

JOGOS
AFRICANOS E
DA DIÁSPORA:
POSSIBILIDADES NA
EDUCAÇÃO

Ana Gabriela N. Barbosa

Suiane Costa Ferreira

Universidade do Estado da Bahia



Ana Gabriela Nascimento Barbosa

Suiane Costa Ferreira

**JOGOS
AFRICANOS E
DA DIÁSPORA
POSSIBILIDADES NA
EDUCAÇÃO**

Salvador-BA
Edição do autor
2022

FICHA CATALOGRÁFICA
Biblioteca Professor Edivaldo Machado Boaventura -
UNEB – Campus I
Célia Maria da Costa – Bibliotecária CRB5/918

B238jBarbosa, Ana Gabriela Nascimento
Jogos africanos e da diáspora: possibilidades na educação / Ana
Gabriela Nascimento Barbosa e Suiane Costa Ferreira. -
Salvador,BA:[UNEB], 2022.
60p. : il. color. ; PDF ; 11 MB.

Inclui referências.

1. Jogos educativos. 2. Brincadeiras. 3. Atividades criativas na sala de aula. 4. Prática de ensino. 5. Cultura afro-brasileira – Estudo e ensino. 6. Programas de ação afirmativa na educação - Brasil. 7. Negros – Educação – Brasil. I. Ferreira, Suiane Costa. II. Título.

CDD: 371.397

SUMÁRIO

Introdução	4
Jogos de raciocínio lógico e princípios matemáticos.....	8
Jogos para movimentar o corpo e trabalhar concentração e atenção	27
Jogos afrodiaspóricos	41
Referências	45
Agradecimentos	47
Autoras	48

INTRODUÇÃO

Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira devem ser ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística, Literatura e História Brasileira, conforme determinado na Lei nº 10.639/2003, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Deste modo, o que se propõe é que todas as disciplinas incluam uma abordagem dentro destas temáticas.

E para contribuir com este debate, a mediação dos jogos se apresenta como uma importante estratégia metodológica nos processos de educação, pois cria espaços de interação, vivências e aprendizagem apoiados na ludicidade.

Enquanto espaços de vivências e interações, os jogos contribuem na constituição da subjetividade dos jogadores, ao mesmo tempo em que oferecem possibilidade de desenvolver habilidades cognitivas relacionadas ao raciocínio e à lógica, bem como exercitar a autonomia e tomada de decisão, o que favorece uma postura ativa (RAMOS; CRUZ, 2018).



Ao mesmo tempo, os jogos oferecem espaços ficcionais que proporcionam maior liberdade criativa e de comunicação. Para Timm (2018), por meio dos jogos podemos também conhecer e compreender o mundo social que nos rodeia.

Huizinga (1971) afirma que o jogo é um elemento tão antigo na história do homem que podemos entendê-lo como elemento da cultura. Jogo como forma significativa, como função social. “Se o jogo é, verdadeiramente, a mola primordial da civilização, é impossível que os seus segundos sentidos não se revelem também instrutivos” (CAILLOIS, 1990, p.10). Aprende-se jogando e joga-se aprendendo.

Grande parte dos jogos de origem africana apresenta, de modo criativo, as tarefas básicas que cada comunidade possui, como estilos de colheita, de caça e de pesca, nas quais a lógica e o planejamento para as atividades sempre foram primordiais. Em muitos países africanos, o jogo e o legado cultural estão intimamente conectados e suas estratégias são transmitidas através das gerações (CORREIA, 2020).

Ao ensinar um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitem aos mais jovens uma série de conhecimentos que participa do patrimônio cultural do grupo. Ou seja, ao ensinarem um jogo estão ensinando a própria vida (NASCIMENTO; COSTA; SOUZA, 2018).

As narrativas e as mecânicas presentes nos jogos africanos e afrodiaspóricos possibilitam o conhecimento sobre as tradições, a cultura e os valores civilizatórios do povo negro, de forma prazerosa e significativa. Para Cunha (2016), ao propor atividades lúdicas que se nutrem da cultura africana e afrobrasileira o educador propicia ainda mais a aprendizagem do respeito à diversidade étnica e contribui para construção de uma identidade positiva dos alunos negros e reforça o combate à alienação em relação à sua própria cultura e tradições.

Todas essas características favorecem a inserção dos jogos no contexto educativo. Mas é importante destacar que os povos africanos são diversos, cada qual com suas características, valores, artes, vestimentas, culinária, jogos etc. Porém, existem alguns valores e cosmovisões comuns entre a maioria dos povos, criando uma unidade cultural africana. São alguns valores civilizatórios: princípio da energia vital, circularidade, cooperativismo, oralidade, memória, musicalidade, corporeidade, ludicidade, senioridade e religiosidade. Esses valores não estão isolados, eles se intercomunicam, se conectam uns aos outros (SILVA, 2021).

O jogo, por si, já representa a ludicidade dentro da cosmovisão africana, mas, além disso, ele traz também a memória, oralidade e ancestralidade. Alguns jogos usam a circularidade para realizar as jogadas, a pontuação, etc.

Com o jogo, podemos vivenciar diversos elementos que fazem parte da cosmovisão africana e afro-brasileira, criando a oportunidade de conhecer outras formas de sociedade, cultura e cosmovisões para além dos saberes ocidentais brancos que nos são transmitidos todo o tempo. Conhecer esses outros saberes pode evitar a reprodução de estereótipos que estigmatizam as culturas africanas e afro-brasileiras.

Sendo assim, este e-book interativo foi desenvolvido com o objetivo de mapear jogos de matriz africana e afrodiaspórica que possam atuar como tecnologias educacionais mediando conteúdo étnico-racial nos processos educativos em distintos espaços de aprendizagem, com vistas a fomentar a descolonização epistemológica e didática e potencializar a formação de uma identidade cultural negra positiva.

Este material foi desenvolvido no âmbito do Programa AFIRMATIVA de Pesquisa e Extensão da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), edital nº 064/2020, que ofereceu bolsas de pesquisa a estudantes negros que ingressaram na universidade através das ações afirmativas.



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO E PRINCÍPIOS MATEMÁTICOS

Grando (1995) enfatiza que nos jogos africanos há um importante elemento sociocultural, na perspectiva do ensino da Matemática. A pesquisadora exemplifica que as crianças no Brasil, assim como as norte-americanas e europeias, quando chegam à escola, normalmente não dominam ainda o conceito de correspondência biunívoca (1 a 1), mas em regiões da África, as crianças já compreendem esse tipo de correspondência, o que tem grande relação ao fato de que desde cedo jogam algum jogo da família mancala, o qual é baseado nas situações de correspondências sucessivas.



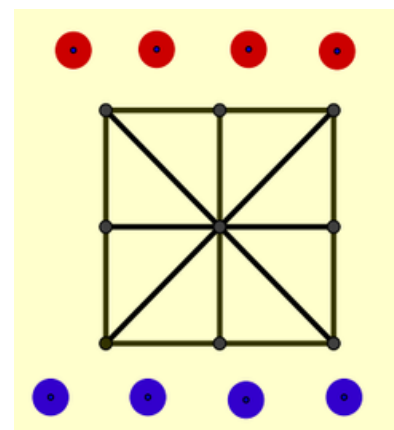
Enquanto jogam, as crianças conseguem construir estruturas intelectuais valiosas para que, no futuro, haja uma construção e compreensão de ideias matemáticas complexas, assim como também estratégias e teorias (CORREIA, 2020).

ACHI

Este é um jogo de alinhamento de peças muito popular em Gana, um país da África Ocidental, que tem como capital Acra. Gana foi habitada em tempos pré-coloniais por antigos reinos dos povos Akan, como o Reino Bono e o Império Asante.

Normalmente as crianças em idade escolar jogam Achi e desenharam o diagrama do jogo no chão e usam pedrinhas como peças. O tabuleiro pode também ser feito em uma cartolina.

É um jogo para 2 jogadores e cada um usa quatro peças de cada cor (podem usar feijões, botões, moedas, etc). Deve-se sortear quem começa. No início, os jogadores se alternam colocando as suas peças nos pontos de intersecção das linhas do tabuleiro.



