

JOGOS DE TABULEIRO AFRICANOS: tradição e diversão no ensino médio

Denise Aparecida Corrêa¹
Marcela Gomez Alves da Silva²
Fernando Barbosa Carvalho³
Bauru, SP, Brasil

RESUMO: A presente pesquisa é fruto de uma experiência com jogos de tabuleiro africanos na educação física escolar no Ensino Médio e buscou identificar e compreender os significados atribuídos pelos/as estudantes diante dessa experiência. O estudo envolveu pesquisa de campo em uma instituição escolar de ensino médio técnico para análise de uma intervenção pedagógica desenvolvida com quatro turmas do primeiro ano. Ao término da intervenção os/as estudantes produziram registros escritos os quais foram submetidos à análise de conteúdo, emergindo duas categorias: “Conhecimento e diversão na educação física escolar” e “Interculturalidade em jogo”. Os resultados sinalizam para a potência lúdica e a consistência dos jogos de tabuleiro africanos como conteúdo também no ensino médio, de modo a favorecer o respeito à diversidade e a valorização da tradição e da cultura de povos historicamente marginalizados contribuindo para a construção de uma educação equânime, justa e solidária.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro. Tradição Africana. Educação Física. Ensino Médio.

AFRICAN BOARD GAMES: tradition and fun in high school

ABSTRACT: This research is the result of an experience with board games of Africans in school physical education in high school and sought to identify and understand the meanings attributed by students in the face of this experience. The study involved field research at a high school technical institution for the analysis of a pedagogical intervention developed in four classes of the first year. At the end of the intervention, students produced written records which were subjected to content analysis, with two categories emerging: “Knowledge and fun in school physical education” and “Interculturality at play”. The results point to the playful power and the consistency of African board games as content also in high school, in order to favor the respect for diversity

¹ Pós-doutora em Ciências Sociais pelo Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra (CES/UC). Mestre e Doutora em História (PUC/SP). Sócia-fundadora e atual Diretora Científica da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana (SPQMH). Sócia-fundadora e Pesquisadora da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Estudos do Lazer (ANPEL). Professora do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP/Bauru). E-mail: denise.correa@unesp.br

² Licenciada em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP/Bauru) e Bacharel em Educação Física pelas Faculdades Integradas de Bauru (FIB). Mestre em Ciências da Motricidade pelo Instituto de Biociências (UNESP/Rio Claro). É coordenadora do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO). E-mail: marcela_gomez@ymail.com

³ Graduando em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP/Bauru). E-mail: nandoprs@yahoo.com.br

and the valorization of the tradition and culture of historically marginalized people contributing to the construction of an equitable education, fair and supportive.

Keywords: Board Games. African Tradition. Physical Education. High School.

JUEGOS DE TABLERO AFRICANOS: tradición y diversión en la escuela secundaria

RESUMEN: Esta investigación es resultado de una experiencia con juegos de tablero africanos en educación física escolar en la escuela secundaria y buscó identificar y comprender los significados atribuidos por los estudiantes frente a esta experiencia. El estudio incluyó investigación de campo en una institución técnica de secundaria para el análisis de una intervención pedagógica desarrollada con cuatro clases de primer año. Al final de la intervención, los estudiantes produjeron registros escritos que fueron sometidos a análisis de contenido, con dos categorías emergentes: "Conocimiento y diversión en la educación física escolar" e "Interculturalidad en juego". Los resultados apuntan al poder lúdico y la consistencia de los juegos de tablero africanos como contenido también en la escuela secundaria, a fin de favorecer el respeto por la diversidad y la valorización de la tradición y la cultura de los pueblos históricamente marginados, contribuyendo a la construcción de una educación equitativa, justa y solidaria.

Palabras-clave: Juegos de Tablero. Tradición Africana. Educación Física. Escuela Secundaria.

