

Miller Sorato Amorim de Souza
Ruhena Kelber Abrão

O ENSINO DE BRINCADEIRAS E JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS APINAJÉ.



Miller Sorato Amorim de Souza
Ruhena Kelber Abrão

O ENSINO DE BRINCADEIRAS E JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS APINAJÉ.



Apresentação

Esta cartilha, é um recurso educacional criado no mestrado profissional de Educação Física (PROEF), na UFT, que menciona as brincadeiras e jogos dos Povos Indígenas Apinajé, como ferramenta de educação intercultural, com discursões acerca do tema, com adaptações de acordo com a faixa etária dos alunos, facilitando a inclusão desse conteúdo nas aulas de Educação Física dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Agradecimentos a todos os professores do PROEF, a Universidade Federal do Tocantins (UFT) e aos indígenas Apinajé que tiveram papel fundamental nessa construção.

Miller Sorato Amorim de Souza

Universidade Federal do Tocantins
Editora da Universidade Federal do Tocantins - EDUFT

Reitor
Luis Eduardo Bovolato

Vice-reitora
Marcelo Leineker Costa

Pró-Reitor de Administração e Finanças (PROAD)
Carlos Alberto Moreira de Araújo

Pró-Reitor de Avaliação e Planejamento
(PROAP)
Eduardo Andrea Lemus Erasmo

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis
(PROEST)
Kherlley Caxias Batista Barbosa

Pró-Reitora de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEX)
Maria Santana Ferreira dos Santos

Pró-Reitora de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas
(PROGEDEP)
Michelle Matilde Semiguel Lima Trombini Duarte

Pró-Reitor de Graduação (PROGRAD)
Eduardo José Cezari

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ)
Karylleila dos Santos Andrade

Pró-Reitor de Tecnologia e Comunicação (PROTIC)
Werley Teixeira Reinaldo

Conselho Editorial

Presidente
Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Membros do Conselho por Área

Ciências Biológicas e da Saúde
Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Ciências Humanas, Letras e Artes
Fernando José Ludwig

Ciências Sociais Aplicadas
Ingrid Pereira de Assis

Interdisciplinar
Wilson Rogério dos Santos

Elementos Gráficos
Canva

Projeto Gráfico e Diagramação
Miller Sorato Amorim de Souza

Revisão de Texto
Flávio Gomes

Revisão Técnica
Alderise Pereira da Silva Quixabeira
Marlon Santos de Oliveira Brito

Agradecimentos:

Centro de Formação, Extensão, Inovação e Pesquisa em Educação, Lazer e Saúde
(CEPELS)

Universidade Federal do Tocantins (UFT), Edital Universal/PROPESQ.

DOI 10.20873//_eduft_2025_22

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

S729e Souza, Miller Sorato Amorim de.
O ensino de brincadeiras e jogos dos povos indígenas
Apinajé / Miller Sorato Amorim de Sousa, Ruhena Kelber
Abrão.-- [Palmas, TO]: EDUFT, [2025].
53p.: il.

Bibliografia: p. 49

1. Indígenas - América do Sul - Educação - Brasil
- Tocantins. 2. Educação. 3. Indígenas - América do
Sul - Jogos - Brasil - Tocantins. 4. Jogos educativos
- Brasil. 5. Educação multicultural - Brasil - Tocantins.
6. Indígenas Apinajé - Jogos e brincadeiras I. Abrão,
Ruhena Kelber. II. Título.

CDD: Ed. 23 -- 371.829808117

Sumário


1. Introdução.....	4
2. O que são Jogos e Brincadeiras Indígenas?.....	7
3. Jogos e Brincadeiras dos Apinajé.....	9
4. Como Inserir esses Jogos nas Aulas de Educação Física	30
5. Benefícios dos Jogos Indígenas na Educação Física Escolar	40
6. Atividades Práticas	43
7. Considerações Finais	47
8. Sobre os Autores	48
9. Referências	49



Introdução


Vocês já pararam para pensar como os jogos e brincadeiras podem ser poderosos aliados no processo de ensino e aprendizagem? Pois é, eles não são apenas diversão! Os jogos e brincadeiras dos povos indígenas, como os Apinajé, são verdadeiras ferramentas educacionais que ajudam no desenvolvimento físico, emocional e social das crianças, além de preservar e valorizar a cultura desses povos.