Tabuleiro

Após isso, cada jogador movimenta uma das suas peças para uma casa vizinha que está vazia. Não são permitidos saltos nem capturas. Um jogador passa a vez quando ficar impossibilitado de se mover. Vence quem alinhar 3 das suas peças primeiro (horizontal, vertical ou diagonal). Ficou alguma dúvida?

CLICA AQUI

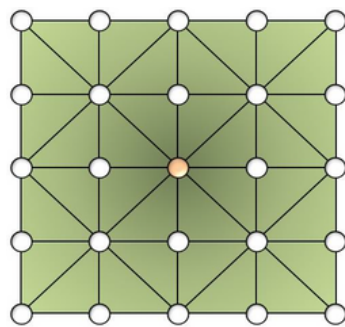


ALQUERQUE

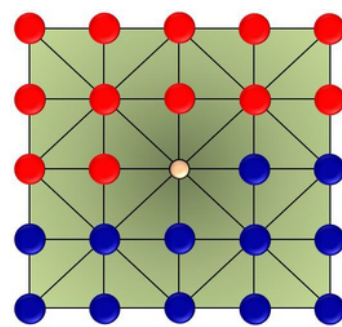
É um jogo de captura muito antigo, tendo sido encontrado esculpido nas paredes do templo em Kurna, à margem oeste do rio Nilo, no Egito, datado de pelo menos 1400 a.C.

Nos tempos dos faraós, o Egito era chamado de Kemet. Este território se desenvolveu por milhares de anos e se tornou a mãe de todas as civilizações modernas.

O jogo Alquerque foi levado para a Europa pelos mouros (povos oriundos do Norte de África). Ele é jogado por 2 jogadores e ambos começam com 12 peças, localizadas em casas específicas.



Tabuleiro



Peças distribuídas

Os saltos para captura podem ser na vertical, horizontal ou diagonal. O objetivo é capturar todas as peças adversárias ou atingir uma posição em que o adversário não possa fazer uma jogada válida. A captura da(s) peça(s) é obrigatória.

**SOBRE AS REGRAS
CLICA AQUI**



AWELÉ

É um jogo de capturas múltiplas que integra a família da Mancala, um grupo de jogos de tabuleiro do tipo semeadura e colheita. Originário do continente africano, provavelmente em Kemet (Antigo Egito), e cultivado há mais de sete mil anos em toda África.

Todos os jogos da família Mancala possuem regras semelhantes ao ato de plantar e colher, e neste sentido, semear para colher é o princípio fundamental, que não varia. Este é o segredo e a fonte na prática ancestral africana, de dar e receber.

Com mais de 200 variações, conforme seu lugar de origem, os jogos de Mancala apresentam diferentes simbologias, regras e nomes. Na Argélia, por exemplo, chamam-se Kalah; em Moçambique, N'tchuva; no Sudão, Gâmbia, Senegal e Haiti é Wari; na Nigéria, Ayo; na Namíbia, Owela; em Gana, Oware; e na Costa do Marfim, Awelé ou Awalé, etc.

Entre os povos Alladians, na Costa do Marfim, jogava-se Awalé durante o dia e a noite os tabuleiros eram colocados nas portas das casas para que os deuses pudessem jogar, demonstrando também um caráter místico e ritualístico (Foganholi et al, 2020).

Tradicionalmente, os tabuleiros de Mancala são produzidos diretamente no solo, cavando-se pequenos buracos. Mas existem tabuleiros em materiais diversos.

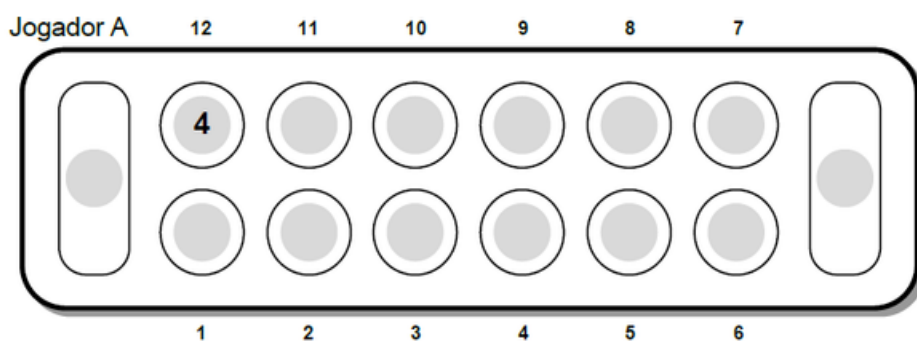
AWELÉ

Uma das principais características, que diferenciam os jogos de Mancala, é o número de fileiras formadas pelas cavidades. Os mais comuns são os que possuem duas fileiras, porém, na Etiópia, existem tabuleiros com três fileiras e com quatro fileiras no leste e sul da África, em Lisala e Mbandaka, cidades da República Democrática do Congo. Essas variações vão determinar as alterações nas regras do jogo entre os participantes.



AWELÉ

O jogo é realizado em dupla. O tabuleiro possui 2 cavidades extremas – reservatórios, sempre a direita do jogador, e 12 cavidades centrais (covas) com 6 para cada jogador.



Vence quem colher mais sementes que o oponente. Para iniciar o jogo, distribui-se 4 sementes em cada casa. Os jogadores se alternam para jogar. Depois temos uma sequência de semaduras e colheitas, como mostra esse [vídeo](#). O tabuleiro pode ser improvisado, seja direto no chão ou com caixa de ovo.



CORRIDA DA HIENA (LI' BEL MERAFIB)

Este é um jogo tradicional do Sudão, país situado no norte do continente africano. Em tempos antigos, no território do atual Sudão, existiu o Reino de Kush (ou Cuxe). Cerca de 255 pirâmides foram construídas nessas regiões para servir como túmulos para os faraós e sua família real.

A Corrida da Hiena é baseada em uma história infantil onde um grupo de mulheres sai da aldeia para buscar água no poço e depois retornam. A primeira mulher a chegar na aldeia solta uma hiena que foi presa por um grupo de caçadores. A hiena corre para a nascente para matar sua sede e volta à aldeia para matar sua fome.

Comumente aos jogos antigos de África, eles eram demarcados no chão. Mas o tabuleiro também pode ser feito com cartolina e utilizar dado, pedrinhas ou moedas para jogar.



Tabuleiro

CORRIDA DA HIENA (LI' BEL MERAFIB)

Cada jogador possui uma peça, que representa sua mãe africana. Além das peças dos jogadores, existe uma peça que representa a hiena, que é desencadeada pelo jogador vencedor para prejudicar o retorno das demais mães.

Todas as peças começam na aldeia. O jogador deve tirar 6 no dado para sair da aldeia, depois cada número do dado será a quantidade de casa a ser andada. Ao chegar na nascente, só o número 6 permite voltar para a aldeia.

O primeiro jogador que retornar vence o jogo, mas ele não acaba ali. Agora ele assume o peão da hiena. Novamente, um 6 deve ser lançado para liberá-lo da aldeia e do poço. A hiena se move com o dobro da velocidade das mães (o dobro da pontuação do dado), e todas as mães pelas quais a hiena passa na viagem de volta (ocupando a mesma casa no tabuleiro) são "comidas" e removidas do jogo. Ganha não somente a primeira mãe que se "torna" a hiena, mas todos os jogadores que conseguirem fugir e retornar sem serem pegos pelo animal.

**CLIQUE PARA VER
UMA PARTIDA**



DARA

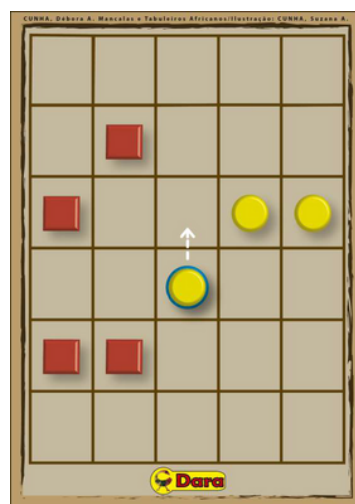
Este é um jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 6, muito comum no norte da Nigéria, Níger, Mali e outras regiões do noroeste africano.

