# PRÁTICAS LÚDICAS INTERCULTURAIS NA ESCOLA: UMA BRINCADEIRA INSPIRADA NA CULTURA DO POVO MOKEN

Gabriel Müller RUEDA

Fabricia Cezario SILVA

Suzi Dornelas e Silva ROCHA

Denise Aparecida CORRÊA

Universidade Estadual Paulista

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

Departamento de Educação Física Faculdade de Ciências DEF/FC/UNESP-Bauru e

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFSCar)

Eixo 3 - Educação para as relações étnico-raciais

PROEC/UNESP - Bauru

gabriel.rueda@unesp.br

**Resumo**

Este trabalho apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida nas aulas de Cultura do Movimento, a partir de um projeto de extensão, da UNESP/Bauru, em parceria com a Escola José Ranieri, localizada no município de Bauru/SP. O objetivo foi compreender como práticas lúdicas inspiradas em diferentes culturas podem ampliar o repertório corporal dos estudantes e favorecer aprendizagens significativas no contexto escolar. A proposta consistiu na criação e vivência da brincadeira “Laboon e os Kabangs”, inspirada na cultura do Povo Moken, grupo originário do Sudeste Asiático. Inicialmente, os/as estudantes foram apresentados a aspectos culturais desse povo, especialmente sua relação com o mar, os deslocamentos e as formas coletivas de organização. Em seguida, participaram da brincadeira em diferentes espaços escolares, como quadra e pátio, com variações na organização dos papéis e no tempo de realização. Após a prática, responderam a um questionário com cinco perguntas abertas, analisadas qualitativamente. Os resultados indicaram aprendizagens relacionadas à cooperação, ao trabalho em grupo, ao respeito, à aceitação das diferenças, às habilidades motoras e à percepção sobre a influência do espaço nas dinâmicas do brincar. A experiência evidenciou que práticas lúdicas interculturais podem contribuir para uma educação mais plural, dialógica e sensível à diversidade, articulando corpo, cultura, convivência e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Práticas lúdicas. Povos originários. Jogos.

## 1. Introdução

As práticas corporais e lúdicas constituem importantes possibilidades pedagógicas para ampliar as experiências dos estudantes, favorecendo aprendizagens relacionadas ao corpo, à cultura, à convivência e à produção de sentidos. No contexto escolar, especialmente nas aulas de Educação Física e Cultura do Movimento, o jogo pode ser compreendido para além de uma atividade recreativa, assumindo um papel formativo que envolve relações sociais, imaginação, criação, cooperação e resolução de conflitos.

Ao considerar o jogo como prática cultural, amplia-se também a compreensão sobre os diferentes modos de brincar produzidos pelos povos ao redor do mundo. Nesse sentido, as práticas lúdicas tornam-se potentes ferramentas para promover experiências interculturais no espaço escolar, favorecendo o reconhecimento da diversidade cultural e o contato com diferentes formas de viver, sentir e se relacionar com o corpo e o movimento.

A presente pesquisa apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida a partir da criação da brincadeira “Laboon e os Kabangs”, inspirada na cultura do Povo Moken, grupo originário do Sudeste Asiático. A proposta buscou aproximar os/as estudantes de uma cultura pouco conhecida em seu cotidiano escolar, promovendo reflexões sobre cooperação, coletividade, estratégias e relação com o espaço.

O objetivo deste trabalho foi compreender como práticas lúdicas inspiradas em diferentes culturas podem ampliar o repertório corporal dos/as estudantes e favorecer aprendizagens significativas no contexto escolar.

## 2. Desenvolvimento

O jogo ocupa um espaço significativo nas discussões sobre educação e cultura, especialmente quando entendido como uma manifestação humana construída historicamente. Nesse sentido, o jogo vai além da simples recreação ou passatempo, assumindo diferentes significados conforme os contextos sociais e culturais em que está inserido. Assim, torna-se fundamental ampliar a compreensão sobre o jogo, valorizando saberes e práticas produzidos por diferentes povos e culturas, para além de perspectivas eurocêntricas.

Essa perspectiva contribui para pensar a Educação Física Escolar como espaço de valorização das diversidades culturais, rompendo com práticas centradas exclusivamente em conteúdos esportivos hegemônicos. Ao trabalhar com jogos e brincadeiras de diferentes povos, os/as estudantes podem ampliar suas referências culturais e corporais, construindo aprendizagens relacionadas ao respeito, à convivência e à alteridade.

A concepção freireana de educação também contribui para essa discussão. Paulo Freire (2014) compreende a educação como prática dialógica e emancipadora, na qual ensinar não significa transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção.

Dessa forma, os estudantes são reconhecidos como sujeitos históricos e culturais, capazes de interpretar, questionar e recriar suas experiências.

Quando práticas corporais inspiradas em diferentes culturas são inseridas no cotidiano escolar, amplia-se a possibilidade de construção de uma educação mais democrática e plural. O jogo deixa de ser apenas execução de movimentos e passa a envolver diálogo, problematização e produção coletiva de sentidos.