Os Apinajé, que vivem no Tocantins, têm uma riqueza cultural incrível, expressa em seus rituais, danças e, claro, nos jogos e brincadeiras que fazem parte do cotidiano das crianças. Essas atividades não são apenas



passatempos; elas carregam saberes ancestrais e ajudam a manter viva a identidade cultural desse povo. Como destacam De Souza e Abrão (2024), "os jogos e brincadeiras tradicionais dos Apinajé não apenas promovem o desenvolvimento físico e motor das crianças, mas também reforçam o vínculo cultural com o ambiente natural e os valores comunitários, mantendo viva a memória e os saberes ancestrais" (p. 344).

Nesta cartilha, vamos explorar algumas dessas brincadeiras e jogos, mostrando como eles podem ser inseridos nas aulas de Educação Física. A ideia é que vocês, professores, possam levar para a sala de aula atividades que, além de divertidas, ajudem os alunos a conhecerem e respeitarem a cultura indígena.



Afinal, como diz a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é fundamental que a escola promova uma educação intercultural, valorizando a diversidade cultural do Brasil. E não para por aí!

Na cartilha também trazemos dicas práticas de como adaptar esses jogos para diferentes faixas etárias e contextos escolares.

Queremos que vocês se sintam confortáveis e inspirados para incluir esses conteúdos nas suas aulas. Afinal, aprender sobre a cultura indígena não é apenas uma obrigação curricular, mas uma oportunidade de enriquecer a formação dos nossos alunos.

Então, vamos juntos nessa jornada? Preparem-se para descobrir brincadeiras incríveis, cheias de significado e que vão deixar as aulas de Educação Física ainda mais especiais!

O que são jogos e brincadeiras **INDÍGENAS?**

Os jogos e brincadeiras são muito mais do que simples diversão. Para os povos indígenas, eles são uma forma de socializar conhecimentos, valores e tradições de geração em geração.

Por meio dessas atividades, as crianças aprendem sobre a natureza, a comunidade e a cultura do seu povo. No caso dos Apinajé, os jogos e brincadeiras estão ligados ao seu modo de vida e ao ambiente em que vivem



Essas atividades são uma maneira de preservar a identidade cultural e fortalecer os laços comunitários.

Além disso, elas são uma excelente ferramenta para a educação física escolar, pois ajudam no desenvolvimento físico, cognitivo e social dos alunos, ao mesmo tempo em que promovem o respeito e a valorização da diversidade cultural.



Perna de Pau

KWYR NHÎKOP





Perna de Pau KWYR NHÎKOP

A brincadeira bastante conhecida é realizada com dois troncos ou galhos de árvores de espessura média, que são posicionados paralelamente, com duas bases elevadas à altura escolhida pelos participantes.

Os povos Apinajé relatam que os anciãos faziam essa brincadeira em alguns rituais. Vamos fazer algumas adaptações para que essa brincadeira seja



Objetivo:

Desenvolver o equilíbrio, coordenação motora e diversão.

Materiais alternativos:

Latas de leite em pó (vazias e limpas).
Barbante ou corda resistente.

Como jogar:

Faça dois furos nas laterais das latas, próximo à base. Passe o barbante pelos furos, criando alças para segurar as latas. As crianças sobem nas latas, segurando o barbante, e tentam caminhar sem cair. Pode ser uma competição para ver quem caminha mais longe ou mais rápido.



ARCO E FLECHA KUXÊ KRUR

Para os Apinajé, o arco e flecha, além de constituir uma modalidade esportiva, desempenha um papel fundamental na preservação da tradição indígena, sendo uma habilidade ancestral que estabelece uma profunda conexão espiritual e cultural com a natureza. Esse instrumento, amplamente utilizado para a caça e para a defesa, carrega significados que transcendem sua função prática, tornando-se um símbolo de resistência e identidade étnica.



Objetivo: Desenvolver precisão, concentração e conexão com a natureza.

Materiais alternativos:

Arco: Galho flexível de árvore (como bambu) e barbante.

Flecha: Varetas finas de madeira ou canudos de plástico resistentes.

Alvo: Caixa de papelão ou balões.

Como jogar: Monte o arco com o galho, palitos e o barbante. Use as varetas ou canudos como flechas. Coloque o alvo a uma distância segura e organize uma competição de tiro ao alvo



CORRIDA COM TORA KWRA HO PRÔT

Essa corrida é realizada por homens ou mulheres utilizando toras de buriti que podem pesar entre cinquenta e sessenta quilos. Os participantes são divididos em duas equipes, Wamenhmê e Katãm, que se distinguem por meio da pintura corporal. Durante a prova, os indígenas carregam a tora nos ombros e a repassam entre os membros da equipe até que o último corredor cruze a linha de chegada, localizada no pátio da aldeia.