Introdução

A presente pesquisa é fruto de uma experiência com jogos de tabuleiro de origem africana nas aulas de educação física junto a estudantes do Ensino Médio de uma Escola Técnica Estadual de São Paulo.

A Educação Física Escolar ao longo de sua trajetória descortinou transformações que a configuraram como componente curricular capaz de possibilitar aos estudantes na Educação Básica, conhecer, apreciar e fruir do universo de práticas corporais diversas culturalmente, porém, o Esporte ainda figura como conteúdo central e por vezes exclusivo, o que, segundo Gonçalves Junior (2009, p.704):

[...] acaba por reduzir o universo da cultura corporal, circunscrevendo-o, não raro, ao contexto cultural estadunidense e/ou europeu do futebol, voleibol, basquetebol e handebol, em detrimento das potencialidades que podem ser exploradas ao propor a vivência de outras práticas corporais (jogos, brincadeiras, danças, lutas), oriundas da diversidade cultural de diferentes povos que construíram e constroem o Brasil para além dos europeus, tais como os indígenas e africanos.

A experiência que apresentamos nesse artigo começou a tomar forma diante do desafio de propor no Ensino Médio o Jogo como conteúdo central assumindo a identidade e o referencial epistemológico africano. Alinhados com essa matriz nos

aportamos nos autores moçambicanos Prista; Tembe; Edmundo (1992) e em sua compreensão de jogo como manifestação essencialmente cultural, cujas características decorrem da íntima relação do humano com a sociedade na qual está inserido, de forma integrada constituindo um todo social, corporal e biológico em uma simbiose de influências culturais:

O Jogo é um fenómeno integrado de factores biológicos, psicológicos e sociais que se inter-relacionam reciprocamente. Ele é em síntese uma atividade global como o é a vida quotidiana [...] no Jogo traduzem relações e comportamentos que os indivíduos tomam em seu quotidiano [...] porém isso não parece ser só um reflexo puro e simples de valores e atitudes mas, reciprocamente, uma forma de os inculcar e perpetuar (p.11).

Para os autores o jogo como expressão da cultura conjuga princípios universais relacionados com as solicitações sensório motoras e simbólicas, com a particularidade de cada lugar onde é originado, fruído e vivenciado (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992).

Elegemos para a proposta com o conteúdo Jogo no Ensino Médio três jogos de tabuleiro de tradição africana: um de origem egípcia, o Senet, o senegalês Yoté, e o Mancala presente em todo continente africano com variações locais no nome e formatos do tabuleiro, compreendendo suas particularidades como a riqueza das diferentes culturas nas quais se originam e se inserem, possibilitando aos estudantes acesso a bens culturais que a humanidade construiu ao longo de sua história.

Nesse aspecto, o Jogo ao passo que preserva história e a tradição de diferentes povos ao longo do tempo, as dissemina e as reinventa quando aqueles que o vivencia ressignificam e atribuem novo sentido à sua experiência. Acreditamos que aí se constitui o potencial educativo dos jogos de tabuleiro em uma proposta pedagógica fundada na diversidade das culturas, isso porque:

Os jogos de tabuleiro ocupam um lugar milenar nas culturas humanas. Para além das funções místicas e religiosas que desempenharam, o aspecto lúdico esteve sempre presente. Desde o Egito Antigo e a Suméria até aos nossos dias, as pessoas encontram-se para mover peças num tabuleiro segundo um conjunto acordado de regras (NETO; SILVA, 2006, p.11).

Assim, este artigo buscou identificar e compreender os significados atribuídos por estudantes do Ensino Médio à experiência com o conteúdo jogos de tabuleiro de tradição africana nas aulas de Educação Física.

Mancala, Senet e Yoté : história e tradição africana

Ao concebermos os jogos de tabuleiro de tradição africana como representativos da diversidade cultural, ressaltamos a riqueza manifesta nos diversos formatos, grafismos, símbolos e representações pictóricas que os fazem representativos de uma

dada conformação social se configurando como patrimônio cultural na medida em que preserva e reconta a história de vários povos do continente africano, cada um com suas peculiaridades linguísticas e origens étnicas.

