

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS – CAMPUS BAMBUÍ
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS**

Emerson Ferreira de Oliveira

**Oficina de jogos ancestrais: construindo tabuleiros e
desconstruindo preconceitos**

BambuÍ - MG

2025

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS – CAMPUS BAMBUÍ
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS**

Emerson Ferreira de Oliveira

**Oficina de jogos ancestrais: construindo tabuleiros e
desconstruindo preconceitos**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Federal de Minas
Gerais, Campus Bambuí, como exigência
parcial para obtenção do certificado de
Especialista em Educação para Relações
Étnico-raciais.

Orientadora: Samira dos Santos Ramos

Bambuí

2025

Catálogo na Fonte Biblioteca IFMG - Campus Bambuí

O48o Oliveira, Emerson Ferreira de.
 Oficina de jogos ancestrais: construindo tabuleiros e desconstruindo
 preconceitos. / Emerson Ferreira de Oliveira. – 2025.
 25 f.
 Orientadora: Samira dos Santos Ramos.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação) - Instituto Federal de
 Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – Campus Bambuí,
 MG, Curso Pós-Graduação Lato Sensu em Educação para as Relações
 Étnico-Raciais, 2025.

 1. Educação antirracista. 2. Lei 10.639/2003. 3. Jogos africanos. I.
 Ramos, Samira dos Santos. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e
 Tecnologia de Minas Gerais – Campus Bambuí, MG. III. Título.

CDD 371.397



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Campus Bambuí
Diretoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação
Coordenação do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação para Relações Étnico-Raciais

DESPACHO CBA-COOR.PGERER Nº 1 DE 09 DE FEVEREIRO DE 2026

À Secretaria Acadêmica da Pós-graduação

Em 19 de dezembro de 2025.

O Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **“Oficina de jogos ancestrais: construindo tabuleiros e desconstruindo preconceitos”**, de autoria do cursista da Especialização em Educação para Relações Étnico-raciais **Emerson Ferreira De Oliveira**, foi aprovado em 18/12/2025 pela Banca Examinadora de Defesa formada pela orientadora, Prof. Ma. Samira dos Santos Ramos (IFRN / PGL-ERER), e pelos avaliadores Prof. Dr. Thiago Hot (PLG-ERER/IFMG) e Prof. Me. Rafael Vieira Âmbar (PLG-ERER/IFMG -IFSuldeMinas), conforme a 25a Ata de Defesa de TCC da PGL-ERER, disponível no processo nº 23209.000766/2026-09.



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Lopes Lelis de Moraes**, **Coordenador(a) de Curso**, em 09/02/2026, às 15:48, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **2615600** e o código CRC **ABD0EDF0**.

23209.000766/2026-09

2615600v1

Dedico este trabalho à minha família, pelo apoio incondicional em cada etapa dessa jornada.

E a todos os educadores e educadoras que, como eu, acreditam que uma outra escola é possível.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não é apenas o resultado de um esforço individual. Por isso, expresso minha sincera gratidão:

À Professora Samira dos Santos Ramos, minha orientadora, pela acolhida, pela paciência e pelas orientações precisas que guiaram cada etapa deste trabalho.

Aos colegas da turma, pelo compartilhamento de experiências e pelo apoio mútuo ao longo do curso.

E, por fim, a todos que contribuíram direta ou indiretamente para esta conquista.

“Para educar como prática da liberdade é preciso que eu constantemente me mova para frente e para trás entre o que é dito na sala de aula e a vida fora dela.”

bell hooks

RESUMO

Este trabalho apresenta a proposta de uma oficina pedagógica intitulada “Oficina de Jogos Ancestrais: construindo tabuleiros e desconstruindo preconceitos”, desenvolvida como produto educacional para a Especialização em Educação para Relações Étnico-Raciais. O estudo parte do pressuposto de que a efetivação da Lei nº 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira, demanda práticas inovadoras que vão além da abordagem teórica, promovendo vivências significativas e críticas. Nesse sentido, a oficina propõe a construção e a prática de três jogos tradicionais de origem africana – Mancala (na variante Oware), Shisima e Yoté – utilizando materiais de baixo custo e acessíveis. A atividade é organizada em etapas sequenciais que integram contextualização histórica, confecção manual, prática lúdica e reflexão coletiva. Fundamentada em autores como Munanga (2005) e Gomes (2003), a proposta visa combater estereótipos e o racismo estrutural na escola, valorizando a contribuição africana para o conhecimento, em especial na matemática. Além de desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, a oficina configura-se como uma ferramenta interdisciplinar para a descolonização do currículo, promovendo o reconhecimento da diversidade cultural africana e fortalecendo identidades positivas entre estudantes negros. A aplicação piloto em contexto escolar demonstrou engajamento dos estudantes e apropriação criativa dos conteúdos, indicando o potencial da proposta como recurso concreto para uma educação antirracista.

