



# REVISTA HOMEM, ESPAÇO E TEMPO

Revista do Centro de Ciências Humanas - CCH  
Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA

## RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL

## CULTURAL AND PEDAGOGICAL RECOVERY OF AFRICAN- ORIGIN GAMES: A PRACTICE FOR ANTI-RACIST EDUCATION

## RESCATE CULTURAL Y PEDAGÓGICO DE LOS JUEGOS DE RAÍZ AFRICANA: PRÁCTICA PARA UNA EDUCACIÓN ANTIRRACISTA

Artigo recebido: 21/08/2025

Artigo aceito: 01/12/2025

Marcilena da Cunha Alves<sup>1</sup>

João Ricardo Barros Silva<sup>2</sup>

Jonatha Pereira Bugarim<sup>3</sup>

Rafaela Cristina Araújo Gomes<sup>4</sup>

### RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência sobre a construção e prática de jogos de matriz africana: Mancala, Shisima, Yoté e Labirinto de Moçambique, como prática pedagógica em sala de aula, com enfoque no resgate cultural e na promoção de uma educação antirracista e mais participativa. Ela foi desenvolvida com estudantes do curso de pós-graduação em “Saberes e Práticas Afro-brasileiras e Indígenas na Amazônia”, tendo como objetivo principal refletir sobre as práticas desenvolvidas em torno dos jogos de matriz africana como ferramenta pedagógica, buscando valorizar a diversidade cultural africana, fortalecendo a identidade afrodescendente e contribuindo para a desconstrução de preconceitos raciais no ambiente escolar. Os jogos trabalhados além de terem uma carga cultural ligada diretamente a história do Brasil, favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais, como o trabalho em equipe, a empatia e o respeito pelas diferenças. Observando o comportamento e as falas após a construção e a prática dos jogos de matriz africana, foi observado potencial para ampliar o conhecimento sobre as culturas africanas, usando a forma lúdica que contribui no interesse do aluno em participar, além de quebrar a dinâmica engessada de ensino puramente expositivo professor-aluno, isso ajuda a promover o diálogo sobre questões raciais e a importância de combater o racismo estrutural. O presente relato destaca que a utilização dos jogos de matriz africana, pode ser uma ferramenta importante e necessária na formação dos professores que, ao utilizarem em suas práticas no ambiente educacional, contribuem para uma educação antirracista e uma sociedade mais justa e igualitária.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação; Educação antirracista; Jogos de matriz africana.

<sup>1</sup> Especialista em Saberes e Práticas afro-brasileira e indígena na Amazônia (IFPA). E-mail: [marcilenaalves@gmail.com](mailto:marcilenaalves@gmail.com). Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-9396-1583>.

<sup>2</sup> Doutorando em Letras pela Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: [joaoricardoitinga7@gmail.com](mailto:joaoricardoitinga7@gmail.com). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7958-6603>.

<sup>3</sup> Mestrando em Direito pela Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: [jonatha.bugarim@icj.ufpa.br](mailto:jonatha.bugarim@icj.ufpa.br). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1744-3997>.

<sup>4</sup> Doutora em Ciências pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e Docente do Instituto Federal do Pará (IFPA) Campus Tucuruí-PA. E-mail: [araujogomesrc@gmail.com](mailto:araujogomesrc@gmail.com). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4607-4756>.

**RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA  
EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL**

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2, p. - ISSN: 1982-3800



## ABSTRACT

This work is an experience report on the construction and practice of African-origin games—Mancala, Shisima, Yoté, and the Mozambican Labyrinth—as a pedagogical practice in the classroom, with a focus on cultural recovery and the promotion of an anti-racist and more participatory education. It was carried out with students from the postgraduate course “Afro-Brazilian and Indigenous Knowledge and Practices in the Amazon”, with the main objective of reflecting on the practices developed around African-origin games as a pedagogical tool, seeking to value African cultural diversity, strengthen Afro-descendant identity, and contribute to the deconstruction of racial prejudice in the school environment. The games studied, in addition to carrying cultural elements directly linked to the history of Brazil, foster the development of socio-emotional skills such as teamwork, empathy, and respect for differences. Observing behavior and statements after the construction and practice of the African-origin games revealed their potential to broaden knowledge about African cultures through playful approaches that increase students’ engagement, while breaking away from the rigid dynamics of purely expository teacher-student instruction. This contributes to fostering dialogue on racial issues and the importance of combating structural racism. This report highlights that the use of African-origin games can be an important and necessary tool in teacher education. When implemented in educational practices, these games contribute to building anti-racist education and promoting a fairer and more equal society.