Notamos tais características nos três jogos abordados neste estudo, o “Mancala”, por exemplo, cuja expressão designa a família de jogos conhecidos como de sementeira, apresenta diferenças significativas no formato do tabuleiro e nas formas jogar, dependendo da região do continente em que é encontrado, sem que, no entanto, se perca a essência e a intencionalidade, neste caso, sementeira e colheita.

Os jogos da família Mancala são assim designados porque guardadas as diferenças que demarcam as singularidades de cada povo ou região do continente africano que joga, possuem elementos comuns que os fazem pertencer a um grupo de jogos com características específicas designados pelo uso da expressão “Família” com o propósito de:

[...] referenciar um conjunto de jogos diversos mas de fundamento comum, nomeadamente, nos lances serem alternados; nas sementes não terem cor, ou seja, elas são partilhadas pelos jogadores e apenas a posição delas no tabuleiro indica quem as pode apanhar; no acto de semear (recolhendo todas as sementes de uma casa e deixando uma semente por cada uma das casas seguintes); no seu movimento circular e no objectivo de obter a maioria das capturas (SANTOS; NETO; SILVA, 2017, p.22)

Considerado um jogo muito popular no continente africano, recebeu uma variedade de nomes dada a diversidade linguística e étnica. Guerra (2009, p.1) destaca que:

A difusão da Mancala no continente africano é mais notada do que em qualquer outro continente. A Mancala tem mais de 200 versões e consequentemente possui nomes diferenciados nos países em que é jogada: AIÚ no Brasil, AYÓ na Nigéria e a versão brasileira teria vindo de lá, OURI em Cabo Verde, AWARI no Suriname, OWARE em Gana, ADI no Daomé, ANDOT no Sudão, KALAH na Argélia, WARI na Gâmbia e no Senegal.

A origem africana do Mancala tem seus registros no fragmento de um tabuleiro de cerâmica e diversos cortes de rocha encontrados na Etiópia. Também foram encontrados registros no Egito “[...] por volta de 2000 a.C. sendo jogado pelos faraós e encerrados em suas tumbas quando estes morriam” (GUERRA, 2009, p.1).

A tradição dos jogos Mancala atravessaram o mundo e se difundiram para outros continentes, se tornando um jogo bastante popular na Ásia e na América, como referem Santos; Neto; Silva (2017, p.22):

Na América, os Mancalas foram introduzidos pelas rotas dos escravos que chegavam de África, levando consigo as suas tradições, costumes e, claro, os seus jogos. Também foram introduzidos na Europa, nomeadamente em Espanha e no Chipre pelos muçulmanos, que os praticavam. No Oceano Índico podem se observar as migrações destes jogos pelas antigas rotas

comerciais que transportaram estas tradições pelas ilhas entre a Índia e África.

Os autores ainda chamam a atenção para a dificuldade de encontrar registros históricos de tabuleiros dos jogos, dada a peculiaridade de seu tabuleiro surgir na simplicidade de qualquer espaço com terra onde se possa cavar, se traduzindo como um artefato de jogo efêmero:

O jogo precisa de material mínimo: umas dúzias de sementes ou pedras e um tabuleiro que pode ser construído cavando uns buracos na terra. Esta simplicidade poderá ser um dos motivos para a dificuldade de encontrar vestígios arqueológicos de tabuleiros mais antigos, dado que um tabuleiro assim realizado tende a desaparecer muito rapidamente. Existem tabuleiros escavados em rochas mas, nestes casos, é difícil verificar a antiguidade dos mesmos (SANTOS; NETO; SILVA, 2017, p. 23-24).

