

OS JOGOS AFRICANOS DE TABULEIRO

história, manifestações e possibilidades como ferramenta pedagógica e de difusão
da cultura afro-brasileira

Rosane Beltrão da Cunha Carvalho¹

Thomas Solera Damasena²

Resumo: Este estudo explora a rica herança cultural dos jogos tradicionais africanos, que não apenas refletem valores e tradições, mas também desempenham papel fundamental no resgate e valorização da identidade afro-brasileira. Jogos como Mancala, Yoté, Borboleta, entre outros, são destacados em sua origem, história e contribuição para a transmissão de valores culturais e habilidades cognitivas. A metodologia incluiu pesquisa bibliográfica e oficinas utilizando materiais recicláveis para a confecção dos tabuleiros. Os jogos africanos tradicionais enfrentam o risco de desaparecerem, devido a fatores como a influência de práticas culturais ocidentais, desvalorização de tradições e a aceleração do processo tecnológico, sendo abandonados pelas comunidades. Dessa forma, é necessária a defesa de projetos que promovam a inclusão desses jogos em escolas e comunidades, fortalecendo sua relevância na educação e na preservação cultural. O objetivo foi investigar a origem, a história e as manifestações dos jogos africanos, a fim de preservar e valorizar a herança cultural associada a essas práticas, promovendo seu reconhecimento e relevância na perspectiva atual. Além disso, fomentar pesquisas futuras que aprofundem a integração dos jogos africanos como ferramentas pedagógicas, enriquecendo o aprendizado e estimulando o respeito pela diversidade cultural, além de revalorizar a cultura em torno dos jogos africanos tradicionais.

Palavras-chave: jogos populares, jogos africanos, África, cultura, educação.

AFRICAN BOARD GAMES

history, manifestations and possibilities as a pedagogical tool and for the dissemination of afro-brazilian culture

Abstract: This study explores the rich cultural heritage of traditional African games, which not only reflect values and traditions but also play a fundamental role in rescuing and valuing Afro-Brazilian identity. Games such as Mancala, Yoté, Borboleta, among others, are highlighted in terms of their origins, history, and contribution to the transmission of cultural values and cognitive skills. The methodology included bibliographic research and workshops utilizing recycled materials to create game boards. Traditional African games face the risk of disappearing due to factors such as the influence of Western cultural practices, the devaluation of traditions, and the acceleration of technological processes, leading to their abandonment by communities. Therefore, there is a need for initiatives that promote the inclusion of these games in schools and communities, strengthening their relevance in education and cultural preservation. The objective was to investigate the origins, history, and manifestations of African games to preserve and value the cultural heritage associated with these practices, promoting their recognition and relevance in the contemporary context. Additionally, the study aims to encourage future research that deepens the integration of African games as pedagogical tools, enriching learning, fostering respect for cultural diversity, and revaluing the culture surrounding traditional African games.

Keywords: Death; Popular Games. African Games. Africa. Culture. Education.

¹ Possui Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Especialização em Geriatria e Gerontologia Interdisciplinar pela Faculdade de Medicina da Universidade Federal Fluminense, Título de Especialista em Gerontologia Social pela Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia -SBGG, Mestrado e Doutorado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase nos seguintes temas: atividade física e saúde, reabilitação cardiovascular, envelhecimento e qualidade de vida, educação física escolar, jogos. Professora do Instituto Federal de São Paulo (IFSP), Câmpus Campinas.

² Instituto Federal de São Paulo - Câmpus Campinas. E-mail: thomas.solera.damasena@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O continente africano é dotado de uma imensa diversidade cultural, sendo elementos como a língua, etnia e tradições, evidências desta cultura diversificada, presente em toda porção territorial africana. Dessa forma, ao iniciarmos um estudo referenciando elementos da cultura africana, devemos romper a visão genérica e unitária acerca dela e entendermos a multiculturalidade das sociedades africanas (da Silva, 2018). Essa característica multicultural também está presente nos jogos de mesa africanos, que se diversificam a partir do povo ou território em que são jogados. Em suma, os jogos retratam o cotidiano africano ao tratar temas como o plantio, a colheita, a pesca e outras atividades essenciais para essas sociedades. Entretanto, diversos fatores históricos e sociais contribuem para a desvalorização da cultura africana, especialmente no contexto educacional brasileiro, assim como aponta Silva (2016), “Os fatores que agravam a ineficácia no processo de ensino e aprendizagem da história africana estão vinculados aos preconceitos adquiridos” (Silva, 2016, p.6). A partir dessa perspectiva, entendemos que a cultura africana, bem como os jogos africanos, tende a ser desvalorizada devido a diversos fatores histórico-sociais que fomentaram a discriminação e preconceito em relação à cultura dos povos africanos trazidos ao Brasil no período colonial. Contudo, entende-se que o estudo e a valorização da cultura e história africanas permite resgatar valores e essências da afro-brasilidade, bem como realçar as contribuições africanas que vão muito além do período escravagista (Silva, 2016).

No contexto brasileiro, onde houve a miscigenação de povos diversos, é necessário contemplar os jogos africanos como parte da cultura nacional, tendo em vista que fazem parte de uma cultura presente no Brasil. Partindo do ponto de vista de Anastacio, Alencar e Macêdo (2021), os jogos africanos funcionaram como ferramenta de ensinamento, contribuindo na construção dos plantios de açúcar no país, pois o conhecimento agrícola deu-se através da transmissão de saberes envolvidos na lógica e raciocínio de jogos como o Mancala. Ou seja, a herança cultural deixada no Brasil é destacada por uma diversidade marcada por essa mistura de povos, que contribuíram em diversas esferas para a história brasileira (Muller & Cleophas, 2023).

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	2025 - Vol. 16 - Número 2
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	rev.edu.cult@cesg.edu.br

A autodeclaração de pessoas pretas e pardas no Brasil, conforme o Censo Demográfico do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010 e 2022, reflete o crescimento da identidade e valorização dessa população, que passou de 50,7% em 2010 para 56,1% em 2020. Esse aumento parece estar diretamente relacionado ao fortalecimento das políticas públicas voltadas à educação e ao reconhecimento da cultura afro-brasileira, como a Lei nº 10.639/03, que torna obrigatório o ensino da temática "História e Cultura Afro-Brasileira" dentro das escolas brasileiras. Além disso, em conformidade, temos a Resolução nº 1 do Conselho Nacional de Educação (CNE) que diz:

A Educação das Relações Étnico-Raciais tem por objetivo a divulgação e produção de conhecimentos, bem como de atitudes, posturas e valores que eduquem cidadãos quanto à pluralidade étnico-racial, tornando-os capazes de interagir e de negociar objetivos comuns que garantam, a todos, respeito aos direitos legais e valorização de identidade, na busca da consolidação da democracia brasileira (CNE, 2004, p.1).

