados.

DESENVOLVIMENTO DA AULA

- Apresentação do tema da aula e dos objetivos.
- Explicação sobre a importância do resgate dos saberes culturais indígenas.
- Exibição de slides com imagens de brincadeiras e questionamentos como:
 - Você conhece algum jogo ou brincadeira indígena?
 - Onde você aprendeu?
 - Com quem costuma brincar?
 - Essa prática ainda acontece na sua comunidade?
- Debate para que os estudantes compartilhem espontaneamente experiências sobre jogos e brincadeiras vivenciados na família, comunidade ou aldeia.
- Registro das falas no quadro.
- Dividir os estudantes em grupos de 4 ou 5.
- Cada grupo deve elaborar uma lista contendo:
 - Jogos e brincadeiras que conhecem.
 - Onde e quando costumam jogar.
 - Materiais utilizados.
 - Se é considerado um jogo ou brincadeira e se sabem a origem (se é prática indígena).
- Cada grupo compartilha suas listas.
- Anotar no quadro as brincadeiras mais citadas: corrida do maracá, corrida do umbu, arco e flecha, cabo de guerra, bila, peteca, pipa, pião, entre outras.
- Realizar uma breve reflexão coletiva:
 - O que você descobriu hoje?
 - Você aprendeu algum jogo que não conhecia?
 - É importante que a escola valorize os jogos indígenas?

- Registrar falas espontâneas e anunciar que os jogos listados serão vivenciados nas próximas aulas.

AVALIAÇÃO

- Avaliação formativa e processual, observando:
 - A participação ativa nas discussões.
 - A capacidade dos estudantes em compartilhar saberes.
 - A elaboração das listas com clareza e colaboração.
 - O envolvimento na socialização e no círculo de cultura.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro branco e pincéis.
- Projetor multimídia e slides com imagens de jogos/brincadeiras.
- Papel A4, canetas e lápis de cor para elaboração das listas.
- Computadores do laboratório de informática (opcional para registro e pesquisa).

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – (AULA 05 e 06)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 10 e 11 de abril de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS:

GERAL:

- Proporcionar aos estudantes o conhecimento e a construção coletiva de um mural interativo com registros sobre Jogos e Brincadeiras Indígenas, seus significados e materiais.

ESPECÍFICOS:

- Promover a valorização dos saberes tradicionais indígenas no ambiente escolar.
- Estimular a pesquisa, a socialização de conhecimentos e o protagonismo dos estudantes
- Facilitar a compreensão sobre a diversidade dos Jogos e Brincadeiras Indígenas.

CONTEÚDOS

- Cultura indígena e seus jogos e brincadeiras.
- Diversidade cultural
- Tecnologias digitais na educação (uso do *Padlet*)

METODOLOGIA

- Aula expositiva dialogada sobre os povos indígenas e suas práticas culturais.
- Levantamento prévio dos conhecimentos dos estudantes.
- Organização dos estudantes em grupos para realização de pesquisas.
- Criação de publicações no *Padlet*, com descrição dos jogos, materiais utilizados e imagens.
- Interação entre os grupos através dos comentários no mural.

DESENVOLVIMENTO

1. Acolhida dos estudantes e formação de um Círculo de Cultura para retomada dos conhecimentos.
2. Explanação sobre a proposta da atividade e breve contextualização sobre a diversidade dos povos indígenas.
3. Organização dos estudantes em grupos para realização da pesquisa sobre Jogos e Brincadeiras Indígenas.
4. Produção das postagens no mural digital *Padlet*.
5. Socialização dos registros, comentários e reflexões no mural.

AVALIAÇÃO

- Participação ativa nas discussões e pesquisas.
- Produção e qualidade dos registros no *Padlet*.
- Interação e colaboração entre os grupos.
- Capacidade de refletir sobre a diversidade cultural e os saberes indígenas.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores com acesso à internet.
- Plataforma digital *Padlet*.
- Projetor multimídia.
- Quadro branco e pincéis.
- Papel, canetas e materiais de apoio.

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –

(AULA 07 e 08)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 15 e 16 de abril de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL: Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira cabo de guerra

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender o significado do Cabo de Guerra nas culturas indígenas;
- Desenvolver habilidades físicas como força, equilíbrio, resistência e cooperação;
- Fortalecer os vínculos socioculturais e o respeito às práticas tradicionais dos povos indígenas.

CONTEÚDOS:

- História, significado e presença do Cabo de Guerra nas culturas indígenas
- Organização de equipes, regras, estratégias, execução da brincadeira;
- Cooperação, respeito, empatia, valorização da cultura indígena, protagonismo e inclusão.

METODOLOGIA:

- Contextualização sobre a origem do jogo;
- Levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes;
- Organização dos grupos, explicação das regras e desenvolvimento da atividade;
- Reflexão final: Círculo de Cultura para partilha das sensações, percepções e significados.

DESENVOLVIMENTO

- Apresentação breve sobre o Cabo de Guerra nas culturas indígenas;
- Organização e regras:
- Formação dos times e explicação das regras básicas;
- Realização de várias rodadas, com trocas de integrantes;
- Feedback e reflexão
- Círculo de Cultura para os estudantes compartilharem sensações e percepções.

RECURSOS DIDÁTICOS: - Corda resistente, Cone, pedra ou marca no chão, - Câmera ou celular para registro das atividades.

AVALIAÇÃO:

A avaliação será contínua, processual e formativa, observando:

- Participação ativa dos estudantes.
- Capacidade de trabalhar em grupo.
- Expressão dos saberes culturais.
- Reflexão dos estudantes sobre o significado da prática.

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – (AULA 09 e 10)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 24 e 25 de abril de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS:

GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a Corrida do Maracá

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer o significado do maracá nas culturas indígenas.
- Confeccionar o próprio maracá utilizando materiais naturais e recicláveis.
- Vivenciar e compreender a Corrida do Maracá e suas variações, como a Corrida do Saci.
- Estimular a inclusão, a cooperação e o fortalecimento da identidade cultural indígena.
- Promover o diálogo intercultural no ambiente escolar.

CONTEÚDOS

- Jogos e Brincadeiras indígenas: Corrida do Maracá e Corrida do Saci.
- Significado cultural e simbólico do maracá nas culturas indígenas.
- Desenvolvimento motor: equilíbrio, agilidade e coordenação.
- Valorização dos saberes tradicionais e das práticas culturais.

METODOLOGIA

- Abordagem: Pesquisa-ação com base na pedagogia freiriana e na educação intercultural.

Estratégias:

- Explicação oral sobre os significados do maracá.
- Confeção coletiva dos maracás, utilizando materiais naturais.
- Vivência prática da Corrida do Maracá em formato de revezamento.
- Inserção da Corrida do Saci como variação lúdica.
- Avaliação coletiva com feedback em círculo no encerramento.

