



JOGOS ÉTNICOS-RACIAIS NO ESPAÇO EDUCATIVO: METODOLOGIAS, IMERSÃO CULTURAL E LUDICIDADE

Vanessa Silva Rodrigues¹
Brenda de Oliveira de Lima²
Luis Henrique Cordeiro³
Danielle Bastos Lopes⁴

“O brincar é a mais alta forma de pesquisa”

(EINSTEIN, Albert)

RESUMO

A proposta deste trabalho é apresentar jogos étnicos de diferentes culturas a serem trabalhados na Educação Básica. Entendemos que o currículo educacional no que tange o uso da Lei no 11.645/2008, que postula a obrigatoriedade do ensino da cultura e da história afro-brasileira e dos povos indígenas é em larga medida explicitado apenas nas disciplinas de ciências humanas. No entanto, a vasta epistemologia das culturas afro-brasileiras e ameríndias precisam estar inseridas em todo o currículo. Neste contexto, o artigo tem por objetivo propor a abordagem de jogos étnicos como recurso educativo, a fim de demonstrar que a diferença cultural pode ser trabalhada para além dos conteúdos históricos ou disciplinares. A metodologia foi dividida em três momentos: primeiro, foi feito um levantamento bibliográfico sobre os diferentes tipos de jogos étnicos de origem africana e indígena. Em seguida, foi feita uma análise dos conteúdos do material didático do departamento do Ensino Fundamental do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (Cap-UERJ). Finalmente, através de uma pesquisa de campo foram realizados os jogos "O Fio de Ariadne"; "Baralho Matemático"; e "Arco e flecha" na turma do 4º ano do Ensino Fundamental no CAP UERJ. Os principais resultados obtidos foram a exposição de diferentes tipos de jogos étnicos. Além disso, foi apontado que apenas 26 conteúdos do material didático são direcionados à cultura indígena, 25 à cultura afro-brasileira, 6 à cultura mulçumana/árabe, e 1 à cultura indiana. Finalmente, a pesquisa de campo possibilitou a inserção destas culturas mediante a realização dos jogos. Concluímos, então, que um currículo baseado na diferença, tende a superar os conteúdos eurocêntricos que ocasionam muitos preconceitos e exclusão. Portanto, a busca por uma educação que se desconstrói é um caminho para o desvio, para os caminhos nômades e a descolonização de saberes e culturas.

Palavras-chave: Jogos étnicos-raciais, Espaço educativo, Afro-brasileira, Indígena.

INTRODUÇÃO

A lei 11645/2008, que torna “obrigatório o estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio” foi publicada em 10 de março de 2008, no entanto, até o presente momento pode-se constatar que há algumas

¹ Graduando do Curso de Licenciatura de Letras (UERJ/FFP) - RJ, vanessa.srhp@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática (UERJ/IME) - RJ, brendangr90@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura de Pedagogia (UERJ/FFP) - RJ, lhenriquecordeiro2@gmail.com;

⁴ Professora Orientadora: professora adjunta (UERJ), daniellebastoslopes@hotmail.com.

rupturas em seu cumprimento. Uma prova disso é expressa na análise sobre as enunciações e autorias indígenas no material didático do Departamento do Ensino Fundamental do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp - UERJ) realizada pelo projeto de pesquisa "Pensando culturas ameríndias: a inserção/influências da autoria indígena na região Sudeste (2010-2018)", pela qual foi constatado que apenas 21% dos materiais didáticos possuem abordagem da temática indígena (BASTOS LOPES et al. 2021). Outro porém reside no fato de que a inserção das culturas assegurada por essa lei geralmente é feita apenas em datas comemorativas, como por exemplo, no “dia do índio” ou no “dia da consciência negra”, no entanto, se essas temáticas estivessem inseridas no currículo formal, os discentes entrariam em contato com essas culturas de uma maneira mais orgânica, ou seja, em atividades e dias comuns do tempo letivo.