Essas medidas promovem o resgate e a valorização das contribuições africanas para a sociedade, tornando os jogos africanos mais visíveis e reconhecidos, fortalecendo o reconhecimento da identidade africana no Brasil e reforçando a adoção da identidade dos afro-brasileiros como negros ou pardos, tendo em vista que muitos ainda não se autodeclaram, devido a diversos aspectos históricos e raciais que cercam a história brasileira.

Através dessa ótica faz-se necessário compreender os jogos, não apenas como um conglomerado de regras, mas também como instrumentos de reconhecimento e valorização de culturas. Apesar disso, observa-se que a origem cultural dos jogos tradicionais, está gradualmente sendo esquecida e desaparecendo ao longo do tempo, influenciada pelo avanço e crescimento industrial e tecnológico (Pereira, 2019).

A partir dessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo, por meio de pesquisa de revisão bibliográfica, investigar e destacar a história e as manifestações dos jogos africanos, em especial, os jogos de tabuleiro, bem como destacar valores pedagógicos presentes neles. Essa abordagem de pesquisa busca preservar e valorizar a rica herança cultural associada a essas práticas relacionadas à cultura de jogos africanos, que se estende à cultura afro-brasileira, promovendo seu reconhecimento e sua relevância na perspectiva atual.

1.1 METODOLOGIA

No desenvolvimento do projeto foi realizado um levantamento bibliográfico envolvendo textos, artigos, livros e dissertações. Foram utilizadas as bases de dados: Google Acadêmico e Portal Capes, com as palavras-chave: Jogos Africanos; Jogos; África; Cultura; Jogos Populares. Segundo Cervo, Bervian e Silva (2006) “a pesquisa bibliográfica é meio de formação por excelência e constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema” (p.61).

Através de uma investigação geral dos jogos africanos buscamos suas origens, histórias, aplicações e manifestações, visando a escrita para divulgação de uma cultura e experiências tão ricas. Para a divulgação do levantamento de informações desta pesquisa foram também realizadas oficinas com jogos africanos de tabuleiro, confeccionados a partir de materiais recicláveis, objetivando a difusão do conteúdo e da temática relacionada aos jogos de origem africana e suas raízes. Essas oficinas foram realizadas, principalmente, em escolas, onde foi possível perceber como a utilização de material reciclável pode contribuir para o acesso aos jogos e a disseminação deles.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 OS JOGOS AFRICANOS E SUA IMPORTÂNCIA

O jogo é uma das atividades lúdicas mais antigas da humanidade. Desde os primórdios, ele desempenha um papel fundamental no desenvolvimento social, cultural e cognitivo do ser humano. Ao longo do tempo, os jogos têm acompanhado a evolução cultural das sociedades, adaptando-se aos contextos históricos e refletindo os valores da época. Sua presença constante na vida das pessoas evidencia sua importância no cotidiano e na formação dos indivíduos. Mais do que um simples passatempo, o jogo tem sido uma ferramenta essencial na socialização, na construção de relações interpessoais e no estímulo ao aprendizado (Malfato & Bezerra, 2012; Huizinga, 2012).

Além disso, é de suma importância trazer a perspectiva dos jogos em formato analógico. Segundo Malfato e Bezerra (2012), a interação com objetos táteis oferece a todo

indivíduo uma vivência mais significativa, que promove o desenvolvimento de capacidades sociais e cognitivas. Essa interação estabelece uma conexão entre os jogos e os indivíduos. Essa relação entre os jogadores e o tabuleiro é fundamental para facilitar o processo educativo, auxiliando a compreender conceitos de forma prática e vívida.

A relevância em torno da temática dos jogos está no fato de que, por meio deles, as pessoas conseguem expressar suas emoções e acessar conhecimentos que facilitam o aprendizado e a compreensão de diferentes culturas. Além disso, os jogos carregam particularidades únicas relacionadas à sua origem, tornando-se ferramentas valiosas tanto para a educação, quanto para a valorização cultural, sendo ferramenta capaz de romper e ressignificar estereótipos na nossa sociedade (Pereira, 2019).

Relacionando a importância dos jogos, trazemos como recorte os jogos africanos, bem como a cultura africana e afro-brasileira em geral. Destaca-se a sua importância, pois entende-se que o ensino de valores e tradições através de jogos e mecanismos culturais, que formem cidadãos com pensamento diverso quanto à cultura africana e afro-brasileira, é de extrema urgência. Essa necessidade pelo reconhecimento e importância da história e cultura dos povos africanos teve como efeito a sanção da Lei. 10.639/03, já citada anteriormente.

Os jogos não apenas refletem valores culturais, mas também se consolidam como ferramentas sociais que contribuem para a formação de cidadãos conscientes ajudando na valorização da diversidade. No contexto da cultura africana e afro-brasileira, os jogos tradicionais desempenham um importante papel, ao promoverem o resgate e a disseminação de conhecimentos ancestrais, possibilitando o rompimento de paradigmas e a ressignificação de narrativas da história.

Na sequência, exploraremos alguns jogos tradicionais africanos, como *Yoté*, Mancala e Borboleta, destacando suas regras, origens e a riqueza cultural que carregam, além de destacar como esses jogos refletem os valores e tradições.

2.2 A FAMÍLIA MANCALA

Os jogos da família mancala possuem diversas formas de jogar, bem como denominações diferentes de acordo com a sua região de origem. Dessa forma utiliza-se o termo família, pois trata-se de um conjunto de jogos que têm uma disposição semelhante,

entretanto varia em regra, tamanho do tabuleiro e de peças (Souza & Costa, 2020; Muller & Cleophas, 2023). Silva, Santos e Cusati (2020) explicam de forma lacônica a motivação por trás da denominação família:

Mancala não se trata de um jogo específico e o mais adequado é referir à família de jogos de Mancala. Entende-se como família Mancala as numerosas variações de jogos existentes no decorrer dos séculos, com denominações diferentes, mas que obedecem à mesma lógica operacional da estratégia de sementeira, mesmo que apresentem distintas formas de tabuleiros, quantidades de cavidades (que chamaremos de cavas ou casas) ou modo de distribuição das peças” (Silva et al., 2020, p.97).

O Mancala é um jogo de origem africana, muito forte nas tradições e cultura popular das sociedades do continente, tem caráter ancestral, e é passado de geração em geração através do recurso da oralidade. Alguns acreditam que, devido a esse caráter oral, não se sabe com total certeza de onde surgiu e nem a época exata (Souza & Costa, 2020). Porém, há registros de que os jogos podem ter surgido há cerca de 7 mil anos atrás, no Egito (Silva et al., 2020). Entretanto, há outros relatos de que o Mancala nasceu no Nilo e propagou-se para a África. Os tabuleiros mais antigos foram encontrados na Síria (cidade de Aleppo), Egito (templo Karnak) e na Grécia (Theseum) (Barreto, 2016). No Brasil o mancala chegou através das rotas dos navios negreiros, que traziam pessoas com seus costumes, tradições, religião (Pereira et al., 2018). Os jogos Mancala são um dos mais antigos, possuindo mais de 200 variações. A sua importância é tão grande que em algumas localidades seus chefes e reis eram decididos a partir de campeonatos, o que poderia explicar o motivo de apenas figuras masculinas poderem praticar esses jogos, na época (Silva et al., 2020).