**KEYWORDS:** Education; Anti-racial education; African-based games.

## RESUMEN

Este trabajo es un relato de experiencia sobre la construcción y práctica de juegos de raíz africana—Mancala, Shisima, Yoté y el Laberinto de Mozambique—como práctica pedagógica en el aula, con énfasis en el rescate cultural y en la promoción de una educación antirracista y más participativa. Se desarrolló con estudiantes del curso de posgrado “Saberes y Prácticas Afrobrasileñas e Indígenas en la Amazonía”, teniendo como objetivo principal reflexionar sobre las prácticas desarrolladas en torno a los juegos de raíz africana como herramienta pedagógica, buscando valorar la diversidad cultural africana, fortalecer la identidad afrodescendiente y contribuir a la deconstrucción de prejuicios raciales en el entorno escolar. Los juegos trabajados, además de poseer una carga cultural directamente vinculada a la historia de Brasil, favorecen el desarrollo de competencias socioemocionales, como el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por las diferencias. Al observar el comportamiento y los comentarios después de la construcción y práctica de los juegos de raíz africana, se identificó su potencial para ampliar el conocimiento sobre las culturas africanas a través de una forma lúdica que incrementa el interés del estudiante por participar, además de romper con la dinámica rígida de la enseñanza puramente expositiva profesor-alumno. Esto ayuda a promover el diálogo sobre cuestiones raciales y la importancia de combatir el racismo estructural. El presente relato destaca que la utilización de los juegos de raíz africana puede ser una herramienta importante y necesaria en la formación de docentes que, al aplicarlos en sus prácticas en el ámbito educativo, contribuyen a una educación antirracista y a una sociedad más justa e igualitaria.

**PALABRAS-CLAVE:** Educación; Educación antirracial; Juegos de origen africano.

**RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL**

*Revista Homem, Espaço e Tempo, n° 19, volume 2 - ISSN: 1982-3800*



## INTRODUÇÃO

Os jogos de matriz africana são meios de trazer a ludicidade para um tema tão sensível na sociedade, que infelizmente ainda não superou a escravidão e reproduz comportamentos de segregação negando a própria história do país, pois “falar de ludicidade africana e afro-brasileira é remeter a vivência lúdica alimentada pelos conteúdos, valores, histórias, ritmos, enfim, pela cultura negra, em suas mais diferentes manifestações.” (CUNHA, 2016, p.16).

As atividades lúdicas facilitam a assimilação do conhecimento e ao integrarmos o lúdico na educação, como propõem Luckesi e Piaget, estamos oferecendo às crianças um caminho mais prazeroso e significativo para aprender e se conectar com o mundo ao seu redor (ALENCAR, 2020). Nesta perspectiva, Alencar (2020) diz:

“o ensino lúdico é um recurso extremamente importante na educação, pois essa maneira lúdica de ensinar passa a ter um significado especial para a criança, no decorrer da aprendizagem, ela não vê mais o ensino como uma obrigação, mas como algo agradável” (ALENCAR, 2020, p. 101).

Além disso, é importante sempre deixar claro o papel fundamental da escola na transformação da sociedade e rompimento com racismo na busca de uma sociedade inclusiva e igualitária. De acordo com Cunha (2016, p.16), “a ludicidade africana e afro-brasileira se afirma como um elemento importante aos estudos culturais porque evidencia a capacidade de resistência, criação e recriação dos negros, no Brasil e no mundo”.

