

PAZ

Carla de Oliveira Rodrigues
Fernanda de Souza Cardoso

Afrobrincando

Brincadeiras e Jogos dialogando com
as Relações Étnico-Raciais



CORAGEM

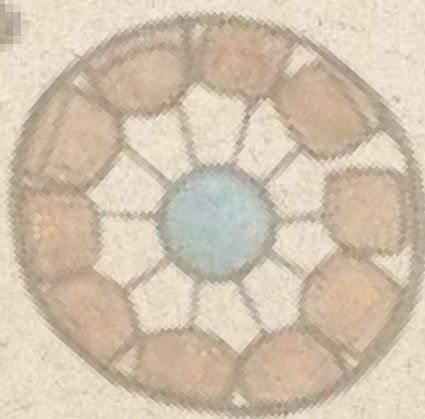




Carla de Oliveira Rodrigues
Fernanda de Souza Cardoso

AFROBRINCANDO:

Brincadeiras e jogos dialogando com as
Relações Étnico-Raciais



Unimontes

Universidade Estadual de Montes Claros



PROEF

Unimontes



Mestrado Profissional

Educação Física em Rede Nacional

R696

Rodrigues, Carla de Oliveira.

Afrobrincando: brincadeiras e jogos dialogando com as relações étnico-raciais / Carla de Oliveira Rodrigues, Fernanda de Souza Cardoso. – Montes Claros, MG: Unimontes, 2026.

44 p. : il.

Produto do Mestrado - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional/ProEF.

1. Educação física (Ensino fundamental). 2. Escolas - Exercícios e jogos. 3. Cultura afro-brasileira. 4. Relações étnico-raciais - Aprendizagem. I. Cardoso, Fernanda de Souza. II. Universidade Estadual de Montes Claros. III. Título.

CDD 371.337

Catlogação: Biblioteca Central Professor Antônio Jorge

Ficha Técnica



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS – UNIMONTES

Reitor: Wagner de Paulo Santiago

Vice-reitor: Dalton Caldeira Rocha

Pró-reitor de Extensão: Rogério Othon Teixeira Alves

Pró-reitora de Pesquisa: Maria das Dores Magalhães Veloso

Pró-reitor de Pós-graduação: Marlon Cristian Toledo Pereira

PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Coordenador nacional do ProEF: Willer Soares Maffei

Coordenadora adjunta nacional do ProEF: Denise Ivana de Paula Albuquerque

Coordenador do ProEF do polo Unimontes: Vinícius Dias Rodrigues

Coordenador adjunto do ProEF do polo Unimontes: Frederico Sander Mansur Machado

BRINCADEIRAS E JOGOS: DIALOGANDO COM AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

Autoria: Carla de Oliveira Rodrigues

Orientação: Fernanda de Souza Cardoso

Diagramação e Desing gráfico: Carla de Oliveira Rodrigues

Revisão: Rafael Silva Teixeira

"O brincar é a celebração da vida, entre os sorrisos e as lágrimas, os sonhos e as ilusões, entre as inclusões e exclusões, as quebras de paradigmas e os múltiplos olhares em busca de defesa que crianças, adultos, jovens idosos, precisam brincar, precisam conectar-se com suas histórias, ancestralidades e o mundo em sua volta que começa dentro de si e interage com o outro"

(Aguiar, 2022)

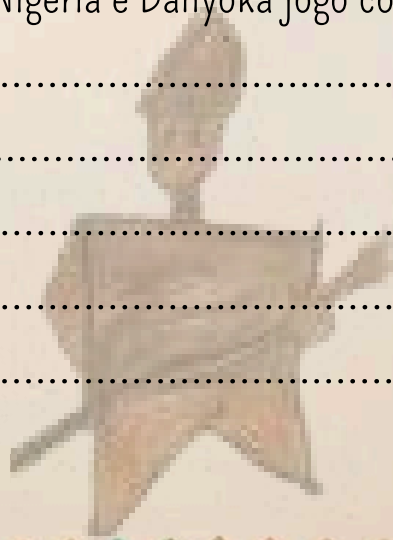
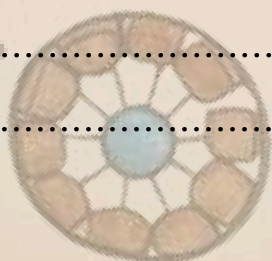
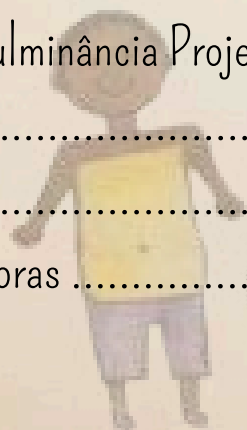


SUMÁRIO



Este sumário é interativo. Clique nos títulos para acessar diretamente as seções.

• Apresentação.....	8
• Sobre as ilustrações.....	9
• Introdução.....	10
• Estrutura do Projeto.....	12
• AULA 1: Dinâmica sobre a Percepção da África.....	13
• AULA 2: Buscando pessoas negras em que eu posso me espelhar.....	15
• AULA 3: Jogo da Memória - Imagens que Empoderam.....	18
• AULA 4: Explicando sobre identidade racial, discutindo sobre colorismo, miscigenação, pessoas pardas e pretas.....	21
• AULA 5: Apreciando a Ancestralidade e Cultura Africana.....	25
• AULA 6: Amarelinha Africana - Conectando Cultura e Diversão.....	28
• AULA 7: Jogo Shisima - Uma Brincadeira Tradicional da Quênia.....	31
• AULA 8: "Pegue o Bastão" - Atividade Tradicional do Egito.....	35
• AULA 9: Jogo Da ga- Brincadeira da Gana e Nigéria e Banyoka jogo cooperativo de Zâmbia e do Zaire.....	38
• AULA 10: Culminância Projeto: "Ubuntu"	40
• Ubuntu.....	42
• Referência	43
• Sobre as autoras	44



APRESENTAÇÃO



Queridos professores e professoras,

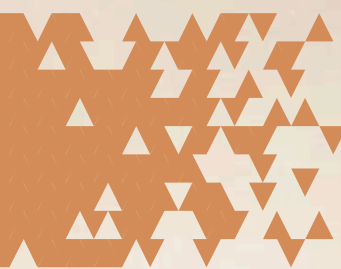
Este recurso pedagógico foi construído a partir de estudos, pesquisas e análises provenientes do Mestrado Profissional em Educação física (PROEF) na Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes) - resultante da pesquisa de dissertação intitulada: Educação Física escolar em diálogo com as Relações Étnico-Raciais: Uma proposta de intervenção com as brincadeiras e jogos.

É um recurso pedagógico para o professor e a professora, sendo uma cartilha em forma de convite, para iniciarem — ou fortalecerem — o trabalho com as Relações Étnico-Raciais (ERER). O objetivo central da cartilha é possibilitar a construção de novas formas de aprendizagem e desenvolvimento, oferecendo repertório aos docentes para quem possam acessar e pensar sobre as culturas afro-brasileira e africana. O material pode ser utilizado com alunos do ensino fundamental (anos iniciais), especificamente turmas do 4º e 5º anos, bem como com turmas dos anos finais do ensino fundamental.

Reconheço que muitos de nós nos sentimos inseguros ou perdidos diante de determinadas temáticas, e é nesse contexto que apresento o projeto de intervenção “Afrobrincando: Brincadeiras e Jogos dialogando com as Relações Étnico-Raciais”. Ele não representa a única forma de abordagem dessa temática, mas uma proposta, podendo ser adaptado às diferentes realidades escolares e gerar novas possibilidades de ensinar e aprender.