Os jogos mancala, como dito anteriormente, possuem diversas versões que se diferenciam de alguma forma. No Ocidente temos mais conhecimento sobre o *Ayo*, *Kalah* e *Oware*. O tabuleiro, de forma geral é bem simples, possuindo duas (2) fileiras de seis (6) cavidades, e uma cavidade maior para cada jogador que são colocadas nas extremidades do tabuleiro. Existem variações em relação a quantidade de cavidades, que define o grau de complexidade da mancala, temos a Mancala: II, III e IV, no qual a Mancala II é a mais simples e a IV é a mais complexa (Silva et al., 2020). A Figura 1 ilustra um tabuleiro de mancala IV, confeccionado com materiais recicláveis e utilizados na realização das oficinas de jogos africanos de tabuleiro.

Figura 1: Exemplo de tabuleiro de Mancala IV, nomeado de *Mancala Bawo*.



FONTE: Autores.

Para entender o funcionamento do jogo, é essencial conhecer as regras. Cada jogador começa com uma quantidade de sementes em cada cova de sua fileira. As concavidades maiores, chamadas de 'oásis', servem para armazenar as sementes capturadas. Os jogadores semeiam alternadamente, distribuindo as sementes no sentido anti-horário, incluindo as covas do adversário. Se o número de sementes excede as covas disponíveis, faz-se uma volta completa no tabuleiro. A captura ocorre de diversas formas, dependendo da versão do jogo que está sendo utilizada.

O jogo termina quando um dos lados esvazia todas as suas covas, e o vencedor é aquele que tiver o maior número de sementes no oásis. As sementes restantes no tabuleiro não são contadas (Silva & Tamayo, 2022). Todavia, temos variações do jogo mancala que não permitem que um jogador deixe o oponente sem sementes, e dessa forma é necessário compartilhar suas sementes com os adversários. Esse princípio é pouco visto nos jogos atuais, que, em suas regras, focam apenas na vitória (Barreto, 2016).

A dinâmica desses jogos mancala incorpora valores significativos nas sociedades africanas, refletindo a visão coletiva da terra, semelhante ao que ocorre no tabuleiro com as covas. O processo de reconfiguração do tabuleiro estava constantemente associado à movimentação dinâmica das estrelas, sendo que ele representava o Arco Sagrado. Assim, um valor metafísico era atribuído ao jogo, uma vez que tanto os tabuleiros quanto as peças estavam conectados a ritos sagrados (Silva et al., 2020; Barreto, 2016).

Os jogos mancala vão além de um jogo baseado na semeadura e colheita, ou de uma ferramenta de estratégia. A mancala carrega consigo grandes saberes culturais que

devem ser contemplados e aprendidos. Silva e Tamayo (2022) sintetizam muito bem essa ideia:

Assim, entendemos que pensar nas diferentes formas em que se pode praticar a mancala herdadas dos conhecimentos africanos que chegaram a *Abya Yala* nos processos de colonização significa reconhecer sua origem e perceber que, para além do instrumento que é usado (no caso, uma tábua) e das estratégias que podem ser usadas para semear e capturar o maior número de sementes, existem, por trás dessa grande família, epistemologias que sustentam a sua relevância cultural” (Silva & Tamayo, 2022, p.177).

O povo ioruba nigeriano tem uma vasta tradição na prática dos jogos mancala, ligando-os fortemente à sua cultura. Na tradição ioruba nigeriana temos uma espécie de tabuleiro mancala 2x6 chamado de *Ayoayo*, que possui a presença de duas figuras femininas e uma masculina, em sua composição, dando as mãos nos apoios do tabuleiro. Isso tem relação com a forte ligação que esse povo tem com os relacionamentos afetivos. Os jogos mancala são utilizados nas tradições dessa tribo africana, como na cultura e religião, e sua utilização varia muito. Um exemplo é que os aldeões, em seus ritos de passagem do mundo em vida para o espiritual, deixavam alguns *Ayoayos* para divertirem os espíritos dos falecidos antes que seus corpos fossem sepultados (Silva & Tamayo, 2022).

Outros povos crêem que ao deixar seus tabuleiros do lado de fora à noite, faz com que os deuses façam intervenções divinas, auxiliando as colheitas a serem mais prósperas e fartas. Por outro lado, diferentes povos, como o povo iorubá da Nigéria, acreditam que jogar mancala à noite faz com que os espíritos apareçam para jogar, e, com isso, levem às almas dos jogadores que estão no plano dos vivos (Silva & Tamayo, 2022).

Tendo em vista a importância do que foi exposto até aqui, é possível resgatar elementos que revelam a história e cultura na origem de jogos africanos no Brasil, destacando especialmente sua importância como instrumento de resistência, luta, ancestralidade, oralidade e tradições na formação histórica brasileira (Muller & Cleophas, 2023). Através dessa perspectiva, e visando apresentar a diversidade dos jogos da família mancala, destacaremos 3 versões do jogo, sendo elas o mancala *Kahla*, *Oware* e *Awalé*.

2.2.1 Mancala Kahla

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	2025 - Vol. 16 - Número 2
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	rev.edu.cult@cesg.edu.br

O jogo *Kalah* tem sua origem na Argélia, onde as pessoas cavavam sulcos no solo e jogavam utilizando sementes como peças. Com regras simples, é recomendado para crianças a partir de seis anos e é disputado por duas pessoas. O jogo começa com a distribuição das sementes no tabuleiro, que possui cinco casas para cada jogador, além de uma casa de "colheita", chamada *kalah*, uma concavidade maior onde o jogador guarda as sementes capturadas. Inicialmente, são colocadas três sementes em cada casa, exceto na casa central, que recebe quatro sementes, e nas *kalahs*, que devem ficar vazias. Cada jogador tem uma fileira de casas, considerada seu "campo", com a *kalah* à sua direita para depositar as sementes capturadas (Brauner et al., 2019; Schaeffer & Timm, 2016; Moraes et al., 2017; Freitas et al., 2021).

Durante a partida, o jogador escolhe uma das casas de seu campo, pega todas as sementes dessa casa e as distribui, uma a uma, nas casas à sua direita, fazendo a volta no tabuleiro, se necessário. Se a última semente cair na *kalah* do próprio jogador, ele tem o direito de jogar novamente. Para capturar sementes, a última semente da jogada deve cair em uma casa vazia do campo do jogador, permitindo que ele recolha todas as sementes da casa do adversário que fica logo à frente. O jogo termina quando todos os espaços estão vazios, e vence o jogador que tiver coletado o maior número de sementes (Brauner et al., 2019; Schaeffer & Timm, 2016; Moraes et al., 2017; Freitas et al., 2021).

É interessante ressaltar que o *Kalah*, dentre todas as versões do jogo Mancala, é o que mais se diferencia nas regras. Pois, enquanto a maioria das versões do Mancala envolve a captura de sementes de maneira contínua, com base em regras mais universais de contagem e distribuição de sementes nas casas, o *Kalah* adota uma abordagem única.

