

**EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E O ENSINO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA: PROPOSIÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE JOGOS AFRICANOS PARA O 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (SME/PML/LONDRINA-PR)**

Rafael Marques França<sup>1</sup>  
Angela Pereira Teixeira Victoria Palma<sup>2</sup>  
Amanda Barbosa dos Reis<sup>3</sup>  
Augusto Cesar da Silva<sup>4</sup>  
Bruna Mendes Tiago<sup>5</sup>

**Resumo**

Este trabalho discorre sobre a emergência do ensino da cultura afro-brasileira no interior da disciplina Educação Física, que, curricularmente falando, já possui conteúdos e objetos de conhecimento relacionados a esta temática. Com base nas Diretrizes Curriculares Municipais da Área e/ou Proposta Pedagógica da Educação Física, da Secretaria Municipal de Educação da cidade de Londrina, estado do Paraná, e na expectativa de atender a Lei n.º 10.639/2003, foi produzida uma sequência didática sobre jogos africanos/afro-brasileiros para o 3º ano do ensino fundamental I. Tendo como apoio uma pesquisa documental curricular e de conteúdo específico para ensinar, por meio de uma metodologia ativa que considere os estudantes como sujeitos de sua aprendizagem, foram planejadas, ensinadas e avaliadas uma série de atividades no decorrer de 10 aulas. Essas aulas foram desenvolvidas com a contribuição dos estudantes “pibidianos” do Curso de Educação Física. De forma sucinta, foi feita uma descrição das principais atividades, sendo tematizados: Jogo da Velha, Terra Mar e Amarelinha Africana, com uma maior proporção do primeiro jogo em relação aos demais. Sendo assim, ao aprender, experimentar, observar e refletir, determinadas manifestações corporais e culturais relacionadas ao contexto histórico africano/afro-brasileiro, e as possíveis discussões suscitadas sobre racismo e discriminação por exemplo, pode-se afirmar que a sequência didática que foi proposta contribuiu para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, no sentido dos direitos humanos.

**Palavras-chave:** Cultura Afro-Brasileira; Educação Física Escolar; Ensino; Sequência didática; Jogos africanos.

<sup>1</sup> Professor na função de docência de Educação Física na Escola Municipal Osvaldo Cruz e no Colégio Estadual Albino Feijó Sanches, em Londrina-PR. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID da Universidade Estadual de Londrina – UEL. Membro do Laboratório de Pesquisa em Educação Física escolar – LaPEF. Membro da Equipe Multidisciplinar Para a Educação das Relações Étnico-Raciais do C. E. Albino Feijó Sanches. Email: rafael.franca09@prof.londrina.pr.gov.br.

<sup>2</sup> Professora do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade Estadual de Londrina – UEL. Coordenadora da área Educação Física no PIBID/UEL. Coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Educação Física escolar – LaPEF. Email: angpalma@uel.br.

<sup>3</sup> Estudante do 2º ano do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade Estadual de Londrina – UEL. Bolsista PIBID/UEL. Email: amanda.barbosa@uel.br.

<sup>4</sup> Estudante do 2º ano do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade Estadual de Londrina – UEL. Bolsista PIBID/UEL. Email: augustocesars.07@uel.br.

<sup>5</sup> Estudante do 2º ano do curso de Educação Física – Licenciatura, da Universidade Estadual de Londrina – UEL. Bolsista PIBID/UEL. Email: bruna.mendes.tiago@uel.br.

## Introdução

Presentes uma vez nas instituições escolares, seja a nível das esferas municipal e estadual, integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID – Educação Física – Universidade Estadual de Londrina/UEL) têm atuado a favor de uma educação antirracista e discriminatória, com o compromisso de efetivar a Lei n.º 10.639/2003, que tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana nas escolas públicas e privadas de ensino fundamental e médio. Também se tratando do componente curricular da Educação Física, de sua história e cultura no contexto da escola e das influências e dos papéis sociais que ela exerceu dentro da instituição educacional, temos atuado a favor da formação de identidades e subjetividades humanas criativas, (pós-) críticas, que consigam ler, compreender e ressignificar suas manifestações culturais/corporais/de movimento. Sendo assim, ao estabelecer uma relação/conexão entre a disciplina de nossa formação/atuação e a composição multicultural de nosso país, considerando a escola espaço de luta pela superação do racismo e discriminação racial/social/cultural, esperamos colaborar para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, no sentido dos direitos humanos.