Apesar da temática de educação antirracional não ser trabalhada no ambiente escolar como deveria, existem documentos e leis que enfatizam a importância de desenvolver metodologias de combate as violências raciais, étnicas e culturais dentro dos espaços educacionais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância de valorizar jogos e brincadeiras de matriz africana como forma de preservar o patrimônio cultural e promover uma educação inclusiva e multicultural (BRASIL, 2017). Isso está em consonância com as Leis nº 10.639/03 e 11.645/08, que reforçam a necessidade de ensinar história e cultura afro-brasileira, africana e indígena nas escolas. Segundo a lei 10.639/03 “nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira” (BRASIL, 2003). Em 2008, foi sancionada a Lei nº 11.645/08 que ampliou a Lei 10.639/03 incluindo também o ensino da história e da cultura dos povos indígenas brasileiros (BRASIL, 2008).

Na presente pesquisa, foram explorados jogos tradicionais de diferentes regiões da África, destacando não apenas seu valor lúdico, mas também os aspectos históricos, sociais e culturais que carregam. Os jogos de matriz africana são mais do que simples passatempos, sendo expressões culturais que refletem a história, os valores e as cosmovisões dos povos africanos. A preservação e a divulgação desses jogos são essenciais para a valorização da diversidade cultural e para a construção de uma identidade afro-brasileira mais forte, além disso, “os jogos e as brincadeiras surgem como uma profunda experiência intercultural e intracultural.” (CUNHA, 2016, p.24).

Este trabalho reafirma o papel transformador da educação no combate ao racismo, promovendo uma reflexão necessária sobre a importância de incorporar práticas que respeitem e celebrem as diversas culturas que compõem a sociedade brasileira, visto que, “os espaços educacionais devem se tornar ambientes inclusivos e acolhedores, onde todas as vozes são valorizadas e todas as experiências são reconhecidas.” (ARAGÃO *et al.*, 2024, p.13).

A prática pedagógica no contexto educacional brasileiro é carregada de responsabilidade e capaz de promover uma formação que valorize a diversidade cultural e combata as desigualdades históricas, especialmente no que diz respeito ao racismo. Neste cenário, o resgate cultural e pedagógico dos jogos de matriz africana emerge como uma estratégia potente para fomentar uma educação antirracista, contribuindo para a construção de identidades plurais e para a desconstrução de estereótipos da sociedade. Segundo Carlos (2013, p.101), “provocar uma aprendizagem prazerosa requer uma postura pedagógica transgressora” e vai além:

“o educador e a escola são partes constitutivas para legitimar e transformar mudanças conceituais em práticas ou ações no e para aprender. A brincadeira e a afetividade possibilitam-nos percorrer espaços pouco explorados na prática cotidiana escolar e por isso muito deslizantes” (CARLOS, 2013, p.101).

Diante disso, a presente pesquisa, tem como objetivo refletir sobre as práticas desenvolvidas em torno dos jogos de matriz africana como ferramenta pedagógica buscando valorizar a diversidade cultural africana, fortalecendo a identidade afrodescendente e contribuindo para a desconstrução de preconceitos raciais no ambiente escolar. Essas práticas, além de resgatarem e valorizarem a rica herança cultural do continente africano, podem atuar

como um instrumento para a conscientização crítica sobre o racismo e para o fortalecimento de uma educação mais inclusiva e igualitária.

## **METODOLOGIA**

Este estudo é um relato de experiência, do tipo descritivo, realizado a partir da observação e participação na construção e prática de jogos de matriz africana. Um relato de experiência visa “a produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência acadêmica e/ou profissional em um dos pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), cuja característica principal é a descrição da intervenção” (MUSSI, FLORES & ALMEIDA, 2021.p.06).

A experiência relatada foi realizada no curso de pós-graduação em “Saberes e Práticas Afro-brasileiras e Indígenas na Amazônia”, do Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Tucuruí. O trabalho foi desenvolvido durante a aula da disciplina de “Cultura brasileira: Capoeira Angola, jogos e brincadeiras de matriz africana”, nas dependências do IFPA.