2.2.2 Mancala Awalé e Mancala Ouri

A movimentação das sementes no tabuleiro do jogo *Awalé* é baseada em movimentos circulares, que evocam elementos culturais presentes na afro-brasilidade, como a roda de capoeira e a roda de samba (Pereira, 2011; Pereira et al., 2018). Essa analogia entre as culturas de matriz africana e brasileira possibilita a prática da multidisciplinaridade, além de contribuir para desconstruir olhares preconceituosos quanto a contribuição e influência africana no Brasil. A compreensão disso promove a conscientização sobre a riqueza das culturas africana e afro-brasileira (Silva et al., 2020).

De acordo com Pereira (2011), o *Awalé*, em suas tradições, utiliza sementes de Baobá, que permite recontar lendas ligadas a essa árvore, e reafirmar narrativas que destacam sua importância cultural para as sociedades africana e afro-brasileira. Assim, o jogo ultrapassa o rótulo de uma simples atividade lúdica, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico, enquanto preserva valores tradicionais, aspectos fortemente ligados ao *Awalé*.

O jogo *Awalé* utiliza 48 sementes (ou outros objetos pequenos, como pedras ou bolinhas) e um tabuleiro com 14 buracos, sendo 12 casas circulares divididas em duas filas de seis e dois oásis. O objetivo do jogo é recolher mais sementes que o adversário, vencendo ao alcançar 25 ou mais sementes. Inicialmente cada casa recebe 4 sementes. Os dois jogadores jogam alternadamente, e cada um tem como depósito o buraco maior à sua direita. O jogador que inicia a partida escolhe uma de suas casas, recolhe todas as sementes dela e as distribui, uma a uma, nas cavas seguintes, no sentido anti-horário, repetindo essa dinâmica a cada turno. Não é permitido retirar sementes de casas que tenham apenas uma semente, enquanto existirem casas com duas ou mais (Pereira et al., 2018; Souza & Costa, 2020; Silva et al., 2020).

As capturas ocorrem em situações específicas: ao depositar a última semente em uma casa do adversário que fique com exatamente duas ou três sementes, o jogador captura essas sementes e as coloca no seu depósito. Se as casas anteriores também tiverem duas ou três sementes, essas também são capturadas, mas a captura é interrompida ao chegar em uma casa com número diferente de sementes. Se um jogador ficar sem sementes em suas casas, o adversário é obrigado a realizar uma jogada que introduza sementes no lado dele. Da mesma forma, se um jogador capturar sementes e deixar o adversário sem nenhuma, deve jogar novamente para devolver sementes às casas do adversário (Pereira et al., 2018; Souza & Costa, 2020; Silva et al., 2020).

A partida termina quando um jogador captura 25 ou mais sementes, ou quando não é possível realizar movimentos que introduzam sementes para o adversário. Caso o jogo entre em uma repetição, cada jogador recolhe as sementes que estiverem em suas casas e as deposita em seus respectivos depósitos, vencendo aquele que tiver o maior número de sementes (Pereira et al., 2018). A Figura 2 traz um exemplo de tabuleiro *Kahla* e *Awalé*, confeccionados com materiais recicláveis. Estes exemplares foram utilizados nas oficinas de jogos africanos.

Figura 2: Tabuleiro usado no *Mancala Kahla*, *Ouri* e *Awalé*.



FONTE: Autores.

O jogo *Ouri* também pertence à ampla família de jogos mancala, e possui a mesma mecânica de jogo que o mancala *Awalé*, entretanto se diferenciam, principalmente, pelo aspecto cultural e histórico. *Ouri*, especificamente, foi levado ao arquipélago de Cabo Verde por tribos da Costa da Guiné, aproximadamente no século XV (Fraga & Santos, 2004).

Devido à diversidade cultural e linguística, o jogo passou a ser conhecido por diversos nomes, como *Ayo*, *Orial*, *Uril*, *Ori*, *Oro*, *Ouri* e *Urim* (Malfato, 2012). Dentre essas denominações, foi utilizado aqui o termo *Ouri*, por ser o mais popular e amplamente reconhecido em comparação com as outras variantes. Nesse contexto, acredita-se que o jogo *Aiú* tenha se originado a partir do mancala nigeriano *Ayo*, também conhecido como *Oware*. No entanto, como os jogos de Mancala tradicionalmente são jogados em sulcos cavados no chão, não há registros de sua presença no Brasil em épocas anteriores. Por esse motivo, a reintegração da família Mancala no Brasil é relativamente recente (Barreto, 2016).

É importante destacar as semelhanças e diferenças entre os jogos *Mancala Kalah*, *Awalé* e *Oware*, que, apesar de compartilharem uma ideia comum, apresentam variações em suas regras ou origens. Na medida em que o *Kalah* se diferencia principalmente pela sua mecânica de captura única e pela jogabilidade que exige mais estratégia e planejamento, o *Awalé* e o *Oware* seguem regras mais tradicionais, com a captura contínua de sementes dando maior ênfase na contagem e distribuição delas nas casas do tabuleiro. É interessante denotar, também, que por mais que o *Awalé* e o *Oware* baseiem-se no mesmo mecanismo de regras, suas relações históricas e com o continente africano são

muito distintas. Enquanto o *Awalé* tem um forte vínculo com o Baobá, o *Oware* apega-se às raízes cabo-verdianas.

Esses jogos constituem-se em recurso para conservar a memória histórica e os comportamentos culturais das sociedades africanas. Apesar das diferenças, todos os jogos compartilham a importância cultural e ancestral, ou seja, todos possuem tradições antigas, por meio dos quais se transmitem valores.

2.3 YOTÉ

O *Yoté*, um jogo de estratégia popular na África Ocidental, é caracterizado por sua mecânica dinâmica, exigindo raciocínio lógico - sua presença pode ser identificada principalmente em estados como Senegal, Guiné e Gâmbie. O jogo é realizado em tabuleiro de 30 menores quadrados dispostos em uma grade de 5 colunas por 6 linhas, e possui um total de 24 peças de duas cores (ou seja, 12 peças para cada jogador). Historicamente, na África Ocidental, as crianças tinham como tabuleiro, buracos cavados na areia e como peças, pequenos pedacinhos de madeira (Brauner et al., 2019). A Figura 3 apresenta um tabuleiro de *Yoté* confeccionado manualmente com materiais recicláveis. Outros tabuleiros como esse foram confeccionados, com ilustrações diferentes e utilizados nas oficinas de jogos africanos, sempre objetivando que os jogos sejam atraentes aos jogadores, mesmo sendo confeccionados com materiais recicláveis.