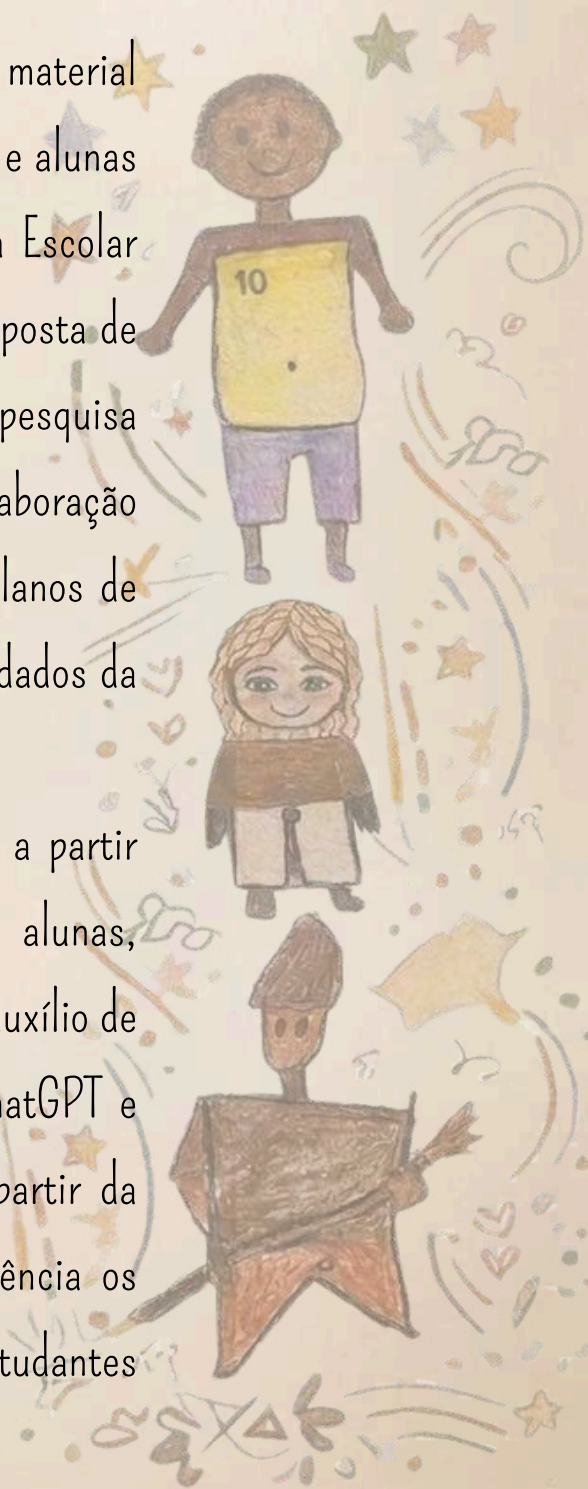
Carla de Oliveira Rodrigues.

Sobre as ilustrações



Todos os desenhos e ilustrações que compõem este material são inspirados nas produções realizadas pelos alunos e alunas participantes da pesquisa intitulada Educação Física Escolar em Diálogo com as Relações Étnico-Raciais: uma proposta de intervenção com brincadeiras e jogos. Essa pesquisa constituiu a base de estudo e planejamento para a elaboração desta cartilha. Do mesmo modo, foi por meio dos planos de aula aqui apresentados que se viabilizou a coleta de dados da referida investigação.

Ressalta-se que parte das ilustrações foi elaborada a partir dos desenhos originais produzidos pelos alunos e alunas, sendo posteriormente digitalizadas e tratadas com o auxílio de ferramentas de Inteligência Artificial (IA), como ChatGPT e Gemini. Outras ilustrações foram desenvolvidas a partir da inspiração nessas produções, mantendo como referência os elementos, traços e significados construídos pelos estudantes ao longo do projeto.



INTRODUÇÃO



A intencionalidade de utilizar as brincadeiras e os jogos como dispositivos pedagógicos para problematizar questões relacionadas à identidade racial, à cultura, ao racismo, por meio do diálogo, da reflexão e das vivências corporais, justifica-se pelo fato que o jogo é espaço para exercitarmos a imaginação, o prazer, a necessidade, a diversão e a seriedade. E esses elementos são essenciais para que se institua uma educação significativa, para além de um ensino rígido e tradicional, fundamentado no(a) docente que transmite o conhecimento, sendo este ensino “baseado no prazer, na real necessidade, que parte do próprio olhar do estudante na diversão, [...]” (Fernandes; Mendes, 2021, p. 216).

Além de fortalecer a implementação da Lei nº 10.639/2003, este projeto visa ir além de ações pontuais, integrando a temática afro-brasileira e africana ao cotidiano das aulas de Educação Física.

Ao trabalhar com o corpo e com as práticas corporais, a Educação Física mostrou-se um campo potente para a valorização das culturas afro-brasileiras e africanas, que historicamente têm sido negligenciadas no espaço escolar e, de forma ainda mais acentuada, no campo da própria Educação Física, tradicionalmente marcada pela valorização de práticas corporais de matriz colonial, eurocêntrica e esportivista, que privilegiam determinados corpos, saberes e culturas, em detrimento de outras, inclusive das culturas locais.

Contrariando uma perspectiva não reflexiva e superficial, é que propomos o diálogo da Educação Física com a EREER, envolvendo a unidade temática “brincadeiras e jogos”, intencionando que, por meio desta proposta, seja possível apresentar um caminho para abordar a temática nas aulas do referido componente curricular e contribuir para a construção de um espaço escolar que promova ações que façam sentido para a realidade dos(as) discentes.

INTRODUÇÃO



Para Maranhão (2016, p. 68) a Educação Física escolar pode contribuir com a constituição “da identidade negra em pessoas negras e não negras por intermédio de vivências e reflexões socioculturais da memória, história e legados, garantindo representatividades plurais nas propostas educacionais”.

O cenário poderá ser alterado na medida em que os corpos de nossos(as) alunos(as) negros e negras, ultrapassem a barreira de corpos objeto e sejam reconhecidos como corpos sujeitos (Maranhão, 2016). Desta maneira, “o desafio da educação física é promover a cultura negra, na qualidade de eixo orientador das experiências e práticas curriculares” (Nobrega, 2020, p. 58).

Carla de Oliveira Rodrigues

Fernanda de Souza Cardoso

ESTRUTURA DO PROJETO: AFROBRINCANDO



- Plano de aula 1: Dinâmica sobre a percepção da África.
- Plano de aula 2: Buscando pessoas negras em que eu posso me espelhar.
- Plano de aula 3: Jogo da Memória com imagens que empoderam; Confeção e aplicação do Jogo da Memória.
- Plano de aula 4: Explicando sobre a identidade racial, discutindo sobre a miscigenação, pessoas pardas e pretas.
- Plano de aula 5: Apreciando a ancestralidade e cultura africana, com a exibição do vídeo: “Meu nome é Maalum”.
- Plano de aula 6: Amarelinha Africana: conectando cultura e diversão.
- Plano de aula 7: Jogo Shisima uma brincadeira tradicional do Quênia.
- Plano de aula 8: Pegue o Bastão, atividade tradicional do Egito.
- Plano de aula 9: Jogos: Da ga (brincadeira popular em Gana e na Nigéria) e Banyoka (jogo cooperativo de Zâmbia e do Zaire).
- Plano de aula 10: Culminância do projeto intitulado “Ubuntu”.



Plano de aula 1: Percepção sobre a África

Esta aula está estruturada para ser ministrada em uma única sessão, mas ela pode ser dividida em duas. Caso seja necessário dividir, sugerimos que a parte da avaliação e reflexão seja reservada para a segunda aula.

Objetivo

Trabalhar a percepção dos alunos sobre a África, estimulando um diálogo interativo e lúdico, além de promover o trabalho em equipe.

Introdução

Inicie a aula com o questionamento disparador: "O que vem à sua mente quando você pensa sobre a África?". O objetivo aqui é colher as primeiras impressões e repertórios prévios dos estudantes sem julgamentos iniciais.

Organização/ Preparação

- Local: A atividade pode ser realizada na quadra ou em sala de aula, desde que haja espaço para os grupos se espalharem.
- Divisão de Grupos: Divida a turma em equipes de forma aleatória para estimular a interação entre diferentes perfis.
- Materiais Necessários: folhas de papel cartaz ou cartolina, kit de escrita (lápis, canetas, hidrocores e pincéis atômicos), um mapa impresso do contorno da África para cada grupo (ou orientação para que desenhem o formato do continente no centro do papel).

Nota: Recomenda-se solicitar parte do material de desenho aos alunos na aula anterior.

Dinâmica da atividade

Cada grupo deve fixar o mapa no centro do cartaz e inserir o título: "O que entendemos sobre a África". A partir do centro, os alunos devem:



Plano de aula 1: Percepção sobre a África



Dinâmica da atividade

- Puxar setas (mapa mental) indicando conceitos, sentimentos, países, elementos culturais ou geográficos que associam ao continente.
- Participação Coletiva: Reforce que todos os membros devem contribuir.
- Espaço Seguro: Destaque que, nesta etapa de levantamento, não existe "certo ou errado"; o foco é externalizar o imaginário coletivo da turma para posterior debate e mediação do professor.

Avaliação e Reflexão: O Diálogo Mediado

- Configuração do Espaço: Organize a turma em um círculo. Esta disposição é fundamental para promover uma comunicação horizontal, permitindo que todos se visualizem e se sintam integrados ao debate. Coloque os cartazes produzidos no centro do círculo, criando um "tapete de ideias" que servirá de base para a discussão.
- Socialização das Percepções: Cada grupo terá um tempo breve para apresentar seu cartaz, explicando o porquê da escolha das palavras e conceitos. Neste momento, o papel do professor é de escuta ativa, observando as recorrências e os pontos de vista apresentados pelos estudantes.
- Sugestão de Recurso: Utilize fotografias de metrópoles africanas modernas, centros tecnológicos, grandes cientistas, filósofos e artistas contemporâneos. Trazer curiosidades que fujam do senso comum ajuda a substituir a visão de carência por uma visão de potência.

Referência

Inspirada na aula proposta por Lavinia Rocha¹ em seu projeto 'África: um continente diverso', convido você a assistir ao vídeo publicado por ela em sua rede social. Esse vídeo foi a principal inspiração para a aula inaugural deste projeto de intervenção.