Os bons jogadores de Dara são muito prestigiados. Depois do trabalho diário, os campeões viajavam desafiando jogadores de diferentes territórios. Um campeão ensina o jogo a seu filho assim que ele alcance idade suficiente para aprender, apresentando a característica de transmissão oral e familiar, na qual os mais velhos ensinam estratégias para os mais novos.

O tabuleiro pode ser desenhado na terra. A especificidade deste jogo é a captura das peças, que ocorre pela organização de 3 pedras alinhadas, na horizontal ou na vertical.

O jogo termina quando um dos jogadores ficar com duas peças. Ganha quem tiver "comido" mais peças do adversário

**CLICA AQUI PRA VER AS
REGRAS DO JOGO**

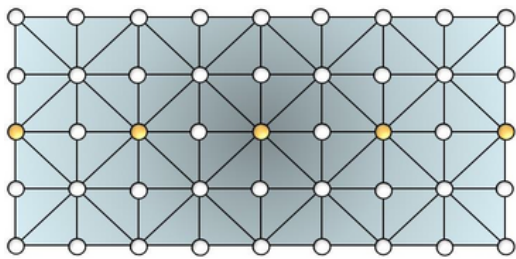


A peça amarela irá formar um trio, alinhado e poderá capturar uma peça adversária

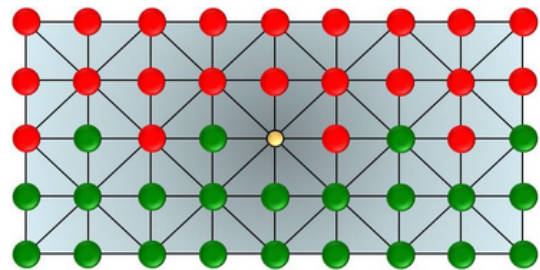
FANORONA

Famoso jogo de Madagascar, inventado no século XVII. Madagascar é um país insular no Oceano Índico, que ocupa a maior ilha do continente africano (e é a quarta maior ilha do mundo).

Cada jogador tem 22 peças e o objetivo do jogo é capturar todos os pedaços do oponente.



Tabuleiro



Peças distribuídas

O deslocamento das peças é feito ao longo das linhas horizontais, verticais e diagonais do tabuleiro sempre no sentido de ocupar uma casa que esteja vaga e seja adjacente (ao lado) à casa em que se encontra a peça a ser movimentada. Nesse jogo a captura de uma peça pode ser de três maneiras: por aproximação; por afastamento; ou por captura em série. As capturas são obrigatórias.

Ficou com dúvida sobre os modos de captura?

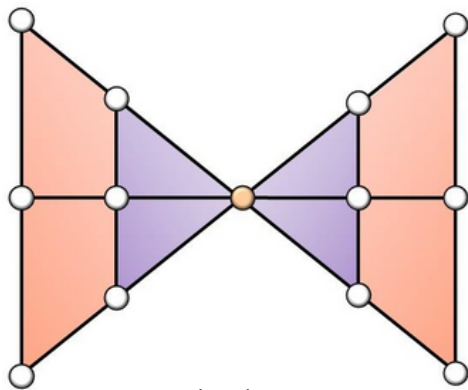
CLICA AQUI



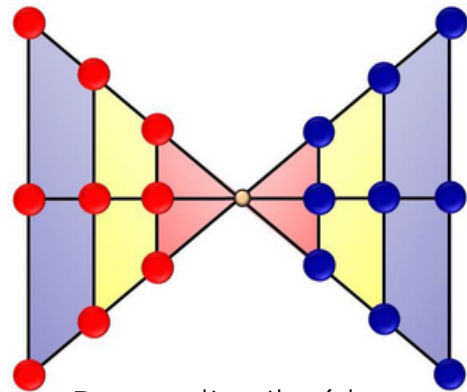
FELLI

Este é um jogo do Marrocos, um país localizado na região norte da África. Muitos marroquinos são descendentes dos berberes, considerados os povos mais antigos do continente africano.

As regras são as mesmas do Alquerque: movimento livre para todos os lados; captura obrigatória e na direção da linha do tabuleiro; possibilidade de múltiplas capturas individuais no mesmo movimento, podendo trocar a direção ao efetuar uma nova captura.



Tabuleiro



Peças distribuídas

Em Moçambique, esse jogo também é conhecido como Borboleta. Também é jogado por 2 jogadores e vence quem primeiro capturar todas as peças do adversário.

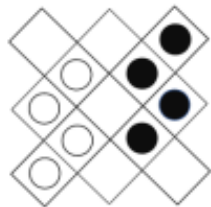
**VEJA AQUI
COMO JOGAR!**



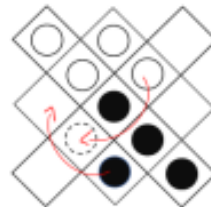
QUEAH

É um antigo jogo de tabuleiro, abstrato e de estratégia, originário da Libéria, jogado por membros de um grupo étnico que possui o mesmo nome. A Libéria, juntamente com a Etiópia, foram os únicos países da África que nunca se submeteram ao domínio colonial.

Neste jogo, cada oponente controla dez peças: 4 são posicionados no tabuleiro e 6 ficam reservadas ao lado. As peças são movidas em direção "ortogonal". Cada jogador deve ter quatro (e apenas quatro) peças no tabuleiro. As peças, após serem capturadas pelo adversário são repostas no início do próximo turno; a não ser, claro, que o jogador não tenha mais reserva.



Posição inicial de cada jogador



Modo de captura

O jogador pode capturar uma peça adversária que esteja em casa adjacente, saltando sobre a peça para a casa vazia seguinte, em um movimento ortogonal e nunca diagonal. Captura-se uma peça por vez. Vence o jogo quem capturar todas as peças adversárias.

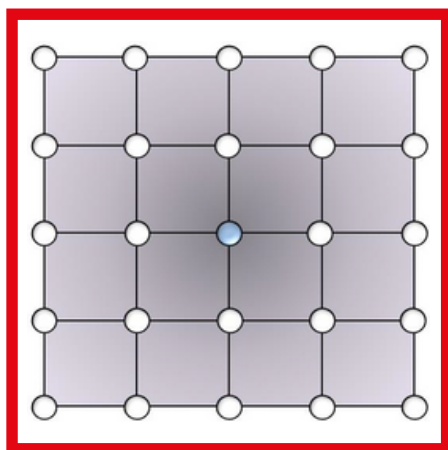
**VEJA MAIS
AQUI!**



SEEGA

É um jogo de tabuleiro tradicional que provavelmente se originou no Antigo Egito (Kemet). Ainda hoje é muito jogado na Somália, principalmente durante as tempestades de areia para ajudar a passar o tempo.

Este jogo para dois jogadores é jogado em um tabuleiro de 5×5. Cada jogador tem 12 peças que são colocadas aos pares em qualquer lugar do tabuleiro, com exceção da posição central que não pode ser ocupada nesta etapa do jogo. Após todas as peças sobre o tabuleiro, essas são movimentadas sobre o mesmo, uma peça apenas, cada jogador na sua vez.



A captura ocorre quando ocorre o “cerco” de uma (e somente uma) peça adversária, ou seja, quando a peça movimentada deixar uma peça adversária entre esta e outra sua.

Caso um jogador se coloque entre peças adversárias ele não é capturado. Esta é uma forma de proteção de peças.

**CLICA AQUI E
VEJA COMO É!**



SENET

Era um jogo de tabuleiro kemético (Antigo Egito) extremamente popular. O mais antigo hieróglifo representando um jogo de Senet é datado entre 3.500 a.C. (algumas literaturas falam de 5.000 anos), o que faz dele o jogo de tabuleiro mais antigo registado pelo homem. Na tumba do faraó Tutankamon foram encontrados 4 tabuleiros de Senet de diversos tamanhos.