Interessante que este dado mostra o papel de relevo que a oralidade teve nas sociedades agrafas, para a manutenção de disseminação de suas tradições e preservação da memória destes povos, e isso é particularmente significativo diante do poder da escrita na produção de fontes históricas como documentos oficiais.

Outro jogo de tabuleiro milenar é o Senet, cujo próprio tabuleiro se constituiu como fonte histórica de estudos, especialmente as representações pictóricas e os hieróglifos, os quais são reveladores de sua origem egípcia:

Os tabuleiros de Senet mais antigos que chegaram até nós têm talvez 5000 anos. A respectiva preservação nos monumentos fúnebres foi impressionante. Este jogo foi muito popular durante vários milhares de anos, como os registros murais atestam, e há ainda algumas suas versões em prática hoje (SANTOS; NETO; SILVA, 2008, p.31).

A representação pictórica do jogo sendo praticado entre os faraós, cujo tabuleiro foi encontrado no túmulo do faraó Tutancâmon, bem como os hieróglifos representados nos tabuleiros, constituem registros históricos preciosos para a arqueologia do Senet:

A antiguidade deste jogo, que é o antepassado egípcio do Gamão, é também atestada pela existência de um hieróglifo, com o som *mn* (trata-se de um bilítero, isto é, um símbolo que representa duas consoantes), representado por um tabuleiro de Senet. Há registros deste hieróglifo datados de 3000 a.C (SANTOS; NETO; SILVA, 2017, p.61).

A expressão “Senet” tem o significado de “passagem” e simboliza “[...] a viagem para o mundo dos mortos. Assim, encontram-se representações de pessoas a jogar ao Senet contra um adversário ausente nos monumentos fúnebres. A ausência de adversário humano indicia a presença de Osíris, deus do Além” (SANTOS; NETO; SILVA, 2017, p. 60).

A evocação dos antepassados é uma característica marcante e comum nos três jogos africanos abordados nessa pesquisa. A valorização dos mais velhos e daqueles que antecederam as gerações são princípios estruturantes das sociedades africanas e se

manifestam nas mais variadas formas de jogos.

A oralidade também é um aspecto predominante nas sociedades africanas e que também é fortemente relacionada com o Yoté, por essa razão inclusive, é difícil encontrar registros escritos acerca da história deste jogo:

Conta a história que cabia a uma pessoa mais velha da família ensinar aos meninos e meninas as regras do jogo. Depois de praticarem o jogo por algum tempo e atingirem uma certa maturidade como jogadores, os jovens passavam a conhecer o “plano de jogo” da família ou tribo, tomando assim conhecimento dos diferentes caminhos que asseguraram brilhantes vitórias aos seus antepassados (BRASIL, 2010, p. 9).

O que se sabe, provavelmente a partir da história que foi sendo contada de geração em geração assim como se ensina o jogo, é que ele prescinde dos saberes dos mais velhos, que assumem o papel de guardiões da memória dos jogos para as novas gerações:

No tocante à ancestralidade, a potência do Yoté está em que sua permanência dependia das gerações passadas, pois cabia ao familiar mais velho ensinar aos mais novos garantindo a perpetuação de muitas formas de jogar e estes ao alcançarem níveis estratégicos mais elevados, recebiam os “planos de jogo” de sua família. Assim a história desse jogo também traz outro detalhe interessante: Há muitas formas de jogar ainda desconhecidas, pois estão “guardadas” em segredos de famílias (SILVA, 2019).

O Yoté é um jogo popular entre os países da África Ocidental, como Senegal, Guiné e Gâmbia e durante sua história desfrutou de prestígio ao ser considerado o jogo dos “Grandes chefes”, pois somente aqueles que conseguissem vencer sucessivas etapas do jogo, tinham qualidades e eram considerados dignos de ocuparem os mais altos postos de liderança e representarem as comunidades (MARANHÃO, 2010).

