

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

OS JOGOS AFRICANOS E SUA EXPRESSIVA PONTECIALIDADE EDUCACIONAL

Thomas Solera Damasena¹

Lívia Micaeli Nogueira de Santana²

Rosane Beltrao da Cunha Carvalho³

Cecilia Pereira de Andrade⁴

¹ Estudante do Técnico de Informática Integrado ao Ensino Médio, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Campus Campinas, s.thomas@aluno.ifsp.edu.br.

² Estudante do Técnico de Informática Integrado ao Ensino Médio, Bolsista Extensão, IFSP, Campus Campinas, micaeli.n@aluno.ifsp.edu.br.

³ Orientadora do projeto. Professora de Educação Física no curso Técnico de Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSP, Campus Campinas, rosane.beltrao@ifsp.edu.br.

⁴ Orientadora do projeto. Professora de Matemática no curso Técnico de Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSP, Campus Campinas, cecilia.andrade@ifsp.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.00.00-6 Educação

RESUMO: O estudo explora o valor cultural e pedagógico dos jogos de mesa africanos, destacando sua aplicação no ambiente educacional. Através de uma revisão bibliográfica, foram identificados jogos tradicionais como Mancala, Yoté, Shisima, Borboleta e Tsoro, cada um com suas regras e características únicas. Esses jogos refletem a diversidade cultural africana e servem como ferramentas eficazes no ensino, além de estimular habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico e a estratégia. Além da pesquisa, foram confeccionados tabuleiros para alguns desses jogos, facilitando sua utilização em atividades didáticas. Dessa forma, os jogos africanos se mostram não apenas como entretenimento, mas como um recurso interdisciplinar que enriquece o aprendizado e fortalece as relações culturais no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Tabuleiro, Jogos Africanos, Educação, África.

ABSTRACT: The study explores the cultural and pedagogical value of African board games, highlighting their application in the educational environment. Through a literature review, traditional games such as Mancala, Yoté, Shisima, Gologufe and Tsoro were identified, each with their own unique rules and characteristics. These games reflect African cultural diversity and serve as effective teaching tools, as well as stimulating cognitive skills such as logical reasoning and strategy. In addition to the research, boards were made for some of these games, facilitating their use in teaching activities. In this way, African games are seen not just as entertainment, but as an interdisciplinary resource that enriches learning and strengthens cultural relations in the school environment.

KEYWORDS: Board Games, African Games, Education, Africa.

INTRODUÇÃO

A África é associada a um continente de imensa diversidade cultural, devido, principalmente, à variedade étnica e tradições culturais das sociedades africanas (Silva, 2018). Os jogos em geral, são

utilizados como ferramenta de relaxamento, entretanto, eles possuem grande valor no processo educacional das crianças. Dessa forma é de suma importância analisar o valor pedagógico que esses jogos possuem e aplicá-los em atividades escolares (Junior, 2020).

Os jogos de mesa africanos apresentam variações e características únicas, refletindo a riqueza cultural de seus povos. Eles destacam essa diversidade por meio de seus formatos, grafismos, simbologias e representações visuais, sendo também uma forma de patrimônio cultural, já que contam as histórias de diferentes povos e retratam o cotidiano de diversas tribos (Corrêa; Silva; Carvalho, 2020; Brauner; Zimmer; Timm, 2019).

Os jogos africanos vêm como uma ferramenta interdisciplinar que permite o ensino das matérias nas escolas em especial a disciplina da matemática e o ensino da história e cultura a partir de um contexto histórico de relação entre povos com a cultura africana no Brasil (Neto; Souza; Alencar, 2019).

Dessa forma, entende-se a importância da utilização dos jogos africanos nas escolas como uma ferramenta didática poderosa e procura-se através de uma pesquisa e confecção de jogos, produzir versões dos tabuleiros africanos de forma acessível visando a utilização dos mesmos em espaços pedagógicos.