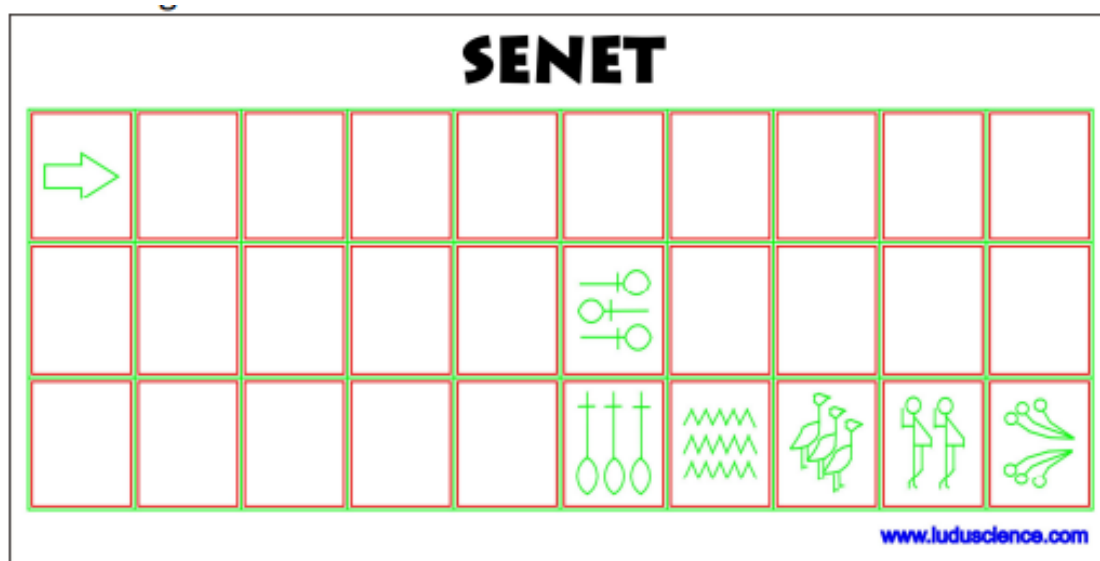
Rainha Nefertari (1290 – 1255 a.C.) jogando Senet

As regras oficiais nunca foram descobertas, portanto, tudo o que se tem até hoje é baseado em suposições e trechos de explicações encontradas em papiros e desenhos em tumbas.

Senet significa passagem e reflete a religiosidade do povo kemético. No jogo, você está competindo com seu adversário em uma corrida para chegar ao Duat, o mundo dos mortos, evitando os perigos pelo caminho da passagem da vida após a morte. O jogador que remover todas as suas peças do tabuleiro primeiro vence o jogo.

SENET

O tabuleiro pode ser confeccionado com cartolina como no desenho abaixo, sendo constituído por três filas de dez casas cada.



Para jogar cada jogador recebe 5 peões, que são colocados de forma intercalada no início do tabuleiro. Para ditar a movimentação, 4 palitos são usados como dados. Estes palitos possuem duas faces, uma mais clara e outra escura, e de acordo como caem ao serem jogadas é que se contam quantas casas um peão pode se mover. Seguindo um movimento de S pelas linhas o objetivo do jogo é sair com todas as suas peças do tabuleiro antes de seu oponente evitando ataques e fugindo das armadilhas do tabuleiro.

**VEJA AS REGRAS E
COMO JOGAR AQUI**



SHISIMA

Tem origem no Quênia, um país no leste da África, banhado pelo Oceano Índico, que possui savanas, regiões de lagos, o impressionante Grande Vale do Rift e planaltos montanhosos.

Na língua tiriki, a palavra Shisima quer dizer “extensão de água”. Eles chamam as peças de imbalabavali ou “pulgas d'água”. As pulgas d'água se movimentam tão rapidamente na água que é difícil acompanhá-las com os olhos. As crianças do Quênia desenham o tabuleiro na areia e jogam com tampinhas de garrafa.

Para começar o jogo, os jogadores colocam as peças no tabuleiro, três de cada lado. Cada jogador movimenta uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem revezando-se a cada jogada. Não é permitido saltar por cima de uma peça.



Tabuleiro

Ganha quem conseguir primeiro formar uma linha reta com suas três peças.

**VEJA AQUI
UMA PARTIDA!**



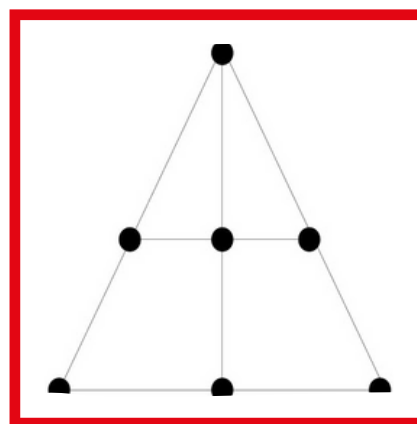
TSORO YEMATATU

É um jogo de estratégia abstrata, original do Zimbábue, país onde a capital é Harare e tem como línguas oficiais o shona, sindebele e o inglês, traduzido pelo colonizador.

O nome do jogo significa “jogo de pedra jogado com três” devido ao país ser conhecido historicamente pelo Grande Zimbábue, uma cidade amuralhada que chegou a abrigar cerca de 18 mil pessoas. Inclusive, Zimbábue significa “Grande Casa de Pedra”, na língua shona.

O jogo é realizado em um tabuleiro, que contém um triângulo isósceles. Neste triângulo devemos marcar os sete pontos, um para cada vértice ou intersecção de duas retas. É jogado por dois jogadores que possui cada um 3 peças (ou pedras), de um tipo de cor.

Vence o jogo aquele que conseguir distribuir suas três peças em uma mesma reta.



Tabuleiro

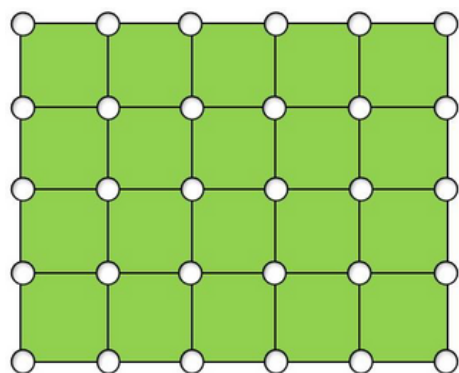
**CLIQUE AQUI PARA
SABER MAIS SOBRE AS
REGRAS DO JOGO**



YOTÉ

Este é um jogo africano encontrado em vários países da África Ocidental, tais como Senegal, Guiné e Gâmbia. Pode ser praticado por dois ou mais jogadores e tem como objetivo principal capturar todas as peças do adversário ou bloquear as que restam. Neste caso vence aquele que tiver maior número de peças capturadas.

Joga-se sobre um tabuleiro retangular 5x6 e cada jogador inicia com 12 peças, que começam fora do tabuleiro. Cada jogador coloca uma peça no tabuleiro na posição que desejar. A partir da primeira jogada podem optar por colocar uma nova peça ou fazer um movimento livre para uma posição vazia, respeitando as linhas, ou uma captura por salto sobre uma peça adversária.



Tabuleiros

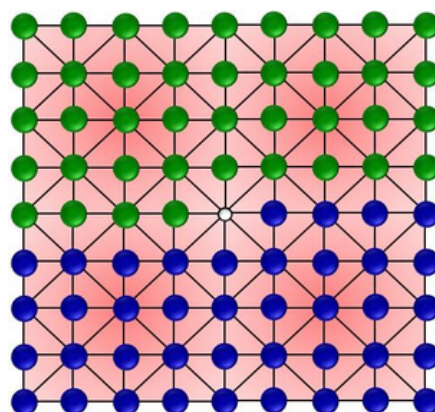
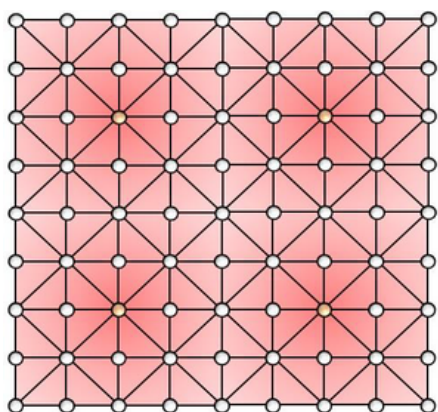
**PARA SABER MAIS SOBRE
COMO JOGAR, CLIQUE
AQUI!**



ZAMMA

É um jogo de estratégia abstrato para dois jogadores e é jogado especialmente no Norte da África.