Entende-se que a temática indígena e afro-brasileira, envolve toda uma diversidade epistemológica, isto é, existe a possibilidade de abordá-las em diversificadas áreas de conhecimentos, sendo que o que ocorre frequentemente é ela ser inserida apenas na área das ciências humanas. Nesse sentido, este artigo propõe a abordagem de jogos étnicos na Educação Básica, com o intuito de promover a integração de culturas. Para isso, primeiro foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os diferentes tipos de jogos étnicos, sua historicidade e como jogá-los. Posteriormente, para situar a questão da aplicação dessas temáticas em diferentes áreas de conhecimento, foi feita uma coleta de dados e estudo de caso a fim de analisar os conteúdos do material didático do departamento do Ensino Fundamental do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (Cap-UERJ) e perceber quantitativamente e qualitativamente as temáticas indígenas e afro brasileiras presentes nesses conteúdos, e finalmente foi feita a aplicação de alguns desses jogos em sala de aula. O artigo, portanto, apresenta dois jogos culturais, sendo eles: “O fio de Ariadne” e “Baralho matemático”. Logo depois, vêm os jogos que representam a cultura africana, Teca teca e Jogo Borboleta. Por fim, os jogos da cultura indígena, Arco e flecha e Pelota P’urhepecha. Em síntese, a abordagem de jogos étnicos na sala de aula é uma alternativa para fazer uso da lei já mencionada, e contribuir para uma educação mais inclusiva que supera os conteúdos eurocêntricos.

METODOLOGIA

A metodologia usada foi a quantitativa e qualitativa: num primeiro momento, foi feita a realização de um levantamento bibliográfico sobre os diferentes tipos de jogos étnicos de origem africana e indígena, tendo como pressuposto que o jogo, como prática social, engloba

manifestações lúdicas de forma que possibilita processos educativos. Seguidamente, a pesquisa foi realizada nos dados analisados pelo projeto de pesquisa "Pensando culturas ameríndias: a inserção/influências da autoria indígena na região Sudeste (2010-2018)" (BASTOS LOPES et al, 2021), e para ampliar esses dados, foi feito um estudo de caso nos mesmos materiais, no entanto, coletando observações sobre a presença de culturas não ocidentais além da cultura indígena. Finalmente, através de uma pesquisa de campo participativa foram realizados os jogos "O Fio de Ariadne"; "Baralho Matemático"; e "Arco e flecha", na turma do 4º ano do Ensino Fundamental no Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAP UERJ.

1. JOGOS CULTURAIS

O Fio de Ariadne

Historicidade: O jogo é baseado na história de Ariadne, filha do rei Minos, o rei de Creta, que se apaixonou por um jovem chamado Teseu. Há várias versões da história de Teseu e Ariadne.

Desenvolvimento do jogo: começa com uma discussão sobre o significado da palavra "mito". Após o debate é feita uma roda, em seguida, joga-se o novelo de lã para o primeiro aluno, que irá iniciar a história do mito de Ariadne novamente, mas trazendo um novo rumo para a história.

Baralho Matemático

Historicidade: É uma adaptação do baralho matemático utilizado para reforçar conceitos de operações numéricas. A diferença reside nos números expressos nas cartas, que passam a ser em algarismos romanos, podendo ser adaptados também para egípcios e babilônicos.

Desenvolvimento do jogo: O jogo é dividido em rodadas; Cada jogador começa com quatro cartas; Ambos os jogadores deverão escolher uma carta de seu baralho, e em seguida posicioná-las sobre a mesa, deixando visível a parte escrita; O primeiro que conseguir falar corretamente o número escrito na carta do adversário, captura ela e recupera a sua; Caso erre,

terá sua carta capturada pelo jogador adversário. Vence quem capturar todas as cartas do seu adversário.

2. JOGO DA CULTURA AFRICANA

Jogo Borboleta – Moçambique

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

Desenvolvimento do jogo: As peças se movimentam apenas em linha reta, para uma posição em que nenhuma outra esteja alocada; As capturas acontecem quando na casa seguinte a sua, estiver posicionada uma peça do jogador adversário, e a casa seguinte da peça do seu adversário não estiver posicionada nenhuma outra. Para capturar a peça o jogador deverá saltar por cima da peça do seu adversário, posicionar sua peça na casa vazia seguinte e capturar a peça em questão; Vence quem capturar todas as peças do seu adversário.

Teca teca (Amarelinha africana)

Historicidade: É um tipo de brincadeira diferente da amarelinha tradicional, originado do continente da África, e é feito de várias maneiras, dependendo do país de origem. A principal diferença desta brincadeira é que existem maneiras de duas ou mais crianças brincarem pulando em simultâneo.