DESENVOLVIMENTO

Aula 1 –Confeção dos Maracás:

- Roda de conversa inicial sobre o maracá: seus significados na cultura indígena.
- Compartilhamento de relatos dos estudantes.
- Entrega dos materiais e orientação sobre a confecção.
- Confeção dos maracás pelos estudantes.
- Socialização das produções.

Aula 2 – Vivência da Corrida do Maracá e Corrida do Saci:

- Organização dos estudantes em duplas/trios.
- Explicação das regras.
- Realização da corrida com o maracá e da Corrida do Saci.
- Observação da participação de todos.
- Círculo de Cultura final para partilha das percepções.

AVALIAÇÃO

- Avaliação contínua e processual, considerando:
- Participação nas rodas de conversa e nas confecções.
- Envolvimento, cooperação e interação entre colegas.
- Interesse na vivência dos jogos e na construção dos maracás.
- Reflexão crítica durante o Círculo de Cultura final.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Materiais naturais: coco, sementes, fibras, gravetos.
- Materiais alternativos: garrafa pet, fita adesiva, barbante, cola.
- Quadro branco e pincéis.
- Espaço amplo: campo de futebol de areia.
- Câmera ou celular para registro das atividades.

**EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –
(AULA 11 e 12)**

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 29 e 30 de abril de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVO GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre o Jogo da onça

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Contextualizar o Jogo da Onça como patrimônio cultural dos povos indígenas.
- Desenvolver habilidades cognitivas, como planejamento e estratégias.
- Estimular a criatividade na confecção dos tabuleiros e peças.
- Fortalecer o respeito, a cooperação e o espírito de coletividade.
- Promover o reconhecimento e valorização dos saberes indígenas no ambiente escolar.

CONTEÚDOS

- História e origem do Jogo da Onça; valorização das práticas culturais indígenas; regras do jogo.
- Confecção de tabuleiros e peças; vivência prática do jogo; aplicação de estratégias.
- Valorização da cultura indígena; cooperação; respeito às diferenças; desenvolvimento do senso de pertencimento e identidade cultural.

METODOLOGIA

Metodologia ativa, fundamentada nos Círculos de Cultura de Paulo Freire (1996), com ênfase na escuta, no diálogo e na construção coletiva do conhecimento.

Procedimentos:

1. Apresentação sobre a origem e o significado do Jogo da Onça, com uso de imagens e vídeos.
2. Diálogo sobre práticas culturais semelhantes vivenciadas pelos estudantes.
3. Confecção dos tabuleiros utilizando papel, canetas, régua e também materiais naturais.
4. Organização dos estudantes para a vivência prática do jogo.
5. Roda de conversa final (Círculo de Cultura) para partilha das percepções e aprendizagens.

DESENVOLVIMENTO

- Acolhida e contextualização
- Confeção dos Tabuleiros e Peças
- Vivência Prática do Jogo
- Círculo de Cultura e *Feedback*

AValiação

- Observação direta, registros no diário de campo e roda de conversa final.
- Participação nas atividades;
- Envolvimento na confecção dos materiais;
- Aplicação das regras e estratégias no jogo;
- Demonstração de respeito, cooperação e valorização das práticas culturais.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Papel pardo, lápis de cor, canetas, régua, papelão, cola, areia, pedras, chinelos, galhos secos.
- Notebook, projetor e caixa de som para apresentação de vídeos e imagens.
- Tabuleiros confeccionados no chão ou no papel.

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –

(AULA 13 e 14)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 02 e 05 de maio de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a peteca

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer a peteca como um jogo tradicional de povos indígenas.
- Desenvolver habilidades manuais por meio da confecção da peteca.
- Vivenciar a prática do jogo, explorando diferentes formas de manuseio e interação.

- Estimular o respeito à diversidade cultural e o sentimento de pertencimento.
- Promover a integração entre estudantes indígenas e não indígenas no espaço escolar.

CONTEÚDOS:

- Cultura indígena e os jogos tradicionais.
- História e origem da peteca nas culturas indígenas.
- Confeção de materiais a partir de recursos acessíveis.
- Vivência e experimentação do jogo da peteca (coordenação motora, ritmo, precisão e cooperação).

METODOLOGIA:

- Aula teórico-prática, com abordagem dialógica (Círculo de Cultura - Freire, 1996).
- Explicação oral sobre o significado da peteca nas culturas indígenas.
- Apresentação de vídeos, imagens e relatos culturais.
- Confeção colaborativa da peteca com materiais recicláveis e tradicionais.
- Vivência prática da brincadeira em diferentes dinâmicas (individual, em duplas e grupos).
- Encerramento com socialização, avaliação coletiva e reflexão sobre a importância do jogo.

DESENVOLVIMENTO:

- Contextualização
- Apresentação do tema e breve explicação sobre a origem da peteca.
- Conversa sobre o que os estudantes sabem sobre a peteca e sua relação com a cultura indígena.
- Exibição de vídeos e imagens de comunidades indígenas confeccionando e brincando de peteca.

Confeção da Peteca

Cada aluno confecciona sua peteca com materiais acessíveis.

Troca de saberes: estudantes indígenas compartilham como é feita a peteca nas suas comunidades.

Vivência do jogo

Roda de lançamento – desafio coletivo para manter a peteca no ar.

Disputas em duplas e depois em pequenos grupos.

Exploração de diferentes formas de jogar.

Socialização e Avaliação (5 min)

Círculo de cultura para partilha das experiências.

Reflexão coletiva sobre aprendizados e sentimentos.

AVALIAÇÃO:

- A avaliação será formativa, contínua e processual, baseada na observação dos seguintes aspectos:
- Participação nas discussões e na roda de conversa.
- Envolvimento e criatividade na confecção da peteca.
- Colaboração entre colegas.
- Interação durante a prática do jogo.
- Reflexões expressas no círculo final sobre a importância cultural da peteca.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Projetor multimídia (para vídeos e imagens).
- Computador com acesso à internet.
- Materiais para confecção: sacolas plásticas, jornal, papel picado, borracha EVA, penas, fitas, cola, fita adesiva, tesoura e cola;
- Quadro branco e pincéis.
- Espaço físico adequado (quadra ou campo de areia)

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –**(AULA 15 e 16)**

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 08 e 09 de maio de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre o pião

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer a origem indígena do pião como elemento cultural e identitário.
- Refletir sobre a importância dos brinquedos tradicionais na preservação cultural.
- Desenvolver habilidades motoras, coordenação e equilíbrio por meio da prática do pião.
- Estimular a cooperação, a troca de saberes e o respeito às diferentes culturas presentes no ambiente escolar.
- Incentivar o protagonismo dos estudantes indígenas na condução das atividades.