O tabuleiro é semelhante ao Alquerque (5x5), porém com mais linhas diagonais, mas com o mesmo número e posição inicial das peças. Cada jogador recebe 40 peças.



Tabuleiros

Neste jogo, as peças NÃO podem ser movimentadas livremente para trás, mas apenas para os lados ou para frente, com exceção do movimento de captura que pode ser realizado para todas as direções ortogonais, e continua sendo obrigatório.

Se uma peça chega ao fim oposto do tabuleiro é promovida a Mullah (rei) e pode então mover-se em todas as direções, inclusive em quantas posições (ou casas) desejar.

REGRAS AQUI!



JOGOS PARA MOVIMENTAR O CORPO E TRABALHAR CONCENTRAÇÃO E ATENÇÃO

Pensar o corpo e movimento na educação é considerar que esta é a maneira que a criança aprende e se relaciona com o mundo a sua volta, bem como o modo como se apropria e ressignifica a cultura na qual está inserida.

Para Almeida e Madrid (2017), aprender a mover-se, envolve atividades como tentar, praticar, pensar, tomar decisões, avaliar, ousar e persistir. A aprendizagem através do movimento implica em usar movimentos por meio, para se chegar a um fim. Esse fim, não necessita ser necessariamente o aperfeiçoamento das habilidades, mas pode ser um meio pelo qual a criança aprende mais sobre si mesma, sobre seu ambiente e sobre o mundo que o cerca.



BANYOKA (COBRA)

Jogo presente na Zâmbia, um país no sul da África sem saída para o mar, que imita o rastejar da “Banyoka”, ou seja, da “cobra”.

Para brincar formam-se dois grupos, cada um composto por cinco crianças sentadas em fila indiana, um atrás do outro, sentados no chão, com as pernas afastadas e os braços colocados ao redor da cintura da criança à frente ou sobre o ombro deste.

Cada grupo ou “cobra” deve se mover sentado e em conjunto, arrastando no chão sem se soltarem. Os grupos ficam na linha de largada, ao sinal, estes se movem até a linha de chegada. Vence quem chegar primeiro.

As crianças não podem apoiar as mãos no chão enquanto rastejam e não podem soltar a cintura do outro.



CHUKULU

Sementes grandes ou pedrinhas podem ser utilizadas neste jogo tradicional da Namíbia. O deserto da Namíbia é o mais antigo do planeta, com pelo menos 55 milhões de anos. É um mar de areia, classificado como Patrimônio Mundial pela UNESCO desde 2013.

Para jogar devemos sentar no chão em torno de uma grande cabaça escavada (ou uma bacia de metal, ou um buraco no chão), cheia de sementes. O primeiro a jogar pega uma das sementes e a lança para o alto, enquanto procura recolher (com a mesma mão que iniciou o jogo) o maior número possível delas no interior da cabaça, antes que a semente que foi jogada para cima volte à sua mão, mas sem deixá-la cair no chão.

Se falhar na missão, tem de devolver as sementes que recolheu. O jogo termina quando a última semente for apanhada. Ganha quem conseguir reunir mais sementes.

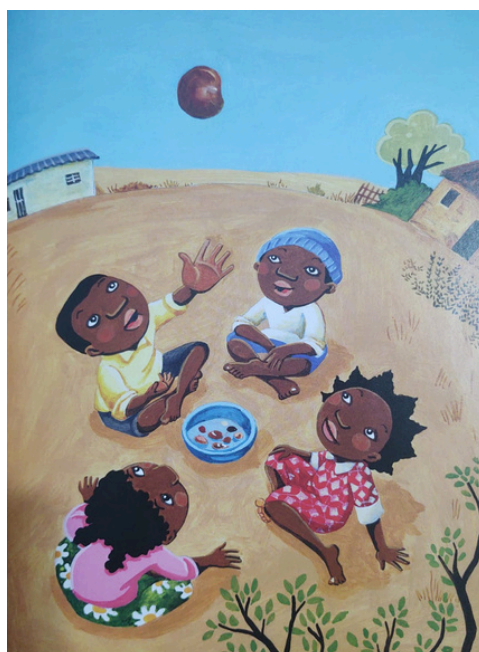


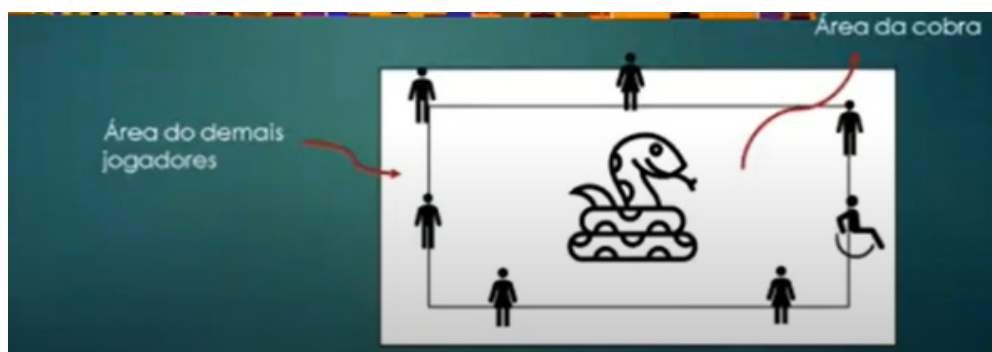
ilustração Marilia Pirillo
Livro Kakopi, Kakopi!

DA GA

Jogo muito presente em Gana e na Nigéria. Da Ga significa "jiboia".

Com giz ou fita adesiva colorida, marque um quadrado ou retângulo no chão, este será a "Casa da Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Este jogador não pode sair do quadrado. Todos os outros jogadores devem ficar em cima da linha do quadrado.

A cobra tenta tocar nos jogadores. Estes podem correr sobre a linha do quadrado ou se afastar da linha para não serem pegos, mas devem voltar rapidamente para cima da linha, senão saem do jogo. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence.



Esquema do jogo

**PARA CONFERIR MAIS
CLIQUE AQUI!**



HÁMSA IBÚHESH

Esta é um jogo do Marrocos, país localizado no norte da África, que caracteriza-se por ser muito montanhoso. A religião predominante é o islã e as línguas oficiais são o árabe e tamazigue.

A gastronomia marroquina é muito diversificada e usa muitas especiarias como canela, cominhos, gengibre, açafrão e pimenta preta. Por tradição, em Marrocos, o pão está em todas as mesas como acompanhamento e a tradição manda que se coma de uma única travessa comum, para todos os que se sentarem à mesa.

Para jogar cavam-se cinco pequenos buracos no chão, a um palmo de distância um do outro. Cada jogador fica a três passos de distância dos buracos e joga cinco pedrinhas (ou bolas de gude) dentro dos buracos. Ganha aquele que preencher o maior número de buracos (e não aquele que colocar em cada buraco o maior número de pedrinhas).

**PARA VER O JOGO
CLIQUE AQUI!**



LABIRINTO

Muito comum em Moçambique. Nesse país, os macuas são o grupo dominante na parte norte e os tsongas no sul. Outros grupos incluem os macondes, wayaos, suaílis, tongas, chopes e ngunis (incluindo zulus).

Para jogar, com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do “Labirinto” são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra de um dos jogadores chegue à última aresta e ganhe o jogo.

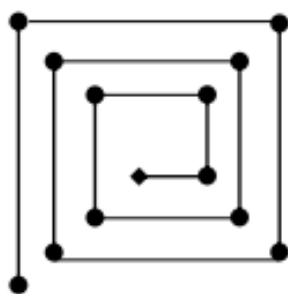


Diagrama do labirinto



Posição das mãos

Como variação, pode-se riscar o diagrama no chão em tamanho grande para que os competidores caminhem sobre ele.

VEJA AQUI UMA PARTIDA



MAMBA

Jogo praticado na África do Sul, país que contém alguns dos mais antigos sítios arqueológicos e fósseis humanos do mundo, alguns recuperados a partir de uma série de cavernas na província de Gauteng. A área é um Patrimônio Mundial pela UNESCO e foi denominada o Berço da Humanidade.