Interessante que este é um aspecto do Yoté comum com o Mancala como sinaliza Townshend (1979, p. 794, tradução nossa) “[...] o mancala adequadamente enquadrado na matriz social, era um jogo de prestígio uma batalha de intelectos dignos de chefes”.

Enquanto que os jogos da família Mancala tem um sentido circular cujo objetivo é semear e colher mais sementes do que o parceiro de jogo, o Senet é um jogo de corrida entre dois jogadores ao longo de 30 casas, cujo objetivo é ser o primeiro a retirar todas as peças de jogo. O Yoté possui outra dinâmica de jogo e, diferente dos outros dois, tem como base a captura de peças. É o que mais se aproxima dos jogos difundidos no Brasil, tendo o formato de tabuleiro e a mecânica de movimento das peças similar ao popularmente conhecido jogo de Damas, o que o torna mais familiar aos estudantes, porém há diferenças substanciais nas regras em relação a este já conhecido, desafiando-os a criar planos de jogo e estratégias.

Esse breve retrospecto procurou mostrar a potencialidade intercultural destes três exemplares de jogos de tabuleiro, que com suas diferenças e similaridades, têm em comum, serem portadores da tradição e da memória de diferentes povos e culturas, se constituindo verdadeiros patrimônios da humanidade.

Tem jogo novo!

O planejamento para a introdução dos jogos de tabuleiros africanos nas aulas de Educação Física teve como premissa ir além de ensinar jogos diferentes, o que por si só é muito relevante, porém nosso interesse estava em buscar nos jogos os elementos da tradição e da história e cultura africana, ou seja, demarcar sua identidade originária.

Tendo como temática central a diversidade cultural, foram trabalhados três jogos africanos com dinâmicas e formatos diferentes: Yoté (captura), Senet (percurso) e Mancala (colheita).

A intervenção buscou enfatizar os conhecimentos acerca da origem e os elementos históricos e culturais de cada jogo; as diferenças quanto à estratégia, regras e mecanismo nos diferentes formatos de tabuleiro; possibilidades de construção com diferentes materiais; criação e confecção do próprio jogo a partir de materiais para construção das peças (cabos de vassouras) e tabuleiros (pedaços de madeira) na oficina de marcenaria disponível na escola.

A preocupação em contextualizar cada jogo trouxe consigo a necessidade de estudar o continente africano, compreender sua geografia e a história e memória dos povos que os praticavam realizando assim o primeiro momento da intervenção: a apresentação dos jogos com a devida contextualização histórico cultural, bem como, das regras de cada jogo⁴, suscitando muitos questionamentos principalmente sobre as origens dos jogos.

Em cada turma os estudantes foram divididos em pequenos grupos para explorarem as regras de cada jogo. Estes grupos também foram orientados na realização de uma pesquisa para aprofundamento dos conhecimentos acerca dos países de origem dos jogos, a história e estratégias de jogo mais elaboradas.

Para o encontro seguinte foi solicitado que trouxessem materiais como cabos de vassouras, pedaços de madeira (tipo MDF) finas, tintas guache, pincéis para explorarem a confecção dos jogos.

Cada grupo escolheu um dos jogos para realizar a confecção e utilizamos a oficina didática disponível na escola, na qual os estudantes puderam trabalhar nos materiais para confecção das peças e dos tabuleiros.

Os estudantes puderam personalizar os tabuleiros e as peças explorando a criatividade. Nesse momento puderam criar e ampliar os conhecimentos sobre a África, contextualizando as particularidades culturais dos respectivos países africanos. Esse é um momento significativo, por exemplo, a recriação dos hieróglifos do tabuleiro do Senet, desperta muitas possibilidades de ampliação do conhecimento já que instiga descobrir seus significados, outros hieróglifos e seus desenhos bem como a curiosidade com relação a outras representações pictóricas, o que abre possibilidades da Educação Física propor trabalhos conjuntos com outros componentes curriculares como a Arte, História e Geografia.