Curricularmente falando, se tratando das propostas pedagógicas/planejamentos do componente Educação Física das Rede Municipal de ensino de Londrina/Paraná, são propostos conteúdos/objetos de ensino/unidades temáticas<sup>6</sup> que dão margem ao ensino da Cultura Afro-brasileira e Africana na escola, lembrando que para que uma educação antirracista e anti-discriminatória aconteça não basta ensinar conteúdos numa perspectiva tradicional. Quando abordamos, em sala de aula, as manifestações da cultura corporal (de movimento) que permeiam a questão afro-brasileira e africana, encontramos nas Danças, nas Lutas e nos Jogos e Brincadeiras manifestações que têm relação com essa temática. Nesse sentido, neste trabalho produzimos uma sequência didática sobre jogos africanos/afro-brasileiros atendendo ao que foi proposto nas Diretrizes Curriculares Municipais da Educação Física para o terceiro ano do ensino fundamental I

(<https://drive.google.com/drive/folders/1iyyHzUq2prDsUPp7g1cSNGiXR77wa8Ff>).

Sequência esta que foi planejada e desenvolvida na escola, ao longo de dez aulas de Educação Física.

---

<sup>6</sup> De acordo com os documentos/os referenciais que norteiam a Educação Física, a saber: a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Referencial Curricular do Paraná (RCP), são seis as Unidades Temáticas da Área: a) Jogos e Brincadeiras, b) Esportes, c) Ginásticas, d) Danças, e) Lutas e f) Práticas Corporais de Aventura.

## Metodologia & Referencial Teórico

Podemos inferir que, metodologicamente falando, o trabalho em questão tem aproximações com a pesquisa documental, na medida em que “tem-se como fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não só de documentos impressos, mas sobretudo de outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações, documentos legais” (SEVERINO, 2013, p. 95). A investigação e análise aconteceram a partir dos documentos disponíveis em sites e sistemas online que tratam da temática dos jogos africanos, situados principalmente no Portal da Prefeitura de Londrina. Também utilizamos de alguns materiais bibliográficos, como artigos, e sugestões de atividades em plataformas de vídeo como *YouTube*, para a definição e aplicação dos jogos que foram ensinados nas aulas de Educação Física.

Sendo assim, uma sequência didática foi construída e desenvolvida para os 3º anos (A e B) do ensino fundamental, do período da manhã, em uma Escola Municipal na cidade de Londrina-Paraná. Segundo Zabala (1998), sequências didáticas são: “[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos [...]” (p. 18). Nesse sentido, a partir do que foi estabelecido pelas Diretrizes Curriculares Municipais referente à Educação Física, propomos possibilidades de atividades, estratégias e intervenções organizadas num quadro e descritas logo a seguir.

As aulas foram planejadas e desenvolvidas na perspectiva de fazer com que os estudantes se tornam sujeito da aprendizagem, participem de forma ativa do seu processo de apreensão do conhecimento. Desta forma, podemos considerar que foi utilizado uma metodologia ativa, “[...] na promoção do aprendizado significativo, dinâmico e contextualizado, [...] pela participação ativa, construtivista, definida pela colaboração consciente entre docente e discentes na construção do conhecimento” (CORREIA et al., 2009 apud CORREIA et al., 2022, p. 96).

## Resultados e Discussão

De acordo com a Diretriz Curricular Municipal da Educação Física<sup>7</sup> (2023, p. 24-25), na Unidade Temática “Brincadeiras e Jogos” para o 3º ano temos como objetos de

---

<sup>7</sup> Vale ressaltar que durante outros anos de escolarização do ensino fundamental, encontramos outras manifestações corporais (de movimento) que tematizam a história e cultura afro-brasileira, africana e indígena, como no 4º ano as **Danças** de matrizes indígena e africana e no 5º ano as **Lutas** de matrizes indígena e africana.

conhecimento: Brincadeiras e Jogos de matrizes indígena e africana e como sugestões de conteúdos diversos jogos/brincadeiras com essa temática, conforme se pode constatar no quadro a seguir.