MATERIAL E MÉTODOS

Os jogos africanos possuem uma importância significativa não apenas como forma de entretenimento, mas também como ferramentas culturais e educativas. Eles refletem as tradições, valores e histórias dos povos africanos, oferecendo um meio lúdico para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a estratégia e a resolução de problemas. No contexto educacional, esses jogos podem ser utilizados como recursos pedagógicos, promovendo a interdisciplinaridade e estimulando o aprendizado de conceitos matemáticos e históricos. Segundo Lopes (2000) os jogos nos trazem diversos benefícios voltados para o aluno, que aprendem de forma discreta pontos muito importantes, como por exemplo: concentração e atenção; normas e respeito ao colega adversário; antecipação e estratégia, devido a necessidade de prever movimentos além da ampliação do raciocínio lógico. (apud BRAUNER; ZIMMER; TIMM, 2019).

De acordo com Cervo, Bervian e Silva (2006), "a pesquisa bibliográfica tem como objetivo encontrar respostas aos problemas formulados, e o recurso utilizado para isso é a consulta dos documentos bibliográficos." Nesse sentido, a pesquisa sobre jogos africanos permite resgatar suas práticas tradicionais e explorar suas aplicações em diferentes contextos, como o ensino, contribuindo para a valorização da cultura africana e afro-brasileira no ambiente escolar.

Essa abordagem bibliográfica é essencial para reunir e sistematizar o conhecimento existente sobre os jogos, suas regras, significados e benefícios, ampliando o acesso e a compreensão dessa rica herança cultural. Durante o processo de pesquisa bibliográfica diversos artigos e textos retirados de periódicos e fontes digitais como, Google Acadêmico e Portal Capes, no processo lemos diversos textos que ressaltam a importância cultural-pedagógica envolvidas nos jogos africanos. As fontes encontradas são mais recentes variando em 2018-2021, percebe-se que essa recente publicação/estudo dos textos advem principalmente do fato dos jogos africanos ainda serem pouco investigados e estudados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos africanos advêm de um continente muitas vezes discriminado e estigmatizado, tendo em vista esses aspectos é necessário disso refletir sobre a aspectos raciais e étnicos, Ferreira e Silva (2014) contextualiza muito bem esse ponto de vista ao dizer "A presença do eurocentrismo nos currículos escolares,

ou seja, a herança colonial ultrapassa o período do colonialismo e chega aos nossos dias como ‘história universal’.”.

A Lei nº 10.639 que torna obrigatória que as escolas trabalhem a História e Cultura Afro- Brasileira vigora a mais de dois séculos, entretanto sua aplicação ainda é inconsistente em muitas escolas, o que limita o propósito dessa lei (JUNIOR, 2016). Tendo isso em vista a inserção de jogos tradicionais africanos, como ferramentas didáticas, se apresentam como uma alternativa forte e atrativa para o ensino dessa temática, tornando a experiência mais interativa com a cultura africana e afro- brasileira (BRAUNER; ZIMMER; TIMM, 2019).

Além disso, ao incluirmos jogos africanos, bem como a cultura africana, nos contextos educacionais de forma correta e eficaz percebemos o processo da quebra de paradigmas a respeito do continente africano, criando uma imagem livre de estereótipos sobre aspectos que envolvem os africanos e afrodescentes, bem como a sua cultura, promovendo uma educação antirracista e decolonial por meio da ludicidade, prática e história ao redor dos jogos africanos (ALMEIDA; MONTEIRO, 2016). Camilo (2014, apud NETO; ALENCAR, 2019) denota a importância de uma educação que abranja estudos sobre as africanidades e o continente, “Ao estudar esses conteúdos, é possível conhecer a contribuição do negro para nossa cultura, desconstruir noções de hierarquia racial e estabelecer reações mais saudáveis, necessárias nas escolas”.

Partindo para um aspecto mais prático, durante a pesquisa, confeccionamos alguns tabuleiros para aplicação prática dos jogos africanos e análise de suas contribuições educacionais. A seguir, descrevemos os principais jogos encontrados e suas características.