Durante muitos anos, o *Yoté* esteve associado aos governantes mais poderosos dada sua complexidade, sendo o jogo restrito aos homens, pois era utilizado para resolver conflitos e para tomar decisões sobre a sociedade. Uma das características marcantes do *Yoté* é sua ancestralidade, conservada por meio de estratégias que foram passadas de geração em geração entre as famílias africanas, desse modo, mantém vivos os conhecimentos tradicionais e fortalece os laços culturais e sociais. Essa herança permanece viva ao longo do tempo e evidencia como jogos tradicionais, como o *Yoté*, podem servir de ferramentas voltadas para o aprendizado e para a afirmação da identidade cultural. Através deles, ensinam-se valores como estratégia, paciência e convivência, perpetuando as histórias e ensinamentos de seus ancestrais (Silva, 2018; Corrêa et al. 2020).

Figura 3: Tabuleiro do Jogo Yoté.



FONTE: Autores.

Além de ser um jogo desafiador, o *Yoté* reflete características culturais importantes da África, sendo o exemplo de que jogos africanos não são apenas para entretenimento, mas também são usados como ferramentas voltadas para o ensino e para a transmissão de valores. O seu uso possibilita o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, antecipação e estratégia; assim como promove a valorização da herança cultural africana (Schaeffer & Timm, 2016).

No contexto histórico o *Yoté* está profundamente ligado à cultura e ao contexto histórico dos povos africanos. Durante o período colonial, ele era utilizado como uma atividade lúdica nas poucas horas de descanso dos trabalhadores escravizados, representando resistência e resiliência. Comumente jogado no chão, usando sementes, pedras ou outros materiais simples, o *Yoté* simboliza a capacidade de adaptação e superação diante de condições adversas (Schaeffer & Timm, 2016; Anastácio et al., 2021). Apesar de suas raízes estarem ligadas a outros países da África, algumas hipóteses sobre sua origem sugerem que o *Yoté* tenha origens egípcias sendo considerado um precursor do jogo de damas. Acredita-se que os árabes se apropriaram do jogo e o modificaram, consolidando a África como a matriz principal do jogo de damas (Santana et al., 2019; Corrêa et al., 2020).

O *Yoté* insere-se no âmbito educacional como um importante instrumento do ensino, uma vez que desenvolve habilidades de lógica, estratégia e resolução de problemas, além de valores como o de coletividade e o de compartilhamento,

frequentemente retratados na prática do jogo. O *Yoté* foi utilizado, nas atividades pedagógicas, a fim de quebrar o mito de que a matemática é algo distante e árido, reafirmando sua ligação com a cultura e o cotidiano (Brauner et al., 2019; Anastácio et al., 2021). Dessa forma ele possibilita uma oportunidade singular de vincular o aprendizado lógico-matemático à valorização da rica herança cultural africana, promovendo o respeito à diversidade e ao reconhecimento das contribuições dos afrodescendentes na ciência e na cultura brasileira e africana.

O *Yoté* é um jogo de estratégia de largo uso na África Ocidental, jogado em um tabuleiro de 30 casas dispostas em uma grade de 5 colunas por 6 linhas. Os jogadores iniciam com 12 peças de cores diferentes, sendo dispostas uma a uma sobre o tabuleiro no decorrer da partida. O objetivo principal do jogo é capturar ou bloquear todas as peças do adversário (3; Brauner et al., 2019; Schaeffer & Timm, 2018; Furtado & Gonçalves, 2017; Muller, 2023).

Para iniciar o jogo, cada jogador em seu turno poderá colocar uma nova peça em qualquer casa vazia do tabuleiro ou poderá mover uma peça já disposta. Os movimentos permitidos são feitos na horizontal ou vertical e consistem no deslocamento desta peça para uma casa vazia adjacente; o avanço em diagonal não é permitido (Brauner et al., 2019; Schaeffer & Timm, 2018; Furtado & Gonçalves, 2017; Muller, 2023).

As capturas ocorrem quando uma peça salta sobre uma peça próxima do adversário e adjacente a ela, pousando em uma casa vazia logo após a peça capturada. Assim, o *Yoté* traz um diferencial: ao capturar uma peça, o jogador poderá retirar uma segunda peça do adversário qualquer que lhe interesse, adicionando um toque a mais de estratégia ao jogo. Poderão ser realizadas capturas múltiplas, desde que as condições de captura sejam respeitadas. Durante as capturas múltiplas o jogador deverá retirar a peça adicional antes de voltar a capturar. A partida encerra quando algum jogador não for capaz de mover mais nenhuma de suas peças do tabuleiro ou todas as suas peças não poderem mais se movimentar. Se ambos ficarem com três ou menos peças no tabuleiro e sem chances de captura, o jogo termina empatado (Brauner et al., 2019; Schaeffer & Timm, 2018; Furtado & Gonçalves, 2017; Muller, 2023).

O *Yoté* exige planejamento e previsão de jogadas do adversário. A escolha entre colocar novas peças ou mover as do tabuleiro, pode alterar o destino do jogo. Esta junção de regras simples e profundidade estratégica fazem do *Yoté* uma ferramenta poderosa para

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	2025 - Vol. 16 - Número 2
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	rev.edu.cult@cesg.edu.br

o desenvolvimento de destrezas mentais, como raciocínio lógico, atenção e estratégia (Brauner et al., 2019).

2.4 BORBOLETA

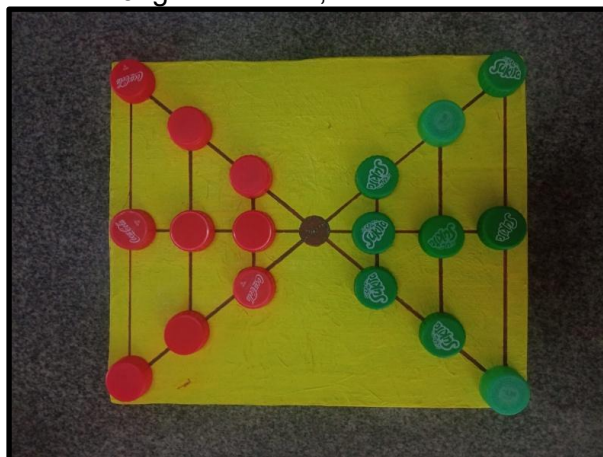
O jogo Borboleta é um jogo muito presente no continente africano, principalmente em Moçambique. Ele possui esse nome devido à estrutura do tabuleiro que se assemelha às asas abertas de uma borboleta (Malfato, 2012; Souza, 2016; Brauner et al., 2019; Pereira, 2019). Em Moçambique, além de chamar-se borboleta, também é nomeado de *Golugufe*, que significa borboleta no idioma *Chitonga* de Moçambique. Em regiões próximas de Bangladesh e Índia o jogo é conhecido como *Lau Kati Kata*. Sua origem é ainda muito desconhecida; o que se sabe são suas regras e países praticantes, devido à falta de registros históricos da época (Souza, 2016; Malfato, 2012).