⁴ Para acessar regras e tabuleiros dos jogos para uso didático, consultar: BRASIL. Ministério da Educação. **Yoté: o jogo da nossa história: o livro do professor**. Brasília: SECAD, 2010. Disponível em: <http://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/publicacoes/yote_professor_miolo.pdf> Acesso em: 27 abr. 2020; SANTOS, Carlos P; NETO, João P; SILVA, Jorge Nuno. **Egipto - Senet**. Portugal: Norprint. 2008. (Coleção 10 Livros 10 Regiões 10 Jogos para aprender e divertir-se). Disponível em: <http://www.luduscience.com/regras/senet.pdf> Acesso em: 10 fev 2020; OLIVEIRA, Conceição. **Ler o mundo: história**. Disponível em: <http://ler-mundo-historia.blogspot.com/2009/05/jogos-africanos.html>. Acesso em: 06 abr. 2020.

Finalizada a confecção dos jogos, foi perceptível o prazer dos estudantes em mostrar para os colegas, bem como, a alegria de desfrutar o jogo que eles mesmos construíram. Por iniciativa das turmas que participaram do projeto, foi organizada uma exposição dos jogos em um evento aberto à comunidade promovido pela escola.

A última etapa envolveu apresentação de seminários por cada grupo para compartilharem o trabalho de pesquisa sobre o contexto histórico e regras dos jogos, bem como, sobre os significados acerca da experiência.

Os jogos ficaram à disposição dos estudantes para jogar e ensinar os colegas de outras turmas da escola, e, posteriormente, para levarem para casa e compartilharem com amigos e familiares, o que foi feito ao longo do ano.

Procedimentos metodológicos

A presente pesquisa se ancorou na abordagem qualitativa buscando legitimar a subjetividade presente nas relações que os sujeitos estabelecem com o mundo em uma dada experiência, não cabendo, portanto, generalizações:

O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações (CHIZZOTTI, 2008, p. 79).

Essa premissa metodológica envolveu a realização da pesquisa de campo com o propósito de compreender o fenômeno estudado no contexto onde se dão os acontecimentos de modo a captar e documentar as informações diretamente com os sujeitos envolvidos na investigação.

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] (GONSALVES, 2001, p.67).

Pautada nesse referencial teórico metodológico a pesquisa teve como contexto de investigação em campo uma instituição escolar de ensino médio técnico e envolveu análise de uma intervenção com o conteúdo “Jogos de Tabuleiro Africanos” nas aulas de educação física na perspectiva de estudantes do primeiro ano do Ensino Médio.

Participaram da intervenção 140 (cento e quarenta) estudantes, com idades entre 15 e 17 anos, regularmente matriculados, os quais foram convidados a colaborar com a pesquisa, respondendo o questionário utilizado como procedimento para coleta de dados, e que foi respondido individualmente por cada estudante disponibilizado via plataforma *On line*, *Google Forms*.

Tal plataforma possibilita a coleta de informações e permite agilidade na coleta de dados na medida em que o/a pesquisado/a pode respondê-lo em local e horário a sua escolha, sem a presença da pesquisadora permitindo maior liberdade e menor interferência possível nas respostas (MOTA, 2019).

Segundo Lakatos e Marconi (2008) o questionário é um instrumento de coleta de dados caracterizado por um rol de perguntas pertinentes ao tema estudado e para essa pesquisa, contemplou um roteiro de perguntas fechadas para delineamento do perfil e mapeamento das experiências dos/as estudantes com jogos de tabuleiros e uma questão aberta para obtenção dos relatos sobre a experiência desenvolvida na intervenção a partir da pergunta: Para você o que significou a vivência dos jogos de tabuleiro africanos nas aulas de Educação Física?

Os estudantes que compuseram o grupo de colaboradores da pesquisa se constituíram por todos aqueles que submeteram os respectivos formulários pela plataforma, totalizando 75 (setenta e cinco) estudantes os quais foram identificados nessa pesquisa por nomes fictícios escolhidos por eles de modo a garantir os preceitos éticos exigidos.