Mancala: Um dos jogos mais antigos e difundidos na África, o Mancala é jogado em um tabuleiro com duas fileiras de buracos, onde os jogadores distribuem pequenas sementes. O objetivo é capturar o maior número de peças do adversário. Mancala em geral, é uma família, e dessa forma possui diversas versões e mudanças nas regras, temos por exemplo o Mancala Kalah, Mancala Oware e o Mancala Bawo. (JUNIOR; ALVES, 2020)

Yoté: Similar ao jogo de damas, o Yoté é jogado em um tabuleiro de 5x6 quadrados, com o objetivo de capturar as peças do adversário. O jogador pode mover suas peças para qualquer casa vazia e, ao capturar, pode remover uma peça adicional do oponente. É um jogo da região do Oeste Africano, e algumas histórias contam que surgiu como um jogo de pastores da região. (JUNIOR; ALVES, 2020)

Shisima: Originário do Quênia, o Shisima é jogado em um tabuleiro octogonal com o objetivo de alinhar três peças. Cada jogador move suas peças ao longo do tabuleiro, e a vitória depende da capacidade de bloquear os movimentos do adversário enquanto se busca o alinhamento. A palavra Shisima no idioma nativo significa “extensão da água”. (NETO; SOUZA; ALENCAR, 2019)

Borboleta: O jogo da Borboleta é jogado em um tabuleiro em formato de borboleta, onde os jogadores devem movimentar suas peças de modo a capturar as do oponente. Seu formato distinto e as regras de movimentação fazem dele um jogo desafiador. As crianças o chamam de Lau Kata Kati e outros chamam de Golugufe. (JUNIOR; ALVES, 2020)

Tsoro: Tsoro Yematatu é jogado por crianças no Zimbábue, no Sul da África. Esse jogo é conhecido como “jogo de pedra jogado com três”. Nele os jogadores revezam-se para preencher o tabuleiro, após isso, restará um ponto vazio. O objetivo do jogo é saltar as peças do oponente e formar uma linha de três primeiro. Esse jogo é conhecido como um jogo de alinhamento, assim como o Shisima. (JUNIOR; ALVES, 2020)

A confecção desses jogos permitiu observar como eles podem ser aplicados tanto no ensino, quanto na valorização da cultura africana. Algumas das nossas confecções:

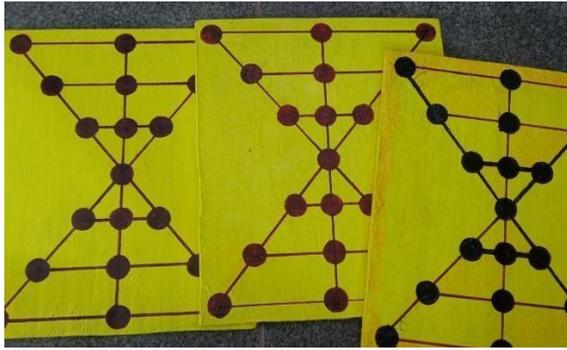


FIGURA 1. Tabuleiros do Jogo Borboleta/Gologufe confeccionado com placas de papelão



FIGURA 2. Tabuleiro do jogo Yoté confeccionado com caixas de ovo



FIGURA 3. Tabuleiro do jogo Mancala, mais especificamente Mancala Oware e Kahla.

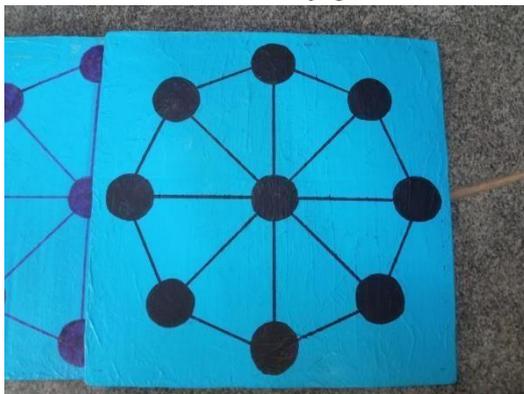


FIGURA 4. Tabuleiro do jogo Shisima confeccionado com caixas de papelão.

CONCLUSÕES

O estudo mostrou a riqueza cultural dos jogos de tabuleiro africanos, como Mancala, Yoté, Borboleta e Tsoro, que vão além de seu valor lúdico. Eles se mostram ferramentas poderosas no ensino, principalmente quando falamos de um ensino decolonial e antirracista voltado a conhecer as praticas e culturas africanas, entrando cada vez mais de acordo com a Lei nº 10.639/2003.