EDUCAÇÃO FÍSICA - 3º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL			
CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS			
Unidade temática	Objeto de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem	Conteúdos Específicos Sugestões
Brincadeiras e Jogos	01. Brincadeiras e Jogos de matrizes indígena e africana	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais de salão e de matrizes Indígena e Africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.	3EF0001. (Matriz Indígena: Adugo/Jogo da onça, Tydimure/Tihimore, Corrida
	02. Brincadeiras e Jogos de Salão	(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a interação, a socialização e a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais de salão e de matrizes Indígena e Africana. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais de salão e de matrizes Indígena e Africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais de salão e de matrizes Indígena e Africana, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	com Tora, Contra os marimbondos, Pirarucu fuge da rede/Pirarucu fugitivo, Ronkrá/Rókrá/Rokrá, Peikrâni/Kopû-Kopû/ <u>Jogo de peteca</u> , Jogo de bolita, Jogo Buso dentre outros. Matriz Africana: Shisima, <u>Terra e mar</u> , Pegue o bastão, <u>Jogo da velha</u> , Labirinto, Mbube Mbube (Imbube) dentre outros). 3EF0002 ( <u>xadrez</u> , dama, dominó, pega varetas, jogo da memória triilha, uno, resta um, ludo, alquerque, gamão, go, jogo da onça, jogo da velha, mancala, mehen, senet, vikings (tablut), gamão, fanorona, ringo, real de ur, pachisi, mehen, dentre outros).

Fonte: <https://drive.google.com/file/d/1-EEemVelpNd3RHcuoIBWmsrICVjt0Tomj/view>

(pp. 24 -25)

No Quadro de Objetivos e Conteúdos referentes a esta série, disponível no padlet <https://padlet.com/priscilaoliveira04/educa-o-f-sica-ovpdxh7lmnkagy51>, do Portal da Prefeitura de Londrina (<https://portal.londrina.pr.gov.br/orientacoes-pedagogicas>), temos como conteúdos específicos/sugestões 3EF0001 Brincadeiras e Jogos de matrizes indígena e africana - Indígena: Jogo da Peteca; Africana: Terra e mar e Jogo da velha. Sendo assim, e excluindo a peteca e incluindo a amarelinha africana, uma sequência didática de dez aulas foi planejada e posta em ação, resumida no quadro a seguir.

Se tratando do Planejamento do Registro de Classe Online do Estado do Paraná, encontramos também nas Lutas Brasileiras o ensino da Capoeira (e de outras lutas indígenas e afro-brasileiras) e nos Jogos de Tabuleiro da cultura africana a Mancala e o Shisima para serem abordados no 6º ano do ensino fundamental II.



Aulas	Resumo do Planejamento
01	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: problematizações iniciais e primeiras experimentações
02	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: sobre a origem/história do jogo tendo por base o texto “Jogo da velha - Origem, regras e objetivos, e dicas de como jogar” (Gabriella Oliveira) e o vídeo do YouTube “a origem do jogo da velha” ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=40ZHW8s1_a0">https://www.youtube.com/watch?v=40ZHW8s1_a0</a> )
03	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: sobre algumas estratégias de jogo tendo por base o texto “Jogo da velha - Origem, regras e objetivos, e dicas de como jogar” (Gabriella Oliveira)
04	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: vivências e experimentações do jogo da velha clássico, com tabuleiro desenhado no chão e marcação dos pontos, realizando rodízio entre os jogadores
05	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: explicações, regras e vivências do Jogo da Velha Gigante
06	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo da Velha: explicações, regras e vivências do Jogo da Velha Gigante, com modificação de algumas regras para que a equipe possa decidir coletivamente a pessoa que irá jogar e em qual espaço irá jogar
07	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo Terra Mar: explicações, regras e vivências de sua versão clássica e algumas modificações/adaptações
08	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: introdução ao Jogo Terra Mar: explicações, regras e vivências do jogo com nomes de animais/bichos que vivem na terra, no mar e no ar
09	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: revendo a Amarelinha Africana ensinada no primeiro ano: forma mais tradicional de pular com um ou mais jogadores, com base no vídeo do YouTube “Amarelinha Africana Teca Teca original e variações” ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fI3xcXp0pJU">https://www.youtube.com/watch?v=fI3xcXp0pJU</a> )
10	Brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana: sistematização dos jogos ensinados nas aulas quanto aos seus nomes, países de origem e objetivos