Clique aqui



Plano de aula 2: Buscando pessoas negras em que eu posso me espelhar.

Esta aula está estruturada para ser ministrada em uma única sessão, mas ela pode ser dividida em duas.

Objetivo

Desconstruir o estigma da escravidão mediante o estudo de personalidades negras inspiradoras e suas contribuições para a história global.

Introdução

Esta aula servirá como complemento da primeira aula. A proposta é trabalhar com imagens que serão usadas para criar um jogo da memória confeccionado pelos próprios alunos, com a ajuda do professor ou professora. A atividade deverá ser realizada na sala de informática da escola, ou com uso de datashow e notebook;

Organização/ Preparação

- Primeiro Momento: Pesquisa das Imagens:

Neste primeiro momento da aula, os alunos e alunas serão organizados em grupos de até três integrantes, considerando a quantidade de estudantes e a disponibilidade de equipamentos tecnológicos, como computadores, tablets ou notebooks, que serão utilizados para a pesquisa. Em seguida, será solicitado que cada grupo realize uma pesquisa sobre pessoas negras que possuam representatividade no cenário mundial, abrangendo diferentes áreas, como cultura, ciência, esportes, política e artes.

- Antes do início da pesquisa, o(a) professor(a):

Deverá ampliar o repertório dos estudantes, apresentando algumas figuras de referência que sirvam de inspiração, como reis e rainhas africanos (as), personalidades históricas, artistas, atletas e outras pessoas negras de destaque. Essa mediação inicial tem como objetivo orientar e enriquecer o processo investigativo, possibilitando que os alunos e alunas ampliem suas escolhas durante a pesquisa.



Plano de aula 2: Buscando pessoas negras em que eu posso me espelhar.



Sugestões de pesquisa:

→ [Clique aqui](#)

[Clique aqui](#)

[Clique aqui](#)

Dinâmica da atividade

Será explicado aos estudantes que as imagens encontradas deverão ser salvas, pois serão utilizadas na confecção do Jogo da Memória, atividade que será desenvolvida na aula seguinte. Caso algum grupo não consiga salvar as imagens, o(a) professor(a) deverá orientá-los a registrar, em uma folha, o nome das pessoas pesquisadas, para que, posteriormente, possa auxiliar o grupo na obtenção do material necessário.

- Sugestão: Para facilitar o processo de pesquisa, o(a) professor(a) pode organizar os grupos de modo que, em cada um deles, haja pelo menos um estudante com maior familiaridade no uso da internet e do computador, caso esse seja o principal instrumento utilizado para a pesquisa.

- Segundo momento:

Neste momento, oriento os alunos e alunas quanto à formatação das imagens, ajustando-as ao tamanho adequado para a confecção das peças do jogo. Quando realizei essa atividade, utilizei a medida de 5 cm x 5 cm, porém essa escolha pode variar de acordo com o objetivo da aula e a preferência do(a) professor(a). Caso os estudantes não saibam realizar a formatação, ensino o procedimento e vou oferecendo assistência conforme as dúvidas surgem. Procuro, ainda, orientar os alunos e alunas a se ajudarem mutuamente, incentivando a colaboração entre os grupos, de modo a favorecer o desenvolvimento da aula e a autonomia dos estudantes.

Plano de aula 2: Buscando pessoas negras em que eu posso me espelhar.



- Alternativa e sugestões para a adaptação da falta de recursos e materiais:

1- Uma boa alternativa, caso a realidade da escola não disponha de equipamentos que possibilitem a pesquisa em grupos, é realizar a pesquisa juntamente com os alunos e alunas, garantindo a participação e a escuta de todos e todas. Para isso, pode-se conectar um notebook ao data-show, permitindo que as imagens e informações sejam visualizadas coletivamente.

2- Caso a escola não disponha de acesso à internet, o(a) professor(a) pode levar previamente as imagens selecionadas por sua escolha. Recomenda-se optar por pessoas negras de diferentes contextos, como nas áreas esportiva, artística e intelectual, além de reis e rainhas africanos (as) ou até mesmo pessoas do próprio contexto escolar ou da cidade, de modo a ampliar as referências e aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes.

Avaliação e Reflexão: O Diálogo Mediado

Além da observação direta, a avaliação poderá ser complementada por uma roda de conversa final, na qual os alunos e alunas serão convidados a relatar o que aprenderam, quais figuras chamaram mais atenção e por que consideram importante conhecer e valorizar essas personalidades.

Materiais

Recursos digitais, internet, computadores e datashow.

Plano de aula 3: Confecção do Jogo da memória

Esta aula está estruturada para ser ministrada em uma única sessão, mas ela pode ser dividida em duas.

Objetivo

Utilizar as imagens pesquisadas pelos alunos para criar um jogo da memória que promova o empoderamento e o reconhecimento de figuras negras inspiradoras.



Introdução

Com as imagens pesquisadas pelos alunos na aula anterior, o professor selecionará as mais adequadas e montará o jogo da memória em um aplicativo como o Word.

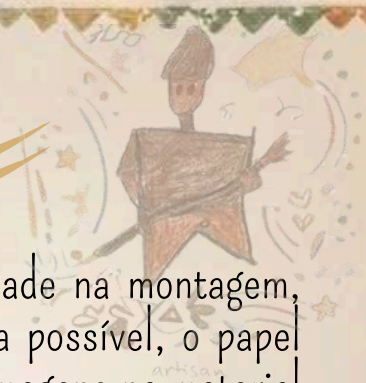
Após a montagem, o professor fará a impressão das cartas do jogo. A quantidade de jogos de memória a ser impresso dependerá do número de alunos na turma. O objetivo é que cada grupo tenha entre três e quatro participantes, portanto, a divisão dos jogos será feita conforme o número de alunos. A divisão dos grupos pode ser feita na aula anterior, quando as pesquisas sobre as imagens estão sendo realizadas. Assim, o professor já pode organizar os alunos em grupos de três ou quatro, facilitando a dinâmica do jogo.

Organização/ Preparação

Preparação do Jogo

- Local: A atividade pode ser realizada na quadra ou em sala de aula, desde que haja espaço para os grupos se espalharem.
- Divisão dos grupos: Os mesmos grupos escolhidos na aula anterior na pesquisa das imagens.
- Preparação Antecipada do Material: > Para otimizar o tempo em sala de aula, o(a) docente deve levar as imagens previamente impressas.
- Sugestão de Formatação: No Word, padronize as imagens de todos os grupos em um tamanho único (sugestão: 4x4 cm ou 5x5 cm). Isso garante a uniformidade estética e funcional do jogo.

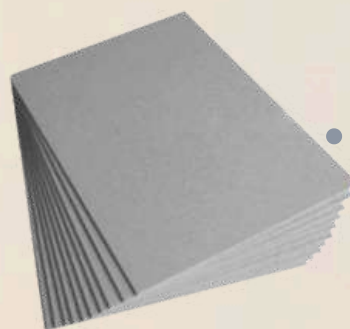
Plano de aula 3: Confeção do Jogo da memória



- Dica de Impressão: Para um acabamento superior e maior agilidade na montagem, recomendamos o uso de papel fotográfico adesivo. Caso não seja possível, o papel sulfite comum também funciona bem. Nesse caso, após colar as imagens no material da base, sugerimos cobri-las com fita adesiva larga ou papel contact para aumentar a resistência e durabilidade do seu jogo.
- Sobre as bases das peças: As peças do jogo podem ser confeccionadas sobre papelão resistente ou papel paraná. O professor tem a opção de fornecer o material ou solicitar que os estudantes o tragam, orientando-os previamente sobre as dimensões necessárias. Uma dica importante: peça que cortem a base com uma sobra de 0,5 cm a 1 cm em relação ao tamanho da imagem. Para quem busca ainda mais praticidade e resistência, as placas de MDF já cortadas são uma excelente alternativa, tornando a confecção mais rápida e garantindo um jogo muito mais durável. Essas peças em MDF são facilmente encontradas na internet, já cortadas e com um valor bem acessível.



• placas de MDF



• papel paraná

Dinâmica da atividade

Com o jogo pronto, os alunos poderão começar a brincadeira! O objetivo é que, enquanto jogam, se divirtam e, ao mesmo tempo, se inspirem nas figuras representadas nas cartas. Essa é uma oportunidade para que aprendam mais sobre essas figuras negras de destaque e compartilhem suas percepções durante o jogo. A ideia é que a brincadeira possa ser realizada no momento do recreio ou até mesmo em casa. Como a atividade é feita em grupos, é importante que haja revezamento entre os integrantes da equipe. Oriente aos alunos e alunas que zelem pelo material, que será essencial para outras aulas do nosso projeto de intervenção. E, caso surjam curiosidades sobre as imagens, que pesquisem e leiam sobre a pessoa retratada em cada uma delas.