A mamba é a cobra e nesta brincadeira devemos estabelecer um território, por exemplo, a metade de uma quadra. Todos devem permanecer dentro dos limites do campo. Escolha um jogador para ser a mamba.

A cobra deve tentar apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele se torna um pedaço do rabo da mamba (segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim sucessivamente). Somente o primeiro jogador (a cabeça da mamba) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que não foi pego vence.



SE LIGA AQUI!



MBUBE MBUBE

"Mbube" é uma das palavras Zulu para "leão". Esta é uma brincadeira muito comum em Gana, um país da África Ocidental. Os ashanti são os mais conhecidos dentre os povos Akan de Gana. Além de serem conhecidos pela produção de joias em ouro, esses povos são também admirados por sua tecelagem.

Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a caçar. O jogo inicia com todos formando um grande círculo de mãos dadas. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro para ser a caça). De olhos vendados os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar a caça que também pode se mover. Quando o leão se aproxima da caça, as crianças devem cantar "Mbube, mbube", mais alto e mais rápido. Se ele estiver longe os demais participantes falam baixinho "Mbube, Mbube". assim o som vai guiando tanto o leão quanto a caça.



SAIBA MAIS AQUI!



MISSAVA NILWANDLE (TERRA-MAR)

Este é um jogo muito comum em Moçambique, país localizado no sudeste do continente Africano, banhado pelo oceano Índico.

Para jogar basta um giz para riscar uma longa reta no chão. De um lado se escreve "Terra" e do outro "Mar". No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem: mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer vence.



Depois que os jogadores já dominam os dois comandos podemos introduzir um terceiro elemento: o "ar". Ao ouvirem "ar" os jogadores devem dar um pulo, mas sem sair do lugar,

**VEJA AQUI COMO
ACONTECE!**



MWOTO MUGONO

Nas escolas primárias do Zimbábue este jogo está muito presente durante o recreio.

A música sempre foi uma parte importante da vida cultural nesse país africano, e foi lá que há milhares de anos atrás foi criado a mbira, um instrumento musical. Ele é usado principalmente pelo povo Xona. No Brasil ele é chamado de kalimba ou Quissang.

Para jogar, um líder começa batendo palmas rápidas e cadenciadas e canta: "Mwoto Mugono" (tem um fogo na montanha). E as crianças respondem "Ai, Ai, Ai!" Porém, se o líder aumentar o número de incêndio, cantando "Tem três fogos na montanha", cada criança, na mesma hora, deve procurar dois colegas para abraçar, formando um trio. Quem sobrar sem parceiro, sai do jogo.

As crianças retornam às suas posições originais e começa a cantoria novamente, alterando sempre o número de incêndios.



OSANI

A República Democrática do Congo é um país da África Central, com um clima do tipo equatorial, com chuvas abundantes e temperaturas elevadas durante todo o ano. Na luta por sua independência, destacou-se Patrice Lumumba, um grande líder na luta contra a dominação colonial belga, tendo participação decisiva na libertação do país do imperialismo europeu.

Osani é um jogo muito belo praticado pelas crianças no Congo, cheio de significados e conhecimentos milenares.

Para jogar, as crianças agrupam-se sentadas, bem juntas uma das outras, com as pernas esticadas para o centro da roda. Os pés alinhados formam uma muralha protetora. Em seguida, cada criança tem de dizer o nome de uma coisa que seja redonda, exemplo, olho, lua, sol, etc.

Quem não conseguir dar uma resposta correta é excluído automaticamente do jogo. A criança que fica por último é a campeã.

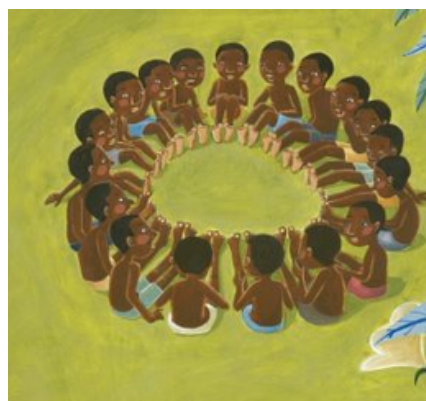


Ilustração Marília Pirillo
Livro Kakopi, Kakopi!

PEGUE O BASTÃO

Jogo comum no Egito, país que liga o nordeste da África ao Oriente Médio. Foi neste país onde viveram os grandes faraós e onde estão localizadas as Pirâmides de Gizé e a Esfinge.

Neste jogo é necessário um bastão (ou cabo de vassoura) para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair.

Os jogadores devem manter seus bastões na vertical e a frente, com uma ponta tocando o chão. Quando o professor gritar "trocou" todos os jogadores deixam seus bastões equilibrados e correm para pegar o próximo bastão à sua direita antes que ele caia no chão. Quando não conseguir pegar o bastão antes que caia, o jogador está fora do jogo.

Para deixar o jogo mais emocionante, podemos mudar o sentido que ocorre a troca de bastões, ao invés da direita, passamos a troca para a esquerda



VEJA AQUI !



SALTANDO O FEIJÃO

Jogo da Nigéria, país mais populoso do continente, habitada por mais de 500 grupos étnicos, dos quais os três maiores são os hauçás, os ibos e os iorubás.

Originalmente este jogo é descrito utilizando um saco de feijão amarrado ao final de uma corda, o que explica o nome do jogo. Mas pode ser adaptado: Prenda uma garrafa plástica o um saco plástico (com um pouco mais de 250 gramas de feijões dentro) na ponta de uma corda longa. Escolha um aluno para girar essa corda no chão.

Os estudantes devem ficar em círculo. O estudante que irá balançar a corda fica no meio. Este balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador.

CONFIRA AQUI!



SASA KURU

Esta é um jogo comum em Burkina Faso e exige sincronia e trabalho de equipe. Este é um país sem litoral, que estende-se entre o deserto do Saara e o golfo da Guiné, a sul da curva do rio Níger. A língua oficial é o francês, introduzido durante o período colonial, mas estima-se que 69 línguas são faladas no país. Entre elas, a língua mossi é a mais falada.

Para jogar, as crianças devem ser divididas em trios, de braços dados e de costas um para o outro, levantam uma de suas pernas e as mantêm no ar o tempo todo, sustentando-as nas pernas dobradas dos amigos.

Os grupos de ninhos, tão logo consigam assumir suas posições, começam a se movimentar passo a passo, rumo a um ponto de chegada.



Ilustração Marilia Pirillo
Livro Kakopi, Kakopi!

São eliminados os que se desequilibram, provocando a destruição do ninho, assim como os que colocam as pernas dobradas no chão.

JOGOS AFRODIASPÓRICOS

Ao utilizar jogos na mediação de uma educação para as relações étnico-raciais é preciso investir também em uma pedagogia a partir da afroperspectiva brasileira por se constituir em uma tecnologia estratégica na luta antirracista além de produzir uma educação que “contribua para alcançar orgulho, equidade, poder, riqueza e continuidade cultural para os africanos na América e noutros países” (MADHUBUTI, 1990, p. 11).



AYA E O SEU LINDO BLACK POWER

O Sue The Real é um estúdio de jogos focado em narrativas afro-brasileiras e criador do 'Aya e o seu lindo black power'.

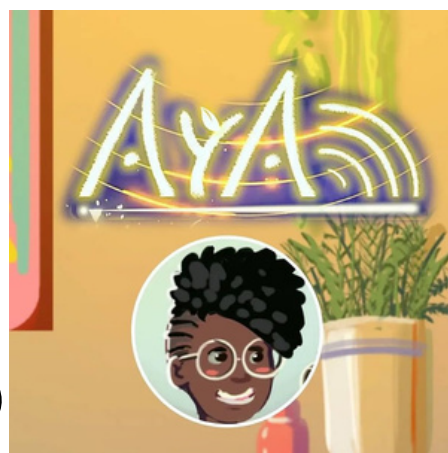
O jogo tem uma narrativa simples e interativa sobre a autoestima da mulher negra, estimulando à reflexão sobre amor ao cabelo crespo a partir de uma experiência positiva.