Além disso, essa discussão relaciona-se diretamente às Leis Federais 10.639/2003 (Brasil, 2003) e 11.645/2008 (Brasil, 2008), que estabelecem a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena nas escolas brasileiras. Embora as legislações estejam voltadas especificamente a essas culturas, elas também apontam para a necessidade de valorização da diversidade cultural e do enfrentamento de visões únicas e excludentes sobre os povos.

Nesse contexto, a Educação Física e a Cultura do Movimento apresentam importantes possibilidades pedagógicas, uma vez que permitem aos estudantes vivenciar corporalmente diferentes manifestações culturais, construindo aprendizagens que articulam corpo, cultura e convivência.

O presente trabalho caracteriza-se como um processo educativo de abordagem qualitativa, desenvolvida nas aulas de Cultura do Movimento, componente curricular integrante do Programa de Ensino Integral dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Rede Estadual de Ensino. A proposta também se fundamenta nas experiências vivenciadas em um projeto de extensão universitário, da UNESP/Bauru, realizado em parceria com a Escola José Ranieri, localizada no município de Bauru. O projeto busca promover vivências corporais e lúdicas pautadas no diálogo intercultural, na valorização da diversidade cultural e na ampliação do repertório de jogos e brincadeiras dos/as estudantes.

Tal experiência foi desenvolvida com estudantes de duas turmas de 5° ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, totalizando 64 participantes. A proposta consistiu na vivência da brincadeira Laboon e os Kabangs, inspirada na cultura do Povo Moken, grupo que vive em territórios próximos ao mar do Sudeste Asiático, especialmente na Tailândia e em Mianmar. Inicialmente, os/as estudantes foram apresentados a aspectos culturais relacionados ao Povo Moken, buscando contextualizar elementos de seu modo de vida, especialmente a relação com o mar, os deslocamentos e as formas coletivas de organização através de imagens e vídeos apresentados durante a contextualização da aula.

Posteriormente, foi realizada a vivência da brincadeira. A dinâmica foi organizada da seguinte forma:

- Um/a estudante assumia a função de “Laboon” (pegador);
- Dois/duas estudantes eram os “Kabangs”, responsáveis por transportar os colegas de mãos dadas;
- Os/as demais participantes deveriam atravessar de uma ilha segura até a ilha final junto aos “Kabangs”;
- os Kabangs precisavam transportar pelo menos seis estudantes para vencer;
- a Laboon vencia caso impedisse o transporte.

A atividade foi realizada em diferentes espaços escolares, como quadra e pátio, permitindo que os/as estudantes observassem as mudanças na dinâmica do jogo em cada ambiente. Também foram realizadas mudanças na organização da brincadeira com a adição de mais um “Kabang” e uma “Laboon”; além do controle do tempo para a travessia que era de 10 minutos. Após a experimentação da brincadeira, os/as estudantes responderam a um questionário com cinco perguntas abertas: 1) O que você aprendeu com a brincadeira?: 2) O que mais gostou?; 3) O que menos gostou?; 4) O que mudaria na brincadeira?; 5) O que observou quando a brincadeira foi realizada na quadra e no pátio?.

As respostas foram submetidas à análise categorial temática de conteúdos apresentada por Gomes (2009), a qual consiste em um agrupamento de ideias e expressões com base nos dados revelados a partir do procedimento sistemático de leitura cuidadosa, descrição de conteúdos e identificação dos núcleos de sentido. Assim sendo, essa análise qualitativa buscou identificar percepções dos/as estudantes relacionadas à cooperação, criatividade, participação e reconhecimento da diversidade cultural.

A análise das respostas dos/as estudantes evidencia que a brincadeira “Laboon e os Kabangs” possibilitou aprendizagens que ultrapassaram o desenvolvimento motor, envolvendo também aspectos sociais, culturais, afetivos e relacionais. As respostas demonstram que o jogo favoreceu experiências ligadas à cooperação, ao respeito às diferenças, à construção coletiva de estratégias e à compreensão das regras e dinâmicas do brincar.

Em relação às aprendizagens construídas, destacou-se fortemente a dimensão da coletividade. Muitos/as estudantes afirmaram ter aprendido “a trabalhar em grupo”, “a ajudar o outro”, “trabalhar em equipe” e “que juntos conseguimos mais rápido”. Essas falas revelam que a proposta promoveu situações de cooperação e interdependência entre os/as participantes, aproximando-se de perspectivas pedagógicas que compreendem o jogo como espaço de construção de vínculos e aprendizagens sociais.

As respostas também indicaram aprendizagens relacionadas às habilidades motoras, especialmente correr, desviar, desenvolver agilidade e velocidade. Expressões

como “aprendi a correr”, “ser mais ágil”, “aprendi a desviar quando estiver brincando” e “correr mais rápido” demonstram que os/as estudantes reconheceram o corpo e o movimento como elementos centrais da experiência.