Desenvolvimento do Jogo: Primeiramente é necessário desenhar o chão com o traçado do jogo, com giz, ou fita crepe. Formar um quadrado, com 16 quadrados menores dentro. Cada participante pode começar de um lado do quadrado tendo que pular para a direita ao mesmo tempo. A Teca Teca continua nesta sequência. Após saltarem até o último quadrado da direita, eles voltam ao seu quadrado de início no ritmo e pulam para o próximo quadrado, as



crianças se encontram no meio da amarelinha. Para dar ritmo à brincadeira é cantada a música: Minuê, minuê, le gusta la dance/ Le gusta la dancê, la dança, minuê.

3. JOGOS DOS POVOS AMERÍNDIOS

Arco e flecha

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

Desenvolvimento do Jogo: no evento, o jogo consiste basicamente em atirar a flecha para o alvo. Além disso, cada competidor tem direito a uma quantidade de tiros, a competição é individual, a distância do alvo e o arqueiro é de aproximadamente 30 metros. Vence quem consegue acertar o alvo ou se aproximar mais (ROQUE et al., 2017).

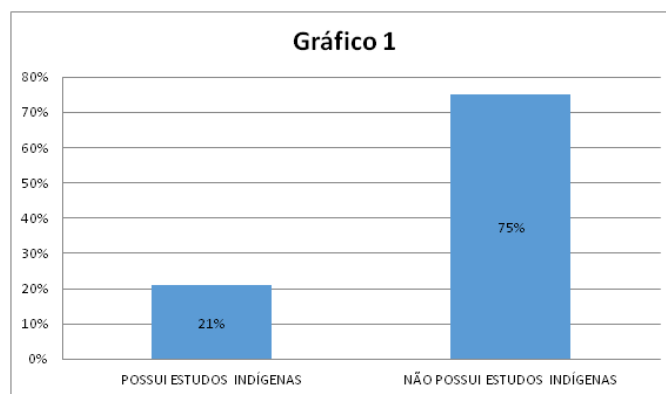
Pelota p'urhepecha

Historicidade: a pelota purépecha é um dos esportes mais conhecidos e populares em Michoacán (Estado do México), na língua purépecha é chamado de “*Uárukua Ch'anakua*”. Ele se assemelha ao jogo “hockey”. De acordo com a lenda, a atividade representa a comemoração do nascimento do sol e o equilíbrio do universo. Esse jogo é uma tradição com mais de 3500 anos que perdura até hoje para os povos ameríndios mexicanos (CRUZ, 2020).

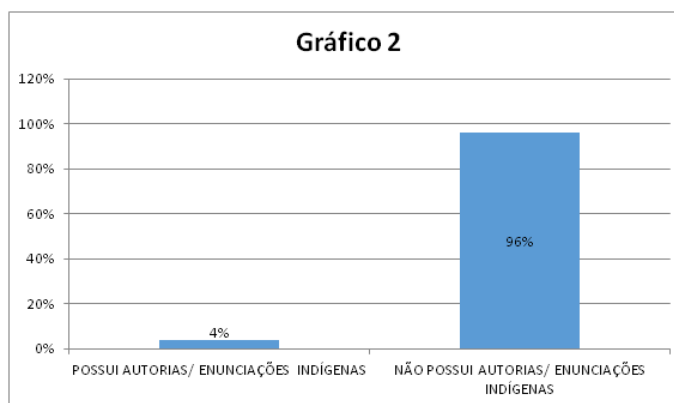
Desenvolvimento do jogo: o jogo consiste em duas equipes de cinco jogadores cada, e tem como objetivo levar a bola até o fundo do campo (ROQUE et al., 2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Sabendo que já se faz mais de uma década desde a sanção da lei 11.645/08 (BRASIL, 2008), e que apesar disso a temática indígena e afrobrasileira se restringe apenas aos conteúdos das ciências humanas. Através da análise realizada pelo projeto de pesquisa "Pensando culturas ameríndias: a inserção/influências da autoria indígena na região Sudeste (2010-2018)" sobre as enunciações e autorias indígenas no material didático do Departamento do Ensino Fundamental do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp - UERJ), pela qual foi constatado que apenas 21% dos materiais didáticos possuem abordagem da temática indígena e apenas 4% possui autorias indígenas (BASTOS LOPES et al, 2021). Como exposto nos gráficos 1 e 2:



Fonte: Danielle Bastos et al, 2021



Fonte: Danielle Bastos et al, 2021

Ademais, em 2022 foi realizada outra análise no material didático do mesmo instituto, sendo que desta vez incluindo a observação sobre outros tipos de atividades presentes nos arquivos e também observando a presença de outras culturas ditas não ocidentais. Como demonstrado na tabela 1:



Tabela 1- Análise do material didático do DEF

ANÁLISE DO MATERIAL DIDÁTICO DO DEPARTAMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL (DEF)				
PROJETOS	CULTURA INDÍGENA	CULTURA AFRO-BRASILEIRA	CULTURA ÁRABE	CULTURA INDIANA
BAIRROS		Morro da Providência e quarto de despejo		
PORTUGUÊS	O buraco no céu (Daniel Munduruku)	A lenda de Oxumarê	O jardim dos encantos	Holi: Festival Indiano
	Os filhos do trovão (Daniel Munduruku)	Conto africano: As duas mulheres e o céu	As mil e uma noite	
	Conto: Kabá Darebu (Daniel Munduruku)	Avaliação: Jongueira Tia Maria	Alibaba	
	Conto do fogo (Daniel Munduruku)	Avaliação: A pomba branca na Praça XV	Malala	
	A lenda do dia e da noite	Avaliação: Ananse e as histórias do Deus do Céu.		
	Deus Tupã	Avaliação: Como apareceu a escuridão		
	Povo tariano			
	Como surgiu a noite			
	Texto: Palavras Tupis			
	Avaliação: Declaração solene dos povos indígenas			
MATEMÁTICA				
CIÊNCIAS	Avaliação: Mapa das populações indígenas			
POVOS BRASILEIROS	Povos indígenas na cultura brasileira	Avaliação: Miscigenação		
	Antes de nós, os índios			
	Dia do índio			
	Mercúrio e Garimpo			
	Paisagem do Rio			
	Século XVI			
	Nome do Rio de Janeiro			

	O que significa Carioca			
	O Rio de Janeiro continua índio			
	Rio antes do Rio			
VALE PARAÍBA	DA	A vida dos escravos		
		Manuel Congo		
		Memorial Congo		
		Avaliação: Jongo e mapa de escravizados		
VÍDEOS E POWER POINTs	Aldeamento indígena	A expansão do café		
	Brasil Colônia 1	Consciência Negra		
	Mapa político do Brasil			
LINKS YOUTUBE	DO	Amazônia e Reservas Indígenas	Dia da Consciência Negra	Malala Yousafzai
		Fundação do Rio de Janeiro	Dandara	
			Africanos, Raízes do Brasil	
			Luíza Mahin	
			Jongo, calango e Folia	

Fonte: Acervo dos autores, 2022

Foi constatado que de 239 conteúdos incluindo diversas áreas de conhecimentos, e tipos de atividades, os estudos indígenas dentro dos arquivos (pastas) de projetos e avaliações permaneceram em 21. Todavia, ao acrescentar outras pastas como apresentações de powerpoint, vídeos, e links de youtube, passa a totalizar 26. Contudo, os que possuem autorias indígenas prevalecem em apenas 4 (contos do autor Daniel Munduruku). No que diz respeito a outras culturas, a análise aponta que 25 conteúdos discute e estuda a cultura afro-brasileira, 6 representam estudos da cultura mulçumana/árabe, e por fim, apenas 1 trata da cultura indiana.

Notou-se também que, como discutido anteriormente, na disciplina de Matemática, a quantidade de conteúdos étnicos é zero, e só há apenas uma menção ao mapeamento das populações indígenas em uma avaliação da disciplina Ciências da Natureza. O restante dos conteúdos se restringem às Ciências Humanas e Linguagens (Língua Portuguesa). Apesar de ter se deslocado dos conteúdos de História e Sociologia e ser bastante trabalhado na Língua

Portuguesa e Geografia. Essas culturas ainda não são devidamente trabalhadas nas áreas de conhecimento de Matemática e das Ciências da natureza.

Partindo do pressuposto de que o estudo das enunciações indígenas e a cultura afro-brasileira abrange em escala macro inúmeras áreas de conhecimentos, foram realizados os jogos "O Fio de Ariadne"; "Baralho Matemático" e "Arco e flecha" na turma do 4º ano do Ensino Fundamental no Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAP UERJ com o propósito de demonstrar na prática uma abordagem das culturas discutidas neste artigo através da ludicidade.