CONTEÚDOS

- Cultura indígena e suas manifestações lúdicas.
- Brinquedos tradicionais: história, significado e confecção do pião.
- Coordenação motora, equilíbrio e habilidades manuais.
- Valorização da diversidade cultural e diálogo intercultural.
-

METODOLOGIA

As atividades práticas se desenvolvem em três momentos: reflexão sobre a origem do pião, seu significado e memórias afetivas dos estudantes.

- Confecção coletiva do pião: utilizando materiais recicláveis e acessíveis, com orientação e cooperação entre os estudantes.
- Vivência lúdica: prática da brincadeira na quadra, com auxílio dos colegas e variações na forma de jogar.

DESENVOLVIMENTO:

- Contextualização e Confecção:
- Acolhida e Círculo de Cultura.
- Apresentação: Breve explanação sobre a história do pião nas culturas indígenas, com exibição de imagens e vídeos mostrando sua confecção e uso nas comunidades.
- Diálogo: Os estudantes compartilham suas experiências com o pião.
- Confecção dos piões: CDs reciclados, palitos de churrasco, papelão, canetas, fitas adesivas, emborrachados.
- Encerramento: Organização dos materiais e exposição dos piões confeccionados.

VIVÊNCIA PRÁTICA E AVALIAÇÃO:

- Aquecimento coletivo: Movimentação livre no espaço.
- Vivência do pião: Os estudantes experimentam fazer o pião girar.
- Troca de saberes: Quem domina a técnica auxilia os colegas.
- Competições livres: Desafios como "quem faz girar por mais tempo".
- Círculo de fechamento: Os estudantes compartilham seus sentimentos, aprendizados e reflexões sobre a atividade.

AVALIAÇÃO

- A avaliação será processual, formativa e qualitativa, levando em conta:
- A participação ativa nas rodas de conversa.
- O envolvimento na construção dos piões.
- A cooperação e a troca de saberes entre os estudantes.
- A reflexão sobre a importância da valorização das culturas indígenas.
- Será realizado um feedback coletivo no Círculo de Cultura ao final da aula.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Materiais recicláveis (CDs, palitos de churrasco, papelão, fitas adesivas, canetas, emborrachados)
- Quadro branco e pincel
- Projetor e computador para exibição de vídeos e imagens
- Espaço físico: pátio da escola ou quadra

EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – (AULA 17 e 18)

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 15 e 16 de maio de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a pipa

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer a pipa como uma brincadeira de origem indígena e sua ressignificação nas comunidades.
- Proporcionar espaço de diálogo e partilha de saberes entre estudantes indígenas e não indígenas. Desenvolver habilidades de confecção e manipulação da pipa.
- Estimular o trabalho colaborativo, a criatividade, o respeito e a valorização das culturas tradicionais.
- Promover a reflexão sobre a preservação cultural e a utilização de materiais sustentáveis.

CONTEÚDO

- Cultura indígena e seus saberes: a brincadeira da pipa.
- Construção da pipa com materiais alternativos.
- Vivência prática da brincadeira da pipa.
- Diálogo intercultural e resgate de práticas ancestrais.

METODOLOGIA

- Roda de conversa utilizando o Círculo de Cultura (FREIRE, 1996).
- Pesquisa dialogada com vídeos e imagens.
- Confeção coletiva e personalizada das pipas.
- Vivência prática no campo da escola.
- Reflexão e feedback coletivo sobre a atividade.

DESENVOLVIMENTO:

1ª Aula – Contextualização e Confeção da Pipa

- Círculo de Cultura sobre o que sabem da pipa
- Apresentação da origem da pipa nas culturas indígenas.
- Discussão sobre ressignificação dos materiais nas comunidades.
- Exibição de vídeos e imagens.
- Distribuição dos materiais.
- Confeção das pipas de forma colaborativa e criativa.

2ª Aula – Vivência da Brincadeira

- Orientações sobre segurança e manuseio.
- Vivência prática no campo aberto da escola.
- Troca de saberes entre os estudantes.
- Momentos de alegria, superação e partilha.
- Registro com fotos e vídeos.
- Momentos de alegria, superação e partilha.
- Círculo de Cultura para socializar experiências e aprendizagens

AVALIAÇÃO

- Capacidade de cooperação e respeito na atividade.
- Apropriação dos saberes culturais compartilhados.
- Relato oral durante o feedback no Círculo de Cultura.
- Observação da criatividade, do esforço coletivo e da compreensão sobre a importância da preservação dos saberes culturais.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Jornal, papel de seda, palitos de churrasco, fita adesiva, cola branca, fitas plásticas e fitas coloridas.
- Projetor multimídia (para vídeos e imagens).

- Celulares e câmeras para registro fotográfico e audiovisual.
Espaço aberto (campo da escola) para a prática.

**EREFEM SÃO FRANCISCO - ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO –
(AULA 19 e 20)**

PROFESSORA: Gizelma Epifânio Barros

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

TURMA: 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental e 1º Ano do Ensino Médio

DATA: 22 e 23 de maio de 2025

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS:

GERAL: Promover, por meio de um festival cultural, a vivência, valorização e socialização dos jogos e brincadeiras de matriz indígena, reconhecendo seus saberes, tradições e contribuindo para o fortalecimento da identidade e do pertencimento dos estudantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estimular a participação ativa dos estudantes na organização e condução das atividades.
- Valorizar os saberes tradicionais dos povos indígenas presentes na comunidade escolar.
- Promover o respeito, a empatia e a cooperação entre os estudantes.
- Refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras como práticas culturais, educativas e de preservação da memória.
- Favorecer o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

CONTEÚDOS:

- Jogos e Brincadeiras de Matriz Indígena (Corrida do Maracá, Cabo de Guerra, Peteca, Jogo da Onça, Pião e Pipa).
- Cultura e tradições dos povos indígenas locais (Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá).
- Interculturalidade, pertencimento e valorização dos saberes tradicionais.

METODOLOGIA:

- Círculo de Cultura (FREIRE, 1996) para introdução e encerramento, estimulando o diálogo horizontal, a escuta e a partilha dos saberes.
- Organização dos estudantes em grupos, onde cada grupo ficou responsável por uma estação de jogos.
- Dinâmica de rodízio nas estações, possibilitando que todos experimentem as diferentes brincadeiras. A condução das estações ficou sob responsabilidade dos próprios estudantes, que explicaram regras, realizaram demonstrações e ajudaram os colegas.
- Ênfase no protagonismo estudantil, na mediação cultural dos estudantes indígenas e na construção coletiva do conhecimento.