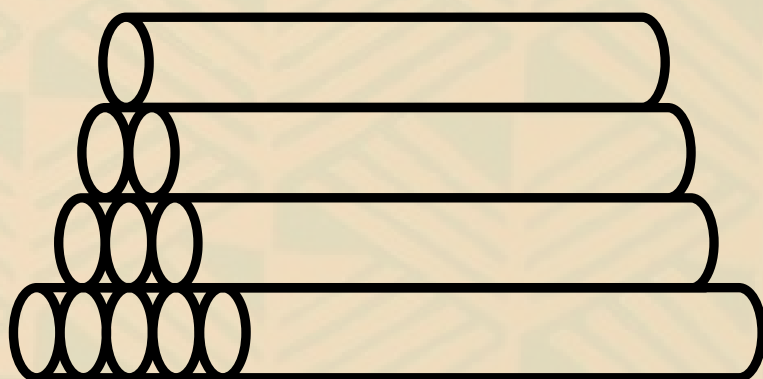
Objetivo:

Desenvolver resistência física e trabalho em equipe.

Materiais alternativos:

Tubos de PVC (leves e seguros para crianças). Espuma ou tecido para revestir e evitar machucados.

Como jogar: Divida os alunos em duas equipes, cada equipe carrega o tubo de PVC nos ombros, repassando-o entre os membros. A equipe que cruzar a linha de chegada primeiro vence.



PETECA

O nome desse jogo tem origem na língua tupi e significa "tapear" ou "dar golpes com as mãos". Amplamente difundida no Brasil, a prática da peteca está fortemente enraizada na cultura dos povos indígenas Apinajé, desempenhando um papel significativo na transmissão de saberes tradicionais e na valorização das práticas corporais ancestrais.



Objetivo: Desenvolver coordenação motora, agilidade e diversão.

Materiais alternativos:

Garrafa PET cortada e penas coloridas (ou tiras de sacola plástica). Fita adesiva para fixar as penas.

Como jogar: Os jogadores se dividem em duplas ou equipes. O objetivo é manter a peteca no ar, passando-a de um jogador para outro. A peteca não pode cair no chão.



Dança com os **MARACÃS** GOTAX HO KRÊ

A Dança dos Maracás ocupa um papel central em momentos significativos da cultura Apinajé, sendo uma expressão artística e ritualística que reforça a identidade e a espiritualidade desse povo. O maracá, instrumento percussivo tradicional, é confeccionado a partir de uma cabaça seca e oca, preenchida com pequenos caroços ou pedras em seu interior, e acoplada a um cabo de madeira em formato de bastão.



Objetivo: Desenvolver ritmo, coordenação motora e expressão corporal.

Materiais alternativos:

Garrafas PET pequenas (como de água ou refrigerante). Pedrinhas ou grãos (feijão, milho) para fazer o som. Fita adesiva para vedar as garrafas.

Como jogar: Encha as garrafas com pedrinhas ou grãos e feche bem. Os participantes dançam ao som dos maracás, seguindo ritmos tradicionais. Podem ser realizadas coreografias simples em grupo.



Pião

O pião é confeccionado com uma vareta de bambu fincada em uma fruta ou semente. Durante o jogo, os competidores devem fazer o pião girar, e ele emite um zunido característico durante a roda. Vence aquele que consegue manter o pião girando por mais tempo ou derrubar o pião do adversário.



Objetivo:

Desenvolver coordenação motora, destreza e diversão.

Materiais alternativos:

Um pedaço de madeira fina e lisa (como um lápis sem ponta ou uma vareta de madeira), ele também pode ser feito com uma tampa de garrafa pet. Uma fruta ou semente (como limão, caroço de abacate ou mesmo uma bolinha de papel).

Como jogar: precisa add laterais das latas, próximo à base.



Corrida dos clãs

A Corrida dos Clãs constitui-se como uma das tradicionais provas de revezamento do povo Apinajé, realizada em eventos comemorativos que reforçam a coesão social e a identidade cultural dessa etnia. Durante essas celebrações, os visitantes das aldeias vizinhas organizam-se em grupos, sendo cada grupo representativo de um clã específico.