O racismo está presente na metáfora dos pesadelos que estão sempre famintos, doidos pra comer os nossos sonhos, mas a Aya Grio (a que controlamos no game) zela para que os sonhos não desapareçam durante a noite de sono.

O jogo foi selecionado no Edital Vai (Valorização de Iniciativas Culturais) organizado pela Prefeitura Municipal de São Paulo dando assim a possibilidade de criação do protótipo do jogo.

Este é um jogo gratuito e digital.

**PARA DOWNLOAD
CLIQUE AQUI!**



SANKOFA JOGO DA MEMÓRIA

Este jogo tem como objetivo contribuir para manter viva a memória e a história de mulheres negras dos países da América Latina. Trazer à memória esse legado para os dias de hoje significa não só reconhecer o passado, mas servir também como inspiração e projeção de futuro.

A peças do jogo trazem ilustrações de 12 mulheres que marcaram a história de 6 países da América Latina: Lélia Gonzalez, Tereza de Benguela, Carolina Maria de Jesus, Maria Felipa, Mãe Stella de Oxóssi, Antonieta de Barros, Dandara, Maria Remedios Del Vale, Amy Ashwood Garvey, Argelia Laya, Sanité Bélair e María Elena Moyano.

O material é gratuito e está disponível em duas versões: para imprimir e o para jogar on-line.

CLIQUE AQUI!



KONTAÊ - HEROÍNAS NEGRAS BRASILEIRAS

O jogo foi inspirado no livro "Heroínas Negras Brasileiras: em 15 cordéis" e criado para ser usado como meio didático e aplicado em forma de dinâmica, nas competências de História, Língua Portuguesa, Artes etc (conforme lei nº 11.645/08), além de atender à habilidades específicas da Base Nacional Comum Curricular.

O principal objetivo do jogo KONTAÊ! é divertir enquanto discute a representação e o protagonismo negro no período pós-abolição do Brasil, com destaque para os importantes feitos de quatro heroínas negras brasileiras: Antonieta de Barros, Carolina Maria de Jesus, Laudelina de Campos Melo e Tia Ciata.



O jogo é gratuito e não pode ser comercializado. E está disponibilizado no modelo "Print and Play" (Imprima e jogue).

CLIQUE AQUI!



ERÊ - O JOGO DOS ORIXÁS

Consiste em um jogo de cartas com o objetivo de compartilhar de forma lúdica informações sobre a cultura afro-brasileira e as religiões de matriz africana através das figuras dos orixás.

No jogo, cada jogador controla um iniciante da religião que pede auxílio dos Orixás para ajudar pessoas em necessidade. Cada jogador vai receber um Orixá principal e vai utilizar as cartas para ganhar pontos acumulando axé e cumprir as tarefas. O jogador com mais pontos no final do jogo vence a partida e vai evoluir ao título de mãe de santo (Iyalorixá) ou pai de santo (Babalorixá).

Faça download no
instagram do jogo
@jogoere



**PARA CONHECER AS
REGRAS CLIQUE AQUI!**



O JOGO DA LEI 10.639

O jogo foi criado para ser usado em grupo.

No material, você vai conhecer a história de dois professores. O Helder deseja realizar um trabalho para implementar a Lei 10.639, mas se dá conta que para isso precisa do apoio de outros educadores. Sua primeira aliada é a colega Luiza.

Depois de ler a história, imagine que esses professores trabalham na sua escola - você pode ser um deles - e use as situações e representações contidas no tabuleiro e as provocações apresentadas nas cartas para discutir os desafios encontrados pelos personagens e pelos professores da sua escola para ter um currículo alinhado à Lei 10.639.



**PARA SABER AS REGRAS
CLIQUE AQUI!**



JOGO 24 POR 7 - DESEMBOLANDO O RACISMO COTIDIANO

É um jogo de tabuleiro que trata de situações vivenciadas cotidianamente, na sociedade brasileira, por mulheres e homens negros e moradores de periferias. Traduzido e adaptado do jogo Racism 24, da Finnish Red Cross, inclui instruções, tabuleiro e cartas.

O objetivo do jogo é encorajar que os participantes tragam suas experiências pessoais para a reflexão coletiva. Para as pessoas que não sofrem racismo, este jogo oferece a oportunidade de ver os tipos de situação que os outros enfrentam todos os dias ou mesmo reconhecê-las em seu próprio cotidiano.



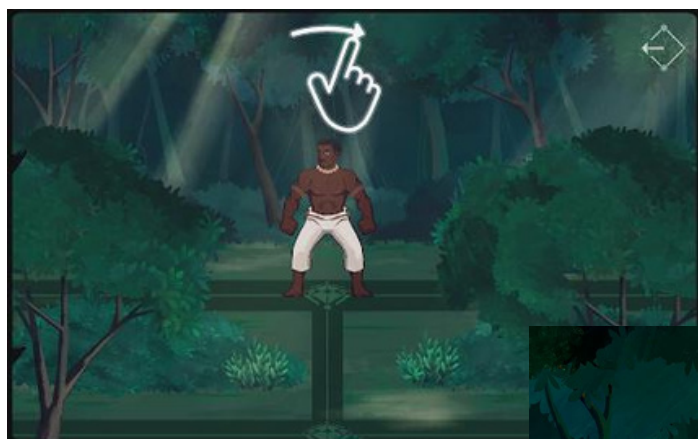
**PARA TER ACESSO AO
TABULEIRO E REGRAS
CLIQUE AQUI!**



ANGOLA JANGA- PICADA DO SONHOS

O Jogo Angola Janga: Picada dos Sonhos é baseado no livro Angola Janga: Um História de Palmares criado pelo Marcelo D'Saete, o qual ganhou o prêmio Jabuti, a mais importante premiação literária do Brasil.

O jogo possui elementos de Aventura e Quebra-Cabeça, onde você precisará ajudar o Soares e Andala a encontrarem o tão sonhado caminho até o Quilombo de Palmares.



**PARA DOWNLOAD
CLIQUE AQUI!**



A CURA DE SEKHMET

O jogo retrata sobre as curas do Papiro de Edwin Smith, tal documento aborda as práticas de curas realizadas no período de quase 3mil anos antes da era cristã, no Egito Antigo (Kemet).

Os papiros foram espalhados pelos invasores hicsos após a tomada do delta do Nilo! Eles descobriram que seria difícil vencer os egípcios e conquistar suas terras caso eles mantivessem o pleno acesso às escrituras curativas.

Assim, decidiram tomá-las, fragmentá-las e espalhá-las ao longo do território egípcio.



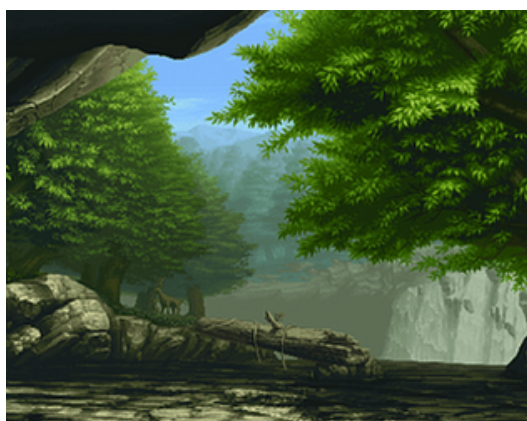
**PARA DOWNLOAD
CLIQUE AQUI!**



JORNADA AO CONGO

O jogo fala sobre a lenda de Mokele Mbembe, "aquele que interrompe o fluxo dos rios", e refere-se a uma criatura lendária não reconhecida pela zoologia, que a mitologia africana diz ter vivido nos afluentes do rio Congo.

O jogo debate a falsa visão da África como uma terra mística, primitiva e selvagem.



O rio é o caminho por onde o personagem se desloca no cenário do jogo.

**PARA DOWNLOAD
CLIQUE AQUI!**



KUMBUKUMBU

É um jogo de memória que aborda o tema diversidade com enfoque na Cultura Afro-Brasileira. Durante o processo, o jogador deverá parear cartas ilustradas com personagens importantes da nossa Cultura Afro-Brasileira. Ao encontrar essas paridades, abre-se um pergaminho narrando uma breve história acerca deste personagem, e assim se segue até concluir a fase.