A turma foi dividida em quatro grupos, no qual cada grupo tinha a tarefa de construir um jogo. Os jogos selecionados foram: Mancala, Shisima, Labirinto de Moçambique e o Yoté. Além de produzirem os jogos, os alunos tinham que apresentar explicando suas regras, fazendo uma demonstração para a turma de como se joga e permitindo que os demais pudessem experienciar a prática do jogo.

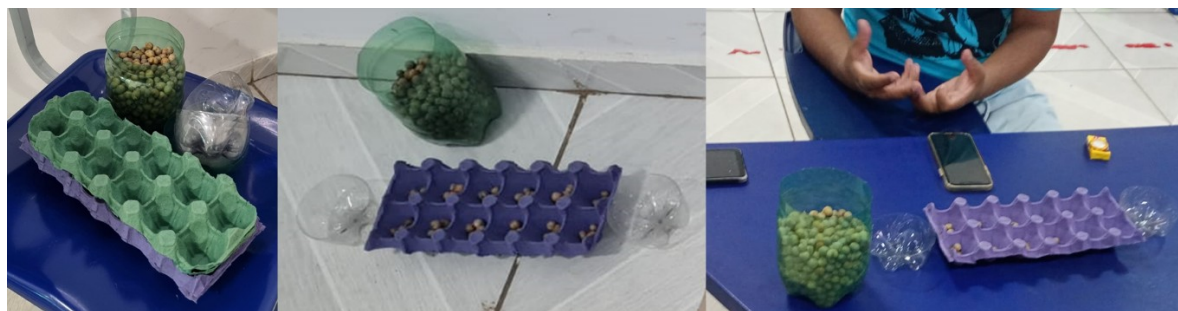
A atividade foi dividida em três momentos. O primeiro momento foi o da produção, onde os grupos manusearam vários materiais, a maioria recicláveis, fazendo adaptações em alguns deles, para construírem os jogos. No segundo momento houve a apresentação dos jogos, no qual cada grupo fez a exposição do seu jogo e explicou as regras. Já o terceiro momento foi a demonstração dos jogos, sendo que para essa fase cada grupo usou participantes dos demais grupos para jogar de acordo com as regras apresentadas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O grupo responsável pelo jogo Mancala, desenvolveu-o utilizando os seguintes materiais: cartela de ovos, garrafas de plástico e caroço de açaí. Como mostra a Figura 1, a seguir.

Figura 1. Confeção e explicação das regras do jogo Mancala





Fonte: Acervo da autora (2025).

**Mancala** é jogado em dupla e tem o objetivo de colher o maior número de sementes. Para jogar, primeiramente, deve-se colocar quatro sementes em cada cava do tabuleiro (representado pela forma onde se encaixa o ovo). As duas cavas maiores (representadas pelos dois fundos de garrafa pet transparente localizadas nas laterais da cartela de ovo), Kalah, não recebem sementes, são usadas para depositar as sementes colhidas. Cada fileira de seis cavas é o território do jogador mais próximo a ela. Pertence a cada jogador o Kalah que está a sua direita. O jogador da vez deve apanhar todas as sementes de qualquer uma das seis cavas do seu território e distribuí-las, uma por uma, nas cavas subsequentes, na direção anti-horária. Quando passar pelo seu Kalah, depositar uma semente e continuar distribuindo nas cavas do seu oponente, mas não no Kalah dele. Quando estiver distribuindo e a última semente cair no seu Kalah, você pode jogar de novo. Quando o jogador estiver distribuindo as sementes e a última cair em uma cava vazia do seu lado, captura as sementes do seu oponente (cava da frente), colocando no seu Kalah. O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais sementes para distribuir. Ganha o jogo quem tiver mais sementes em seu Kalah (JASKULSKI *et al.*, 2020, p. 2).

