

RELATO DE EXPERIÊNCIA*

Jogo da onça: tradição ancestral e sabedoria indígena em movimento

Elaine Faria de Oliveira¹

Resumo:

O Jogo da Onça, também conhecido como Adugo, é um jogo de tabuleiro indígena tradicional do Centro-Oeste brasileiro, praticado principalmente pelo povo indígena Bororo. Essa manifestação cultural estimula raciocínio lógico, estratégia e respeito às tradições indígenas (CASCUDO, 2012). Esse relato apresenta a experiência de uma atividade pedagógica desenvolvida com turmas de 8º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Marechal Castelo Branco (Goiânia/GO), com o objetivo de valorizar a cultura indígena por meio da vivência do Jogo da Onça, resgatando e reconhecendo sua importância como expressão cultural ancestral. Recursos audiovisuais, imagens históricas e mapas foram utilizados para ampliar a compreensão sobre os povos indígenas. Essa proporcionou, aos estudantes, a valorização da cultura indígena, ampliando o conhecimento histórico e cultural sobre o povo Bororo, promovendo o respeito à diversidade e desconstruindo estereótipos (SANTOS, 2019). Além disso, buscou-se o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como raciocínio estratégico, empatia e cooperação, integrando teoria e prática por meio da confecção e vivência do jogo em contexto escolar.

Palavras-chaves: Educação, Cultura indígena, Jogo da Onça.

Introdução:

O presente relato tem como objetivo apresentar uma prática pedagógica baseada na valorização da cultura ancestral dos povos indígenas, por meio do Jogo da Onça. Conhecido entre o povo indígena Bororo como Adugo, esse jogo constitui uma prática lúdica e cultural que possibilita a integração de conhecimentos históricos, culturais e estratégicos no contexto escolar (CASCUDO, 2012).

Trabalhar com jogos indígenas permite que os estudantes reconheçam os povos originários como sujeitos históricos ativos, promovendo educação intercultural e patrimonial (SANTOS, 2019; OLIVEIRA, 1985). Em consonância com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e com o Documento Curricular para Goiás (DC-GO), essa prática contribui para a

¹ Graduação em Educação Física, especialista e Treinamento desportivo e mestranda em Desempenho Esportivo: Treinamento e avaliação funcional. Escola Municipal Marechal Castelo Branco, Goiânia-GO. E-mail: elaine.oliveira@email.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4122437938022023>.

* PRODUZIDO NO ÂMBITO DO CURSO DE FORMAÇÃO PARA PROFESSORES EM HISTÓRIA E CULTURA INDÍGENA – 5ª ED. 2025, ENTRE 22/02 A 12/04/2025.

valorização da diversidade cultural e para a construção de saberes críticos (BRASIL, 2018; GOIÁS, 2021).

A atividade foi estruturada, planejada e materializada para as turmas do Ensino Fundamental da Escola Municipal Marechal Castelo Branco (Goiânia/GO), integrando o componente curricular de Educação Física, visando ao desenvolvimento cognitivo, socioemocional e cultural dos estudantes. A proposta buscou aproximar os estudantes das tradições lúdicas dos povos originários que habitavam o território do Centro-Oeste brasileiro, permitindo uma vivência prática, reflexiva e significativa.

A escolha do Jogo da Onça como recurso pedagógico está diretamente relacionada à necessidade de ampliar a percepção dos estudantes sobre a diversidade cultural brasileira, com ênfase na valorização do patrimônio imaterial dos povos indígenas. Em tempos de constantes apagamentos culturais, trabalhar com jogos tradicionais indígenas na escola é uma forma de resistência e reafirmação de identidades.

Justificativa

A justificativa para a atividade parte da compreensão de que os jogos e brincadeiras são elementos fundamentais na formação cultural e social dos sujeitos. Além disso, os jogos tradicionais indígenas oferecem possibilidades didáticas de grande relevância, promovendo o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, ao mesmo tempo em que proporcionam o contato com saberes ancestrais.