Objetivo:

Desenvolver resistência física e trabalho em equipe.

Como jogar:

Divida os alunos em duas equipes, cada equipe escolherá um nome para o seu clã, cada membro do clã irá correr um pedaço do percurso, A equipe que cruzar a linha de chegada primeiro vence.



ARREMEÇO DE LANÇA

O arremesso de lança, enquanto prática cultural indígena, transcende a mera dimensão esportiva, constituindo-se como uma manifestação da destreza e da capacidade de adaptação a diferentes contextos ambientais. Esse ato simboliza a inter-relação entre tradição, subsistência e resistência, configurando-se como um elemento central na preservação da identidade cultural desses povos. Além disso, a inclusão dessa modalidade nos Jogos Escolares Indígenas do Tocantins (JEITS) evidencia o reconhecimento e a valorização das práticas corporais tradicionais no âmbito das políticas de esportes e educação, promovendo o fortalecimento da cultura indígena em espaços institucionais.



Objetivo: Desenvolver resistência física e coordenação motora.

Materiais alternativos:

A lança poderá ser feita com jornal e fitas coloridas como o exemplo do vídeo abaixo.

Como jogar: Após a construção de sua lança os jogadores arremessaram de um local demarcado pelo professor, vence o que jogar mais longe, pode se aplicar uma variação colocando alvos para os competidores acertar.



JOGO DA FLECHA



Trata-se de uma corrida de revezamento em que cada equipe conta com corredores posicionados em diferentes pontos do pátio da aldeia. O primeiro corredor inicia a prova segurando uma flecha e, ao se aproximar do próximo participante, deve repassá-la, dando continuidade à corrida até que o último integrante cruze a linha de chegada.



Objetivo:

Desenvolver resistência física e trabalho em equipe.

Como jogar: Divida os alunos em duas equipes, cada equipe carrega uma flecha produzida pelos alunos, e vai repassando entre os membros. A equipe que cruzar a linha de chegada primeiro vence.



Jogo da bolinha

No jogo, o ancião segura várias bolinhas confeccionadas por ele mesmo. Trata-se de uma combinação entre voleibol e o jogo de peteca com penas. No início, o ancião lança uma bolinha, e as crianças devem impedir que ela caia, passando-a de uma para outra com a palma da mão. Em seguida, o ancião adiciona mais bolinhas, que devem ser mantidas no ar simultaneamente. Caso alguma bolinha caia, o jogo deve ser reiniciado.



Objetivo:

Desenvolver a coordenação motora e trabalho em equipe.

Materiais alternativos:

Bolinhas de papel e bolas de tênis de mesa.

Como jogar: Divida os alunos em pequenos grupos, em seguida o professor lançará várias bolas pequenas e os alunos não poderão deixar cair, eles deverão manter todas as bolas no ar. Vence a equipe que conseguir ficar mais tempo sem deixar a bola cair..



COMO INSERIR ESSES JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Adaptação para Diferentes Idades:

Para crianças menores (1º e 2º ano), priorize brincadeiras mais simples, como Perna de Pau, Pião e Jogo da Bolinha. Para crianças maiores (3º ao 5º ano), inclua atividades mais desafiadoras, como Corrida com Tora, Arco e Flecha, Corrida dos Clãs e Jogo da Flecha.

Uso de Materiais Alternativos:

Utilize materiais de fácil acesso, como garrafas PET, latas de leite em pó, barbantes, tubos de PVC e varetas de madeira. Envolver os alunos na confecção dos materiais, transformando isso em uma atividade educativa e colaborativa.

Contextualização Cultural:

Antes de iniciar as atividades, converse com os alunos sobre a cultura Apinajé, explicando o significado dos jogos e sua importância para o povo indígena. Use vídeos, imagens ou histórias para enriquecer a contextualização.

Integração com Outras Disciplinas:

Relacione os jogos com conteúdos de história (cultura indígena), geografia (localização das aldeias Apinajé) e artes (confeção de materiais e pinturas corporais).

Segurança:

Certifique-se de que os materiais utilizados sejam seguros e adequados para a faixa etária dos alunos. Supervisione as atividades, especialmente aquelas que envolvem movimentos mais complexos, como a Corrida com Tora e o Arco e Flecha.