Plano de aula 3: Confecção do Jogo da memória

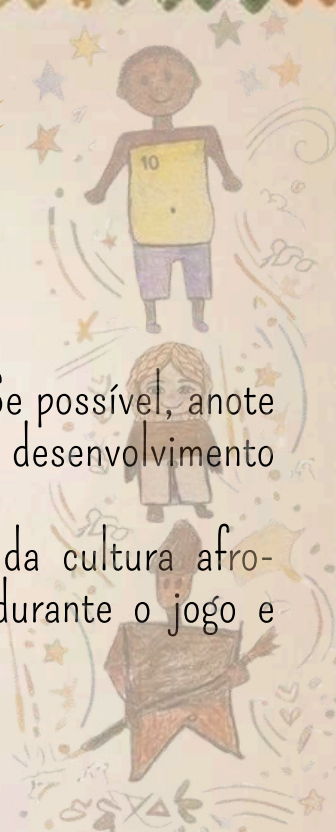
Avaliação e Reflexão: O Diálogo Mediado

Oriento que o professor/professora observe todos momentos das aulas. Se possível, anote todo o processo da aula para que, ao final, você possa observar e avaliar o desenvolvimento da atividade.

Observar se o aluno tem demonstrado reconhecimento e valorização da cultura afro-brasileira e africana, evidenciada pelas falas, associações realizadas durante o jogo e reflexões compartilhadas.

Materiais

Papel, cartolina ou papelão, tesoura, placas de mdf (opcional), durex largo ou papel contact, impressora, computador, cola, ou papel adesivo.



Olá, colegas! Aqui estão dois exemplos do jogo pronto produzido pelos meus alunos e alunas. O material foi construído com placas de MDF e papel adesivo.



*Imagens do meu acervo de pesquisa (2025).

Plano de aula 4: Explicando sobre a identidade racial, discutindo sobre miscigenação, pessoas pardas e pretas.



Esta aula está estruturada para ser ministrada em uma única sessão, mas ela pode ser dividida em duas.

Objetivo

Promover a reflexão dos estudantes sobre identidade racial, abordando o processo histórico de miscigenação no Brasil e as categorias raciais (pretos, pardos e brancos), estimulando o reconhecimento, o respeito às diferenças e a valorização das identidades.

Introdução

Primeiro Momento (Ambiente acolhedor e diálogo inicial)

O professor/ a professora organiza a turma em formato de círculo, favorecendo um ambiente mais acolhedor, participativo e menos rígido. Em seguida, inicia a aula explicando que aquele espaço é de escuta, respeito e troca, onde ninguém é obrigado a falar, mas todos são convidados a refletir.

Organização/ Preparação

- Introdução ao Tema:

O(A) docente introduz o processo de miscigenação no Brasil, explicando de forma lúdica e acessível que a identidade do país foi moldada pelo encontro de povos indígenas, africanos e europeus. O foco deve ser a riqueza da nossa diversidade cultural, de traços e de tons de pele.

- Nota Pedagógica:

Recomenda-se um estudo prévio sobre o tema, embora não seja necessária uma abordagem densa ou exaustiva neste primeiro momento. Por ser um assunto complexo, o ideal é introduzi-lo gradualmente, priorizando o despertar da curiosidade e o início do diálogo com os alunos. Na sequência, apresenta como o IBGE classifica a população brasileira em relação à cor/raça (branca, preta, parda, amarela e indígena), destacando que essas categorias são usadas para entender desigualdades sociais e garantir políticas públicas.

Plano de aula 4: Explicando sobre a identidade racial, discutindo sobre miscigenação, pessoas pardas e pretas.

- Sugestão de material de apoio para estudo:

Caro(a) colega, compartilho como material de apoio uma videoaula do Professor Jean sobre **a Diversidade Étnico-Racial no Brasil**. Por ser voltada para cursinhos preparatórios, a abordagem é extremamente didática, objetiva e de fácil compreensão. Com apenas 13:52 minutos, é uma excelente alternativa para otimizar seu tempo de planejamento, servindo como uma base sólida para a mediação do tema em sala. Esta aula foi pensada especialmente para apoiar sua rotina!

[Clique aqui](#)

- Sugestão de material de apoio para estudo:

Aqui sugiro um vídeo o IBGE sobre a Como é a distribuição da população brasileira por cor ou raça?

[Clique aqui](#)

Nessa sugestão, deixo um vídeo super interessante, que irá te auxiliar bastante: Afinal, o certo é Raça ou Etnia?

[Clique aqui](#)

- Sugestão de livro:



Uma excelente recomendação é o livro **"Como ser um educador antirracista"**, de Bárbara Carine, que oferece diretrizes práticas e teóricas para transformar o ambiente escolar em um espaço equitativo e inclusivo, sendo uma obra fundamental e vencedora do Prêmio Jabuti.



Plano de aula 4: Explicando sobre a identidade racial, discutindo sobre miscigenação, pessoas pardas e pretas.

Dinâmica da atividade

Deixo aqui como sugestão um vídeo, que pode ser exibido para a turma, após a explicação do professor (a) e antes do diálogo.



A partir disso, o professor começa a dialogar com a turma, lançando perguntas como:

1. “Como vocês acham que as pessoas se enxergam, em relação à sua cor?”
2. “Vocês já ouviram alguém dizer que é mais claro ou mais escuro?”
3. “Será que todas as pessoas negras são vistas da mesma forma na sociedade?”

Sugestão para diálogo

Inicie a aula falando sobre você, professor ou professora, abordando seus traços, suas raízes e sua família. Essa partilha contribui para criar um ambiente íntimo e próximo dos alunos, sendo uma excelente estratégia para aproximá-los do momento de diálogo. Aproveite para conduzir a aula de forma realmente dialógica, estimulando conversas entre os colegas e entre você e os alunos e alunas.

Nesta aula, o objetivo não é desenvolver uma atividade prática. Ela foi pensada para que esse primeiro momento tenha duração aproximada de 20 minutos. Caso a turma se empolgue com a conversa e o tempo se estenda, não há problema: aproveite esse envolvimento para ampliar o conhecimento dos estudantes. Em minha experiência, organizei o tempo restante permitindo que os alunos e alunas brincassem e jogassem com o jogo da memória produzido na aula anterior.

Plano de aula 4: Explicando sobre a identidade racial, discutindo sobre miscigenação, pessoas pardas e pretas.

Avaliação e Reflexão

Oriento que o professor/professora observe todos momentos das aulas. Se possível, anote todo processo da aula para que, ao final, você note e veja todo processo. Observar se o aluno tem demonstrado reconhecimento e valorização da cultura afro-brasileira e africana, evidenciada pelas falas, associações realizadas durante o jogo e reflexões compartilhadas.

Materiais

Computador, internet, data-show, caderno e televisão,

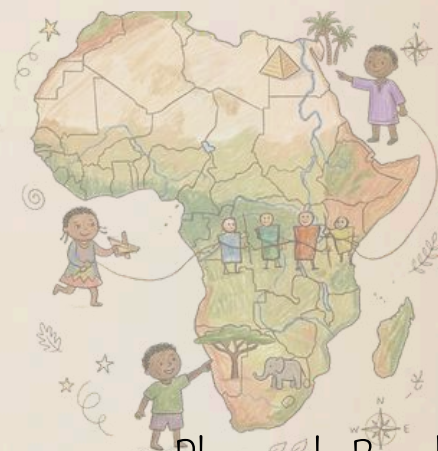
Referências

PINHEIRO, Barbara Carine Soares. Como ser um educador antirracista. Planeta do Brasil. São Paulo. 2023.

GEOGRAFIA com Jean Graf. População brasileira: cor e raça. 14 de out. de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XLwt_gYnPXQ. Acesso em: 05. abr. 2026.

IBGE. IBGE Explica - Cor ou Raça. 20 de mai. de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wIE3h-t3JYU>. Acesso em: 05 abr. 2026.

NINA, Chrispim. Afinal, o certo é Raça ou Etnia?. 26 de dez. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aar0ENH-jX4>. Acesso em: 05 abr, 2026.



Plano de aula 5: Apreciando a Ancestralidade e Cultura Africana

Esta aula está estruturada para ser ministrada em uma única sessão, mas ela pode ser dividida em duas.



Objetivo

Promover a compreensão e valorização da ancestralidade africana, explorando suas raízes culturais de forma interativa e lúdica, para que os alunos possam refletir sobre a importância da preservação dessas tradições no nosso dia a dia.

Introdução

- Preparação do/da Professor/professora:

Inicie a aula convidando os estudantes a refletirem sobre o tema central da atividade: ancestralidade, cultura africana e resistência negra. Pergunte aos alunos o que eles entendem sobre esses conceitos e como eles percebem a relação entre a cultura negra e a resistência ao longo da história.

Orientação: Explique que a atividade de hoje envolverá um vídeo que trata de aspectos fundamentais dessas questões, incluindo a importância de reconhecer e valorizar a ancestralidade negra.

- Reflexão inicial:

Explique que a ancestralidade representa a conexão com nossos antepassados, e que, ao conhecer a cultura de nossos ancestrais, podemos fortalecer nossa identidade e entender melhor nossas raízes.

Relacione com a aula anterior, onde os alunos aprenderam sobre figuras históricas e empoderadoras de origem africana, e explique que a herança africana vai muito além das figuras famosas, envolvendo também costumes, danças, músicas, brincadeiras e valores transmitidos de geração em geração.