O Borboleta é um jogo estratégico disputado em um tabuleiro bem característico, composto por dois triângulos maiores iguais, unidos por um vértice, formando a figura das asas de uma borboleta. Dentro desses triângulos maiores, existem dois triângulos proporcionais a cada um deles, gerando seis triângulos isósceles divididos ao meio. Essas divisões acarretam a criação de doze triângulos retângulos e, nos vértices de cada triângulo, encontram-se as casas que totalizam 19 ao todo (Souza, 2016). A Figura 4 traz a foto de um tabuleiro do jogo Borboleta confeccionado manualmente, utilizando-se materiais recicláveis. É um jogo de confecção simples, o que pode auxiliar na divulgação do mesmo.

Antes de iniciar o jogo, cada jogador recebe 9 peças de uma cor, que podem ser pedras, tampinhas ou botões, totalizando 18 peças no jogo. As peças são posicionadas nas casas do lado correspondente de cada jogador, deixando apenas a casa central do tabuleiro vazia. O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Os jogadores revezam para mover uma de suas peças em linha reta para uma casa adjacente. É permitido saltar sobre uma peça do adversário em linha reta, desde que a casa seguinte esteja livre. Nesse caso, após saltar a peça do adversário, a mesma é retirada do tabuleiro. Após realizar uma captura, o jogador em questão pode continuar saltando com a mesma peça, realizando capturas em sequência. No entanto, se um jogador deixar de capturar uma peça que poderia ser capturada, ele perde essa peça para o adversário. Além disso, caso o jogador

não consiga realizar um movimento na sua vez, ele perde uma peça para o adversário também. O jogo termina quando um dos jogadores captura todas as peças, consagrando sua vitória na partida (Brauner et al., 2019; Malfato, 2012; Souza, 2016).

Figura 4: Tabuleiro do Jogo Borboleta, também conhecido como *Gologufe*.



FONTE: Autores.

É interessante perceber que o jogo parte de uma perspectiva muito matemática, devido a sua grande relação com suas estruturas e a geometria plana, permitindo uma grande possibilidade de exploração e aprendizagem. Numa combinação de estratégia e habilidade, o Borboleta é um jogo que desafia os jogadores a planejar bem seus movimentos e apurar seu olhar matemático, assim como entender sua importância cultural para os moçambicanos e para o Brasil, tendo em vista que parte da cultura moçambicana foi integrada ao Brasil no período colonial (Souza, 2016).

2.5 TSORO YEMATATU

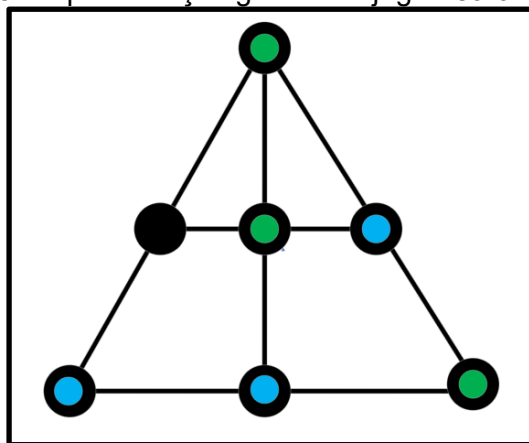
O *Tsoro Yematatu*, conhecido principalmente apenas por *Tsoro*, é um jogo tradicionalmente jogado pelas crianças do Zimbábue, um país localizado na região sul da África, que no passado foi coração de um imenso e rico império africano, conhecido devido as suas ricas minas de ouro. O jogo possui essa tradução para “jogo de pedra jogado com três” devido à sua simplicidade, ligando o jogo à utilização da natureza disponível para os jogadores. Mesmo que inicialmente o *Tsoro* fosse jogado com pedras, as crianças

atualmente utilizam tampinhas de garrafa de refrigerante. Essa adaptação demonstra como a cultura local dialoga e se transforma a partir da modernização (Brauner et al., 2019).

A dinâmica do jogo *Tsoro* é análoga à do conhecido “jogo da velha” que consiste em alinhar três peças em linha reta, seja na vertical, na horizontal ou na diagonal. O tabuleiro do *Tsoro Yematatu* possui a forma de um triângulo isósceles com sete pontos marcados, o que caracteriza a disposição das peças, sendo três para cada jogador, de cores diferentes. No início do jogo, com o tabuleiro vazio, os jogadores realizam jogadas alternadamente posicionando suas peças em diversos pontos livres, até que as peças sejam todas posicionadas. A partir daí, as mesmas são movimentadas nas jogadas seguintes, ocupando os pontos livres adjacentes. A Figura 5 traz uma representação gráfica do *Tsoro Yematatu*, que também pode ser confeccionado com materiais recicláveis ou reutilizáveis.

É permitido saltar durante o movimento de uma peça, seja do próprio jogador ou do adversário, desde que o ponto que se deseja alcançar esteja vazio. O jogo continua até que um dos jogadores consiga alinhar suas três peças. Este jogo simples e estratégico, inclui habilidade e planejamento, e é uma maneira eficaz de desenvolver o raciocínio lógico e a criatividade dos jogadores (Brauner et al., 2019; Moraes et al., 2017).

Figura 5: Representação gráfica do jogo *Tsoro Yematatu*



FONTE: Autores.

Além de ser um jogo simples e acessível, o *Tsoro Yematatu* carrega consigo uma enorme riqueza da tradição africana e do legado cultural geracional. Ao mesmo tempo em que estimula o raciocínio e a estratégia, o jogo promove uma conexão com raízes históricas ligadas ao Zimbábue e ao continente africano (Brauner et al., 2019; Soares & Kistemann,

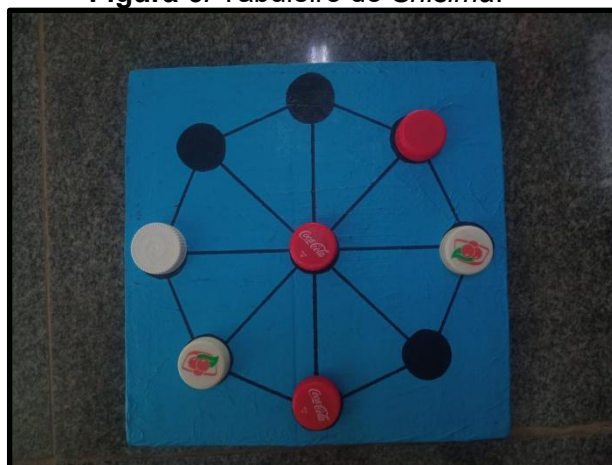
2024). No contexto educacional o *Tsoro Yematatu* desempenha grande papel no ensino de matemática, sendo uma ferramenta valiosa para trabalhar conceitos, como geometria plana, simetria e operações simples de matemática (Santana et al., 2019).

