



RELATO PROFISSIONAL

JOGOS E BRINCADEIRAS DE ORIGEM INDIGENA E AFRICANA

Alessandro Moroni Barbosa Rocha ¹
Diego Vinicius Oliveira de Lima ²
Gabriel dos Santos Martins ³
Gustavo Borgo Lopes⁴
Maria Vitoria da Silva Coraiola ⁵
Pedro Henrique Valenga da Silva⁶
Wellinton Bueno Antunes⁷

Resumo: Este relato de experiência, mostra a vivência dos acadêmicos do curso de bacharel em educação física do segundo período da instituição UNIFATEB no desenvolvimento de uma aula do projeto extensionista integrador 1, tendo como foco uma das atividades realizada em seu primeiro semestre, com o tema principal “Jogos e brincadeiras de origem indígena e africana”. Este projeto tem a intenção de divulgar a importância dos jogos e brincadeiras indígenas e africanas que preservam culturas ancestrais, ensinam valores como respeito, coletividade e sabedoria, fortalecem identidades e promovem uma educação mais inclusiva e consciente da diversidade. Cada membro irá relatar a construção e a aplicação do trabalho, divulgando sua metodologia e desenvolvimento no evento EPIC 2025.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; indígenas; africanas

Abstract: The objective of this experience report is to share the experience of second-semester undergraduate physical education students at UNIFATEB in developing a class for the Integrative Extension Project 1, focusing on one of the activities carried out in the first semester, with the main theme "Games and Plays of Indigenous and African Origin." This project aims to promote the importance of Indigenous and African games and play that preserve ancestral cultures, teach values such as respect, collectivity, and wisdom, strengthen identities, and promote a more inclusive and diversity-aware education. Each member will report on the development and implementation of the work, presenting their methodology and development at the EPIC 2025 event.

Key-words: Games; Plays; Indigenous; Africans

1. Professor do curso Ed.Física, pela UNIFATEB, câmpus Telêmaco Borba – e-mail: prof.alessandromoroni@gmail.com
2. Gradando do curso Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: diego.ro568@gmail.com
3. Gradando do curso de Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: gabriel.martins.6977@gmail.com
4. Gradando do curso de Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: gustavo.lopass2007@gmail.com
5. Gradando do curso de Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: mariacoraiola5@gmail.com
6. Gradando do curso de Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: pedrovalenga47@gmail.com
7. Gradando do curso de Ed.Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba e-mail: lineinot@gmail.com



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



1. INTRODUÇÃO

Este projeto tem como foco a preparação dos acadêmicos para o evento EPIC 2025, onde cada grupo irá apresentar seu relato de experiência sobre um tema vivenciado no primeiro Projeto Extensionista Integrador. Relato que acompanhará o grupo 4, e seu tema Jogos e brincadeiras indígenas e africanas.

No primeiro período do curso de Bacharelado em Educação Física da instituição UNIFATEB, em uma aula do Projeto Extensionista Integrador I, ocorrida no dia 03 de junho de 2025, foi proposto aos acadêmicos presentes, e seus respectivos grupos, que realizassem uma pesquisa sobre quatro jogos e brincadeiras de origem africana e indígena, selecionando apenas duas opções para serem apresentadas. Após as pesquisas, o grupo quatro — formado pelos alunos Diego Vinicius Oliveira de Lima, Gabriel dos Santos Martins, Maria Coraiola e Pedro Valenga — optaram por apresentar a brincadeira Mamba, de origem sul-africana, e o tradicional jogo mato-grossense, Xikunahaty.

2. DESENVOLVIMENTO

A atividade realizada pelo grupo quatro no primeiro projeto integrador I, Jogos e brincadeiras de origem indígena e africana, foi realizada por meio de duas etapas principais – Pesquisa e prática. Por meio de pesquisas, o grupo 4 encontrou o jogo indígena Xikunahaty e a brincadeira tradicional africana, Mamba. Segundo o autor Gabriel Garcia Borges Cardoso (2024) “O jogo Xikunahaty é um jogo praticado apenas por homens, tradicionalmente, pelos Paresi, Manoki, Nambikwara e os Enawenê-Nawê, no Mato Grosso. Através deste trabalho, o grupo pôde compreender que os jogos e brincadeiras indígenas e africanas não são apenas formas de lazer, mas expressões culturais riquíssimas, que carregam história, valores, tradições e modos de viver de diferentes povos.

Ao estudar e vivenciar essas práticas, ampliamos nossa visão sobre a diversidade cultural presente na Educação Física e reconhecemos a importância de valorizá-las no ambiente escolar e social. A apresentação no EPIC 2025 será uma oportunidade de compartilhar esse conhecimento com outros colegas e reforçar a necessidade de uma formação profissional comprometida com a inclusão, o respeito às diferenças e o resgate de saberes que fazem parte da identidade do nosso povo.