O jogo Mancala, tem origem na África, com sua rica história e presença em diversas culturas africanas, se apresenta como uma ferramenta pedagógica valiosa, ele simula a semeadura e colheita de grãos, oferece um portal para a compreensão de práticas agrícolas ancestrais e a importância da gestão de recursos. O jogo pode contar mais sobre a ancestralidade brasileira, incluindo o trabalho de autoestima sobre a capacidade intelectual, servir ao lazer em família e fazer aprender mais sobre geografia, conhecendo a África como continente e os países que a compõem, bem como as rotas que levaram os jogos pelos mares, quando do sequestro de seus cidadãos. A interação entre jogadores promove a comunicação, o respeito mútuo e a capacidade de lidar com a vitória e a derrota, aspectos fundamentais para o desenvolvimento socioemocional. Além disso, o jogo pode ser utilizado para introduzir conceitos matemáticos, como contagem, padrões e sequências, de forma lúdica e envolvente, ele também permite sua adaptação a diferentes contextos educacionais, desde o ensino fundamental até o ensino superior. Jaskulski *et al.* (2020, p.1) salienta que, “o jogo contribui de diferentes formas na aprendizagem da Matemática”.

O grupo do jogo Shisma, construiu o jogo utilizando papelão, tampinha de garrafa de plástico e pincéis atômicos, como pode ser observado na Figura 2.

Figura 2. Confeção e aplicação do jogo Shisma



Fonte: Acervo da autora (2025).

**Shisima** é jogado em dupla e tem o objetivo de ordenar três peças de mesma cor em uma linha reta. O tabuleiro é formado por um octógono regular, destacando-se os vértices, suas intersecções e seis peças. Para iniciar o jogo os jogadores disputam “par ou ímpar”. Na disposição inicial, as peças de cada oponente ficam distribuídas lado a lado no tabuleiro, sendo três peças nos vértices superiores e as outras três nos vértices inferiores. O jogador que iniciar a partida poderá movimentar sua peça pelo tabuleiro até a aresta mais próxima que estiver vazia, sem pular qualquer outra peça. Ganha o jogo quem posicionar as três peças ordenadas em linha reta (JASKULSKI *et al.*, 2020, p. 2).

O jogo Shisima, originário do Quênia, simula o movimento de pulgas d'água em lagoas, é um jogo ágil que exige pensamento rápido e movimentos precisos, a estratégia e a antecipação dos movimentos do oponente são cruciais para a vitória. O Shisima é uma excelente ferramenta para o ensino de conceitos matemáticos, especialmente geometria e medidas, ao jogar, os participantes desenvolvem habilidades de raciocínio lógico, planejamento estratégico e tomada de decisões. O jogo também oferece uma oportunidade para explorar a influência da cultura africana na formação da cultura brasileira. O Shisima é um jogo envolvente que combina diversão e aprendizado. Sua origem na observação da

natureza, sua dinâmica estratégica e seu potencial pedagógico o tornam uma ferramenta valiosa para educadores e entusiastas de jogos de tabuleiro.

Para o jogo Yoté, o grupo precisou de mais materiais e mão de obra, devido suas peculiaridades. Os materiais utilizados foram: cartela de ovos, cola, E.V.A. e tesoura. A Figura 3 mostra melhor essa construção.

Figura 3. Confeção e aplicação do jogo Yoté



Fonte: Acervo da autora (2025).

**Yoté** é jogado em dupla e tem o objetivo de capturar ou bloquear as peças do adversário. O tabuleiro consiste em cinco fileiras de seis casas cada uma e vinte e quatro peças/marcadores (doze de cada cor). Faz-se um sorteio para definir quem iniciará o jogo. Cada jogador coloca uma peça no tabuleiro na posição que desejar. A partir da primeira jogada, os jogadores podem colocar uma nova peça em uma casa livre do tabuleiro, mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro, ou capturar uma peça do adversário. As peças que já estão no tabuleiro do jogo podem ser movimentadas no sentido horizontal ou vertical, para uma casa vizinha livre, sempre “caminhando” uma casa de cada vez. É proibido movimentar as peças em diagonal. Uma peça é capturada pulando por cima dela, no mesmo sentido. Saltos múltiplos em um único movimento são proibidos, mas cada captura permite capturar uma segunda peça do adversário, postas em qualquer casa do tabuleiro. A captura de uma peça adversária não é obrigatória. Uma peça não pode mover-se de volta para a sua posição anterior, com a exceção se for para uma captura. O vencedor é aquele que capturou todas as peças do adversário (JASKULSKI *et al.*, 2020, p. 3).