Plano de aula 5: Apreciando a Ancestralidade e Cultura Africana



Antes de iniciar a aula, o professor deve preparar o vídeo "Meu Nome é Maalum" Disponível no youtube, basta clicar no ícone abaixo



Clique aqui

Dinâmica da atividade

- Exibição do Vídeo:

Exiba o vídeo "Meu Nome é Maalum" para os alunos. O vídeo é interativo, alegre, com músicas e figuras que transmitem uma mensagem poderosa sobre história, inteligência, riqueza e conhecimento, além de destacar o valor da resistência negra ao longo do tempo.

Orientação: Incentive os alunos a prestarem atenção aos detalhes do vídeo. Lembre-os de que o objetivo é entender como a resistência negra se manifesta na cultura e na história de forma criativa e vibrante.

- Após o vídeo:

inicie uma discussão com os alunos. Pergunte o que mais chamou a atenção deles no vídeo e quais foram as mensagens mais impactantes.

Guias para a discussão:

- O que significa "resistência negra" para vocês após assistirem ao vídeo?
- Como a cultura africana é retratada no vídeo e o que ela nos ensina sobre nossa identidade?
- O que a história e a inteligência negra representam para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária?

Dicas: Valorize as contribuições de cada aluno e incentive uma reflexão profunda sobre como a resistência negra está presente não apenas no passado, mas também no presente e nas ações cotidianas.

Plano de aula 5: Apreciando a Ancestralidade e Cultura Africana



Avaliação e Reflexão

Solicite que os estudantes se desenhem em uma folha, representando seus próprios traços. Oriente que utilizem cores que considerem significativas para se representar e que escolham uma palavra que os represente enquanto pessoa.

Materiais

Internet, data show ou TV e notebook

Referências

MEU, nome é Maalum. Meu nome é Maalum. 9 nov. 2021 Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=KDF7dEORrKQ>. Acesso em: 10 abr. 2026.

Plano de aula 6; Amarelinha Africana - Conectando Cultura e Diversão

Aula programada para 50 minutos

Objetivo

Apresentar aos alunos uma brincadeira tradicional africana, mais especificamente originária de Moçambique, e reforçar a importância de vivenciar as culturas e heranças de nossos ancestrais africanos no cotidiano.

Introdução

- Conexão com a Aula Anterior:

Inicie a aula retomando o conteúdo da aula anterior, quando discutimos figuras inspiradoras e empoderadoras. Lembre os alunos das palavras que eles associaram à África e reforce que temos uma rica herança cultural proveniente dos nossos ancestrais africanos. Explique que, além das figuras históricas, é importante reconhecer e vivenciar as tradições e brincadeiras que fazem parte dessa herança.

- Comece com um diálogo com os alunos e alunas:

Pergunte o que eles sabem sobre as brincadeiras africanas e como essas práticas culturais estão presentes no nosso dia a dia, muitas vezes de forma sutil. Enfatize que, hoje, vamos aprender sobre uma brincadeira tradicional africana: a Amarelinha Africana, originária de Moçambique. Aproveite para reforçar que a África é um continente composto por vários países, e Moçambique é um deles.

A atividade irá além do jogo, explorando a importância de preservar e celebrar as tradições culturais africanas.

- Sugestão para o diálogo:

É importante que o (a) professor (a), antes de iniciar a parte prática da aula, conduza uma breve reflexão com os alunos sobre o valor das culturas africanas e como essas heranças podem ser vivenciadas e respeitadas no nosso cotidiano. Isso ajudará a contextualizar a atividade e dar um significado mais profundo à experiência.



Plano de aula 6: Amarelinha Africana - Conectando Cultura e Diversão

Dinâmica da atividade

- Importante:

As brincadeiras africanas têm como característica principal a valorização da coletividade, priorizando a participação em grupo em vez da competição. Além disso, são práticas que, em sua maioria, não exigem materiais de alto custo, o que favorece sua realização em diferentes contextos escolares e comunitários. Um exemplo disso é a Amarelinha Africana, uma brincadeira dinâmica, colaborativa e bastante envolvente.

Nessa brincadeira, não há divisão em equipes nem caráter competitivo, pois o foco está na interação, no ritmo e na participação coletiva.

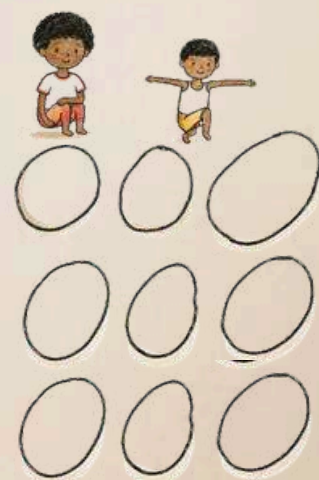
- Primeiro momento:

A Amarelinha Africana é acompanhada por uma música, que orienta os movimentos dos participantes. Recomenda-se o uso de uma caixa de som para reproduzir a música; no entanto, caso não haja esse recurso, ela pode ser cantada pelos próprios participantes, o que também contribui para o envolvimento da turma.

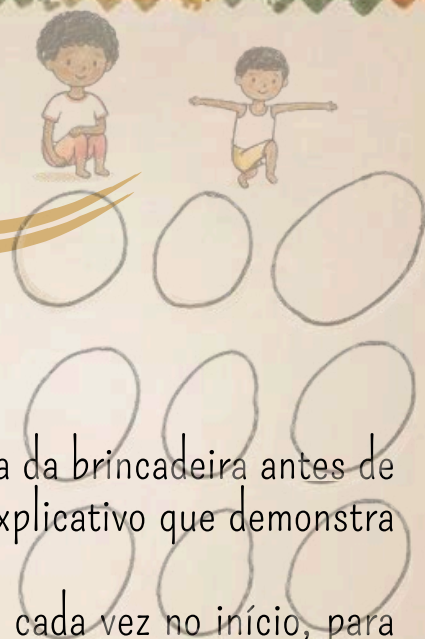
- Segundo momento:

Desenhe o percurso da amarelinha no chão. A atividade pode ser realizada em diferentes espaços, como quadra, pátio ou até mesmo estacionamento da escola. O desenho pode ser feito com giz, carvão ou diretamente na terra, caso a brincadeira ocorra em ambientes externos.

Outra possibilidade é utilizar bambolês, organizando-os em três fileiras com três círculos cada (3x3).



Plano de aula 6: Amarelinha Africana - Conectando Cultura e Diversão



Dinâmica da atividade

É importante que o(a) professor(a) conheça previamente a dinâmica da brincadeira antes de aplicá-la com a turma. Para isso, recomenda-se assistir ao vídeo explicativo que demonstra como a atividade deve ser realizada.

Organize os(as) alunos(as) em fila e oriente que participem um de cada vez no início, para que compreendam a dinâmica. Posteriormente, a brincadeira pode ser realizada de forma coletiva, conforme demonstrado no vídeo.



- Sugestão:

Para otimizar a participação, você pode desenhar mais de uma amarelinha no espaço e dividir a turma em pequenos grupos, permitindo que mais alunos(as) participem simultaneamente. O vídeo disponibilizado será um importante apoio para a condução da atividade.

Materiais

Internet, giz ou carvão para desenhar a amarelinha ou bambolê e a caixa de som.

Avaliação/Reflexão

Após a brincadeira, promova um momento de troca de experiências, onde os alunos possam compartilhar o que aprenderam sobre a cultura africana e como a atividade se relaciona com a valorização da herança de seus ancestrais.

Plano de aula 7: Jogo Shisima - Uma Brincadeira Tradicional do Quênia

Atividade programada para uma aula de 50 minutos.

Objetivo

Apresentar aos alunos e às alunas uma brincadeira tradicional africana, mais especificamente originária do Quênia, e reforçar a importância de vivenciar as culturas e heranças de nossos ancestrais africanos no cotidiano.