DESENVOLVIMENTO:

- Apresentação do cronograma do festival e divisão dos grupos responsáveis por cada estação.

Vivência nas Estações:

- Cada estação foi organizada com um jogo ou brincadeira indígena:
- Jogo da Onça (Estratégia e Raciocínio)
- Peteca (Coordenação, Ritmo e Equilíbrio)
- Corrida do Maracá (Agilidade, Ritmo e Cooperação)
- Cabo de Guerra (Força, Cooperação e Estratégia)
- Pião (Coordenação Motora e Precisão)
- Pipa (Interação com o ambiente e atenção espacial)
- Os estudantes rodaram entre as estações, experimentando todas as práticas, em clima de cooperação, alegria e respeito às culturas.

ENCERRAMENTO:

- Realização de um Círculo de Cultura, onde cada aluno compartilha:
- O que aprendeu;
- O que sentiu;
- A importância dessa vivência para sua relação com sua cultura e com a escola.

AValiação:

- Avaliação formativa, contínua e participativa, observando:
- A participação ativa dos estudantes.
- A capacidade de organização, cooperação e respeito.
- O envolvimento dos estudantes nas mediações culturais e nas explicações.
- As reflexões feitas no Círculo de Cultura.
- A avaliação considerou os saberes compartilhados, os relatos pessoais e o protagonismo dos estudantes.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS:

- Cordas, maracás, tabuleiros do Jogo da Onça (confeccionados previamente), petecas, piões, pipas (construídas nas aulas anteriores);
- Apitos, cronômetros, cartolinas para identificação das estações.
- Materiais naturais e recicláveis utilizados nas atividades anteriores.
- Câmera de celular para registro audiovisual das práticas.
- Quadro branco e pincéis para organização dos grupos e cronogramas.



APÊNDICE B - ROTEIRO PARA ENTREVISTA

NOME: _____

IDADE: _____ SÉRIE: _____

DATA: _____/_____/_____ (das __ às __ h)

1. O que é jogo para você?
2. O que é brincadeira para você?
3. O que é um jogo indígena?
4. O que é uma brincadeira indígena?
5. Quais os espaços que você mais gosta de jogar e brincar?
6. Qual o tempo disponível na escola para jogar e brincar?
7. O que te motiva a participar dos jogos e brincadeiras?
8. Quais os jogos/brincadeiras que você brinca na sua comunidade?
9. Qual foi a última vez que brincou? Como era essa brincadeira (conte em detalhes)?
10. Qual foi a última vez que jogou? Como era essa brincadeira (conte em detalhes)?
11. Como você se sente quando joga ou brinca?

ANEXOS

ANEXO A- CARTA DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

Petrolândia, 27 de maio de 2024.

À Escola de Referência em ensino fundamental e médio São Francisco

A/C Maria do Socorro de França Jordão Rodrigues

Diretora da Unidade Educacional

Ilma. Sra. Diretora,

O Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Alagoas, sob a coordenação da Prof^a Dr^a Leonéia Vitoria Santiago, apresenta e solicita que a mestranda Gizelma Epifânio Barros realize a coleta de dados para o desenvolvimento do seu trabalho de mestrado no estabelecimento de ensino da Escola de Referência em ensino fundamental e médio São Francisco, situada no município de Petrolândia - PE, com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, com idades entre 11 e 18 anos, incluindo aos que pertencem às matrizes indígenas (Pankararu e Kapinawá).

O trabalho tem como tema **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas**, e como objetivo identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física e nas suas comunidades de origem, incluindo-as no contexto escolar. O instrumento de pesquisa do estudo será a observação direta (com a utilização do diário de campo) e a entrevista semiestruturada. A observação direta será feita através de registros e anotações, dentro e fora das aulas de educação física, nos distintos espaços da escola, especificamente na vivência dos jogos/brincadeiras nas aulas de educação

física, nos mais diferentes espaços da escola.

Teremos como procedimentos antes do início da pesquisa, a entrega da Carta de Apresentação do Projeto na unidade escolar; a Carta de Anuência para Autorização de Realização de pesquisa na unidade escolar, o Registro de Consentimento Livre e Esclarecido – RCLE (aos responsáveis dos estudantes participantes do estudo); o Registro de Assentimento Livre e Esclarecido – RALE (aos estudantes); A Solicitação para a Coleta de Dados e o Termo de Autorização de Uso de Imagens. Serão utilizados como instrumentos de coleta de dados e posteriormente analisados, a observação direta (com a utilização do diário de campo) e a entrevista semiestruturada.

A importante cooperação de V.S.^a, ao aceitá-lo, demonstra, sem dúvida alguma, sua participação nesse trabalho fundamental ao processo de formação profissional dessa pesquisadora e dos integrantes dessa comunidade escolar. Sua identidade e da instituição da qual faz parte serão preservadas, pois os dados serão apresentados com a maior confiabilidade e fidedignidade possível, mantendo sempre em sigilo as informações pessoais dos participantes, conforme determina o rigor científico dos trabalhos acadêmicos.

Toda e qualquer dúvida poderá ser solucionada por meio do contato com o docente responsável pela orientação desta pesquisa, a Dr^a Leonéia Vitoria Santiago, Telefone: (82) 9316-6076 , e-mail: leoneabrenha@gmail.com, ou também com a pesquisadora Gizelma Epifânio Barros, residente na Avenida Barreiras, 308, Petrolândia-PE, CEP 56460-000/ Telefone: (87) 99959-2258, e-mail: zelepifanio@hotmail.com. Agradecemos a colaboração e nos colocamos a disposição para eventuais esclarecimentos.

Atenciosamente,

Documento assinado digitalmente
 GIZELMA EPIFÂNIO BARROS
Data: 27/05/2024 09:34:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Gizelma Epifânio Barros

*Acadêmica do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da
UFAL*

ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA



CARTA DE ANUÊNCIA

(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Aceito a pesquisadora **Gizelma Epifânio Barros**, do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, da Universidade Federal de Alagoas (PROEF/UFAL) para desenvolver sua pesquisa intitulada “**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas**”, a ser desenvolvida no Ensino Fundamental II e Ensino Médio, sob a orientação da Professora Dra. Leonéia Vitória Santiago. A pesquisa terá como objetivos de identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física com intuito de apresentar uma proposta de intervenção para todos os estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio São Francisco, na cidade de Petrolândia/PE. Terá como metodologia a pesquisa qualitativa do tipo descritiva e exploratória, sendo o instrumento de pesquisa do estudo a observação direta com a utilização do diário de campo, realizando anotações referentes aos fatos ocorridos em aula, sobre o comportamento dos estudantes, sobre as suas opiniões em relação ao conteúdo vivenciado e tudo que o professor pesquisador julgar importante apontar e a entrevista semiestruturada.