HABILIDADES DA BNCC



Os jogos e brincadeiras dos Apinajé estão alinhados com várias habilidades da BNCC, especialmente no componente de Educação Física:

- EF01EF04: Experimentar e fruir brincadeiras e jogos de diferentes culturas.
- EF35EF02: Respeitar o colega com quem está interagindo em jogos e brincadeiras.
- EF35EF04: Participar de jogos e brincadeiras que envolvam correr, saltar, lançar, girar e equilibrar-se.
- EF35EF05: Refletir sobre a importância do respeito às regras e aos colegas.

EXEMPLOS DE PLANOS DE AULAS

Plano de Aula 1: Conhecendo a Cultura Apinajé

Objetivo:

Apresentar a cultura Apinajé e os jogos tradicionais, promovendo o respeito à diversidade cultural.

Habilidades da BNCC:

EF01HI04: Identificar e respeitar as diferenças entre as pessoas, reconhecendo a diversidade cultural.

EF15AR01: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas.

EF01GE02: Descrever características observáveis de lugares e suas paisagens.



Plano de Aula 1: Conhecendo a Cultura Apinajé

Atividades:

Roda de Conversa: Introdução à cultura Apinajé, com foco nos jogos e brincadeiras.

Exibição de Vídeos ou Imagens: Mostrar a vida nas aldeias Apinajé e os jogos tradicionais.

Confecção de Materiais: Produção de maracás e petecas com materiais alternativos (garrafas PET, penas, pedrinhas).

Reflexão: Desenhos ou textos sobre o que aprenderam.

Avaliação: verificar se os alunos demonstraram interesse e respeito pelo tema, analisar se conseguiram expressar o que aprenderam sobre a cultura Apinajé e observar se participaram ativamente e colaboraram com os colegas.



Plano de Aula 2: Brincando com os Jogos Apinajé (Parte 1)

Objetivo: Vivenciar os jogos e brincadeiras dos Apinajé, desenvolvendo habilidades físicas, cognitivas e sociais.

Habilidades da BNCC:

EF35EF01: Experimentar e fruir jogos e brincadeiras de diferentes culturas.

EF35EF02: Respeitar o colega com quem está interagindo em jogos e brincadeiras.

EF35EF04: Participar de jogos que envolvam correr, saltar, lançar, girar e equilibrar-se.

Atividades:

Perna de Pau: Adaptação: Para crianças menores, use latas menores (como de leite condensado) e aumente o tamanho das latas conforme a idade e a habilidade das crianças. Exemplo: Organize uma "corrida de perna de pau" ou um desafio de equilíbrio.



Plano de Aula 2: Brincando com os Jogos Apinajé (Parte 1)

Atividades:

Arco e Flecha: Adaptação: Para crianças menores, use flechas mais leves (como canudos de plástico) e alvos maiores (balões ou caixas de papelão). Exemplo: Para crianças maiores, aumente a distância do alvo e use flechas mais resistentes (varetas de madeira).

Corrida com Tora: Adaptação: Substitua a tora por tubos de PVC revestidos com espuma ou tecido para garantir a segurança.

Peteca: Adaptação: Use petecas artesanais feitas com garrafas PET e penas coloridas.

Avaliação: Participação nas atividades, avaliar o desenvolvimento das habilidades motoras e observar o trabalho em grupo.



Plano de Aula 3: Brincando com os Jogos Apinajé (Parte 2)

Objetivo: Continuar a vivenciar os jogos e brincadeiras dos Apinajé, aprofundando o conhecimento sobre a cultura indígena.

Habilidades da BNCC:

EF35EF01: Experimentar e fruir jogos e brincadeiras de diferentes culturas.

EF35EF02: Respeitar o colega com quem está interagindo em jogos e brincadeiras.

EF35EF04: Participar de jogos que envolvam correr, saltar, lançar, girar e equilibrar-se.

Atividades:

Dança com Maracás: Adaptação: Use garrafas PET pequenas com pedrinhas ou grãos para criar maracás artesanais. Exemplo: Crie coreografias simples em grupo, incentivando a expressão corporal e o ritmo.

Plano de Aula 3: Brincando com os Jogos Apinajé (Parte 2)

Atividades:

Corrida dos Clãs: Adaptação: Divida os alunos em equipes representando diferentes clãs, com pinturas corporais ou adereços simples. Exemplo: Organize uma corrida de revezamento, incentivando o espírito coletivo e a cooperação.

Jogo da Flecha: Adaptação: Use flechas artesanais (varetas de madeira ou canudos) e organize uma corrida de revezamento. Exemplo: O objetivo é passar a flecha entre os participantes sem deixá-la cair.