Palavras-chave: Educação Antirracista. Lei 10.639/2003. Jogos Africanos. Oficina Pedagógica.

ABSTRACT

This paper presents the proposal of a pedagogical workshop entitled “Ancestral Games Workshop: building boards and deconstructing prejudices”, developed as an educational product for the Specialization in Education for Ethnic-Racial Relations. The study is based on the assumption that the implementation of Law No. 10.639/2003, which makes the teaching of Afro-Brazilian History and Culture mandatory, demands innovative practices that go beyond theoretical approaches, promoting significant and critical experiences. In this sense, the workshop proposes the construction and practice of three traditional games of African origin – Mancala (in the Oware variant), Shisima, and Yoté – using low-cost and accessible materials. The activity is organized in sequential stages that integrate historical contextualization, manual crafting, ludic practice, and collective reflection. Grounded in authors such as Munanga (2005) and Gomes (2003), the proposal aims to combat stereotypes and structural racism in schools, valuing the African contribution to knowledge, especially in mathematics. In addition to developing cognitive and socio-emotional skills, the workshop is configured as an interdisciplinary tool for curriculum decolonization, promoting the recognition of African cultural diversity and strengthening positive identities among Black students. The pilot application in a school context demonstrated student engagement and creative appropriation of the content, indicating the potential of the proposal as a concrete resource for anti-racist education.

Keywords: Anti-Racist Education. Law 10.639/2003. African Games. Pedagogical Workshop.

SUMÁRIO

1 Introdução.....	11
2 Revisão teórica	12
2.1 Lei 10.639/03 e a Educação para as Relações Étnico-Raciais	13
2.2 Jogos Africanos e Multidisciplinaridade	14
3 Oficina de Jogos Ancestrais.....	18
3.1 Caracterização da Oficina de Jogos Ancestrais.....	18
3.1.1 Objetivos geral e específicos	18
3.1.2 Público-alvo	18
3.1.3 Tempos e espaços.....	18
3.2 Etapas da oficina de jogos ancestrais.....	19
3.2.1 Contextualização teórica.....	19
3.2.2 Seleção de materiais.....	19
3.2.3 Oficinas práticas.....	20
3.2.3.1 Mancala.....	20
3.2.3.2 Shisima.....	21
3.2.3.3 Yoté.....	22
3.2.4 Ensino das regras e prática dos jogos.....	23
3.2.5 Torneio e discussão final.....	23
3.3 Avaliação.....	24
4 Considerações finais.....	24
Referências.....	25

1 INTRODUÇÃO

Ingressar em um curso de especialização em Educação para as Relações Étnico-Raciais me fez refletir e perceber que minha trajetória de vida sempre esteve entrelaçada com essa temática. Desta forma, a construção deste trabalho não é apenas um requisito acadêmico, mas a continuidade de um percurso de vida e de um engajamento profissional com a temática racial.

Sendo um professor negro com mais de dez anos de experiência no sistema público de ensino, e tendo vivido em áreas de vulnerabilidade social, constatei, de perto, as consequências aterradoras decorrentes das injustiças sociais e de um sistema estruturalmente racista. Essa vivência além de influenciar minhas perspectivas, tornou-se a principal motivação da minha prática docente, direcionando-me sempre para ações que visam de alguma forma a igualdade social.

A afinidade pessoal com o xadrez, e a experiência que tive ao coordenar um projeto social com foco neste jogo, a partir de 2013, fez-me perceber o grande potencial dos jogos como instrumentos de integração e aprimoramento cognitivo. Ao observar estudantes da minha escola, consequentemente moradores de comunidades carentes locais, competindo e triunfando em campeonatos internos e externos a escola, ou em alguns casos até em outros estados, pude confirmar como atividades recreativas e estratégicas podem quebrar preconceitos e promover a autoestima, mostrando que o acesso a chances igualitárias pode gerar resultados extraordinários. Ao mesmo tempo, procurei sempre inserir em minha atuação, mesmo lecionando matemática, atividades artísticas e discussões centradas em temas como racismo, políticas de reparação e valorização da identidade negra, reconhecendo que a educação é um espaço essencial de luta contra o preconceito.