Além disso, os jogos africanos permitem a valorização da cultura africana no ambiente escolar, incentivando a interação entre os alunos e o reconhecimento da diversidade cultural. A confecção dos tabuleiros para atividades práticas demonstrou como esses jogos podem ser integrados no contexto educacional, tornando o aprendizado mais dinâmico.

No entanto, a pesquisa apresenta limitações, como a necessidade de estudos empíricos mais aprofundados que envolvam a aplicação dos jogos em diferentes contextos pedagógicos, assim como a criação de metodologias que favoreçam a utilização desses recursos de forma sistemática nas escolas.

Futuras pesquisas podem explorar a adaptação de outros jogos africanos para o ambiente escolar e a avaliação de seu impacto no desenvolvimento nos estudantes, contribuindo para a construção de uma educação mais inclusiva e multicultural.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Os Autores Thomas Solera Damasena (Autor 1) e Livia Micaeli Nogueira de Santana (Autor 2) trabalharam como principais escritores do projeto, desenvolvendo os jogos e os estudos referentes aos mesmos. A professoras Rosane Beltrao da Cunha Carvalho (Autor 3) e Cecília Pereira de Andrade (Autor 4) atuaram como orientadores, ajudando na revisão de texto, desenvolvimento dos jogos e do estudo em geral.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – IFSP, que por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica e Tecnológica (PIBIFSP) auxilia os bolsistas e voluntários envolvidos nos projetos, também agradecemos as nossas orientadoras e coorientadoras do projeto no processo de produção e escrita do trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Q. G. DE; MONTEIRO, C. E. F. A Utilização do Jogo Oware para Promover o Ensino de Matemática nos Anos Iniciais de uma Escola Quilombola. *Perspectivas da Educação Matemática*, v. 9, n. 21, 28 dez. 2016. Acesso em 9 abr 2024.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Acesso em 20 de maio de 2024.

BRAUNER, Elen Klimeck; ZIMMER, Elisiane Sansonovick; TIMM, Ursula Tatiana. Conhecendo a cultura africana por meio de jogos de tabuleiros. In: *II Conferência Nacional de Educação Matemática*, 2019. Disponível em: < <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/11%20OF.pdf> > . Acesso em 20 de maio 2024.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. *Metodologia científica*. 6. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2006. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 21 maio 2024.

CORRÊA, Denise Aparecida.; SILVA, Marcela Gomez Alves da.; CARVALHO, Fernando Barbosa. JOGOS DE TABULEIRO AFRICANOS: tradição e diversão no ensino médio. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, [S. l.], v. 7, n. 2, p. p. 64–83, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/20361>. Acesso em: 20 maio 2024.

FONSECA JUNIOR, João de Deus; ALVES, Rita de Cássia Dias Pereira. Jogos africanos e afro-brasileiros: uma proposta sociocultural para o ensino. *Plurais - Revista Multidisciplinar*, Salvador, v. 5, n. 3, p. 223–233, 2020. DOI: 10.29378/plurais.2447-9373.2020.v5.n3.10202. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/10202>. Acesso em: 9 abr. 2024.

JUNIOR, Guilherme Lima Silva. Jogos africanos no ensino de África e da cultura afro-brasileira: ferramenta pedagógica na educação inclusiva. *Anais II CINTEDI...* Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/23036>>. Acesso em: 9 abr. 2024.

JUNIOR, J. de D. F.; ALVES, R. de C. D. P. Jogos africanos e afro-brasileiros: uma proposta sociocultural para o ensino. *Plurais - Revista Multidisciplinar*, Salvador, v. 5, n. 3, p. 223–233, 2020. DOI: 10.29378/plurais.2447-9373.2020.v5.n3.10202. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/10202>. Acesso em 9 abr 2024.

NETO, Francisco Tomaz de Santana; SOUZA, Maria Nathália Barros de; ALENCAR, Alexsandro Coelho. Jogos africanos: uma ferramenta para o professor de matemática. 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/57732>>. Acesso em: 9 abr. 2024.