Introdução

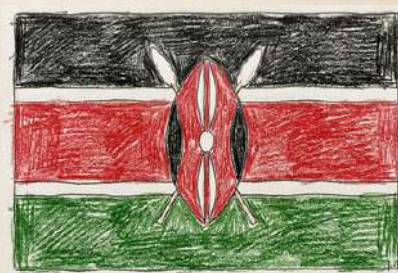
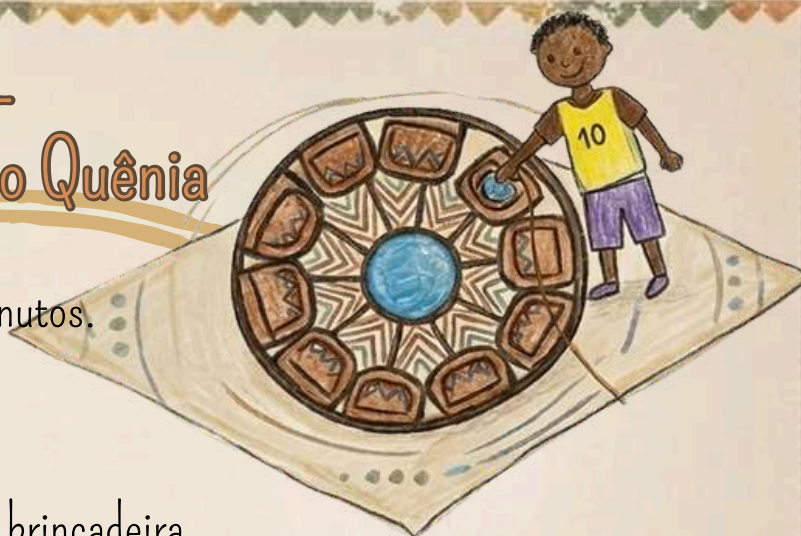
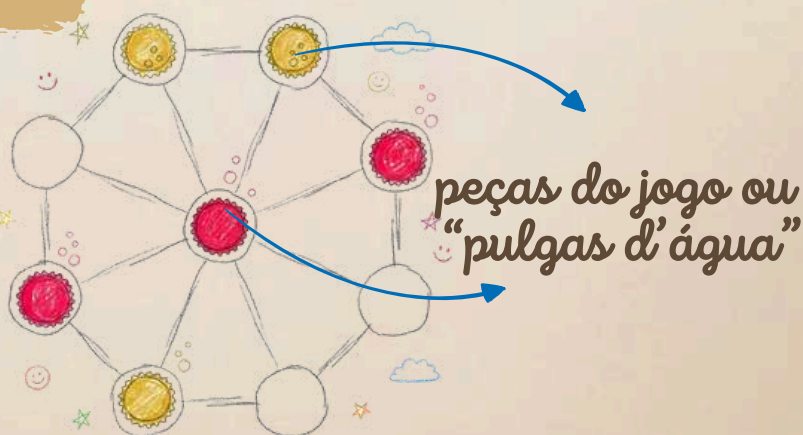
- Introdução ao professor/professora:

Esta aula pode acontecer tanto na sala como na quadra. Minha sugestão é que seja na quadra ou no pátio da escola. Inicie a aula apresentando o jogo Shisima, uma tradicional brincadeira do Quênia, que se assemelha ao jogo da velha, mas com um tabuleiro arredondado. Aproveite a oportunidade para discutir a localização do jogo, ampliando o conhecimento dos alunos sobre o continente africano, que muitas vezes é confundido com um único país.

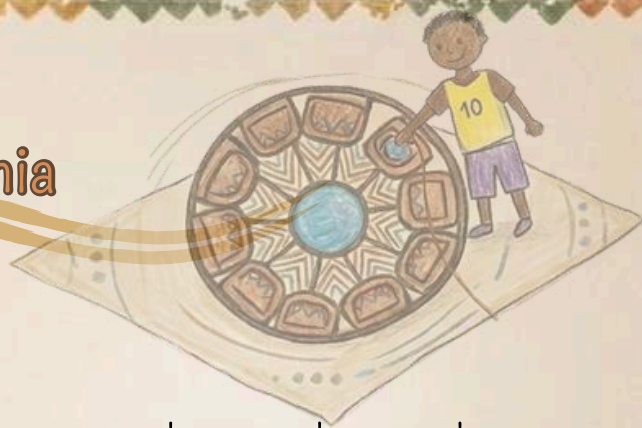
É importante que você fale aos alunos e às alunas que este é um “jogo ágil”, que envolve pensamentos e movimentos ágeis. Suas peças são chamadas de “imbalavali” ou “pulgas d’água”, pois as pulgas d’água movimentam-se tão rápido na água, que é difícil conseguir acompanhá-las com o olhar.

Dinâmica do jogo

- Conhecendo e como jogar Shisima:
Cada jogador possui três peças, que representam pequenas pulgas d’água, simbolizando a velocidade com que as peças podem se mover.



Plano de aula 7: Jogo Shisima - Uma Brincadeira Tradicional do Quênia



Dinâmica do jogo

- O objetivo do jogo é alinhar as três peças em linha reta, seja horizontal, vertical ou diagonalmente.
 - Para determinar quem iniciará o jogo, os jogadores podem escolher jogar par ou ímpar ou utilizar outro método similar como pedra, papel e tesoura
 - Os jogadores alternam as jogadas, movendo uma peça por vez para um ponto vazio adjacente. Não é permitido saltar por cima de outra peça.
 - Se um jogador repetir o mesmo movimento três vezes, a partida será considerada empatada, e um novo jogo deve ser iniciado.
- Sugestões de como jogar o jogo nas aulas:

Apresente aos alunos e alunas o desenho do tabuleiro e solicite que, em duplas, reproduzam o jogo em uma folha A4 para praticarem. As peças podem ser substituídas por pedrinhas ou tampinhas de garrafa PET. Caso a atividade seja realizada na quadra, organize as duplas pelo espaço e, se necessário, fixe as folhas no chão com fita adesiva para melhor acomodação durante a prática.

Combine que o jogo será de acordo com o melhor de 3 (é uma competição eliminatória em que os competidores jogam no máximo três partidas. No entanto, o confronto pode acabar antes se um dos competidores tiver uma vantagem que não possa ser superada na terceira partida.). E, após isso, faça uma troca de duplas.



Assista ao vídeo e compreenda melhor o jogo

Plano de aula 7: Jogo Shisima - Uma Brincadeira Tradicional do Quênia



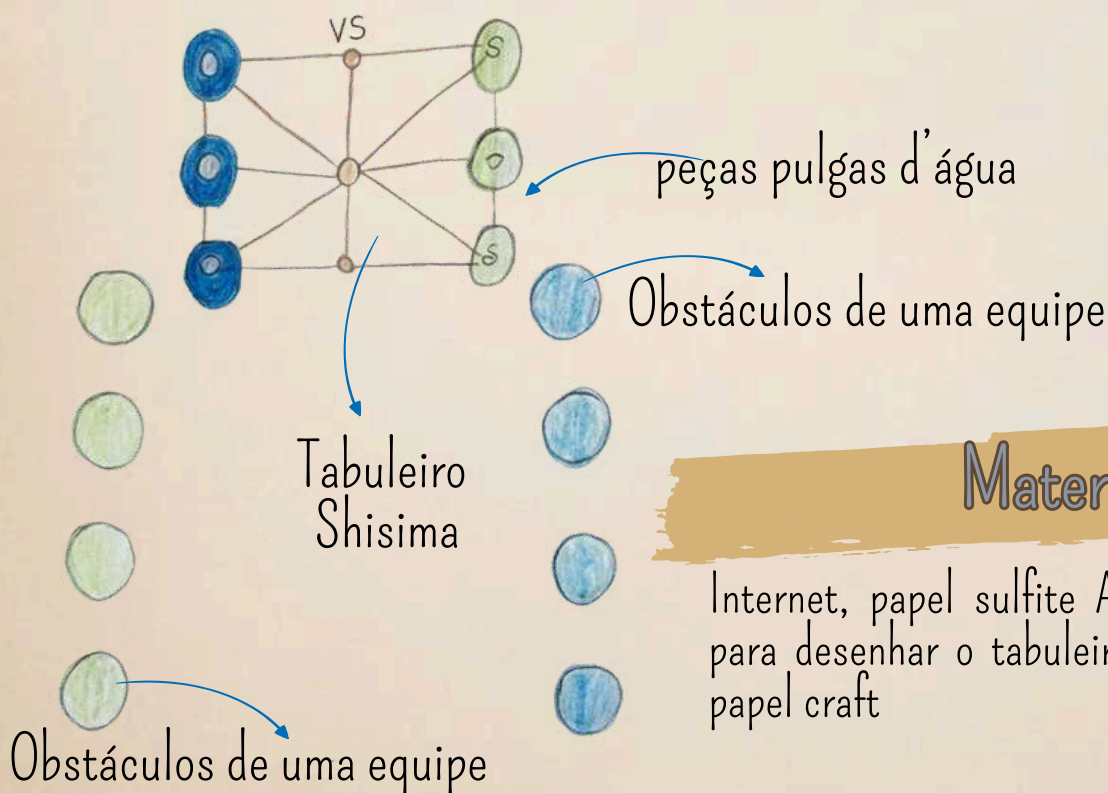
Dinâmica do jogo

- Variação do jogo Shisima em estafeta:

Desenhe a marcação do jogo em um cartaz, utilizando papel kraft ou cartolina, ou, se preferir, faça a marcação diretamente no chão com giz. As peças para movimentação podem ser cones de duas cores diferentes, pratinhos esportivos ou bolas. Divida a turma em duas equipes, organizadas em filas, mantendo uma distância adequada da marcação do shisima.

Ao sinal do/da professor/professora, o primeiro integrante de cada equipe corre até o jogo e realiza a marcação com o cone, retorna e vai para o final da fila. Vence a equipe que conseguir alinhar as peças primeiro. Cada rodada vale um ponto, e ganha a equipe que alcançar cinco pontos primeiro.