Foi esse conjunto de vivências e a participação em formações como o *Letramento Racial*¹ que solidificaram o meu desejo de aprofundar academicamente essas questões, levando-me a cursar a Especialização em Educação para Relações Étnico-Raciais do IFMG e consequentemente idealizar o produto educacional que

¹ Refere-se a um processo educativo contínuo de compreensão crítica sobre raça, racismo e antirracismo, desenvolvendo a capacidade de identificar, analisar e enfrentar estruturas e discursos racistas na sociedade e nas instituições, incluindo a escola. No contexto brasileiro, está associado à formação de professores para a implementação da Lei 10.639/2003.

constitui este trabalho. A Oficina de Jogos Ancestrais é uma atividade interdisciplinar que pode ser implementada por professores de várias áreas. Ela contempla a necessidade de práticas pedagógicas que efetivem a Lei 10.639/2003 como ação afirmativa, valorizando a cultura africana nas escolas.

Esta oficina tem como objetivo central revelar a riqueza dos jogos tradicionais africanos, explorando suas conexões com conceitos matemáticos, narrativas históricas e estratégias de pensamento, ao mesmo tempo em que capacita os participantes a recriarem esses jogos utilizando materiais simples e acessíveis. A proposta é uma imersão cultural que demonstra como esses elementos lúdicos podem se transformar em poderosas ferramentas pedagógicas para o ensino da cultura afro-brasileira, em pleno alinhamento com as diretrizes da Lei 10.639/2003.

Dessa forma, a oficina reforça a educação como instrumento de valorização cultural e de resistência. Através da construção prática e do debate coletivo, buscamos não apenas preservar esses conhecimentos ancestrais, mas principalmente oferecer aos educadores métodos criativos e significativos para abordar a história e contribuições africanas em sala de aula, rompendo com visões eurocentradas e promovendo efetivamente uma educação antirracista. Este trabalho se justifica, portanto, ao articular de forma concreta e aplicada o disposto na lei, promovendo uma prática pedagógica que visa não apenas o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também o fortalecimento da identidade e o enfrentamento ativo do racismo no ambiente escolar.

2 REVISÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados aspectos teóricos que fundamentam a proposta da oficina de jogos ancestrais enquanto ferramenta pedagógica para a efetivação da Lei 10.639/2003. Para tanto, parte-se da análise da relação entre educação, racismo e a construção de identidades, e apoiando-se em autores de referência que discutem essas temáticas.

2.1 Lei 10.639/03 e a Educação para as Relações Étnico-Raciais

A criação da Lei 10.639/2003 representa um marco legal fundamental na luta por uma educação antirracista no Brasil. Ela é fruto de décadas de reivindicações do movimento negro, que denunciava a perpetuação do racismo também no ambiente escolar. A lei estabelece a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, visando corrigir uma distorção histórica e combater as representações estereotipadas sobre a África e sua diáspora.

Kabengele Munanga (2005) chama a atenção para o fato de que a escola não é um território neutro, mas um espaço onde o racismo pode se manifestar de forma sutil ou explícita: "A escola é um dos espaços sociais onde o racismo se manifesta de forma velada e, às vezes, aberta, através de brincadeiras, piadas, gestos, imagens e omissões nos currículos" (Munanga, 2005, p. 15). As omissões citadas pelo autor se referem justamente a ausência, no ambiente escolar, das contribuições dos povos africanos para a formação do povo brasileiro, o que reforça uma visão distorcida da história e da realidade. Segundo Munanga "O processo de formação da identidade nacional no Brasil recorreu aos métodos eugenistas visando o embranquecimento da sociedade." (Munanga, 1999, p. 7), a afirmação conduz à constatação de que o imaginário social brasileiro foi construído de uma forma perversa onde o povo negro fica impedido de se enxergar de forma positiva. A Lei 10.639/03 surge, portanto, como um instrumento para combater essa lógica de negação, propondo uma educação onde o estudante negro se veja representado de forma afirmativa e digna.

Nilma Lino Gomes (2005) declara que "A escola aparece em vários depoimentos como um importante espaço no qual também se desenvolve o tenso processo de construção da identidade negra" (Gomes, 2005 p. 21), reafirmando a importância do papel central da instituição escolar nesse processo. Se a escola é um palco de construção identitária, a implementação da lei torna-se urgente para que essa construção não se dê em um ambiente impregnado pelo preconceito, e sim em um meio onde pessoas negras possam ter orgulho de suas origens.

Este trabalho propõe o combate ao racismo estrutural pela valorização positiva da cultura africana, transformando a escola em um espaço de promoção da igualdade racial. A adoção de uma pedagogia que, segundo Munanga (2019), "inclua a história

e a cultura dos povos africanos e afro-brasileiros, não como apêndice, mas como conteúdo estruturante do currículo" (Munanga, 2019, p. 97).