2.6 SHISIMA

O jogo *Shisima* é um jogo nascido no país africano Quênia, e assim como o *Tsoro Yematatu*, também está muito relacionado ao “jogo da velha”, no qual a dinâmica envolve o alinhamento de três peças (Pereira, 2019; Santana et al., 2019). A característica de alinhar três peças no tabuleiro exige uma grande agilidade na movimentação, que está refletido na própria etimologia e linguagem do jogo. A palavra *Shisima*, que significa 'extensão de água' na língua *tikiri*, remete à fluidez e rapidez dos movimentos. As peças do jogo são chamadas de *imbalavali*, que podem ser traduzidas como 'pulgas d'água'. Esse nome é uma analogia à destreza e rapidez dos melhores jogadores de *Shisima*, que movem suas peças com tamanha rapidez e leveza, que seus movimentos lembram o flutuar das pulgas d'água sobre a superfície (Silva, 2018; Souza & Alves, 2021; Brauner et al., 2019).

O funcionamento do jogo é simples, porém é necessário ter estratégia e pensamento lógico para realizar os movimentos com destreza. O tabuleiro possui formato octogonal, com linhas conectando o centro aos vértices e às metades de cada lado, criando nove pontos no tabuleiro. A Figura 6 apresenta o tabuleiro do jogo *Shisima*, confeccionado manualmente com materiais recicláveis, o que pode ser uma tarefa criativa e divertida antes de aprender o jogo propriamente dito. Cada jogador controla três peças, as *imbalavali*, que se diferenciam a partir de formato ou cor. O jogo se inicia com o tabuleiro vazio, e os jogadores se revezam colocando as suas peças nos pontos vazios, até que todas estejam posicionadas. Após essa fase inicial as peças podem ser movidas para pontos adjacentes que estejam vazios, sempre respeitando a regra de não saltar as outras peças. O objetivo final é alinhar as três peças em linha reta, seja na vertical, horizontal ou diagonal. O jogador que realizar o alinhamento primeiro, vence a partida (Nascimento et al., 2024).

Figura 6: Tabuleiro do *Shisima*.



FONTE: Autores.

O *Shisima*, com sua simplicidade de tabuleiro e regras, não apenas desperta a curiosidade dos jogadores, mas também se destaca como uma ferramenta eficaz para estimular o raciocínio lógico e facilitar a aprendizagem. Além disso, oferece uma oportunidade valiosa de aproximar os jogadores da rica cultura africana e, por consequência, da cultura afro-brasileira (Santana et al., 2019).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já destacado no decorrer deste estudo, é muito importante reafirmar e ressaltar o valor cultural e histórico dos jogos africanos. Esses jogos não são apenas formas de entretenimento ou passatempo, mas também parte intrínseca da herança cultural africana e afro-brasileira. Os jogos africanos não transmitem apenas ideias ligadas à mecânica e formas de jogar. Eles espelham valores, tradições e conhecimentos ancestrais, contribuindo para a preservação e valorização da identidade cultural de diversas comunidades africanas. Tendo em vista esses aspectos socioculturais e históricos que rondam os jogos africanos, é necessária a manutenção da cultura de jogos tradicionais, visando manter viva essa parte da cultura, que é tão importante para os países africanos, ou de herança africana.

Entretanto, mesmo diante desses aspectos tão relevantes, a cultura tradicional dos jogos está sendo perdida conforme o tempo passa. Essa visão é reforçada por Ejú (2019), que demonstra preocupação quanto à perda da prática dos jogos, principalmente por parte das crianças que pertencem a comunidades indígenas africanas, devido a práticas

educacionais e culturais ligadas ao ocidente, que contribuem para o apagamento cultural das tradições africanas. Este autor destaca a importância de documentar e promover esses jogos para as novas gerações, visando preservar a cultura africana.

O resgate e a valorização dos jogos tradicionais africanos são essenciais, considerando que muitos desses jogos têm sido esquecidos ou desvalorizados, devido a fatores históricos e sociais. Dessa forma, no Brasil, são necessárias iniciativas e projetos que fomentem e incentivem a divulgação e a prática desses jogos, tanto em espaços educacionais como escolas e faculdades, como em comunidades das mais diversas, para garantir que essas tradições culturais sejam mantidas vivas.

Os jogos africanos contribuem de diversas formas para a sociedade. Eles ajudam no desenvolvimento de habilidades sociais, mentais, emocionais e lógicas. Jogos como o *Mancala*, *Yoté* e *Shisima*, por exemplo, ensinam valores e desenvolvem habilidades estratégicas e lógicas que ajudam na resolução de problemas. Além disso, os jogos africanos desempenham um papel crucial na educação, a respeito da inclusão e do respeito pela diversidade cultural. A inserção dos jogos em sala de aula poderia enriquecer o ensino de várias disciplinas, como a matemática, história e geografia, por meio de metodologias lúdicas e aplicações interativas, tornando, assim, o aprendizado mais interessante, e ajudando a criar um ambiente educacional mais inclusivo, diverso e antirracista.

Durante a pesquisa, foram realizadas oficinas que evidenciaram a eficácia e a recepção dos jogos africanos pelos participantes, que sempre demonstraram grande interesse. Essas oficinas promoveram não somente a prática dos jogos, mas também destacaram a importância dessas práticas como forma de manter viva a tradição e fomentar a educação cultural. A Figura 7 mostra uma das cenas das oficinas de jogos africanos.

Figura 7: Oficina realizada em escola



FONTE: Autores.

Revista Brasileira de Educação e Cultura – ISSN 2237-3098 Centro de Ensino Superior de São Gotardo	2025 - Vol. 16 - Número 2
http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura	rev.edu.cult@cesg.edu.br

Como conclusão, é importante estimular perspectivas futuras para a continuidade de trabalhos envolvendo os jogos, com pesquisas que possam aprofundar o estudo e a prática dos jogos africanos, inserindo-os nas escolas e programas comunitários de maneira apropriada, visando permitir o contato de futuras gerações com a cultura africana. Isso proporcionaria não somente uma educação mais diversificada, mas também possibilitaria a valorização, reconhecimento e consciência da riqueza cultural e educacional dos jogos tradicionais africanos, mantendo-os vivos.

REFERÊNCIAS

ANASTÁCIO, Fransuelton G., ALENCAR, Júnio M. de, & MACÊDO, Luciana M. de S. (2021). Contribuições da cultura afro-indígena para a matemática. *Boletim Cearense de Educação e História da Matemática*, 8(23), 946–959.
<https://doi.org/10.30938/bocehm.v8i23.5034>

BARRETO, Gláucia B. B. (2016). *O ensino de matemática através de jogos educativos africanos: um estudo de caso em uma turma de educação de jovens e adultos (EJA) de uma escola municipal de Aracaju* [Dissertação de mestrado]. Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe (RIUFS). <https://ri.ufs.br/jspui/handle/123456789/5221>

BRASIL. (2003). 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", e dá outras providências.

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm

Brauner, Elen K., Zimmer, Elisiane S., & Timm, Ursula T. (2019). Conhecendo a cultura africana por meio de jogos de tabuleiros. II Conferência Nacional de Educação Matemática. <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/11%20OF.pdf>

CERVO, Amado L., BERVIAN, Pedro A., & SILVA, Roberto da. (2006). *Metodologia científica*. (6a ed.) Pearson Universidades.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE). (2004). Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004: Institui diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana.