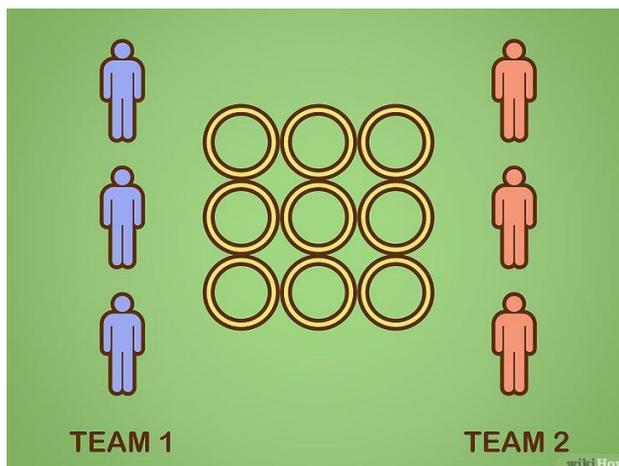
Tomando como referência as sugestões/os conteúdos específicos do Quadro de Objetivos e Conteúdos do 3º ano, foram ensinados os seguintes jogos de matriz africana: Jogo da Velha, Terra Mar e Amarelinha Africana (Teca Teca), tendo uma maior proporção de aulas o primeiro, diminuindo com o decorrer dos jogos/das aulas. Apesar dos estudantes, em sua



grande maioria, conhecerem o jogo da velha, ele foi tematizado de diversas formas, levando em consideração diferentes atividades e recursos didáticos, problematizando-o de forma individual, coletiva e em equipes.

Para iniciar a conversa, problematizações iniciais e algumas experimentações com base no que há de conhecido, foram realizadas. Ao decorrer das aulas, o texto “Jogo da velha – Origem, regras e objetivos, e dicas de como jogar”, escrito por Gabriella Oliveira, disponível em <https://segredosdomundo.r7.com/jogo-da-velha-como-jogar/>, serviu como suporte para tratar de alguns assuntos do jogo, com destaque as dicas de como jogar. No que se refere a isto, a autora aponta para: 1) Coloque um dos símbolos no canto do tabuleiro, 2) Bloqueie o adversário e 3) Aumente suas possibilidades de vitória (posicionando o seu símbolo em linhas diferentes). Em relação à origem do jogo, também foi assistido e analisado um vídeo do YouTube chamado “a origem do jogo da velha”, em [https://www.youtube.com/watch?v=40ZHW8s1\\_a0](https://www.youtube.com/watch?v=40ZHW8s1_a0). Sendo assim, constatou-se que a provável origem do jogo data do século XIV no Egito, na China Antiga, na América pré-colombiana e no Império Romano, popularizado a partir do século XIX na Inglaterra por senhoras que se reuniam na hora do chá para bordar.

As vivências/experimentações do jogo foram realizadas do modo mais clássico possível, em um primeiro momento, sendo as crianças distribuídas em duplas e, de posse de um giz, desenharem o tabuleiro no chão do pátio ou quadra, marcando um ponto assim que conseguisse atingir o objetivo do jogo de preencher uma linha (horizontal, vertical ou diagonal) com o mesmo símbolo antes que seu oponente faça isso primeiro que você. Nessa situação, ao longo das aulas, os estudantes trocavam de amigo para jogar e teriam de pôr em ação as estratégias/dicas de como jogar problematizadas em aula. Em seguida, uma versão denominada Jogo da Velha Humano ou Gigante foi desenvolvida, parecida com a descrição encontrada no texto “Como Jogar um Jogo da Velha Humano”, em <https://pt.wikihow.com/Jogar-um-Jogo-da-Velha-Humano>. O tabuleiro foi composto por nove bambolês e a turma dividida em dois times, conforme se pode ver na imagem a seguir.

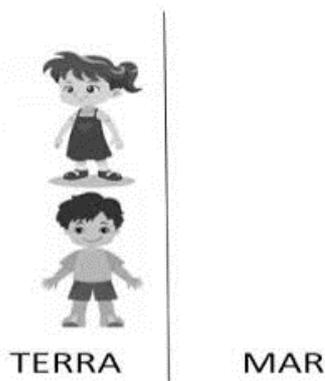


Fonte: <https://www.wikihow.com/images/thumb/8/8e/Play-Human-Tic-Tac-Toe-Step-2.jpg/v4-728px-Play-Human-Tic-Tac-Toe-Step-2.jpg>