2.2 Jogos Africanos e Multidisciplinaridade

Neste contexto, os jogos tradicionais africanos configuram-se como um recurso pedagógico potente para o atendimento aos preceitos da legislação mencionada, pois extrapolam uma abordagem meramente informativa sobre a cultura africana e afro-brasileira. Ao possibilitarem uma vivência prática e lúdica, esses jogos promovem a valorização da identidade negra e de seus referenciais culturais, em consonância com a compreensão de que a identidade negra se constrói a partir do reconhecimento de um passado histórico de resistência, da superação da estigmatização racial e da reafirmação cultural frente a processos de inferiorização (MUNANGA, 1999, p. 7).

A proposta de trabalhar jogos originários de diferentes países africanos faz-se relevante também pelo aspecto de confrontar uma ideia já difundida, porém bastante equivocada, de uma África simples e homogênea. Como bem lembra Munanga:

Quando os linguistas ocidentais começaram a estudar as línguas africanas, que eles dividiram em cinco famílias linguísticas, encontraram uma família importante que abrangia a África Ocidental até a África Oriental e Central, batizaram essas línguas de Bantu². É uma identidade atribuída. (Munanga, 1999, p. 25)

O trecho reflete a pluralidade linguística da África, que por sua vez reflete a pluralidade cultural deste continente que frequentemente tentam resumir a um país.

A oficina, ao apresentar jogos de diferentes regiões – Mancala, da África Ocidental; Shisima, do Leste Africano; e Yoté, da África Ocidental –, respeita e evidencia essa diversidade. Essa escolha intencional permite problematizar a visão homogeneizante do continente, revelando como práticas culturais específicas estão enraizadas em contextos geográficos, históricos e sociais distintos. O Mancala, por exemplo, não é um jogo único, mas uma família de jogos de contagem e semeadura cujas variantes como o *Oware* (Gana/Costa do Marfim), o *Bao* (África Oriental) e o *Ayo* (Nigéria) espalharam-se por todo o continente e além, adaptando-se a

² O termo Bantu foi cunhado por linguistas europeus no século XIX para designar um grupo de línguas aparentadas faladas em grande parte da África subsaariana. Embora útil para classificação linguística, seu uso para descrever povos ou culturas homogêneas é problemático, pois mascara a imensa diversidade étnica, histórica e cultural entre os mais de 400 grupos que falam línguas bantas.

diferentes povos, como os akan³, os suaílis e os iorubás. Sua presença maciça na África Ocidental está ligada a sociedades agrícolas e comerciais historicamente complexas. O Shisima, por sua vez, é um jogo de alinhamento originário do povo *Tiriki*⁴ do Quênia, representativo de tradições lúdicas específicas do Leste Africano. Já o Yoté, um jogo de estratégia abstrata de captura, é tradicional entre povos como os *Wolof*⁵ do Senegal e da Gâmbia, na África Ocidental. Esses jogos muitas vezes transcendem as fronteiras políticas modernas, desenhadas pela colonização, porque estão associados a grupos étnicos e a rotas de intercâmbio cultural pré-coloniais. Portanto, trabalhar com eles não é apenas apresentar "jogos africanos", mas sim entrar em contato com histórias particulares, lógicas internas e saberes de povos específicos, fortalecendo a compreensão da África como um mosaico de nações e culturas.

Os jogos africanos tradicionais apresentam notável potencial multidisciplinar, permitindo articulações entre diversas áreas do conhecimento de modo significativo. Essa característica os torna ferramentas pedagógicas especialmente potentes para um ensino que supera a fragmentação disciplinar e promove uma compreensão holística da cultura africana. Ao mobilizar diferentes campos do saber em uma mesma atividade, os jogos ancestrais favorecem uma aprendizagem contextualizada, crítica e sensível à diversidade, alinhando-se tanto aos preceitos da Lei 10.639/2003 quanto às demandas por uma educação antirracista.

Entre as diversas possibilidades de exploração pedagógica dos jogos, listamos algumas a seguir:

História: Os jogos como Mancala, Yoté e Shisima carregam em suas regras e configurações elementos históricos das sociedades que os criaram, possibilitando o estudo de organizações sociais, sistemas econômicos e rotas comerciais africanas. Através deles, é possível abordar a história do continente africano para além do período colonial, destacando suas contribuições civilizatórias;

³ Grande grupo étnico-linguístico da África Ocidental, predominantemente no Gana e na Costa do Marfim. Incluem subgrupos como os ashanti, fante e baoulé, e são conhecidos por sua organização social baseada em linhagens matrilineares, pela ourivesaria em ouro, pelos tecidos Kente e pelos símbolos Adinkra.

⁴ Grupo étnico do Quênia, pertencente à comunidade Luhya, que habita principalmente a região de Tiriki, no Vale do Rift. São conhecidos por suas tradições culturais, incluindo cerimônias de iniciação, música, dança e jogos tradicionais, como o Shisima.