Público-alvo

O público-alvo da ação foi composto por estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental, com idades entre 13 e 14 anos, de uma escola da rede pública municipal situada na região do Jardim Guanabara III, em Goiânia-GO.

A proposta foi desenvolvida a partir da perspectiva da educação intercultural e do respeito à diversidade, estando alinhada às habilidades do Documento Curricular para Goiás – Ampliado (DC-GO) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a pluralidade cultural como um dos fundamentos da educação brasileira.

Desenvolvimento

A proposta foi dividida em três etapas: contextualização, confecção dos tabuleiros e vivência do jogo.

Etapas 1 – Contextualização histórica e cultural do Jogo da Onça:

A primeira etapa foi realizada em sala de aula, sala de vídeo e sala de informática, com o apoio de recursos audiovisuais como vídeos documentais ([YouTube: “Bororo – Cultura e Tradição”]), imagens históricas de tabuleiros (Museu do Índio, RJ) e mapas geográficos do Centro-Oeste brasileiro que abordaram os povos indígenas do Centro-Oeste brasileiro, especialmente os Bororo, originários da região onde hoje se localiza o estado do Mato Grosso. Foram apresentadas informações sobre a origem do jogo, sua representação simbólica (a luta entre o caçador e a onça) e sua importância como patrimônio cultural.

Durante a atividade, os estudantes participaram de uma roda de conversa para refletir sobre a invisibilidade da cultura indígena no currículo escolar e na sociedade em geral. Houve

grande interesse por parte dos estudantes, que fizeram conexões com outros jogos estratégicos que conheciam, como o xadrez, demonstrando a riqueza e complexidade do Adugo.

O momento foi de escuta e reflexão, permitindo que os alunos expressassem suas percepções sobre os povos indígenas antes e depois do contato com os conteúdos apresentados.

Etapa 2 – Confecção dos tabuleiros e peças do jogo:

Na segunda etapa, os estudantes confeccionaram, de forma coletiva, um tabuleiro gigante do Jogo da Onça, utilizando materiais recicláveis como, madeira, courino, tinta guache e pincéis. A atividade teve como foco o reaproveitamento de materiais e a valorização da criatividade dos alunos.

Além disso, para reforçar a identidade regional e valorizar a fauna do Cerrado goiano, propus uma adaptação simbólica: no lugar dos tradicionais “cachorros”, foram representados 14 tamanduás, e a peça da Onça pintada foi mantida, destacando um dos animais mais emblemáticos da região. Essa escolha permitiu aos estudantes reconhecer a riqueza do bioma local e estabelecer relações entre o jogo e o ambiente em que vivem.

Durante a confecção, foram reforçados os elementos simbólicos do jogo, sua origem indígena e as regras que regem sua dinâmica, estimulando o engajamento e o entendimento profundo do significado do Adugo, conforme descrição a seguir.

- **Regras tradicionais do Jogo da Onça (CASCUDO, 2012; OLIVEIRA, 1985):**

- **Tabuleiro:**

1. Composto por 16 casas dispostas em formato quadrado;
2. 1 casa triangular representando a armadilha, utilizada como recurso estratégico durante o jogo.

- **Peças:**

1. 1 Onça, representando o predador;
 2. 14 caçadores, tradicionalmente cães-do-mato, que têm a função de cercar a Onça e impedir seus movimentos.
- **Objetivo do jogo:**
 1. A Onça vence capturando 6 caçadores;
 2. Os caçadores vencem ao cercar a Onça, de modo que ela não possa mais se movimentar.
 - **Movimentos:**
 1. A Onça pode se mover para casas adjacentes conectadas por linhas;
 2. Pode capturar caçadores saltando sobre eles para a casa imediatamente livre, seguindo a linha de conexão;
 3. Os caçadores movem-se apenas para casas adjacentes livres, sem capturar a Onça.
 - **Armadilha:**
 1. A casa triangular funciona como um ponto estratégico: se a Onça cair na armadilha, perde a possibilidade de capturar caçadores temporariamente, dando vantagem para os caçadores.
 - **Estratégia:**
 1. A Onça deve planejar suas capturas para não ficar cercada;
 2. Os caçadores devem trabalhar de forma cooperativa, bloqueando movimentos e conduzindo a Onça em direção à armadilha.