O jogo Yoté, originário da África Ocidental, emerge como uma ferramenta pedagógica poderosa para o ensino de cultura, história e desenvolvimento socioemocional. Sua natureza

**RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL**

Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2 - ISSN: 1982-3800





estratégica exige planejamento e antecipação de movimentos, promove o raciocínio lógico e a tomada de decisões, habilidades cruciais para o desenvolvimento cognitivo. O Yoté permite que os jogadores experienciem, de forma lúdica, a importância da estratégia e da tomada de decisões e a interação entre jogadores, promove a comunicação, o respeito mútuo e a capacidade de lidar com a vitória e a derrota, aspectos fundamentais para o desenvolvimento socioemocional. Cunha (2016, p.17) afirma que “abordar a cultura africana pelo lúdico, não significa negar as dores da Diáspora, mas afirmar o protagonismo e a sensibilidade artística desses homens e mulheres”.

O último grupo, construiu o Labirinto de Moçambique. Para isso, utilizaram: papelão, tampinhas de garrafas, pedaços no formato de círculo de E.V.A e pincéis atômicos sendo possível visualizar na Figura 4 abaixo:

Figura 4. Confecção e tabuleiro do jogo Labirinto de Moçambique



Fonte: Acervo da autora (2025).

**Labirinto de Moçambique:** Na aresta inicial do “Labirinto” são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador, com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual mão está. Se conseguir a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Segundo Souza e Alves (2021, p.10), “estes movimentos são repetidos até que um dos jogadores chegue ao centro do tabuleiro”.

Originário de Moçambique, país do continente africano, é um jogo simples, mas que oferece uma combinação interessante de sorte, estratégia e movimento, promovendo o desenvolvimento de diversas habilidades como: raciocínio lógico, percepção, atenção,

estratégia e concentração. O jogo começa com um elemento de sorte, onde um jogador tenta adivinhar em qual mão o outro esconde a pedra. Isso adiciona um elemento de suspense e imprevisibilidade. Através da exploração lúdica do labirinto, os jogadores são imersos em um aprendizado experiencial e ao interagir com o jogo e aprender sobre sua origem, os alunos desenvolvem um senso de respeito pela cultura africana, incentivando-os a questionar o racismo e a defender a justiça social. E como evidencia Cunha (2016, p. 37) “pós o jogo o professor pode informar aos alunos que Moçambique é um país que também possui a língua Portuguesa como idioma oficial, apesar da utilização das Línguas Bantas e Suaíli”.

No início da atividade foi possível perceber a preocupação de cada grupo em relação ao seu jogo, pois, a maioria dos estudantes desconhecia suas regras e maneira de jogar. Durante a confecção todos os grupos utilizaram materiais recicláveis para a produção dos jogos.

Durante o percurso de cada etapa da atividade, foi observado a criatividade de cada grupo e principalmente o cuidado com as informações apresentadas. Foi possível perceber o esforço de cada um, desde a escolha dos materiais utilizados, que em sua maioria foram recicláveis, pois, o cuidado com o meio ambiente é diário assim como as lutas contra as desigualdades existentes na sociedade, até a pesquisa sobre origem, relevância, objetivo, regras e formas de jogar.

Quando o segundo momento da aula começou, todos os envolvidos ficaram encantados com os jogos apresentados, conhecendo suas origens e a importância de utilizá-los como metodologia em sala de aula. Por meio dos jogos trabalhados foi possível mergulhar nas origens do povo brasileiro resgatando sua identidade cultural, para romper com estereótipos que afetam a população negra do Brasil. Romper com o ciclo violento do racismo não é fácil, porém, os jogos de matriz africana podem ser uma alternativa lúdica de trabalhar o tema buscando a valorização da história, cultura e identidade de um povo, “desmantelar a estrutura do racismo requer mais do que meras intenções, exige compromisso firme com a promoção da equidade racial e a desconstrução dos privilégios brancos, que se perpetuaram ao longo da história” (ARAGÃO *et al.*, 2024, p.12).