2.1 XIKUNAHATY

O Xikunahaty é disputado por duas equipes que podem possuir oito, dez ou mais atletas, e um capitão. É realizada em campo de terra batida, para que a bola ganhe impulso. A bola é feita artesanalmente de seiva da mangabeira, possui entre doze e quatorze centímetros de diâmetro. Durante o jogo, a bola deve ser tocada unicamente com a cabeça e evitando qualquer toque com outra parte do corpo, mas pode tocar o chão antes de ser rebatida pela outra equipe. A equipe que arremessa a bola marca um ponto se o jogador oponente não conseguir rebatê-la de volta com a cabeça.



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



O jogo tem duas formas de organização: jogam entre si as equipes formadas por jogadores parentes, e equipes formadas por jogadores com parentesco distante. De modo geral as partidas acontecem entre aldeias diferentes, e podem levar dias ou mesmo semanas até se definir o time vencedor. Tradicionalmente, cada partida envolve apostas pagas com arco e flecha, braceletes, cestaria, cocares e colares.

O Xikunahity possui estreita relação com o mito de origem do povo Paresi Haliti, no qual um ser superior orientou a forma com que o povo, que sairá da fenda de uma pedra, deveria viver e, em seguida, reuniu todos para jogar com a bola produzida do látex de Mangaba. Na tradição dos Paresi, Wazare, o primeiro de seu povo, já saiu ensinando os demais a jogarem o Xikunahity, mostrando significativamente que é a cabeça que deve dominar o corpo.

(Indígena praticando o Xikunahaty)



(Criado em 26/10/15 e atualizado em 27/10/15 Por Cibele Tenório Fonte: Portal EBC)

2.2 MAMBA

Já a brincadeira Mamba é originária da África do Sul. Para realizar essa brincadeira, primeiramente, devem-se marcar e estabelecer os limites da área do jogo. Após isso, um jogador deve ser escolhido para ser Mamba (cobra). O participante que for eleito cobra deverá correr ao redor da área marcada tentando apanhar os outros.

Quando um dos demais participantes forem pegos, ele segurará sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e, assim, o ajudará na caça dos outros jogadores sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas e outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último jogador a escapar da mamba vence a brincadeira.

A brincadeira Mamba segundo os autores (Jonathan Aguiar e Matheus Pinheiro) nos leva por meio dos seus aspectos lúdicos a criar associações, a



desenvolver as habilidades intelectuais e motoras onde põe em evidência o ato de correr, pegar e pular, que fazem parte das aptidões físicas. Assim, também, a reflexão de solucionar os conflitos que surgem entre vencer e perder a brincadeira, sabendo que ela resgatará o valor da cooperação.

Outro aspecto que podemos perceber é a inversão de papéis, na qual, uma hora, o participante está fugindo da cobra para não ser pego, já na outra, ele faz parte da cobra e ajuda a capturar os demais participantes. O mais encantador de brincadeiras nesse sentido é a liberdade para ser “herói” e “vilão” em um curto período.

(Crianças brincando de Mamba)



(Publicado em 12 de fevereiro de 2024 pelo autor Leonardo Valle)

2.3 NA PRÁTICA

Já na parte prática, o grupo quatro teve de mudar algumas regras para que o Xikunahaty fosse aplicado na quadra da instituição. O Xikunahaty é um jogo extremamente perigoso, onde vários indígenas se lesionaram gravemente em sua prática por se tratar de um jogo jogado apenas com a cabeça. Muitos acabam quebrando o pescoço quando se jogam no chão para cabecear a bola. Para tornar a prática mais segura e didática, resolvemos proibir os alunos de se jogarem ao chão, e quando a bola parava de pingar, o jogo parava e a bola era arremessada para cima para que voltasse a pingar e então dar continuidade a partida. Para a parte prática da brincadeira Mamba, não precisamos alterar nenhuma regra, tendo em vista que está brincadeira não possui alto risco de acidentes como o Xikunahaty, sendo assim, aplicamos a brincadeira da forma original, apenas detalhando como seria praticado na quadra.

Tabela 1: Etnias que jogaram o Xikunahaty na 5ª edição dos Jogos dos povos indígenas



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



Edição	Data	Etnias	Modalidades
V Jogos dos Povos Indígenas	14 a 21 de setembro de 2002	Araweté, Arara, Asurini, Bakairi, Bororo, Erikbaktsa, Fulni-ô, Gavião (RO), Gavião Parkatejê- PA, Guarani Mbya, Guató, Javaé, Kadiwéu, Kayapó, Kaingang, Kaiowá, Kalapalo, Kamayurá, Kanela, Karajá, Kariri, Krahô, Krenak, Krikati, Kuikuro, Matis, Maxacali, Mbya, Mehinaku, Munduruku, Ofaié, Pankararu, Parakanã, Paresi, Pataxó, Potiguara (PB), Saterê-Maués, Suruí (PA), Suyá, Tembê, Terena, Trumai, Tukano, Umutina, Wai Wai, Wuará, Xacriabá, Xavante, Xicrin	Arco e flecha, arremesso de lança, natação com travessia de rio, cabo de guerra, canoagem, corrida de tora, futebol masculino e feminino, corrida de velocidade (100m), corrida de fundo (5.000m), cabo de guerra, demonstrações de Zarabatana, Ronkrã, Kagót, Jãmparty Kaipy, Akô, Inssitró, Katulaywa, Jawari, Xikunahity e Tihimore.