Jogo da Bolinha: Adaptação: Use bolinhas de papel ou bolas de pingue-pongue para facilitar o jogo.

Avaliação: Participação nas atividades, avaliar o desenvolvimento das habilidades motoras e observar o trabalho em grupo.

PLANO DE AULA 4: INTEGRAÇÃO E REFLEXÃO

Atividades:

Exposição dos Trabalhos:
Compartilhamento dos desenhos e textos com outras turmas.

Integração com Outras Disciplinas:
Relação com história, geografia e artes.

Avaliação: Participação nas atividades, avaliar o desenvolvimento das habilidades motoras e observar o trabalho em grupo.

BENEFÍCIOS DOS JOGOS INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

BENEFÍCIOS FÍSICOS

Os jogos e brincadeiras dos Apinajé são excelentes para o desenvolvimento físico das crianças. Eles envolvem movimentos como correr, saltar, equilibrar-se, lançar e girar, que ajudam a:

Melhorar a coordenação motora:

Atividades como a Perna de Pau e o Pião exigem equilíbrio e precisão.

Desenvolver a força e a resistência: A Corrida com Tora e o Arco e Flecha trabalham a resistência muscular e a capacidade cardiovascular.

Promover a agilidade e a flexibilidade:

Brincadeiras como a Peteca e a Dança com Maracás envolvem movimentos rápidos e fluidos.

BENEFÍCIOS DOS JOGOS INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR


BENEFÍCIOS COGNITIVOS

Além dos benefícios físicos, os jogos indígenas também estimulam o desenvolvimento cognitivo das crianças:

Concentração e foco: O Arco e Flecha e o Pião exigem atenção e precisão, ajudando as crianças a desenvolverem a concentração.

Resolução de problemas: Brincadeiras em equipe, como a Corrida com Tora, incentivam a colaboração e a estratégia.

Criatividade: A confecção de materiais alternativos (maracás, petecas) e a criação de coreografias estimulam a imaginação e a expressão criativa.



BENEFÍCIOS DOS JOGOS INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

BENEFÍCIOS SOCIAIS E EMOCIONAIS

Os jogos e brincadeiras dos Apinajé também promovem o desenvolvimento social e emocional:

Trabalho em equipe: Atividades como a Corrida com Tora e a Peteca incentivam a cooperação e o respeito mútuo.

Valorização da diversidade: Ao conhecer e praticar os jogos indígenas, as crianças aprendem a respeitar e valorizar outras culturas.

Autoestima e confiança: A superação de desafios, como manter o pião girando ou acertar o alvo com o arco e flecha, aumenta a autoconfiança das crianças.

ATIVIDADES PRÁTICAS

Confecção de Materiais

Maracás: Usando garrafas PET, pedrinhas e fita adesiva, os alunos podem criar seus próprios maracás. Explique o significado cultural desse instrumento para os Apinajé.

Petecas: Com palha de milho, penas coloridas e fita adesiva, os alunos podem confeccionar petecas artesanais. Discuta a origem da peteca e sua importância na cultura indígena.

Arco e Flecha: Utilizando galhos flexíveis, barbante e varetas de madeira, os alunos podem montar arcos e flechas seguros para as atividades, ou ainda com o arco e flechas feitos de com papéis. Explique como esses instrumentos são usados pelos Apinajé.



Pinturas Corporais com Oficina de Indígenas Apinajé

Preparação:

Entre em contato com representantes da comunidade Apinajé para organizar uma oficina na escola. Explique o objetivo da atividade e convide-os a compartilhar seus conhecimentos com os alunos.

Prepare os materiais necessários, como tinta corporal atóxica (ou tinta guache) e pincéis.

Oficina com Indígenas Apinajé:

Conversa Inicial: Os indígenas podem começar contando sobre a importância das pinturas corporais em sua cultura, explicando os significados dos símbolos e padrões utilizados.

Demonstração: Eles podem mostrar como as pinturas são feitas e explicar o processo, desde a escolha dos desenhos até a aplicação na pele.



Oficina com Indígenas Apinajé:

Prática: Com a supervisão dos indígenas, os alunos podem se pintar uns aos outros, utilizando os padrões e símbolos aprendidos. Os indígenas podem orientar as crianças, garantindo que os significados culturais sejam respeitados.