Ciente dos objetivos e das metodologias utilizadas na pesquisa acima citada, concedo a anuência para seu desenvolvimento, desde que me sejam assegurados os requisitos abaixo:

- O cumprimento das determinações éticas da Resolução 466/2012-CNS/CONEP;
- A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa; Não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação dessa pesquisa; No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa

sem penalização alguma.

Petrolândia, 05 de setembro de 2024.

Maria do Socorro de França Jordão Rodrigues
Gestor Escolar



Documento assinado digitalmente

MARIA DO SOCORRO DE FRANCA JORDAO RODRIGUES

Data: 05/09/2024 13:15:54-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ANEXO C- TERMO DE CONCESSÃO



TERMO DE CONCESSÃO

(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Concedo o uso dessa instituição a pesquisadora **GIZELMA EPIFÂNIO BARROS**, estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, da Universidade Federal de Alagoas (PROEF/ UFAL), para desenvolver sua pesquisa intitulada “**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas**”, sob a orientação da Professora Dra. Leonéia Vitória Santiago.

Toda equipe deverá cumprir com as determinações éticas da Resolução 466/2012-CNS/CONEP, garantindo esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa e que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação dessa pesquisa.

No caso do não cumprimento das garantias acima, terei a liberdade de revogar meu consentimento a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Petrolândia, 27 de maio de /2024

Documento assinado digitalmente
 **MARIA DO SOCORRO DE FRANÇA JORDÃO RODI**
Data: 27/05/2024 18:59:51-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Maria do Socorro de França Jordão Rodrigues
Gestor Escolar

ANEXO D - DECLARAÇÃO DE EXISTÊNCIA DE INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA À PESQUISA



Petrolândia, 27 de maio de 2024.

Eu, Maria do Socorro de França Jordão Rodrigues, autorizo a realização da pesquisa **“JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas”** nesta instituição, sob a responsabilidade da pesquisadora Gizelma Epifânio Barros, estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Alagoas, sob a coordenação da Prof.^a Dr^a Leonéia Vitoria Santiago.

Informo que o local dispõe de infraestrutura necessária e que esta será disponibilizada ao pesquisador para atendimento ao projeto, bem como para atender eventuais problemas dela resultantes, atendendo plenamente o Regimento do Comitê de Ética da Universidade Federal de Alagoas e normas complementares ao mesmo.

Documento assinado digitalmente
gov.br MARIA DO SOCORRO DE FRANCA JORDAO RODRIGUES
Data: 27/05/2024 17:56:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Maria do Socorro de França Jordão Rodrigues
Diretora da Unidade Educacional

ANEXO E- RCLE - REGISTRO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA
EM REDE NACIONAL (PROEF)

REGISTRO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Solicitamos a sua autorização para convidar o (a) seu/sua filho (a)

_____ (ou menor que está sob sua responsabilidade) para participar, como voluntário (a), da pesquisa **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA**: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas.

Esta pesquisa é da responsabilidade do (a) pesquisador (a) GIZELMA EPIFÂNIO BARROS, residente na Avenida Barreiras, 308, Petrolândia-PE, CEP 56460-000/Telefone: (87)999592258, e-mail: zelepifanio@hotmail.com.br, inclusive para ligações a cobrar, e está sob a orientação de: Dr^a Leonéia Vitoria Santiago, Telefone: (82)9316-6076, e-mail: leoneabrenha@gmail.com.

O/a Senhor/a será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida a respeito da participação dele/a na pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e o/a Senhor/a concordar que o (a) menor faça parte do estudo, pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias.

Uma via deste termo de consentimento lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável. O/a Senhor/a estará livre para decidir que ele/a participe

ou não desta pesquisa. Caso não aceite que ele/a participe, não haverá nenhum problema, pois desistir que seu filho/a participe é um direito seu. Caso não concorde, não haverá penalização para ele/a, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- **Descrição da pesquisa e esclarecimento da participação:** Este estudo, trata-se de um Projeto de Pesquisa a ser realizado com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, da Escola de Referência em ensino fundamental e médio São Francisco, situada em área rural e de difícil acesso, localizada no município de Petrolândia-PE, com idades entre 11 e 18 anos, incluindo aos que pertencem às matrizes indígenas (Pankararu, Kapinawá, Atikum e Kambiwá) e será apresentado junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF e tem como objetivo identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física e nas suas comunidades de origem, incluindo-as no contexto escolar. O instrumento de pesquisa do estudo será a observação direta (com a utilização do diário de campo) e a entrevista semiestruturada. A observação direta será feita através de registros e anotações, durante as aulas de educação física, especificamente na vivência dos jogos/brincadeiras nos mais diferentes espaços da escola. As gravações serão obtidas utilizando-se um gravador de um celular. Em seguida, as entrevistas serão transcritas documentalmente utilizando um editor de texto (*Microsoft Word Office 2013*), preservando as falas de forma fiel.

Proteção de Dados e Confidencialidade: Os dados coletados durante esta pesquisa serão tratados com total confidencialidade. Suas informações pessoais serão protegidas e armazenadas em sistemas seguros, com acesso restrito aos membros da equipe de pesquisa autorizados. A identificação dos participantes será preservada mediante o uso de códigos ou identificadores anônimos, e os dados utilizados em publicações científicas ou relatórios não permitirão a identificação individual. Você

poderá, a qualquer momento, solicitar informações sobre os dados fornecidos, bem como a sua exclusão, sem prejuízo de sua participação na pesquisa. Esta pesquisa foi planejada para evitar qualquer forma de constrangimento, discriminação ou exposição desnecessária dos participantes. Garantimos que as informações fornecidas não serão utilizadas de forma a causar vulnerabilização ou estigmatização. Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para os objetivos deste estudo. Após a conclusão da pesquisa, os dados serão armazenados de forma segura por um período de 5 anos, conforme exigido pela regulamentação ética. Posteriormente, serão descartados de forma segura e definitiva. Durante a coleta de dados, poderá haver a gravação de áudio e/ou vídeo. No entanto, informamos que essas gravações serão utilizadas exclusivamente para subsidiar a coleta e análise dos dados relacionados à pesquisa. As gravações não serão divulgadas publicamente e serão mantidas sob sigilo. O participante não precisará autorizar a divulgação da sua imagem ou voz, uma vez que as gravações têm o único propósito de apoiar o processo de coleta de dados e análise da pesquisa.