Outro aspecto relevante refere-se aos valores e atitudes construídos durante o jogo. Os/as estudantes mencionaram “respeito”, “aprender a perder” e “aprender sobre competir”, além de reflexões importantes sobre inclusão e convivência, como na fala: “A respeitar as pessoas, pois se ela é devagar não podemos falar as coisas”. O mesmo para “os mais rápidos”. Essas respostas evidenciam que a brincadeira favoreceu reflexões sobre empatia, diferenças individuais e ética nas relações entre os/as colegas.

Quando questionados sobre o que mais gostaram, os/as estudantes destacaram principalmente as ações corporais da brincadeira, como correr, fugir, perseguir e desviar. A dinâmica do pega-pega, da perseguição e da travessia entre as ilhas aparece como elemento motivador da participação. Além disso, muitos/as demonstraram interesse pelos papéis assumidos no jogo, especialmente ser Laboon ou Kabang, indicando que a brincadeira estimulou imaginação, protagonismo e envolvimento com os personagens criados.

As respostas sobre o que menos gostaram revelaram questões importantes relacionadas à organização coletiva, às regras e às relações interpessoais. Alguns/algumas estudantes mencionaram incômodo por não serem escolhidos: “eu nunca era escolhido e quando eu ia ser, entraram na minha frente e não fui”; “das pessoas que ficavam reclamando”. Também apareceram dificuldades relacionadas ao deslocamento de mãos dadas e ao fato de alguns participantes possuírem mais habilidades motoras que outros. Esses apontamentos demonstram que o jogo também evidenciou tensões e conflitos presentes nas relações sociais dos/as estudantes, possibilitando que fossem discutidos pedagogicamente.

Ao sugerirem mudanças para a brincadeira, os/as estudantes demonstraram participação ativa e pensamento criativo. Surgiram propostas relacionadas à inclusão de novos desafios, mudanças nas regras, ampliação do número de participantes e transformações na dinâmica corporal, como correr sem dar as mãos: “Eu mudaria que a gente podia correr sem as mãos dadas” ou inserir elementos desafiadores como: “De ter um desafio parkour na ilha final” e “Acrescentaria ser tipo um pega-pega congela”. Entretanto, muitas respostas também afirmaram que “não mudariam nada”, indicando satisfação e envolvimento com a atividade proposta.

As observações realizadas sobre os diferentes espaços de realização da brincadeira também foram significativas. Os/as estudantes perceberam claramente as diferenças entre o pátio e a quadra, relacionando o tamanho do espaço às estratégias, ao nível de dificuldade e à organização do jogo. A quadra foi frequentemente apontada como

mais “espaçosa”, “emocionante” e favorável à movimentação, enquanto o pátio foi percebido como menor e mais difícil para correr e escapar. Essas respostas evidenciam que os/as estudantes conseguiram analisar criticamente como o espaço interfere nas possibilidades corporais e nas dinâmicas do brincar.

De maneira geral, as respostas indicam que a brincadeira “Laboon e os Kabangs” favoreceu aprendizagens corporais, sociais e culturais significativas. A atividade possibilitou não apenas o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também experiências relacionadas à cooperação, respeito, convivência, criatividade e valorização da diversidade. Além disso, ao aproximar os/as estudantes de referências culturais pouco presentes no cotidiano escolar, a proposta contribuiu para ampliar o repertório cultural dos/as estudantes e fortalecer práticas pedagógicas interculturais no contexto da Educação Física e da Cultura do Movimento.

## 3. Conclusões

A experiência com a brincadeira “Laboon e os Kabangs” demonstrou que práticas lúdicas inspiradas em diferentes culturas podem ampliar o repertório corporal e cultural dos/as estudantes, favorecendo aprendizagens significativas no contexto escolar. Ao vivenciarem uma proposta inspirada no Povo Moken, os/as estudantes puderam experimentar diferentes formas de movimentação, cooperação, criação de estratégias e interação com os colegas.

As respostas analisadas indicaram aprendizagens relacionadas às habilidades motoras, como correr, fugir, desviar e perseguir, e, também, evidenciaram aspectos sociais, como trabalho em grupo, ajuda ao outro, respeito, competição e aceitação das diferenças. As observações sobre a realização da brincadeira na quadra e no pátio mostraram que os/as estudantes perceberam como o espaço interfere nas dinâmicas do jogo e nas possibilidades de participação.

Portanto, é possível compreender que a inserção de práticas lúdicas interculturais nas aulas de Educação Física e Cultura do Movimento contribui para uma educação mais plural, dialógica e sensível à diversidade. A experiência reafirma o jogo como prática pedagógica capaz de articular corpo, cultura, convivência e aprendizagem, ampliando as possibilidades de aprender com o outro e com diferentes formas de brincar.

## 4. Principais referências

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 18 maio 2026.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 18 maio 2026.

CARDOZO, Nat. **Origem**. Tradução de Rubia Goldoni e Sérgio Molina. 1. ed. São Paulo: Livros da Raposa Vermelha, 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. *In:* MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 21. ed. 89 Petrópolis: Vozes, 2009. P. 67-79.