No site tem a sugestão de realizar o jogo “Fazendo uma corrida de revezamento” (Método 2) e “Adicionando elementos extras” (Método 3). Em algumas situações do jogo a corrida fazia a diferença, mas não propusemos uma corrida de revezamento nem adicionamos elementos extras, porque o foco era perceber, analisar e avaliar se os estudantes entenderam as dicas, bem como elaboraram estratégias individuais e coletivas (em equipe) para atingir o objetivo do jogo. Sendo assim, na primeira vez que o jogo aconteceu cada criança tinha um número e jogava aquela que era chamada pelo professor (o número) – situação que, apesar de haver time, tornou o jogo mais individual do que coletivo, a decisão mais individual do que coletiva. Na tentativa de solucionar tal situação, na segunda vez que o jogo aconteceu as equipes tinham de decidir: quem iria jogar e em qual espaço iria jogar (colocar um colete da cor da sua equipe). Esta mudança tornou o jogo mais dialógico, interativo e reflexivo, na medida em que, a cada rodada, a equipe tinha de conversar para analisar o jogo e tomar as decisões cabíveis.

Para jogar Terra Mar, tomamos como referência o material disponível em <https://www.santos.sp.gov.br/?q=file/80122/download&token=s-qt4zzU>, que descreve de modo resumido o jogo em sua versão tradicional e, depois, introduz mais um elemento: o Ar. Em suma, os estudantes precisam seguir os comandos do professor pulando para terra quando for falado Terra e para o outro lado quando for falado Mar. Na segunda versão, quando o professor dissesse Ar todos deveriam pular no mesmo lugar, sem se deslocar para o outro lado. Quem pular para o lado errado ou ameaçar sairia do jogo, numa espécie de morto vivo. O jogo ainda foi jogado de um terceiro modo, em que os comandos dados pelo professor foram animais que vivem na terra, no mar e no ar, sendo que deveriam pular para lado em que o animal vive ou para cima no caso do bicho ser uma ave. Para tornar o jogo mais dinâmico, também pode

ser feito uma espécie de mãe da rua, em que todos teriam de atravessar da terra para o mar (ou vice-versa), em fundos opostos da quadra, sem serem pegos por quem está no meio, aumentando o número de pegadores ou eliminando os jogadores que foram pegos.



Fonte: <http://edu.umuarama.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/10/2o-ano-Educacao-Fisica-Atividade-5.pdf>

Por fim, a Amarelinha Africana foi incluída na sequência didática a partir da memória de um estudante do terceiro ano que, na medida em que o professor indagava se alguém conhecia um jogo de origem africana, ele lembrou de um jogo/uma brincadeira que havia sido feito(a) na escola quando estava no primeiro ano, ocasião em que foi tematizada a amarelinha tradicional como jogo popular e uma versão africana ensinada pelo professor. Para espanto meu, teria sido na minha aula há dois anos! Foi um relato que me emocionou e revivemos a amarelinha africana, com algumas complexificações em relação ao que fora ensinado anteriormente, mas sem dificultar muito devido ao tempo destinado ao jogo (uma aula de Educação Física). Partindo das memórias do que havia sido ensinado e do vídeo do YouTube do Canal ABC do Jogo “Amarelinha Africana Teca Teca original e variações” (<https://www.youtube.com/watch?v=fI3xcXp0pJU>), com várias amarelinhas desenhadas no chão, ao som da música “*Minue Minue Le Gusta La Dance*”, os estudantes puderam jogar individualmente, em duplas (os dois do mesmo lado ou em lados opostos), em trios e quartetos, seguindo o primeiro, dentre outras combinações de pular.



Fonte: <https://www.iimpere.com.br/post/amarelinha-africana-da-iimpere-educa%C3%A7%C3%A3o-vamos-brincar-e-cantar-juntos>

A sistematização dos jogos ensinados nas aulas com relação aos seus nomes, países de origem e objetivos foi realizada na última aula para finalizar o conteúdo com um registro no caderno. Os estudantes, de posse de uma tabela com três colunas (NOME DO JOGO – PAÍS DE ORIGEM – OBJETIVO DO JOGO), com base nas vivências/experimentações e nas problematizações/discussões/reflexões ao longo da sequência didática, escreveram as informações, sendo que para a segunda coluna recortaram a bandeira dos países (Egito para Jogo da Velha e Moçambique para Terra Mar e Amarelinha Africana) antes de colocar os nomes deles. O objetivo de cada um deles foi traçado, sendo registrado após as interações dialógicas com a turma e estudantes do PIBID, produzindo uma afirmativa/frase que representasse o propósito da atividade.