Através da demonstração de "arco e flecha", os discentes tiveram a oportunidade de experimentar ferramentas e tecnologias indígenas, tivemos uma boa participação da turma, com o uso do equipamento em mãos conseguimos elucidar a atividade de forma prática, aguçando a curiosidade e a participação de todos. Por conta disso, todos entenderam os objetivos e regras da brincadeira e esperaram atentamente a sua vez.

Figura 1- Arco e flecha



Fonte: Acervo dos autores

No jogo "O Fio de Ariadne", os alunos se mostraram engajados em descobrir o mito de Ariadne, e também se mostraram curiosos para conhecer as versões da história dos seus colegas. Na primeira etapa, obteve-se total atenção dos discentes para ouvir o Mito de Ariadnes, contado para todos em roda. Na segunda etapa, realiza-se o jogo em questão, nota-se que os alunos tiveram facilidade para continuar a narrativa, logo foi ouvido uma variedade de ideias para continuação da história deixada pelo colega. Contudo, o elemento principal para esta brincadeira é o fio de lã, pois todos esperavam ansiosos para segurá-lo e acrescentar um novo capítulo à história.

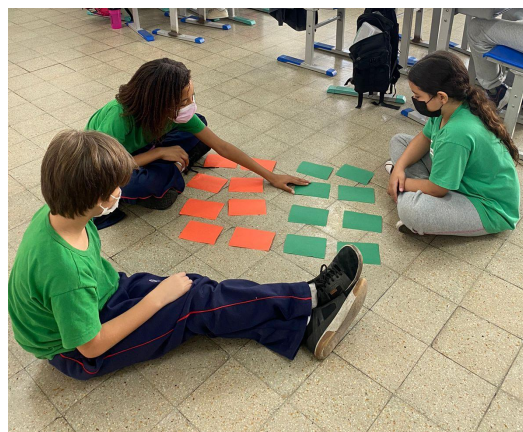
Figura 2- O fio de Ariadne



Fonte: Acervo dos autores, 2022

No "baralho matemático" os alunos se engajaram a participar formando suas próprias duplas além de jogar da forma que o professor orientou, se iniciou outros jogos derivados do baralho matemático com regras diferentes criadas pelos alunos, uma dessas regras foi a utilização de soma e multiplicação, o aluno que concluiu a conta no menor tempo ganha as cartas de sua dupla, outros alunos que se sentiram confortáveis em jogar, criaram torneios. Essa brincadeira acabou sendo utilizada como um passatempo em qualquer oportunidade de horário vago pelo resto do ano letivo.

Figura 3- Baralho matemático



Fonte: Acervo dos autores, 2022

Sob esse prisma, utilizar jogos de diferentes etnias em sala de aula foi uma proposta significativamente positiva, onde enriquecemos o capital cultural, tendo a oportunidade de trabalhar com diferentes brincadeiras. Os alunos se mostraram engajados em explorar mais



sobre a cultura e brincadeiras de outras etnias. Estimulando essa curiosidade, obtemos uma turma muito mais aberta a diferenças e entender outras narrativas históricas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o artigo buscou propor a abordagem de jogos étnicos no espaço educativo como uma alternativa de inserção cultural dos povos que mais vivenciam apagamentos e exclusão social, os povos à margem da popularidade hegemônica eurocêntrica e norte americana, pois promulgada uma lei que postula a obrigatoriedade da abordagem dessas culturas em sala de aula, no entanto, ainda há uma certa resistência da imersão dessas culturas de forma totalitária, como apresentado na análise do material didático do departamento do Ensino Médio da CAP UERJ, ou seja, os estudos das culturas afrobrasileiras e indígenas têm uma parcela bem pequena e muito marcada pelas ciências humanas e áreas da geografia, apesar de ter transcendido para as áreas de linguagens, ainda existe um enorme campo de conhecimento a ser explorado.

Nesse sentido, o texto apresenta, então, a abordagem de jogos étnicos que podem ser trabalhados nos conteúdos matemáticos como “Borboleta” da cultura africana e “Baralho matemático”. Os jogos da cultura indígena mencionados aqui, como são provenientes de um evento esportivo, ele se adequaria aos conteúdos de educação física ou artes, assim como o jogo “teca-teca” que corresponde a uma amarelinha africana.