⁵ Grupo étnico majoritário no Senegal e na Gâmbia, com significativa presença também na Mauritânia. Têm uma rica história ligada aos impérios pré-coloniais da região, como o Império Jolof, e são reconhecidos por sua língua, cultura, organização social e tradições lúdicas, como o jogo Yoté.

Arte: A confecção e customização dos tabuleiros e peças permitem explorar símbolos africanos (como os padrões Adinkra⁶ e os tecidos Kente⁷), técnicas artesanais e estéticas tradicionais, desenvolvendo a criatividade e o apreço pela diversidade cultural;

Matemática: Os jogos ancestrais são verdadeiros laboratórios de pensamento matemático. O Mancala, por exemplo, envolve operações de contagem, cálculo mental, estratégias de distribuição equitativa, noções de múltiplos e divisores, e até princípios de probabilidade e otimização. O Shisima, por sua vez, trabalha noções geométricas, simetria, percepção espacial e raciocínio topológico, a partir da movimentação das peças pelas interseções de um diagrama circular. Já o Yoté, com sua dinâmica de captura e movimento, estimula o pensamento estratégico, a antecipação de jogadas, a análise combinatória e a lógica formal.

Esses jogos demonstram sofisticados sistemas matemáticos desenvolvidos por povos africanos ao longo de séculos. Sua análise pedagógica contribui para desmistificar a narrativa eurocêntrica que atribui a origem e o desenvolvimento da matemática quase exclusivamente à Grécia antiga e à Europa, ignorando ou inferiorizando as contribuições de outras civilizações. Esse apagamento não é acidental, faz parte de um processo histórico de epistemicídio⁸. Reconhecer a profundidade matemática presente nos jogos africanos tradicionais é, portanto, um ato de reparação epistemológica. Significa afirmar que a matemática não é um conhecimento monocultural, mas uma produção humana plural, que floresceu de formas diversas em diferentes contextos civilizatórios. Esta perspectiva encontra respaldo teórico no campo da Etnomatemática⁹, linha de pesquisa que estuda as formas de fazer, classificar, inferir e medir próprias de diferentes grupos culturais, desafiando a visão de uma matemática única, abstrata e desvinculada da vida social.

6 Símbolos visuais originários do povo akan (Gana e Costa do Marfim), que representam conceitos, provérbios, valores históricos ou crenças espirituais. Tradicionalmente estampados em tecidos e objetos cerimoniais, são utilizados como elementos de comunicação não verbal e de expressão cultural.

7 Tecido tradicionalmente produzido pelo povo ashanti (Gana), feito em tear manual e caracterizado por suas cores vibrantes e padrões geométricos complexos. Cada desenho e combinação de cores carrega significados históricos, sociais ou espirituais, sendo usado em ocasiões especiais como símbolo de identidade, status e orgulho cultural.

8 Apagamento sistemático de saberes de povos racializados.

9 Campo de pesquisa interdisciplinar que investiga as relações entre matemática e cultura, reconhecendo as diferentes formas de pensar, classificar, medir e inferir presentes em diversos grupos socioculturais. Propõe-se a descolonizar o currículo matemático, valorizando saberes historicamente marginalizados, como os presentes em jogos, artesanatos e práticas cotidianas de povos africanos, indígenas e outras comunidades.

Como propõem D'Ambrosio (2005) e Gerdes (1991), a Etnomatemática não busca apenas catalogar "saberes tradicionais", mas sim questionar a hierarquização dos conhecimentos, reconhecendo a racionalidade e a complexidade presentes em práticas culturais muitas vezes menosprezadas pelo academicismo ocidental. A partir desse referencial, os jogos africanos deixam de ser vistos como meras curiosidades ou passatempos e passam a ser compreendidos como sistemas formalizados de pensamento lógico-matemático, portadores de epistemologias próprias. A oficina, portanto, alinha-se a esse movimento de ampliação e descolonização do currículo de matemática, valorizando saberes que historicamente foram invisibilizados. Mais do que um recurso didático para ensinar conceitos universais, esses jogos são apresentados como objetos culturais de saber matemático legítimo, cujo estudo e prática promovem não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também o reconhecimento da contribuição africana para o patrimônio intelectual da humanidade e o fortalecimento de uma identidade positiva para estudantes negros.

Para além dos conteúdos específicos, esses jogos promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas superiores e estratégias de pensamento essenciais para a aprendizagem em geral. Eles exigem planejamento, tomada de decisão, resolução de problemas, flexibilidade mental para adaptar estratégias, capacidade de análise de padrões e persistência. A prática desses jogos estimula a metacognição, a capacidade de refletir sobre o próprio pensamento, pois os jogadores são constantemente desafiados a justificar suas jogadas, prever as do adversário e avaliar os resultados de suas escolhas. Essa dimensão estratégica conecta-se diretamente com a vida cotidiana e com o aprendizado em outras disciplinas, formando cidadãos mais críticos e reflexivos.