O/A professor/professora pode tornar a atividade mais desafiadora acrescentando obstáculos no percurso, como saltar bambolês, desviar de cones, entre outros.



Materiais

Internet, papel sulfite A4, lápis ou caneta, giz para desenhar o tabuleiro no chão, cartolina ou papel craft

Plano de aula 7: Jogo Shisima - Uma Brincadeira Tradicional do Quênia



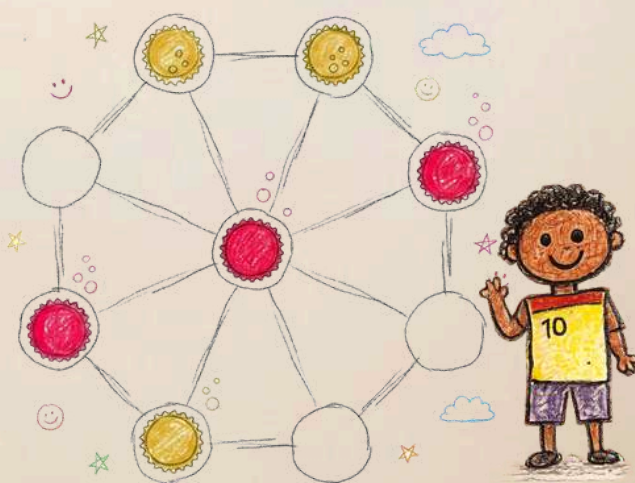
Avaliação/ Reflexão

Após o jogo, promova um momento de troca de experiências, onde os alunos e as alunas possam compartilhar o que aprenderam sobre o jogo.

Solicite aos estudantes que identifiquem o que o jogo Shisima tem em comum com a brincadeira Amarelinha Africana, trabalhada na aula anterior. Nesse momento de diálogo, é importante conduzir a reflexão para o fato de que muitas brincadeiras africanas não exigem o uso de diversos materiais, sendo, em sua maioria, realizadas com recursos simples ou elementos da natureza. Como exemplo, o Shisima pode ser desenhado no chão e jogado com pedras, assim como a Amarelinha Africana, que também pode ser adaptada com materiais acessíveis.

Aproveite o momento para propor uma atividade manual a ser realizada em casa. Oriente os alunos e as alunas a escolherem o jogo ou a brincadeira de que mais gostaram. Retome brevemente as atividades já vivenciadas como forma de feedback e, em seguida, solicite que representem a escolha por meio de um desenho.

Incentive-os (as) a que, caso escolham a Amarelinha Africana ou o Shisima, além de desenhar a brincadeira ou o jogo, também incluam a escrita ou a representação da bandeira do país de origem.



Plano de aula 8: Pegue o Bastão - Atividade Tradicional do Egito

Atividade programada para uma aula de 50 minutos.

Objetivo

Desenvolver uma atividade lúdica que estimule a interação, coordenação e trabalho em equipe, ao mesmo tempo em que se explora a história e a geografia do Egito, sua relação com o continente africano e a importância da participação de todos e todas.

Introdução

Inicie a aula apresentando o jogo “Pegue o Bastão”, uma atividade tradicional de origem egípcia. Explique brevemente como o jogo está relacionado à cultura do Egito e como, frequentemente, a localização do Egito é confundida com a de outros países. Aproveite este momento para reforçar a localização do Egito dentro do continente africano, lembrando aos alunos e às alunas que o Egito é parte integrante da África e não de outro continente. Caso julgue necessário, aprofunde mais sobre o Egito para abordar nesta aula.

Converse com os alunos e alunas sobre a importância de conhecer a diversidade de países no continente africano e como atividades tradicionais, como o jogo “Pegue o Bastão”, fazem parte dessa riqueza cultural.

Organização/Preparação

Para o desenvolvimento desta aula, serão necessários cabos de vassoura. Recomenda-se solicitar previamente aos alunos e alunas que tragam esse material de casa, avisando com antecedência para que todos possam contribuir com a realização da brincadeira.

A atividade pode ser desenvolvida em diferentes espaços, como a quadra, o pátio ou outros ambientes disponíveis na escola.



Plano de aula 8: Pegue o Bastão - Atividade Tradicional do Egito



Dinâmica da brincadeira

Explique aos alunos como será organizado o espaço para o jogo, considerando as condições estruturais da escola. Se necessário, ajuste o tamanho do espaço de acordo com o número de alunos e alunas.

- Primeiro Momento:

Instrua os alunos a formarem duplas para iniciar a brincadeira com uma distância de cerca de um metro entre eles. Cada estudante deve segurar um bastão. Os bastões devem ser mantidos na posição vertical, com uma das extremidades tocando o chão. O objetivo é que, ao sinal do professor, os alunos tentem correr para pegar o bastão à sua direita, antes que ele caia no chão.

Após peça a eles que se organizem em trios. E depois em um grande círculo para fazer a atividade todos juntos, se for na quadra utilize o círculo central da quadra. Caso um aluno não consiga pegar o bastão antes que ele caia, ele estará fora da brincadeira e deverá deixar o bastão no local. Entretanto, antes de eliminar o aluno ou a aluna da brincadeira, realize cerca de três rodadas iniciais, para que todos possam compreender e se adaptar ao ritmo da atividade com o envolvimento de todos e todas.

- Variações para a brincadeira:

Dê aos alunos e alunas a oportunidade de se tornarem protagonistas na organização do jogo. Permita que escolham a direção de início (esquerda ou direita), proponham momentos de mudança de direção ou decidam com qual mão preferem segurar o bastão.



Diversificação dos Sinais: Utilize diferentes sinais (sonoros, visuais, etc.) para marcar o início da troca de bastões. Isso torna a atividade mais dinâmica e acessível, garantindo que todos possam participar igualmente.

Utilize música de fundo, com batuques africanos, músicas com batidas ou até mesmo de algum cantor negro que possa inspirar os alunos.

Plano de aula 8: Pegue o Bastão - Atividade Tradicional do Egito



Assista ao vídeo e
compreenda melhor a
brincadeira

Materiais

Cabo de vassoura, caderno e caneta para anotações

Avaliação/ Reflexão

Novamente faça a mesma reflexão da aula anterior, sobre as brincadeiras vivenciadas...

- Até aqui, vimos três brincadeiras com origem em culturas africanas.
- O que vocês conseguem perceber em comum entre elas?
- Quais características vocês acham que são marcantes nessas brincadeiras?

Plano de aula 9: Jogo Daga (Gana e Nigéria) e Banyoka (Zaire)

Atividade programada para uma aula de 50 minutos.

Objetivo

Desenvolver agilidade, coordenação motora, cooperação, atenção e concentração.

Introdução

Sugere-se que esta aula seja realizada na quadra, pois ambas as brincadeiras envolvem movimentos de corrida. Antes de iniciar cada atividade, apresente o significado de seus nomes, bem como sua origem.

Dinâmica da atividade

Jogo Da ga

Da Ga" (ou Jogo da Jiboja) é uma brincadeira tradicional de Gana e Nigéria, estilo pega-pega, onde um jogador ("cobra") dentro de um retângulo marcado tenta tocar os outros jogadores, formando uma corrente humana à medida que os captura. O objetivo é ser o último a não ser pego.

- Desenvolvimento do Jogo

A "Cobra": Um participante fica dentro do retângulo (a "casa") e tenta tocar os jogadores ao redor.

Captura: Quem for tocado passa a dar a mão à "Da Ga", aumentando o corpo da cobra.

Regra de Movimentação: A cabeça da cobra (quem começou) deve permanecer dentro do retângulo, mas o corpo da cobra (jogadores capturados) pode sair para ajudar a capturar.

Vencedor: O último jogador a ser capturado é o vencedor.

Banyoka

O jogo Banyoka (que significa "cobra" em línguas do Zaire e Zâmbia) é uma brincadeira cooperativa de origem africana, caracterizada por ser uma "corrida de cobrinhas".

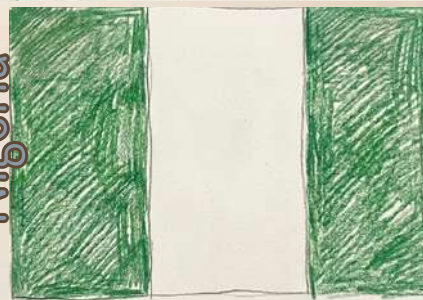
Zaire



Gana



Nigéria



Plano de aula 9: Jogo Daga (Gana e Nigéria) e Banyoka (Zaire)



O jogo Banyoka (que significa "cobra" em línguas do Zaire e Zâmbia) é uma brincadeira cooperativa de origem africana, caracterizada por ser uma "corrida de cobrinhas". O objetivo é mover-se em fila indiana, sentado ou agachado, até uma linha de chegada sem que o grupo se solte, promovendo coordenação e trabalho em equipe.

- Regra Principal: O grupo que chegar à linha de chegada primeiro e com a fila ininterrupta vence.
- Origem: Tradicional da Zâmbia e Zaire, é uma atividade lúdica de educação física que estimula a expressão corporal e o respeito às regras.