### **Considerações Finais**

Tratar pedagogicamente dos conteúdos africanos e afro-brasileiros na escola pode contribuir para a formação de identidades e subjetividades humanas com maior repertório cultural e que compreendem e valorizam conhecimentos e manifestações de origens distintas, mas que, historicamente, se relacionam com o nosso país. Durante muito tempo foram negados, por desmerecimentos, ou desvalorizados os conhecimentos que as populações indígenas e africanas produziram. Precisamos descolonizar o currículo e a nossa prática pedagógica<sup>8</sup>. Precisamos reconhecer a diversidade e a igualdade que existe em nós. Por uma educação antirracista. Também se pode afirmar que o ensino de jogos africanos e afro-brasileiros

---

<sup>8</sup> No curso “Equipe Multidisciplinar Para a Educação das Relações Étnico-Raciais” promovido pela Secretaria de Educação do Estado do Paraná, para os integrantes da equipe multidisciplinar, existe uma variedade de materiais e estudos que permitem reflexões importantes no sentido de promover uma educação antirracista. Há textos, podcasts, links, sobre as questões atuais e estudiosos contemporâneos.

possibilita a aprendizagem concebida como um processo de construção do sujeito, na medida em que este resolve problemas cognitivos, estimulando suas capacidades de estratégia e raciocínio por exemplo.

Esperamos que este trabalho possa contribuir para que a Lei n.º 10.639/2003 se efetive na escola, como integrante de um currículo que represente a nossa nação, vivo, enriquecedor. Que se torne rotina, que seja lembrado cotidianamente, não só na Semana da Consciência Negra ou outras datas estabelecidas no calendário escolar. Em nossas pesquisas, poucos trabalhos foram encontrados sistematizando uma cultura afro-brasileira na escola. Há algumas apostilas que só descrevem os jogos ou catálogos que atendem em parte as nossas expectativas. Acreditamos ter contribuído nesse sentido também.

### **Agradecimentos**

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela oportunidade e financiamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), ao conceder ferramentas e disponibilidade para experienciar a vivência na instituição a que se refere o relato.

### **Referências**

Amarelinha Africana Teca Teca original e variações. Canal ABC do Jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fI3xcXp0pJU>. Acessado em: 02 out 2023.

BARBOSA et al. Jogos e brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira. Material de apoio pedagógico e material de apoio teórico. Uruguaiana: RS, 2014. Disponível em: <https://atividadesescolaresprontas.com.br/wp-content/uploads/2021/11/Jogos-e-brincadeiras-da-cultura-africana.pdf>. Acessado em: 02 out 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acessado em: 12 mar 2023.

CORREIA, Thávylla E. D. et al. A sequência didática através das metodologias ativas para o ensino de biologia e suas contribuições na formação docente de bolsistas do Pibid. **Revista de Iniciação à Docência**, v. 7, n. 1, jul 2022.

OLIVEIRA, Gabriella. Jogo da velha – Origem, regras e objetivos, e dicas de como jogar. Disponível em <https://segredosdomundo.r7.com/jogo-da-velha-como-jogar/>. Acessado em: 02 out 2023.

PALMA, Angela P. T. V.; OLIVEIRA, Amauri A. B. de; PALMA, José A. V. **Educação Física e organização curricular:** educação física, ensino fundamental, ensino médio. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2021.

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. **Referencial Curricular do Paraná.** Disponível em: <http://www.referencialcurricular.doparana.pr.gov.br/>. Acessado em: 12 mar 2023.

PREFEITURA DE LONDRINA. Orientações Pedagógicas 2023. **Diretriz Curricular para o ensino de Educação Física na rede municipal de Londrina.** Disponível em: <https://padlet.com/priscilaoliveira04/educa-o-f-sica-ovpdxh7lmnkagy5l>. Acessado em: 23 set 2023.

PREFEITURA DE LONDRINA. Orientações Pedagógicas 2023. **Quadros de conteúdos e objetivos.** Disponível em: <https://padlet.com/priscilaoliveira04/educa-o-f-sica-ovpdxh7lmnkagy5l>. Acessado em: 23 set 2023.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO PARANÁ. EQUIPE MULTIDISCIPLINAR PARA A EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS: Descolonizando o Currículo e Nossa Prática Pedagógica. **Curso Online - Equipe Multidisciplinar** - Oferta 1 - 2023 - Turma 22. Ambiente Virtual de Aprendizagem: <https://www1.e-escola.pr.gov.br/>.

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

Terra-Mar. Disponível em: <https://www.santos.sp.gov.br/?q=file/80122/download&token=s-qt4zzU>. Acessado em: 02 out 2023.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.