A utilização pedagógica desses jogos na perspectiva interdisciplinar não apenas atende aos preceitos da Lei 10.639/2003, mas também oferece alternativas concretas para a descolonização do currículo, valorizando epistemologias africanas e promovendo uma educação antirracista e inclusiva.

3 OFICINA DE JOGOS ANCESTRAIS

3.1 Caracterização da Oficina de Jogos Ancestrais

3.1.1 Objetivos geral e específicos

Objetivo geral:

Promover a valorização da herança cultural africana por meio de uma oficina, que proporcione a vivência e a confecção de jogos tradicionais, contribuindo para uma educação antirracista e o cumprimento da Lei 10.639/2003.

Objetivos específicos:

- 1) Apresentar a origem e o significado cultural dos jogos Mancala, Yoté e Shisima, contextualizando seu papel nas sociedades africanas;
- 2) Confeccionar tabuleiros e peças com materiais acessíveis, desenvolvendo criatividade e consciência ambiental;
- 3) Desenvolver raciocínio lógico, estratégico e matemático através da prática dos jogos;
- 4) Estimular a convivência colaborativa e o respeito à diversidade cultural.

3.1.2 Público-alvo

A oficina é destinada a estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, faixa etária entre 11 e 14 anos, que demonstram autonomia para seguir instruções sequenciais e manipular materiais de forma segura, e apresentam capacidade de abstração necessária para compreender regras estratégicas e contextualizações históricas empregadas nesta atividade.

3.1.3 Tempos e espaços

A sugestão inicial é que a oficina seja desenvolvida em 4 encontros de 50 minutos cada, mas o professor pode fazer adaptações de acordo com as suas necessidades e interesses:

- 1º encontro (50 min): Contextualização teórica e seleção de materiais
- 2º encontro (50 min): Construção dos tabuleiros e peças
- 3º encontro (50 min): Ensino das regras e prática guiada
- 4º encontro (50 min): Torneio e discussão final

A oficina pode ser realizada em uma sala de aula convencional ou em um pátio com mesas amplas.

3.2 Etapas da oficina de jogos ancestrais

A Oficina de Jogos Ancestrais será estruturada em cinco etapas sequenciais: Contextualização Histórica, Seleção de Materiais, Confecção dos Jogos, Prática dos Jogos e Discussão Final. A seguir, cada uma dessas fases será detalhada, explicitando seus objetivos e procedimentos.

Para subsidiar a contextualização histórica e cultural, recomenda-se a consulta a materiais online completos, que abordam regras, origens e sugestões pedagógicas para cada jogo¹⁰.

É importante destacar que o Mancala se apresenta como uma família de jogos, com diversas variantes regionais. O site indicado refere-se à versão Oware, que pode ser utilizada como referência principal para a oficina.”

3.2.1 Contextualização teórica

A contextualização teórica será conduzida através de aula dialogada e apresentações por parte dos estudantes. O professor disponibilizará material de apoio impresso contendo as informações de cada jogo. Os estudantes serão organizados em três grupos, sendo que cada grupo ficará responsável por ler, discutir e apresentar um conteúdo relacionado a um jogo específico.

Dentre os conteúdos a serem apresentados, os estudantes devem ser orientados a explicitar o contexto histórico e cultural do povo criador do jogo, o significado social do jogo na comunidade original e os princípios matemáticos ou estratégicos envolvidos. Ao final das apresentações o professor, caso necessário, realiza ressalvas e promove uma socialização geral dos conhecimentos adquiridos, desenvolvendo uma aprendizagem colaborativa.

3.2.2 Seleção de materiais

¹⁰ Seguem indicações de referências digitais confiáveis:

Para o Mancala: <https://smoraes2000.wixsite.com/simonemoraes/oware>

Para o Shisima: <https://smoraes2000.wixsite.com/simonemoraes/shisima>

Para o Yoté: <https://smoraes2000.wixsite.com/simonemoraes/yote>

Os participantes receberão uma lista orientativa de materiais organizada, para confecção de cada componente de cada jogo. Para a construção dos tabuleiros serão solicitadas caixas de papelão, caixa de ovos, objeto com formato circular com diâmetro de aproximadamente 20cm, tesoura sem ponta, régua e lápis e cola branca. Para representar as peças serão solicitadas sementes de feijão, milho, tampinhas de garrafa ou botões. E para a decoração constará na lista tintas guache e pincéis, cola colorida, caneta hidrocor, lápis de cor ou giz de cera.