Ao concluir cada fase, o jogador tem como recompensa pergaminhos com a história de cada personagem, totalizando 10 personagens importantes para nossa cultura.



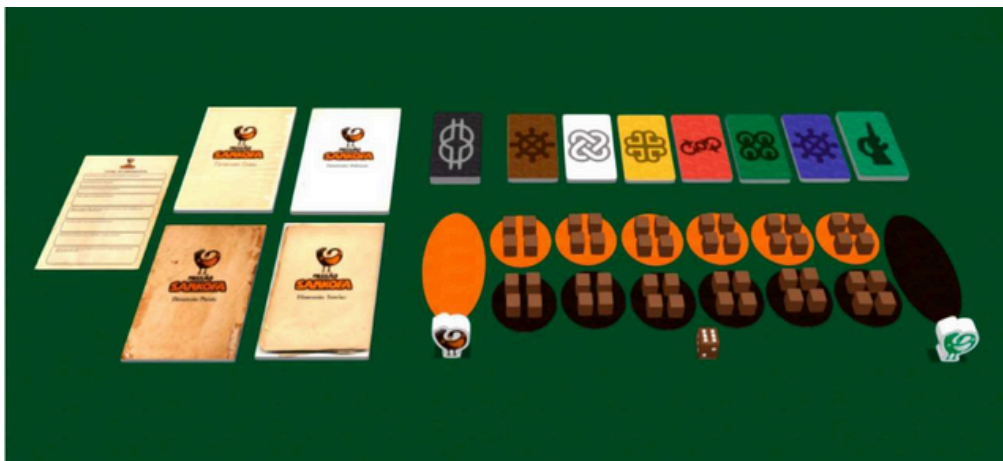
**PARA DOWNLOAD
CLIQUE AQUI!**



MISSÃO SANKOFA

É um jogo de tabuleiro para a desconstrução do racismo religioso no ensino de história, produzido pela dissertação do prof. João Roberto Abraham Silva Souza, que aborda a perseguição do Estado republicano contra os candomblés do Rio de Janeiro durante os primeiros cinquenta anos da República, bem como os ataques sofridos pelas Religiões de Matrizes Africanas atualmente.

O tabuleiro de Missão Sankofa é formado por doze círculos e duas elipses, baseando-se na Mancala.



PARA SABER MAIS !

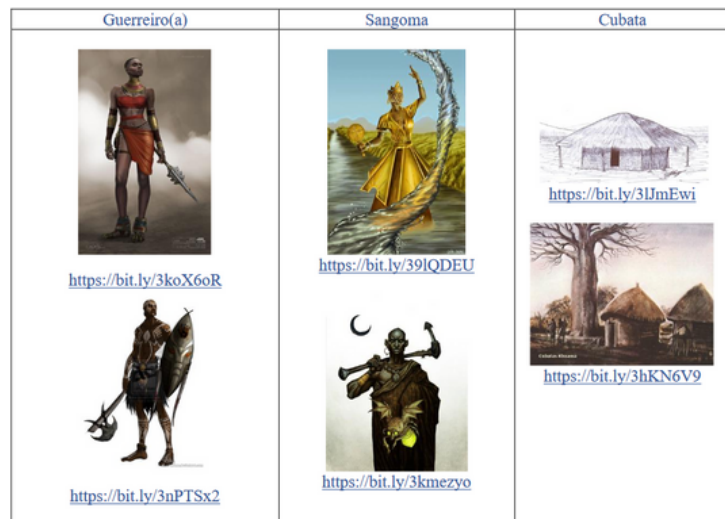


UMBUNTUMAT 1.0

Este é um jogo para o ensino de matemática com foco na cultura africana em formato RPG (Role Playing Game - em tradução livre, jogo de interpretação de papéis).

O jogo leva os participantes até a África no século XVIII conduzindo por um passeio em momentos históricos. Os jogadores são desafiados por meio de quests a serem cumpridas, tendo sempre algum vínculo histórico matemático ligado a este continente riquíssimo.

O objetivo do jogo é reunir as quatro joias místicas que são recebidas ao final de cada fase para conquistar o passe de volta para casa, concedido por Ogun o Eterno, mestre do jogo.



**CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS
SOBRE AS REGRAS E O JOGO!**



REFERÊNCIAS

- Almeida, I.C; Madrid, S.C.O. O corpo em movimento na educação infantil: análise da prática pedagógica na rede municipal de ensino de Ponta Grossa. Congresso Nacional de Educação- EDUCERE, 2017.
- Barbosa, R.A. Kakopi, kakopi! – Brincando e jogando com as crianças de 20 países africanos!”. Ilustração Marilia Pirillo. Melhoramentos, 2019.
- Caillois, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Portugal, 1990.
- Correia, C.P. A afroetnomatemática na educação básica: uma proposta de abordar a cultura africana por meio da utilização de jogos na sala de aula. Dissertação de mestrado. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. 2020.
- Cunha, D.A. Brincadeiras africanas para a educação cultural. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.
- Cunha, D.A. Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural. 1. ed. Castanhal, PA : Ed. do Autor, 2019.
- Foganholi, C. et al. Jogos de mancala nas aulas de educação física: possibilidades de um projeto de extensão. Revista do Departamento de Educação Física. 2020.



REFERÊNCIAS

- Giordani, L.F; Ribas, R.P. Jogos lógicos de tabuleiro. UFRGS. 2014/2015.
- Huizinga, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora da USP, Perspectiva, 1971.
- Madhubuti, Haki. Educação Afrocentrada: Seu valor, importância e necessidade no desenvolvimento de crianças negras. Journal of Education, v. 172, n. 2, 1990.
- Nascimento, D.S; Costa, J.S; Souza, K.M. Jogos de matriz africana no contexto das aulas de educação física nos anos finais do ensino fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso. 2018.
- Ramos, D. K.; Cruz, D. M. A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender? In: RAMOS, D.K.; CRUZ, D.M. Jogos digitais em contextos educacionais. São Paulo: CRV, 2018.
- Silva, R.G. História e cultura africana por meio do Mancala Awelé: reflexões para uma prática pedagógica antirracista. 2021.
- Timm, U.T. Jogos e curiosidades matemáticas em sala de aula. In: SEIBERT, T.E; TIMM, U.T. Educação Matemática: escola e currículo no ensino fundamental. Canoas: ULBRA, 2018.
- Viana, E; Haydn, E.O. Vou Aprender a Jogar Mancala Awelé. 2018.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Olorum e às Entidades Sagradas, pela permuta do conhecimento, pelo reencontro com as nossas raízes ancestrais e pelas oportunidades que a realização deste trabalho nos proporcionou.

Agradecemos ao Programa AFIRMATIVA de Pesquisa e Extensão da Universidade do Estado da Bahia, coordenado pela Pró-Reitoria de Ações Afirmativas.

Agradecemos as estudantes Ariele Melo, Bianca Santos, Carine Almeida e Tailane das Neves pela revisão do e-book.

Também agradecemos a todas, todos e todes que colaboraram direta ou indiretamente para a construção deste lindo projeto.



AUTORAS

Ana Gabriela Nascimento Barbosa

Mulher preta, filha de Marly Antonia e neta de Diná Barbosa. Técnica em Nutrição, Graduada em Nutrição pela Universidade do Estado da Bahia e membra do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais. Alguém que acredita que a educação é o caminho mais belo e desafiador para alcançar a liberdade e a autonomia.

Suiane Costa Ferreira

Mulher preta, nascida no interior, que busca diariamente fortalecer a sua consciência africana a partir do paradigma da afrocentricidade. Enfermeira e docente da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Doutora em Educação e Contemporaneidade. Coordenadora dos grupos de pesquisa Comunidades Virtuais e Afrocentrar Saúde.

Obra vinculada ao Programa AFIRMATIVA de Pesquisa e Extensão da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), coordenado pela Pró-Reitoria de Ações Afirmativas (PROAF), e ao Departamento de Ciências da Vida (DCV) através do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais.



UNEB

UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



Comunidades Virtuais