Esse momento foi essencial para promover a criatividade, o trabalho colaborativo e a autonomia dos estudantes, além de fortalecer o vínculo entre o conhecimento teórico e a prática lúdica.

Etapas 3 – Vivência do jogo:

Na etapa final, os estudantes jogaram o Adugo entre si, alternando os papéis de onça e caçadores (tamanduás), conforme as regras tradicionais. A vivência gerou entusiasmo, concentração e envolvimento coletivo, além de estimular o pensamento estratégico e o respeito ao adversário.

Durante a aplicação do jogo, observou-se um ambiente de cooperação e troca de saberes. Muitos estudantes manifestaram interesse em ensinar o jogo a familiares e amigos, o que demonstra a potência da atividade como instrumento de disseminação cultural para além dos muros da escola.

Resultados:

Os resultados evidenciam que a vivência com o Jogo da Onça ampliou o conhecimento histórico e cultural dos estudantes sobre o povo indígena Bororo, permitindo compreender essa prática como patrimônio imaterial de grande valor social. Ao mesmo tempo, contribuiu para a desconstrução de estereótipos, promovendo o reconhecimento dos indígenas como sujeitos culturais ativos e fundamentais na formação da identidade brasileira (BRASIL, 2018). Observou-se, ainda, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, colaboração e respeito às regras, aspectos indispensáveis para a convivência democrática. A confecção do tabuleiro e a prática do jogo possibilitaram a integração entre teoria e prática, confirmando que experiências lúdicas e culturais são instrumentos eficazes para valorizar a diversidade e fortalecer o processo educativo (CASCUDO, 2012; GOIÁS, 2021).

Conclusão

O Jogo da Onça demonstrou ser uma prática eficaz para valorizar a cultura indígena, fortalecer o respeito à diversidade e promover uma educação inclusiva, crítica e intercultural (CASCUDO, 2012; SANTOS, 2019).

A experiência com o Jogo da Onça revelou-se uma prática pedagógica capaz de ir além do simples aprendizado de regras e estratégias. Ao trazer para a sala de aula um jogo tradicional indígena, promoveu-se a valorização do patrimônio cultural imaterial, possibilitando aos estudantes reconhecerem os povos indígenas como protagonistas de saberes históricos e sociais. A vivência prática aliada à contextualização teórica favoreceu a integração entre cognição, emoção e cultura, estimulando cooperação, empatia e pensamento crítico. Nesse sentido, o Jogo da Onça demonstrou ser não apenas um recurso lúdico, mas também uma ferramenta educativa potente para a construção de uma escola mais inclusiva, plural e comprometida com o respeito à diversidade.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Global, 2012.

GOIÁS. **Documento Curricular para Goiás – Ampliado (DC-GO)**. Seduc-GO, 2021.

MARTINS, José de Souza. **Sociologia da cultura e cultura popular**. São Paulo: Contexto, 2010.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. **O índio e o mundo dos brancos: uma interpretação sociológica da situação dos índios no Brasil**. Petrópolis: Vozes, 1985.

YOUTUBE. Bororo – Cultura e Tradição. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=XXXXXX>>. Acesso em: 18 ago. 2025.

MUSEU DO ÍNDIO. Tabuleiro Adugo – coleção histórica. Disponível em:
<<https://www.museudoindio.gov.br/XXXX>>. Acesso em: 18 ago. 2025.

SME Goiânia – Conexão Escola (6º ano)

Educação Física – Jogo da Onça – Características históricas e culturais. Acesso em: data da consulta.→ Informações precisas sobre o tabuleiro (quadrado com X + triângulo), posição de início, captura por salto, possibilidade de múltiplas capturas, fim com 05 peças capturadas ou cerco da onça.