<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>

CORREIA, Denise A., SILVA, Marcela G. A. da, & CARVALHO, Fernando B. (2020). JOGOS DE TABULEIRO AFRICANOS: tradição e diversão no ensino médio. *Revista Brasileira De Estudos Do Lazer*, 7(2), p. 64–83.

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/20361>

- EJUU, Godfrey. (2019). African indigenous games: Using Bame Nsamenang's Africentric thoughts to reflect on our heritage, pedagogy, and practice in a global village. *Journal of Psychology in Africa*, 29(4), 319–327. <https://doi.org/10.1080/14330237.2019.1647496>
- FRAGA, Ana, & SANTOS, Maria T. S. (2004). Ouri, um Jogo Mancala. *Revista Educação e Matemática, Lisboa*, 1(76), 9-11. <https://em.apm.pt/index.php/em/article/view/1261/1302>
- FREITAS, Ernani L. V. de, FIOREZE, Leandra A., & PIRES, Claudia L. Z. (2021). Contribuições da cultura afro-indígena para a matemática. *Boletim Cearense de Educação e História da Matemática*, 8(23), 946–959. <https://doi.org/10.30938/bocehm.v8i23.5034>
- FURTADO, Maria Gabriela de F., & GONÇALVES, Paulo G. F. (2017). Jogos africanos na formação de professores: o yoté como um recurso para o ensino de matemática. *Revista BOEM*, 5(8), 37–50. <https://doi.org/10.5965/2357724X05082017037>
- HUIZINGA, Johan. (2012). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. (2010). Censo demográfico 2010: Características da População e dos Domicílios. <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=10503&t=destaques>
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. (2022). Censo demográfico 2022: População por cor ou raça - Resultados do universo. <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/>
- MALFATO, Isabel C. (2012). *Jogos africanos: Alternativa metodológica para o desenvolvimento do raciocínio e propagação desta cultura Volume II*. Secretaria da Educação do Estado do Paraná. http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unioeste_mat_pdp_isabel_cristina_malfato.pdf
- MALFATO, Isabel C., & BEZERRA, Renata C. (2012). *Jogos africanos: Alternativa metodológica para o desenvolvimento do raciocínio e propagação desta cultura Volume I*. Secretaria da Educação do Estado do Paraná. https://acervodigital.educacao.pr.gov.br/pages/download_progress.php?ref=38820&size=&ext=pdf&k=
- MORAES, Catiana, GROENWALD, Claudia L. de O., & TIMM, Ursula T. (2017). Integrando pesquisa, ensino e extensão através dos jogos de origem africana. VI Jopemat – II Encontro Nacional do PIBID/MATEMATICA/ FACCAT – I Conferencia Nacional de Educação Matemática. https://www.sbemrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/5508_3389_ID.pdf
- MULLER, Lucas, & CLEOPHAS, Maria das G. (2023). Jogos de matriz africana e afro-brasileira: Ecoando cantigas e semeando potencialidades para o ensino de química.

Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade, 12(1).

<https://doi.org/10.9771/re.v12i01.49383>

NASCIMENTO, Elisson B., LIMA, Rayanne D. S., & CARVALHO, José I. F. de. (2024). Explorando conceitos matemáticos sob diferentes perspectivas: uma abordagem da cultura africana por meio de intervenção gamificada com estudantes do ensino médio. *Revista Cearense De Educação Matemática*, 3(8), 1-15.

<https://doi.org/10.56938/rceem.v3i8.4110>

PEREIRA, Alesandro A. (2019). *Jogos africanos: aprendendo com estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos* [Dissertação de mestrado]. Repositório Institucional da UFSCar (RI UFSCar).

<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/11714>

PEREIRA, Rinaldo P. (2011). *O jogo africano Mancala e o ensino de Matemática em face da Lei 10.639/03* [Dissertação de mestrado]. Repositório Institucional da UFC.

<http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/3223>

PEREIRA, Rinaldo P., OLIVEIRA, Tatiana S. M. de, & OLIVEIRA, Alexsandra dos S. (2018) O jogo africano mancala e suas potencialidades para a educação de jovens e adultos (EJA). *Anais do Congresso Africanidades e Brasilidades 4*.

<https://periodicos.ufes.br/cnafricab/article/view/21859>

SANTANA, Francisco T. de N., SOUZA, Maria N. B. de, & ALENCAR, Alexsandro C. (2019). JOGOS AFRICANOS: UMA FERRAMENTA PARA O PROFESSOR DE MATEMÁTICA. *Anais VI JOIN*. <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/57732>

SCHAEFFER, Neide A., & TIMM, Ursula T. (2016). Os jogos de origem africana no resgate de nossas origens. *Anais do XII Encontro Nacional de Educação Matemática*.

https://www.sbemrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/5508_3389_ID.pdf

SILVA, Elizabeth de J da. (2018). Desafios para o ensino da cultura e história da África: Experiências com jogos africanos em escolas públicas. *Novos Olhares Sociais*, 1(1), 182-212. <https://www3.ufrb.edu.br/index.php/novos-olhares-sociais/article/view/4461>

SILVA, Guilherme L. Jr. (2016). Jogos africanos no ensino de África e da cultura afro-brasileira: Ferramenta pedagógica na educação inclusiva. *Anais II CINTEDI... Campina Grande: Realize Editora*. <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/23036>

SILVA, José N. da, SANTOS, Adriana C. D., & CUSATI, Iracema C. (2020). Família Mancala: Potencialidades dos Jogos Africanos Para o Desenvolvimento do Conhecimento Matemático. *Imagens da Educação*, 10(3), 96-111.

<http://dx.doi.org/10.4025/imagenseduc.v10i3.48543>

SILVA, Michala T. da., & TAMAYO, Carolina. (2022). Fazendo covas na areia: Desaprender para aprender, movimentos decoloniais na Educação Matemática. *Revista Portuguesa De Educação*, 35(1), 167–188. <https://doi.org/10.21814/rpe.24272>

SOARES, Patrícia de S. W., & KISTEMANN, Marco A Jr. (2024). O uso de jogos como materiais pedagógicos lúdicos para problematizar práticas decoloniais em cenários educacionais. *Revemop*, 6(e2024021). <https://doi.org/10.33532/revemop.e2024021>

SOUZA, Andréia C. F. (2016). *Jogos africanos e o currículo da matemática: uma questão de ensino* [Dissertação de mestrado]. Repositório Institucional UNESP. <http://hdl.handle.net/11449/144730>

SOUZA, Claudio H. S. de, & COSTA, Liliana M. G. C. da. (2020). MANCALA: o uso do jogo como recurso educacional. *Revista Baiana De Educação Matemática*, 1(e202016). <https://doi.org/10.47207/rbem.v1i.10296>

SOUZA, Luciana J. de, & ALVES, Roberta dos S. (2021). Jogos na etnomatemática: um modo de ressignificar o olhar de África em sala de aula. *Revista Em Favor De Igualdade Racial*, 4(1), 102–115. <https://doi.org/10.29327/269579.4.1-10>