Durante a elaboração dos jogos, foram registrados benefícios para a vida social com práticas de valores como: empatia, companheirismo, partilha e amizade, pois, os grupos que terminaram primeiro, ajudaram os outros que ainda não tinham finalizado e compartilharam os materiais não utilizados.

**RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL**

*Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2 - ISSN: 1982-3800*



A concentração e o trabalho em equipe durante a confecção dos jogos foram observados, o que é satisfatório, pois, são momentos que contribuem com o processo de aprendizagem importante para o ambiente escolar. Durante a prática dos jogos a interação da turma foi incrível, divertida e repleta de troca de conhecimento. O que enfatiza ainda mais a importância de utilizar os jogos de matriz africana como ferramenta pedagógica capaz de ultrapassar barreiras e unir grupos em que a sociedade racista separa historicamente. A ludicidade em sala de aula se faz necessária para flexibilizar o conhecimento e valorizar as várias formas de aprender com o outro, “o brincar é uma das formas das crianças interagirem entre si e viver suas descobertas, a maneira mais simples de aprenderem sobre o ambiente em que estão inseridas” (SILVA *et al.*, 2024, p.4).

Diante do exposto, pode-se observar que a construção e aplicação dos jogos de matriz africana, demonstraram que ao serem inseridos em práticas pedagógicas, possuem o potencial de desconstruir estereótipos e fortalecer uma consciência crítica sobre as marcas do racismo na sociedade contemporânea. Além disso, promoveram o engajamento dos participantes, destacando a ludicidade como uma ferramenta eficaz na abordagem de temas sensíveis e urgentes, como a luta pela equidade racial.

Observou-se que, por meio dessas práticas, os estudantes puderam ampliar sua percepção sobre a riqueza e a complexidade das culturas africanas, reconhecendo-as como parte fundamental da formação histórica, social e cultural do Brasil. Esse reconhecimento não só promove a inclusão e o pertencimento, mas também reafirma o compromisso com a Lei 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino da história e cultura africana e afro-brasileira (BRASIL, 2003).

## CONCLUSÃO

O presente relato de experiência buscou evidenciar como os jogos de matriz africana, resgatados em suas dimensões culturais e pedagógicas, podem contribuir para uma educação antirracista e transformadora. Essa prática possibilitou não apenas valorizar as raízes africanas na formação identitária brasileira, mas também oferecer aos alunos uma vivência significativa, na qual o conhecimento histórico e cultural se aliou ao desenvolvimento de habilidades como empatia, trabalho em equipe e respeito à diversidade.

A experiência com os jogos de matriz africana, Mancala, Yoté, Sishima e o Labirinto de Moçambique, revelou-se uma potencial ferramenta pedagógica, que pode promover aprendizagens significativas, pois esses jogos não apenas incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, estratégicas e sociais, mas também criam oportunidades para explorar a diversidade cultural africana de forma lúdica e envolvente. Além disso, a prática desses jogos contribuiu para reflexões sobre inclusão, respeito à diversidade e combate ao racismo, mostrando como a herança cultural africana pode ser um recurso valioso na construção de uma educação mais igualitária e consciente. Assim, essas atividades reforçam a importância de integrar saberes culturais ao processo educativo, fortalecendo a identidade e o diálogo intercultural.