Para ajudar:



Convido você para assistir aos vídeos das duas brincadeiras propostas

Materiais

Caneta, papel para anotações

Avaliação/ Reflexão

Em roda de conversa, promova uma reflexão com os alunos e alunas sobre o estilo das brincadeiras vivenciadas até o momento, destacando que se tratam de atividades que não utilizam materiais de alto custo ou de difícil acesso.

Plano de aula 10: Culminância: “Ubuntu”.

UBUNTU “EU SOU PORQUE NÓS SOMOS”

O projeto Ubuntu será desenvolvido a partir de uma perspectiva educativa que valoriza o coletivo, o respeito às diferenças e a construção do conhecimento por meio das relações. Ao longo das aulas, busca-se promover vivências, diálogos e reflexões que possibilitassem aos estudantes compreender o princípio do Ubuntu — eu sou porque nós somos — articulando-o às experiências cotidianas, às relações interpessoais e à convivência escolar.

As atividades são pensadas de forma progressiva, permitindo que os alunos se envolvessem ativamente no processo, reconhecendo a importância do outro, do cuidado mútuo e da empatia.



Sugiro que, ao longo do desenvolvimento das aulas que compõem este projeto, sejam realizados registros fotográficos das atividades, das rodas de conversa e dos momentos de partilha, pois esses registros servirão como memória do percurso construído coletivamente.

Antes de falar sobre a proposta da culminância do projeto deixo um convite à leitura para conhecimento da filosofia: “Ubuntu”



[Clique aqui](#)

Plano de aula 10: Culminância: “Ubuntu”.

Estrutura da Culminância

A culminância do projeto foi pensada como um momento de acolhimento, leveza e pertencimento, destinado exclusivamente aos alunos e alunas e à professora. Para isso, prepare um espaço significativo da escola, como a biblioteca ou uma área verde, favorecendo um ambiente tranquilo, sensível e propício à escuta.

No local, exponha fotografias impressas dos registros das aulas realizadas ao longo do projeto, permitindo que os estudantes revisitem as experiências vividas. Em seguida, faça a leitura e a contação da lenda do Ubuntu, destacando seu significado para os povos africanos e o valor da coletividade, da solidariedade e do reconhecimento do outro como parte de si.

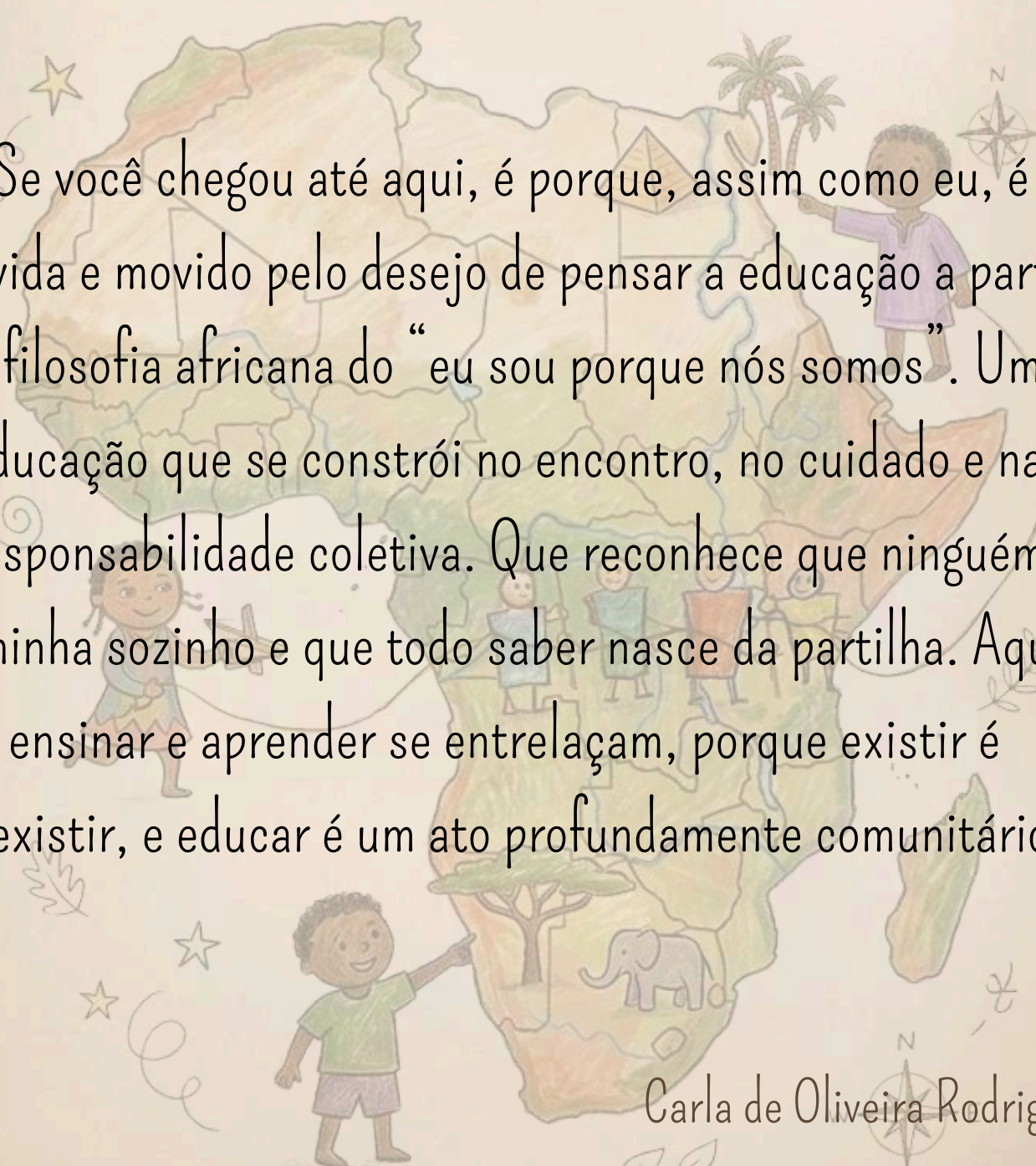
Após esse momento, promova uma roda de conversa reflexiva, na qual os alunos estejam convidados a falar sobre:

- o que aprenderam ao longo do projeto;
- o que compreenderam desde o início da proposta até a culminância;
- as mudanças de olhar e de atitudes despertadas;
- e a mensagem do Ubuntu para suas vidas e para o convívio com os colegas.

Esse encerramento possibilita não apenas a avaliação do projeto, mas também a vivência concreta do princípio do Ubuntu, fortalecendo vínculos, promovendo a escuta sensível e reafirmando a educação como um processo coletivo, humano e transformador.



Ubuntu



Se você chegou até aqui, é porque, assim como eu, é movida e movido pelo desejo de pensar a educação a partir da filosofia africana do “eu sou porque nós somos”. Uma educação que se constrói no encontro, no cuidado e na responsabilidade coletiva. Que reconhece que ninguém caminha sozinho e que todo saber nasce da partilha. Aqui, ensinar e aprender se entrelaçam, porque existir é coexistir, e educar é um ato profundamente comunitário.

Carla de Oliveira Rodrigues.

Referências



FERNANDES, S. de M.; MENDES, A.T. Jogos e brincadeiras como ferramentas para uma educação antirracista. *Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal*, v. 8, n. 3, p. 215-219, 2021. Disponível em: <https://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/1079/741>. Acesso em: 24 nov. 2024.

MARANHÃO, Fabiano. Relações étnico-raciais no contexto da Educação Física brasileira. In: CORSINO, Luciano Nascimento; CONCEIÇÃO, Willian. Lazaretti da. (org.). *Educação Física escolar e relações étnico-raciais: subsídios para a implementação das leis 10.639/03 e 11.645/08*. Curitiba: CRV, 2016.

NOBREGA, Carolina Cristina dos Santos. Por uma educação física antirracista. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 34, n. Esp., p. 51-61, jul. 2020. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/b157/394e53deb390d9cc450417f8eb280f174fec.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2025.

AGUIAR, Jonathan; Pinheiro, Matheus. *Jogos e brincadeiras africanas: o brincar que nasce do chão*. 1. ed. [S.l.]: WAK Editora, 2022.

Sobre as autoras



CARLA DE OLIVEIRA RODRIGUES

Formada em Educação Física Licenciatura pela Universidade Estadual de Montes Claros- UNIMONTES- 2012 - 2016.

Professora de Educação Física da rede estadual de Minas Gerais- desde de 2019.

Mestranda pelo PROEF Polo Unimontes - Turma 02- desde 2024.

E-mail: carla.rodrigues728@educacao.mg.gov.br



FERNANDA DE SOUZA CARDOSO

Doutora em Ciências da Religião (PUC/SP). Professora do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF-Unimontes). Professora do Departamento de Educação Física e do Desporto da Unimontes. E-mail: fernanda.cardoso@unimontes.br





Unimontes

Universidade Estadual de Montes Claros



PROEF
Unimontes



Mestrado Profissional
Educação Física em Rede Nacional