Os estudantes serão incentivados a trazer materiais de casa, promovendo reaproveitamento e responsabilidade ambiental. O professor terá materiais reserva para eventuais necessidades.

3.2.3 Oficinas práticas

As oficinas práticas constituem o cerne deste produto educacional, onde os participantes confeccionarão e experimentarão três jogos ancestrais africanos. As orientações a seguir foram elaboradas para garantir que outros educadores possam replicar as atividades com suas turmas, utilizando materiais acessíveis e de baixo custo.

3.2.3.1 Mancala

O tabuleiro deste jogo pode ser construído com caixa de ovos, dois recipientes pequenos e material para decoração (tintas, pincéis, cola colorida). Como peças do jogo podem ser utilizadas sementes de milho ou feijão, por exemplo.

Figura 1 – Tabuleiro do jogo Mancala



Fonte: https://www.solitaireparadise.com/games_list/mancala.html¹¹ Acesso em 02 fev. 2026.

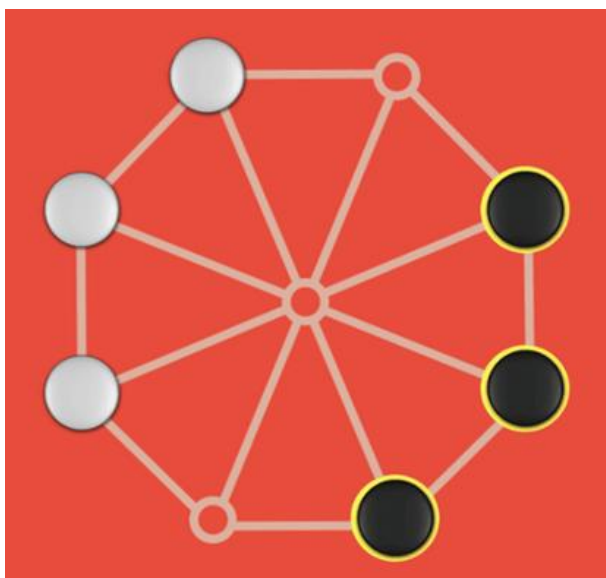
O jogo funciona da seguinte forma, inicialmente são distribuídas 4 sementes em cada cavidade e os jogadores se alternam distribuindo as sementes em sentido anti-horário. Quando a última semente cai em uma cavidade vazia do adversário ocorre a captura. Vence o jogador que capturar mais sementes no final do jogo.

3.2.3.2 Shisima

A confecção do tabuleiro deste jogo pode ser realizada em uma base de papelão, utilizando o objeto circular como molde, e traçando as linhas com o auxílio de lápis e régua. Como peças podem ser utilizadas 6 tampinhas de garrafa, sendo 3 delas de uma determinada cor e outras 3 de outra cor diferente.

¹¹ O site também disponibiliza uma versão jogável online do jogo.

Figura 2 – Tabuleiro do jogo Shisima



Fonte: <https://www.onlinesologames.com/shisima>¹². Acesso em 02 fev. 2026.

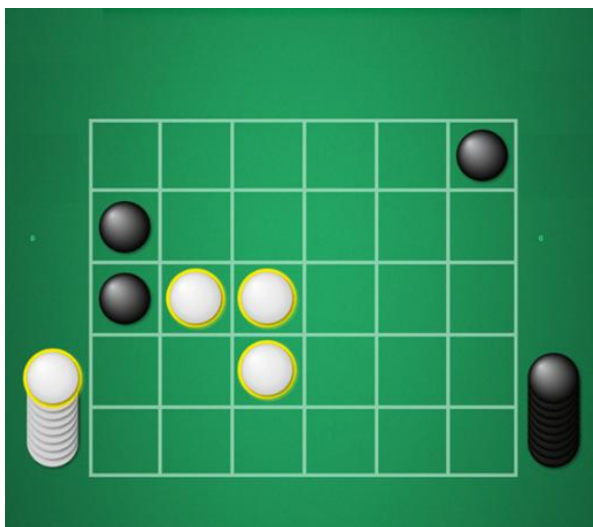
Para jogar Shisima, as peças devem estar na posição inicial, como mostrado na figura, e a partir daí cada jogador deve deslizar suas peças através das linhas para o ponto seguinte. Vence o jogador que conseguir posicionar em linha reta suas 3 peças.

3.2.3.3 Yoté

O tabuleiro deste jogo pode ser montado com papelão, régua e lápis. As peças podem ser tampinhas de garrafa, 12 de cada cor, totalizando 24 peças.

¹² O site também disponibiliza uma versão jogável online do jogo.

Figura 3 – Tabuleiro do jogo Yoté



Fonte: <https://www.onlinesologames.com/shisima>¹³ Acesso em 02 fev. 2026.