Essa experiência prática vivenciada no curso de Especialização em Saberes e Práticas Afro-brasileira e Indígena na Amazônia, foi fundamental na formação continuada dos educadores. A simples leitura ou estudo teórico não se equipara à vivência do jogo, que nos permitiu compreender suas nuances, estratégias e potencial pedagógico. Ao construir e experimentar esses jogos, os educadores puderam internalizar a importância de cada movimento, a riqueza cultural que permeia cada peça e a história que cada tabuleiro carrega. Essa imersão prática teve o potencial de capacitar os educadores a transmitir o conhecimento de forma autêntica e envolvente, despertando o interesse e a curiosidade dos alunos. A vivência dos jogos permite que se explore diferentes abordagens pedagógicas, adaptando as regras e os desafios para atender às necessidades específicas de cada aluno. E é através da experiência direta que o educador poderá compreender a verdadeira dimensão desses jogos e utilizá-los como ferramentas eficazes para o ensino de cultura, história e desenvolvimento socioemocional.

Por fim, este trabalho reafirma a importância de iniciativas pedagógicas que promovam o diálogo intercultural e contribuam para a construção de uma sociedade mais justa e plural. Que o resgate cultural e pedagógico por meio de jogos de matrizes africanas aqui relatados, inspirem outras experiências e práticas educacionais comprometidas com uma educação antirracista e com o respeito às diversas matrizes culturais que compõem a identidade brasileira.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, S. do S. C. de F. A Brincar É Aprender: Importância Do Lúdico No Processo Ensino Aprendizagem Dos Alunos Do 1.º Ano Do Ensino Fundamental. **Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação**, v. 6, n. 9, p. 19, 2020. doi.org/10.29327/4429644

ARAGÃO, A. et al. **Guia: práticas antirracistas na sala de aula** / [organização Associação Bem Comum, Associação Nova Escola]. -- 1. ed. --São Paulo: Associação Nova Escola, 2024. Disponível em: [https://abemcomum.org/wp-content/uploads/2024/09/GUIA\\_Praticas-Antirracistas\\_ABC\\_final-1.pdf](https://abemcomum.org/wp-content/uploads/2024/09/GUIA_Praticas-Antirracistas_ABC_final-1.pdf)

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996**, Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 9 jan. 2003. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/L10639.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10639.htm).

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 março de 2008**, Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 10 mar. 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm)

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC\\_C\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC_C_20dez_site.pdf).

CARLOS, Priscila Dias. **De-colonizando saberes em Círculos Narrativos: uma experiência em escola da periferia de São Paulo**. 2013. 121 f. Dissertação (Mestrado em História) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://ariel.pucsp.br/bitstream/handle/12815/1/Priscila%20Dias%20Carlos.pdf>

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural** / Débora Alfaia da Cunha. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/server/api/core/bitstreams/b8c23af0-b37c-4418-b531-419d057b5ed3/content>

JASKULSKI, Graciela Fagundes; JUNQUEIRA, Sonia Maria da Silva; OLIVEIRA, Caroline Lima de; MALDANER, Viviane Poersch; MUNHOZ, Gisele de Lima. **Explorando a cultura africana através de jogos**. In: Salão Internacional De Ensino, Pesquisa E Extensão, 9., 2017, UNIPAMPA, 2017. p.2 e 3. Disponível em: <https://sites.unipampa.edu.br/pibid2014/files/2017/10/explorando-a-cultura-africana-atraves-de-jogos.pdf>.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práx. Educ.**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, out. 2021. Disponível em [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S217826792021000500060&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217826792021000500060&lng=pt&nrm=iso). Acesso em 04 mar. 2025.

SILVA, Erika Caroline Ferreira Da et al. **Jogos de matriz africana: estratégias de fortalecimento da identidade, autoimagem e autorreconhecimento de crianças negras**. Anais do X CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114490>>. Acesso em: 04/03/2025 12:57



SOUZA, L. J.; ALVES, R. S. JOGOS NA ETNOMATEMÁTICA: UM MODO DE RESSIGNIFICAR O OLHAR DE ÁFRICA EM SALA DE AULA. **Revista Em Favor De Igualdade Racial**, 2021, v. 4, n. 1, p. 102–115. <https://doi.org/10.29327/269579.4.1-10>

**RESGATE CULTURAL E PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: PRÁTICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACIAL**

*Revista Homem, Espaço e Tempo, nº 19, volume 2 - ISSN: 1982-3800*