- **RISCOS:** Os riscos envolvidos neste estudo poderão acontecer, devido a própria dinâmica da vivência do conteúdo jogo, onde envolve deslocamentos com corridas, saltos, lançamentos, podendo ser utilizados alguns implementos inerentes aos jogos das matrizes indígenas. Ainda poderá ocorrer risco de quedas, entorses, lesões, cansaço e outros acidentes e problemas que de vez em quando ocorrem nas aulas de educação física.

No caso de intercorrências, o professor se responsabilizará pelos primeiros socorros e seguirá o protocolo padrão da escola: ligará para os responsáveis e encaminhará o estudante ao pronto atendimento, caso seja necessário.

Os participantes da pesquisa também poderão correr o risco de se sentirem desconfortáveis ou tímidos, pois o professor pesquisador realizará anotações referentes às observações sobre as aulas. Outra possibilidade é um possível constrangimento ao responder à entrevista, neste caso, medo de não saber responder ou de ser identificado. Pensando nessa possibilidade, o professor pesquisador deixará

o estudante ciente de que não precisará responder qualquer pergunta que lhe cause constrangimento ou insegurança e que sua identidade permanecerá em sigilo.

▪ **BENEFÍCIOS:**

Como benefícios espera-se promover entre os estudantes participantes da pesquisa a valorização da diversidade cultural, através da valorização cultural das matrizes indígenas dentro das aulas de educação física, com práticas de jogos e brincadeiras de diferentes etnias, além de possibilitar os benefícios que o jogo promove, tais como: melhoria da autoestima, convívio social, autonomia, expressividade, interação.

Além disso, esta pesquisa tem potencial de promover contribuições na preservação das tradições dos povos originários pela comunidade local, possibilidades de inserção dessas práticas, ao serem replicadas por diferentes profissionais, na vivência dos jogos em diferentes espaços.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa através de entrevistas, ficarão armazenados em pastas de arquivo no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço acima informado, pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa. Todos os participantes da pesquisa terão acesso aos resultados através de reunião escolar promovida com este objetivo. Serão disponibilizadas cópias da dissertação a quem solicitar, além de uma cartilha que será depositada no repositório da UNESP como produto educacional. A cartilha elaborada como produto educacional, será disponibilizada para todos os participantes da pesquisa.

O (a) senhor (a) não efetuará nada e nem receberá nenhum pagamento para participar desta pesquisa, pois será de forma voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, “havendo danos decorrentes da pesquisa, o

participante terá direito a solicitar indenização através das vias judiciais e/ou extraconjungais, conforme a legislação brasileira (Código Civil, Lei nº 10.406/2002, art.927 a 954; entre outras; e Resolução MS/CNS nº 510/2016, art. 19)". Se houver necessidade, as despesas para a participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento com transporte e alimentação),

A pesquisadora responsável compromete-se a divulgar os resultados da pesquisa em formato acessível aos participantes, garantindo que as informações sejam apresentadas de forma clara, objetiva e compreensível. Além disso, será realizado um retorno específico ao grupo ou à população pesquisada, por meio de um evento, com orientações e aconselhamentos baseados nos achados da pesquisa, de forma a trazer benefícios diretos aos participantes, sem prejuízo à divulgação para a sociedade em geral.

Este documento passou pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos: Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da Universidade Federal de Alagoas, localizado no térreo do prédio do Centro de Interesse Comunitário (CIC), no *Campus* A.C. Simões, Cidade Universitária. Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da UFAL, pelo telefone: (82) 3214-1041 ou e-mail cep@ufal.br. O CEP trata-se de um grupo de indivíduos com conhecimentos científicos que realizam a revisão ética inicial e continuada do estudo de pesquisa para mantê-lo seguro e proteger seus direitos. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. Este papel está baseado nas diretrizes éticas brasileiras (Res. CNS 466/12, CNS 510/16 e complementares).

Este estudo envolveu também análise ética pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) que é o órgão responsável pela avaliação ética dos projetos de pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil. Sua função é assegurar que os estudos respeitem os direitos dos participantes, cumprindo as normas e diretrizes estabelecidas para a pesquisa ética. Para mais informações ou esclarecimentos, a CONEP pode ser contatada através dos seguintes dados: Endereço: SRTV 701, Via

W 5 Norte, Lote D - Edifício PO 700, 5º andar - Asa Norte CEP: 70719-040, Brasília/DF.

Os participantes têm o direito de entrar em contato com a CONEP para obter informações sobre o estudo e garantir que seus direitos estão sendo respeitados durante a pesquisa.

Assinatura do pesquisador (a)

CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL PARA A PARTICIPAÇÃO DO/A VOLUNTÁRIO MENOR DE IDADE

Eu,

_____ abai
xo assinado, responsável por _____, autorizo a sua
participação no estudo **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA**: vivências para
a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas, como voluntário(a). Fui
devidamente informados (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) Gizelma
Epifânio Barros sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como
os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação dele (a). Foi-me
garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que
isto leve a qualquer penalidade (ou interrupção de seu acompanhamento/
assistência/tratamento) para mim ou para o (a) menor em questão.

Petrolândia ____/____/2025

Assinatura do (da) responsável: _____

Impressão Digital (opcional)

**Presenciamos a solicitação de consentimento,
esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do voluntário
em participar.**

02 testemunhas (não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

ANEXO F - REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA
EM REDE NACIONAL (PROEF)

REGISTRO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos você _____, após autorização dos seus pais [ou dos responsáveis legais] para participar como voluntário (a) da pesquisa: **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA:** vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas.

Esta pesquisa é da responsabilidade do (a) pesquisador (a) GIZELMA EPIFÂNIO BARROS, residente na Avenida Barreiras, 308, Petrolândia-PE, CEP 56460-000/Telefone: (87)999592258, e-mail: zelepifanio@hotmail.com.br, inclusive para ligações a cobrar, e está sob a orientação de: Dr^a Leonéa Vitoria Santiago, Telefone: (82)9316-6076, e-mail: leoneabrenha@gmail.com.

Você será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma via deste termo lhe será entregue para que seus pais ou responsável possam guardá-la e a outra ficará com o pesquisador responsável.

Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu. Para participar deste estudo, um responsável por você deverá autorizar e assinar um Termo de Consentimento, podendo retirar esse consentimento ou interromper a sua participação em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- **Descrição da pesquisa e esclarecimento da participação:** Este estudo, trata-se de um Projeto de Pesquisa a ser realizado com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, da Escola de Referência em ensino fundamental e médio São Francisco, situada em área rural e de difícil acesso, localizada no município de Petrolândia-PE, com idades entre 11 e 18 anos, incluindo aos que pertencem às matrizes indígenas (Pankararu, Kapinawá, Atikum e Kambiwá) e será apresentado junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF e tem como objetivo identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física e nas suas comunidades de origem, incluindo-as no contexto escolar. O instrumento de pesquisa do estudo será a observação direta (com a utilização do diário de campo) e a entrevista semiestruturada. A observação direta será feita através de registros e anotações, dentro das aulas de educação física, nos distintos especificamente na vivência dos jogos/brincadeiras nos mais diferentes espaços da escola. As gravações serão obtidas utilizando-se um gravador de um celular. Em seguida, as entrevistas serão transcritas documentalmente utilizando um editor de texto (*Microsoft Word Office 2013*), preservando as falas de forma fiel.
- **Proteção de Dados e Confidencialidade:** Os dados coletados durante esta pesquisa serão tratados com total confidencialidade. Suas informações pessoais serão protegidas e armazenadas em sistemas seguros, com acesso restrito aos membros da equipe de pesquisa autorizados. A identificação dos participantes será preservada mediante o uso de códigos ou identificadores anônimos, e os dados utilizados em publicações científicas ou relatórios não permitirão a identificação individual. Você

poderá, a qualquer momento, solicitar informações sobre os dados fornecidos, bem como a sua exclusão, sem prejuízo de sua participação na pesquisa. Esta pesquisa foi planejada para evitar qualquer forma de constrangimento, discriminação ou exposição desnecessária dos participantes. Garantimos que as informações fornecidas não serão utilizadas de forma a causar vulnerabilização ou estigmatização. Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para os objetivos deste estudo. Após a conclusão da pesquisa, os dados serão armazenados de forma segura por um período de 5 anos, conforme exigido pela regulamentação ética. Posteriormente, serão descartados de forma segura e definitiva. Durante a coleta de dados, poderá haver a gravação de áudio e/ou vídeo. No entanto, informamos que essas gravações serão utilizadas exclusivamente para subsidiar a coleta e análise dos dados relacionados à pesquisa. As gravações não serão divulgadas publicamente e serão mantidas sob sigilo. O participante não precisará autorizar a divulgação da sua imagem ou voz, uma vez que as gravações têm o único propósito de apoiar o processo de coleta de dados e análise da pesquisa.

- **RISCOS:** Os riscos envolvidos neste estudo poderão acontecer, devido a própria dinâmica da vivência do conteúdo jogo, onde envolve deslocamentos com corridas, saltos, lançamentos, podendo ser utilizados alguns implementos inerentes aos jogos das matrizes indígenas. Ainda poderá ocorrer risco de quedas, entorses, lesões, cansaço e outros acidentes e problemas que de vez em quando ocorrem nas aulas de educação física.

No caso de intercorrências, o professor se responsabilizará pelos primeiros socorros e seguirá o protocolo padrão da escola: ligará para os responsáveis e encaminhará o estudante ao pronto atendimento, caso seja necessário.

Os participantes da pesquisa também poderão correr o risco de se sentirem desconfortáveis ou tímidos, pois o professor pesquisador realizará anotações referentes às observações sobre as aulas. Outra possibilidade é um possível constrangimento ao responder à entrevista, neste caso, medo de não saber responder ou de ser identificado. Pensando nessa possibilidade, o professor pesquisador deixará o estudante ciente de que não precisará responder qualquer pergunta que lhe cause constrangimento ou insegurança e que sua identidade permanecerá em sigilo.

- **BENEFÍCIOS:**

Como benefícios espera-se promover entre os estudantes participantes da pesquisa a valorização da diversidade cultural, através da valorização cultural das matrizes indígenas dentro das aulas de educação física, com práticas de jogos e brincadeiras de diferentes etnias, além de possibilitar os benefícios que o jogo promove, tais como: melhoria da autoestima, convívio social, autonomia, expressividade, interação.

Além disso, esta pesquisa tem potencial de promover contribuições na preservação das tradições dos povos originários pela comunidade local, possibilidades de inserção dessas práticas, ao serem replicadas por diferentes profissionais, na vivência dos jogos em diferentes espaços.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa através de entrevistas, ficarão armazenados em pastas de arquivo no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço acima informado, pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nem você e nem seus pais [ou responsáveis legais] pagarão nada para você participar desta pesquisa, também não receberão nenhum pagamento para a sua participação, pois é voluntária. Se houver necessidade, as despesas (deslocamento e alimentação) para a sua participação e de seus pais serão assumidas ou ressarcidas pelos pesquisadores. Fica também garantida indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da sua participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial.

A pesquisadora responsável compromete-se a divulgar os resultados da pesquisa em formato acessível aos participantes, garantindo que as informações sejam apresentadas de forma clara, objetiva e compreensível. Além disso, será realizado um retorno específico ao grupo ou à população pesquisada, por meio de um

evento, com orientações e aconselhamentos baseados nos achados da pesquisa, de forma a trazer benefícios diretos aos participantes, sem prejuízo à divulgação para a sociedade em geral.

Este documento passou pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos: Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da Universidade Federal de Alagoas, localizado no térreo do prédio do Centro de Interesse Comunitário (CIC), no *Campus* A.C. Simões, Cidade Universitária. Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, o(a) senhor(a) poderá consultar o referido comitê.

Assinatura do pesquisador (a)

ASSENTIMENTO DO (A) MENOR DE IDADE EM PARTICIPAR COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu, abaixo assinado, concordo em participar do estudo **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA**: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas, como voluntário (a). Fui informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, o que vai ser feito, assim como os possíveis riscos e benefícios que podem acontecer com a minha participação. Foi-me garantido que posso desistir de participar a qualquer momento, sem que eu ou meus pais precise pagar nada.

Petrolândia ____/____/2025

Assinatura do (da) menor: _____

Assinatura do pesquisador: _____

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do voluntário em participar. 02 testemunhas (não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

**ANEXO G - DECLARAÇÃO DE CUMPRIMENTO ÀS NORMAS DAS
RESOLUÇÕES MS/CNS Nº 466/2012 E Nº 510/2016 DE PUBLICAÇÃO DOS
RESULTADOS E SOBRE O USO E DESTINAÇÃO DO MATERIAL/DADOS
COLETADOS**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS INSTITUTO
DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES**

**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO
FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF)**

Eu, Gizelma Epifânio Barros, estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Alagoas, pesquisadora responsável da pesquisa **“JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes de matrizes indígenas”**, sob a coordenação da Profª Drª Leonéia Vitoria Santiago, ao tempo em que nos comprometemos em seguir fielmente os dispositivos das Resoluções MS/CNS nº 466/2012 e nº 510/2016 e suas complementares, e asseguro que os resultados da presente pesquisa serão tornados públicos sejam eles favoráveis ou não; bem como declaramos que os dados coletados para o desenvolvimento do projeto (a observação direta, com a utilização do diário de bordo, e a entrevista semiestruturada) serão utilizados para identificar os sentidos atribuídos pelos estudantes de matrizes indígenas aos jogos e brincadeiras praticados na escola durante as aulas de educação física e nas suas comunidades de origem, incluindo-as no contexto escolar. E após a conclusão da pesquisa, os dados coletados nesta pesquisa ficarão armazenados em pastas de arquivo no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço Avenida Barreiras, 308, 56460-000, Petrolândia – PE, pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa. Ao término da pesquisa, será apresentado à comunidade escolar os resultados alcançados, a partir da convocação de uma reunião escolar com esse objetivo. Será disponibilizada cópia da dissertação a

quem solicitar, respeitando o sigilo e a privacidade.

