CORPOREIDADE E INTERCULTURALIDADE: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM O JOGO DA ONÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Nathalia Cristina Cangussu DONEDA – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Câmpus Bauru. Mestranda no Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica; Professora na Secretaria da Educação do Estado de São Paulo – SEDUC (n.doneda@unesp.br)
Fernanda ROSSI – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Câmpus Bauru. Departamento de Educação.
Eixo 03 – Educação para as relações étnico-raciais
Palavras-chave: Interculturalidade. Cultura Indígena. Ensino Fundamental.

1. Introdução

Apesar da diversidade étnico-racial na formação de nossa sociedade, sabemos que a educação tem raízes profundas no eurocentrismo. A escola é um espaço de encontro de saberes e culturas, onde nos deparamos com corpos plurais, conhecendo e se reconhecendo, produzindo e reproduzindo.

Nesta perspectiva, é necessário que a escola adote um currículo intercultural, que preze por múltiplas expressões e linguagens, possibilitando ao corpo infantil experiências de produções culturais e de ampliação do repertório de vivências corporais, promovendo o diálogo entre os diferentes grupos culturais que compõem as culturas brasileiras. É necessária a construção e a efetivação de políticas de igualdade e de identidade no espaço escolar, superando práticas pedagógicas que excluem e folclorizam conteúdos e práticas culturais de pessoas negras, povos originários e tantos outros em prol da manutenção de privilégios de grupos considerados detentores de conhecimentos relevantes e universais. Uma educação na perspectiva intercultural prevê a construção de um “caminho para desvelar os processos de de-colonialidade e construir espaços, conhecimentos e práticas que permitam a construção de sociedades distintas” (Candau; Russo, 2010, p.165).

Buscando valorizar a diversidade cultural, o objetivo deste trabalho é relatar uma prática pedagógica com o Jogo da Onça, desenvolvida com uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, e refletir sobre as percepções dos(as) estudantes sobre possibilidades de vivência da cultura pela corporeidade.

2. Desenvolvimento

Este relato diz respeito à uma vivência realizada com 24 estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, matriculados em uma turma de 5º ano de uma escola da

Rede Estadual de Ensino, situada em uma cidade no interior de São Paulo. A escolha desta turma se deu pelo trabalho de longa data desenvolvido com os(as) estudantes sobre as culturas indígenas, africanas e afro-brasileiras. A coleta de dados se deu em entrevistas semiestruturadas posterior a vivência do jogo e notas de campo (Gomes, 2007), que foram posteriormente analisadas de forma qualitativa (Minayo, 2007) através de relato de experiência (Mussi; Flores; Almeida, 2021). Os nomes utilizados para apresentar os(as) estudantes são fictícios e foram escolhidos por eles(as).

Pautados nos interesses dos(as) estudantes, investigados previamente, realizamos a vivência do Jogo da Onça (ou Adugo - onça, na língua do povo Bóe Bororo), um jogo de tabuleiro que, segundo Aguiar (2025), colabora com a aprendizagem da história cultural dos povos originários. A vivência deste jogo propõe promover uma visão decolonial da história, não apenas incentivando a reflexão sobre a diversidade cultural, como também propiciando compreender que as representações indígenas na sociedade são muitas vezes estereotipadas e redutoras.

No jogo, temos 14 cachorros e 1 onça, a qual atua como a peça central, cujo objetivo é escapar dos caçadores (representados pelos cachorros) enquanto, ao mesmo tempo, tenta capturá-los. Esse papel, segundo Aguiar (2025), dialoga também com o perigo constante e a ameaça de forças externas, muitas vezes associadas aos conflitos e à sobrevivência dos próprios povos indígenas em tempos de colonização e opressão.

Para contextualizar, apresentamos a história, localização dos povos, os objetivos e regras do jogo, movimentação das peças, com formas de captura para a onça e estratégias para os cães e, em seguida, foram distribuídos tabuleiros confeccionados artesanalmente para que todos(as) estudantes pudessem experienciar ambos os papéis: de onça e de cachorros.

3. Resultados e discussões

Os(as) estudantes se mostraram atentos e participativos, sempre fazendo colocações, apontando reflexões sobre a importância da cultura e das memórias que este jogo carrega e a importância de valorizarmos e aprendermos sobre estes saberes na escola. Após a vivência, entrevistamos os(as) estudantes e vimos que estes relacionaram o uso de seus corpos como mediadores para experenciarmos culturas diferentes e ampliarmos nosso conhecimento e nossa percepção de mundo: “Eu utilizei meu corpo para fazer algo de uma cultura, que era o jogo da onça.” (Vitor). De acordo com Aguiar (2025), práticas e jogos tradicionais dos povos indígenas sul-americanos, refletem uma continuidade cultural e histórica que precede a colonização europeia.

Princesa diz que: “todas as culturas têm jogos diferentes, e esses jogos podem ser utilizados pelo corpo para conhecermos um povo novo.”, que dialoga com a fala feita por Renata: “A gente usa também nosso corpo pra jogar o jogo da onça. Tem relação porque o jogo da onça é da cultura indígena e o nosso corpo a gente pode vivenciar essa cultura e as outras.”. Tais apontamentos evidenciam a necessidade de repensarmos um currículo que preze pelas múltiplas expressões e linguagens culturais. Desta forma, ao desenvolvermos uma educação na perspectiva intercultural, promovendo práticas educativas que fomentem o diálogo entre os diferentes grupos culturais contribuem para a construção e efetivação de políticas de igualdade e de políticas de identidade no espaço escolar (Candau; Russo, 2010)

4. Considerações finais

Práticas pedagógicas que homogeneízam, controlam, silenciam e diminuem os sujeitos, seus corpos e a pluralidade de saberes e culturas continuam acontecendo. A escola, como um lugar de encontro, deve proporcionar espaços para que os (as) estudantes por meio de seus corpos, apropriem-se de saberes, explorem a diversidade, construam sua identidade e compartilhem suas experiências com os outros. O Jogo da Onça traz possibilidades para que os(as) estudantes se conectem com o conceito de memória ancestral, em um processo de ensino que privilegia a Interculturalidade e o reconhecimento dos saberes ancestrais. Ao reconhecer e valorizar a diversidade de conhecimentos e culturas na sala de aula, caminhamos em direção a uma educação mais democrática, equitativa, plural e igualitária – exatamente aquela que desejamos construir.

5. Principais referências

AGUIAR, A. de C. R. R. **O jogo da onça na sala de recursos multifuncionais: Narrativas e Práticas Sociais no Ensino de História**. 2025. 200f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História - ProfHistória) - Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2025.

CANDAU, V. M. F; RUSSO, K. Interculturalidade e educação na América Latina: uma construção plural, original e complexa. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 10, n. 29, p. 151-169, 2010.
GOMES, R. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. *In:* MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 26ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 26ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Revista práxis educacional**, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021.