Fonte: Jogos dos Povos Indígenas, Wikipédia (Última vez editada, 17 de out. 2024)

Os Jogos dos Povos Indígenas é um evento multiesportivo, criado em 1996 por meio de uma iniciativa indígena brasileira, do Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), com o apoio do Ministério do Esporte do Brasil. Sendo um dos maiores encontros esportivos culturais de indígenas da América.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste projeto possibilitou aos acadêmicos do curso de Bacharelado em Educação Física ampliar seus conhecimentos sobre jogos e brincadeiras de origem indígena e africana, reconhecendo-os como expressões culturais que vão além do simples entretenimento.

As experiências vivenciadas durante as etapas de pesquisa e prática revelaram a riqueza histórica, simbólica e social dessas manifestações, fortalecendo o entendimento sobre sua importância para a preservação de identidades e a promoção de valores como respeito, cooperação, coletividade e valorização da diversidade.

A adaptação do jogo Xikunahaty para um contexto escolar demonstrou a necessidade de conciliar a preservação cultural com a segurança dos participantes, enquanto a aplicação da brincadeira Mamba reforçou o potencial lúdico e inclusivo das práticas tradicionais africanas. Assim, o projeto não apenas cumpriu seu objetivo de estudar e vivenciar tais práticas, mas também evidenciou a relevância de integrá-las ao ambiente educacional como recurso pedagógico e formativo.

A apresentação no EPIC 2025 representará uma oportunidade significativa



para compartilhar este conhecimento com a comunidade acadêmica, promovendo o diálogo intercultural e incentivando futuros profissionais a incorporarem, em sua prática, atividades que respeitem e celebrem as heranças culturais presentes no Brasil.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao professor **Alessandro Moroni Barbosa Rocha** pela orientação e incentivo fundamentais para a realização deste projeto, ampliando nossa compreensão sobre a relevância cultural dos **jogos e brincadeiras indígenas e africanas**. E igualmente agradecemos aos nossos colegas de turma por terem participado das nossas práticas, e como ouvintes em inúmeras apresentações.

Por fim agradecemos à **UNIFATEB** pelo espaço de aprendizado e pela oportunidade de participar de projetos que valorizam a diversidade cultural e promovem uma formação pautada no respeito e na inclusão.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Débora Alfaia. Jogos coletivos e a ludicidade na escola. Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/items/738f02ae-57d8-4204-a145-166fea20b316>

RIBEIRO, Jaime. Jogos tradicionais e cultura lúdica. 2006. Disponível em: <https://ipleiria.academia.edu/JaimeRibeiro>

AGÊNCIA BRASIL. Projeto ensina cultura africana e afro-brasileira com brincadeiras. 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-01/projeto-ensina-cultura-africana-e-afro-brasileira-com-brincadeiras>

TEACHY. A influência das culturas indígena e africana nas brincadeiras e jogos brasileiros. Disponível em: <https://www.teachy.com.br/resumos/ensino-fundamental/3anoEF/educacao-fisica/a-influencia-das-culturas-indigena-e-africanas-brincadeiras-e-jogos-brasileiros-Expositiva>

NOVA ESCOLA. Brincadeiras africanas. Disponível em: <https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/arwwTXnCXfPQ65QBAuruZ2XrDyYDTAa7gPN4Qwnn mWbqXjWKwcxmQH5Ay52H/geo4-01und07-acao-propositiva-brincadeiras-africanas.pdf>

TODOESTUDO. africana. Disponível em: <https://www.todoestudo.com.br/educacao-fisica/amarelinha-africana>



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



REALIZE, Editora. Canais do CONEDU 2024. Disponível em:
https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV200_MD1_ID3502_TB108_26102024083355.pdf

BLOG Corporeidade e Ludicidade. Brincadeira africana: Mamba. 2018. Disponível em:
<https://corporeidadeeludicidade.blogspot.com/2018/11/brincadeira-africana-mamba.html>
TODAMATÉRIA.Enem. Disponível em
<https://www.todamateria.com.br/enem>

TV GLOBO, ANCINE, Jikunahaty: o futebol criado pelos índios antes mesmo do descobrimento do Brasil. Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/3200581>