O artigo conclui que a inserção de jogos étnicos na sala de aula mostrou-se uma alternativa eficiente no que tange a inserção cultural de diferentes etnias, e evidencia que a formulação de um currículo baseado na diferença para além dos conteúdos de ciências humanas tende a superar os conteúdos eurocêntricos que desde sempre colonizam hegemonicamente a educação, ocasionando preconceitos, estereótipos imaginários, hierarquização e individualismo. Portanto, a busca por uma educação que se desconstrói é um caminho para o desvio, para os caminhos nômades e a descolonização de saberes e culturas.

AGRADECIMENTOS

Nosso agradecimento é direcionado às populações indígenas latino-americanas e caribenhas, às populações afro-brasileiras e africanas, à Universidade do Estado do Rio de Janeiro, e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), promotora do projeto de pesquisa que financia este artigo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, G. A; COSTA, A. M. R. F. M. Jogos dos povos indígenas: integração e divulgação de culturas. **Connection line**, Várzea Grande, v.1, n. 8, p. 67 - 80, 2012. Disponível em: <<https://www.periodicos.univag.com.br/index.php>> Acesso em: 07 jul. 2022.
- BASTOS LOPES, D. Entre a terra e o céu guarani: uma conversa com B. Meliá. **Espaço ameríndio** (UFRGS), Porto Alegre, v.10, n.2, p. 289-298, 2016.
- BASTOS LOPES, D; GOMES, G. G. C; COSTA, J. M. Outras ontologias: uma pesquisa sobre autorias indígenas nos materiais didáticos (2019-2021). In: **VII Congresso Nacional de Educação** (VII CONEDU), 2021, Online. VII Congresso Nacional de Educação. p. 1-10. 3.
- BIBINI, F. Mito grego: o fio de Ariadne. **Vida em fio**. 28 de Março de 2022. Disponível em: <<https://vidaemfio.com.br/mito-grego-o-fio-de-ariadne/>>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Brasília: Senado Federal, 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm>. Acesso em: 07 de set. 2022.
- CAMARGO, P. Diversidade na amarelinha africana. **Tempo Junto**, São Paulo, 27 Julho 2019. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2019/07/24/diversidade-de-culturas-nabrinca-deira-de-amarelinha-africana/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CAMARGO, W. X. de. Jogos Mundiais Indígenas e as políticas de representatividade. **Ludopédio**, São Paulo, v. 100, n.29, 2017. Disponível em: <<https://ludopedio.org.br/arquivancada/jogos-mundiais-indigenas/>>. Acesso em: 07 jul. 2022.
- CRUZ, M. **Pelota purépecha, el juego milenario del sol**. Ciudad de México: Milênio, 2020. Disponível em: <<https://www.milenio.com/deportes/historia-pelota-purepecha-mexico-deportes-autoctonos>>. Acesso em: 13 jul. 2022.
- D'AMBRÓSIO, U. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.
- HERÓIS DA EDUCAÇÃO. **Música amarelinha africana - Le gusta la dance** (Rayuela africana) (Minuê, Minuê). Youtube, Maio de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sohf_4Zjpmo>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS**. Secretaria da Educação do Paraná, 2010. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=218>>. Acesso em: 08 jul. 2022.
- O MITO TESEU E O FIO DE ARIADNE**. A mente maravilhosa. Youtube, 12 de dezembro, 2021. Disponível em: <<https://amenteemaravilhosa.com.br/o-mito-teseu-e-o-fio-de-ariadne/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.



RAMOS, D. P; ALVES, S. B. B; BARBOSA, R. G. A importância do ensino da matemática por meio de jogos: um artigo original. **Anais do 3º Simpósio de TCC**, das faculdades FINOM e Tecsoma. 2020; 1308-1319.

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

ROQUE, L; TERENA, M; CALFIN, J. A; TERENA, T. **Jogos mundiais dos povos indígenas**: Brasil, 2015: o importante é celebrar. Brasília: PNUD, 2017. Disponível em: <https://d1p480y8ywg81t.cloudfront.net/media/signorelli/colegio/unesco/2018/3.3._brochura_-_jogos_mundiais_dos_povos_indigenas.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2022.

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

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

VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DE ARIADNE E TESEU?. Portal EBC - Empresa Brasil de Comunicação. 10 Dezembro 2015. Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/infantil/voce-sabia/2015/02/voce-conhece-historia-de-ariadne-e-teseu>>. Acesso em: 21 Jun. 2022.