Para se jogar Yoté, cada jogador inicia com 12 peças e pode introduzir uma nova peça no tabuleiro ou movimentar peças já posicionadas no tabuleiro anteriormente. O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário.

3.2.4 Ensino das regras e prática dos jogos

O ensino das regras será realizado através da explicação, demonstração e prática: o professor explicará as regras básicas de cada jogo, fará uma demonstração com um estudante voluntário e depois organizará a prática em duplas. A prática será iniciada com partidas guiadas, momento em que o professor circulará pela sala esclarecendo dúvidas e sugerindo estratégias. Após essa dinâmica, os estudantes serão liberados para jogar livremente.

3.2.5 Torneio e discussão final

O torneio será organizado em sistema rotativo, onde os estudantes jogarão partidas curtas de cada jogo, acumulando pontos por vitórias. Ao final, será realizada uma roda de conversa com as seguintes questões mobilizadoras:

¹³ O site também disponibiliza uma versão jogável online do jogo.

"Que aspectos da cultura africana podemos identificar nestes jogos?"

"Como os conhecimentos matemáticos presentes nos jogos desafiam estereótipos sobre a África?"

"De que maneira podemos aplicar o que aprendemos em outras situações do nosso cotidiano?"

Espera-se que os estudantes compreendam a sofisticação dos conhecimentos africanos, reconheçam a importância da preservação cultural e desenvolvam atitudes de respeito à diversidade.

3.3 Avaliação

A avaliação será formativa e processual, considerando aspectos como a compreensão das regras e estratégias básicas dos jogos, a capacidade de estabelecer conexões entre os jogos e aspectos culturais africanos, engajamento na construção dos materiais e a criatividade na confecção dos jogos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou desenvolver um produto educacional que contribuísse para a efetivação da Lei 10.639/03 no ambiente escolar, através da criação e aplicação de uma oficina de jogos ancestrais africanos.

A revisão teórica permitiu fundamentar a proposta em estudos de autores como Munanga (2005) e Gomes (2005), que destacam a importância de superar os estereótipos sobre a África e valorizar os conhecimentos africanos como forma de combater o racismo estrutural na educação.

Através da confecção e prática dos jogos Mancala, Yoté e Shisima, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar concretamente aspectos da cultura africana, desenvolvendo simultaneamente habilidades cognitivas e socioemocionais. A natureza lúdica da atividade facilita o engajamento dos participantes, enquanto o trabalho com materiais acessíveis garante a replicabilidade da proposta em diferentes contextos educacionais.

A aplicação prática desta oficina em contexto escolar real permitiu constatar sua viabilidade e impacto pedagógico. De maneira geral, a proposta funcionou bem: a maioria dos estudantes envolveu-se ativamente em todas as etapas, desde a contextualização histórica até a confecção e prática dos jogos, demonstrando interesse genuíno pela cultura africana e pela lógica matemática presente nas regras. Houve, é claro, casos pontuais de desinteresse ou dificuldade de engajamento, mas não comprometeram o andamento do trabalho. Um momento especialmente significativo ocorreu quando observei um grupo de alunos, espontaneamente, desenhar no chão do pátio um tabuleiro de Shisima e improvisar peças com tampinhas, para continuar jogando após o término da aula. Essa cena, mais do que qualquer avaliação formal, revelou o alcance da proposta: os estudantes de fato apropriaram-se e ressignificaram as ideias da oficina. Isso reforça que a atividade atingiu seu objetivo central: não apenas apresentar conhecimentos, mas despertar o reconhecimento e a valorização da herança africana de maneira lúdica e autônoma.

Espera-se que este trabalho contribua com a educação para as relações étnico-raciais oferecendo um recurso concreto para professores que buscam implementar a Lei 10.639/03 em suas práticas pedagógicas e demonstrando que é possível abordar a cultura africana de forma positiva, superando visões estereotipadas e promovendo uma educação verdadeiramente antirracista.

Por fim, destaca-se que a oficina de jogos ancestrais representa mais do que uma simples atividade lúdica, ela se configura como um espaço de resistência cultural, onde conhecimentos africanos geralmente desprezados são valorizados e reconhecidos em sua complexidade e relevância.

REFERÊNCIAS

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

GERDES, Paulus. **Etnomatemática: cultura, matemática, educação**. Maputo: Instituto Superior Pedagógico, 1991.

GOMES, Nilma Lino. **Educação, identidade negra e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005

MUNANGA, Kabengele. **Negritude: usos e sentidos**. 3. ed. São Paulo: Autêntica, 2019.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra**. Petrópolis: Vozes, 1999.

MUNANGA, Kabengele (Org.). **Superando o racismo na escola**. 2. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.