Petrolândia, 27 de maio de 2024.



Documento assinado digitalmente

GIZELMA EPIFÂNIO BARROS

Data: 27/05/2024 09:23:41-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Gizelma Epifânio Barros
*Acadêmica do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede
Nacional (PROEF) da UFAL*

ANEXO H- DECLARAÇÃO DE CRITÉRIOS PARA SUSPENDER E ENCERRAR AS PESQUISAS



PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF)

Eu, Gizelma Epifânio Barros, estudante do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Federal de Alagoas, pesquisadora responsável da pesquisa **“JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos estudantes da matriz indígena”**, sob a coordenação da Prof^a Dr^a Leonéia Vitoria Santiago, comprometo-me a cumprir com os critérios descritos no presente documento, considerados elegíveis para suspender e encerrar a pesquisa, a saber: se for comprovado que uma quantidade relevante dos estudantes selecionados, segundo o critério do pesquisador, não quiserem participar ou se os responsáveis pelos mesmos não autorizarem e seja impossível recrutar outros estudantes que se enquadrem no perfil requerido para o desenvolvimento da pesquisa. Também poderá causar a suspensão da realização da pesquisa se a integridade dos participantes for colocada em perigo de acordo ao critério do pesquisador. Esta posição será prontamente respeitada. Será meu dever, como pesquisadora, ao suspender e encerrar a pesquisa comunicar imediatamente ao Sistema CEP, em especial, se perceber algum risco ou danos à saúde e integridade dos participantes da pesquisa, não previsto no termo de consentimento.

Petrolândia, 27 de maio de 2024.

Documento assinado digitalmente
gov.br GIZELMA EPIFANIO BARROS
Data: 27/05/2024 09:27:34-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Gizelma Epifânio Barros

*Acadêmica do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
(PROEF) da UFAL*

ANEXO I – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, _____

_____,
portador(a) do RG nº _____, CPF nº _____,
autorizo o uso da minha imagem, registrada em
fotos e/ou vídeos, para fins acadêmicos na dissertação de mestrado intitulada
"JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para inclusão dos alunos de
matrizes indígenas", desenvolvida por Gizelma Epifânio Barros no âmbito do
Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF)
da Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

Esta autorização é concedida de forma gratuita, abrangendo o uso da imagem na
dissertação impressa e digital, apresentações acadêmicas e em eventos científicos
relacionados ao estudo mencionado, sem qualquer restrição de tempo ou limite
territorial, desde que respeitado o contexto original e as finalidades educativas e
científicas do trabalho.

Declaro estar plenamente ciente dos propósitos para os quais a imagem será utilizada,
não tendo nada a reclamar a qualquer título, inclusive no tocante a direitos conexos à
imagem ou qualquer outro.

Petrolândia, _____ de agosto de 2025.

Assinatura: _____

Nome completo do(a) responsável legal (quando menor de 18 anos):

Assinatura do(a) responsável legal:

ANEXO J - PARECER CONSUBSTANCIADO DA CONEP

COMISSÃO NACIONAL DE ÉTICA EM PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DA CONEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: vivências para a inclusão dos alunos de matrizes indígenas

Pesquisador: GIZELMA EPIFÂNIO BARROS

Área Temática: Estudos com populações indígenas;

Versão: 3

CAAE: 81440724.8.0000.5013

Instituição Proponente: Instituto de Educação Física e Esporte

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.451.865

Considerações Finais a critério da CONEP:

Diante do exposto, a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - Conep, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS nº 510 de 2016, na Resolução CNS nº 466 de 2012 e na Norma Operacional nº 001 de 2013 do CNS, manifesta-se pela aprovação do projeto de pesquisa proposto.

Situação: Protocolo aprovado.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2235446.pdf	10/01/2025 08:40:31		Aceito

Endereço: SRTVN 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 5º andar

Bairro: Asa Norte

CEP: 70.719-040

UF: DF

Município: BRASILIA

Telefone: (61)3315-5877

E-mail: conep@saude.gov.br

COMISSÃO NACIONAL DE ÉTICA EM PESQUISA



Continuação do Parecer: 7.451.865

Outros	PROJETO_DE_PESQUISA_sublinhado.pdf	10/01/2025 08:33:31	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA.pdf	10/01/2025 08:11:37	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_DE_PESQUISA.pdf	10/01/2025 08:10:49	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TERMO_DE_CONSENTIMENTO.pdf	10/01/2025 07:33:48	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	09/01/2025 17:53:39	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	REGISTRO_DE_ASSENTIMENTO_LIVRE_E_ESCLARECIDO.pdf	09/01/2025 16:54:36	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	RCLE.pdf	09/01/2025 16:32:30	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	Carta_resposta_ao_parecer_consubiado.pdf	09/01/2025 16:04:23	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	CARTA_DE_ANUENCIA.pdf	08/09/2024 16:11:17	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	TERMO_DE_CONCESSAO.pdf	27/05/2024 19:26:19	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	DECLARACAO_SUSPENDER_PESQUISA.pdf	27/05/2024 19:15:20	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DECLARACAO_DE_INFRAESTRUTURA_SOCORRO1assinado.pdf	27/05/2024 19:09:33	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	DECLARACAO_CUMPRIMENTO_DE_NORMAS_assinado.pdf	27/05/2024 19:07:06	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	CARTA_DE_APRESENTACAO_DO_PROJETO_assinado.pdf	27/05/2024 12:27:52	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO.pdf	27/05/2024 12:07:12	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito
Outros	ROTEIRO_DE_ENTREVISTA_SEMIESTRUTURADA.pdf	25/05/2024 00:25:51	GIZELMA EPIFÂNIO BARROS	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

BRASILIA, 26 de Março de 2025

Assinado por:
Lais Alves de Souza Bonilha
(Coordenador(a))

Endereço: SRTVN 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 5º andar

Bairro: Asa Norte

UF: DF

Município: BRASILIA

CEP: 70.719-040

Telefone: (61)3315-5877

E-mail: conept@saude.gov.br