Reflexão: Após a atividade, promova uma roda de conversa para que os alunos compartilhem suas experiências e o que aprenderam com os indígenas. Peça aos alunos que desenhem ou escrevam sobre a experiência, destacando o que mais gostaram e o que aprenderam sobre a cultura Apinajé.



Contação de Histórias

Pesquisa: Os alunos podem pesquisar lendas e mitos dos Apinajé, como histórias sobre a criação do mundo ou heróis indígenas.

Apresentação: Organize uma roda de contação de histórias, onde os alunos compartilham o que aprenderam.

Festival Cultural

Apresentações: Os alunos podem apresentar danças, músicas e jogos tradicionais dos Apinajé.

Exposição: Organize uma exposição com os materiais confeccionados pelos alunos (maracás, petecas, arcos e flechas) e os trabalhos artísticos produzidos.

Degustação: Se possível, inclua uma degustação de comidas típicas indígenas, promovendo uma experiência sensorial.

Considerações Finais

Chegamos ao final desta cartilha, mas a jornada de valorizar a cultura indígena nas escolas está só começando! Os jogos e brincadeiras dos Apinajé são mais do que atividades para as aulas de Educação Física: são uma porta para o respeito, a diversidade e a riqueza cultural. Ao trazer essas práticas para a sala de aula, você enriquece o aprendizado dos alunos e ajuda a formar cidadãos mais conscientes. E não se esqueça: convidar indígenas Apinajé para compartilhar suas tradições, como na oficina de pinturas corporais, é essencial para garantir autenticidade e respeito. Use essa cartilha como guia, adapte as atividades à sua realidade e inspire seus alunos a valorizar a cultura indígena. Juntos, podemos construir uma educação mais inclusiva e significativa!

SOBRE OS AUTORES

Miller Sorato Amorim de Souza



Possui Licenciatura em Educação Física pelo Centro Universitário Luterano de Palmas (CEULP/ULBRA) (2015). Pós-graduado em Educação Física Escolar e Educação Inclusiva. Mestrando em Educação Física Escolar pela Universidade Federal do Tocantins. Atualmente é professor de Educação Física efetivo no município de Araguaína -TO. Pesquisador na área de jogos e brincadeiras, Educação Infantil, Educação Intercultural, Cultura Indígena e Educação Física Escolar pesquisador do Centro de Formação, Extensão, Inovação e Pesquisa em Educação, Lazer e Saúde (CEPELS)

Ruhena Kelber Abrão



Doutor em Educação em Ciências, Química da Vida e Saúde (UFRGS). Mestre em Educação Física (UFPEL). Graduado em Pedagogia e Educação Física (FURG). Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Coordena, o Centro de Formação, Extensão, Inovação e Pesquisa em Educação, Lazer e Saúde (CEPELS). Professor do Mestrado Profissional de Educação Física e do Doutorado em Educação na Amazônia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 7 fev. 2025.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". Diário Oficial da União, Brasília, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 7 fev. 2025.

DA MATTA, Roberto. Um mundo dividido: A estrutura social dos índios Apinayé. Petrópolis: Vozes, 1976.

DE SOUZA, Miller Sorato Amorim; ABRÃO, Ruhena Kelber. TRADIÇÃO EM MOVIMENTO, JOGOS E BRINCADEIRAS DE MATRIZES INDÍGENAS: uma revisão de literatura. *Communitas*, v. 8, n. 19, p. 344-357, 2024.

GRANDO, Beleni Salète. Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: EduFMT, 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Censo Demográfico 2022. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 7 fev. 2025.

MOREIRA, Luiza; PERES, Juliana. Atividades culturais indígenas na educação física escolar. *Cadernos de Formação RBCE*, v. 10, n. 1, p. 45-60, 2019. Acesso em: 7 fev. 2025.

NIMUENDAJÚ, Curt. Os Apinayé. Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi, 1983. [Publicado originalmente em 1939].

NUNES, Ângela. No tempo e no espaço: brincadeiras das crianças A'uwe-Xavante. In: SILVA, A. L.; MACEDO, A. V. L.; NUNES, A. (Orgs.). *Crianças indígenas: ensaios antropológicos*. São Paulo: Global, 2002. p. 64-99.

TENÓRIO, Jederson Garbin; SILVA, Cinthia Lopes da. As práticas corporais indígenas como conteúdo da educação física escolar. *Revista Teoria e Prática da Educação*, v. 17, n. 1, p. 81-91, jan./abr. 2014.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