Com o propósito de atender os objetivos delineados para este artigo centramos a análise de dados nas respostas dos estudantes à questão aberta, cujos relatos foram submetidos à análise de conteúdo, a qual, segundo Laville e Dionne (1999, p. 214): “[...] consiste em desmontar a estrutura e os elementos desse conteúdo para esclarecer suas diferentes características e extrair sua significação”.

A criação de categorias de análise é realizada para decodificar, decompor as informações contidas nos relatos. Chizzotti (2008, p.99) esclarece que essa técnica contribui na redução do volume das informações contidas nas comunicações, na qual se torna possível “passar dos elementos descritivos à interpretação ou investigar a compreensão dos atores sociais no contexto cultural em que produzem a informação”.

O procedimento da análise se pautou em Gomes (2004) abrangendo as seguintes fases: pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados obtidos e interpretação, das quais emergiram duas categorias: “Jogos de tabuleiros africanos: tradição e diversão na educação física escolar” e “Interculturalidade em jogo”, as quais são apresentadas e discutidas a seguir.

Conhecimento e diversão na educação física escolar

O título dessa categoria faz alusão a um aspecto marcante que emergiu dos relatos dos estudantes ao significarem a experiência, as expectativas suscitadas com este conteúdo na educação física escolar, como afirma a estudante Akemi: “As chances de se aprender de forma tão prática sobre uma cultura tão esquecida são mínimas. Não estava esperando uma aula tão cultural e educativa, além de interessante e divertida”.

Considerando que cinco estudantes de um total de setenta e cinco se posicionaram indiferentes à proposta, dos quais, apenas um justificou a preferência por jogos que já conhecia citando o xadrez e a dama, temos como um dado significativo a percepção positiva dos estudantes acerca da experiência com os jogos de tabuleiro nas aulas de educação física, com destaque para a valorização deste componente curricular na escola, como destacam os excertos a seguir:

A experiência foi agradável e enriquecedora, agregar cultura e concomitantemente trabalhar com conceitos de educação física é no mínimo notável, pois existe estereótipo de educação física como algo que não é importante (Marcos Josué).

Acredito ser uma oportunidade bem aproveitada inclusive para desconstruir a ideia absolutamente errada de que educação física é uma disciplina que serve apenas para cumprir carga horária (Athena).

Seu relato revela um aspecto que merece ser destacado, pois ao identificarem que o conteúdo do jogo possui elementos conceituais e culturais apreendidos com sua vivência, as aulas adquirem consistência, abrindo a possibilidade de vislumbrarem o sentido pedagógico deste componente curricular na escola nas etapas finais da Educação Básica.

Os estudantes reconhecem nos jogos de tabuleiro conhecimentos específicos que envolvem habilidades e competências, possibilitando enxergar o potencial desse conteúdo nas aulas de educação física em interface com outros componentes curriculares possibilitando trabalhos integrados no Ensino Médio. Os relatos que seguem são primorosos nesse sentido:

Foi muito interessante aprender, conhecer e poder jogar estes jogos. Os jogos de tabuleiro tendem quase sempre a misturar raciocínio com um pouco de sorte, e saber lidar com isso ajuda muito no desenvolvimento intelectual, além de prover uma ótima fonte de lazer e interação social, tendo em vista que todos os jogos apresentados necessitavam de mais de um jogador, creio que esse seja um dos brilhos dos jogos de tabuleiro e poder ter esse conteúdo na escola foi único (Vinicius).

[...] assim podemos ter uma noção de culturas diferentes das que estamos acostumados no nosso dia-a-dia e entendemos como os povos africanos utilizam raciocínio também como forma de lazer e diversão (Luzia).

Compreendemos, a partir desses relatos, que os jogos de tabuleiro podem ser explorados nas aulas de educação física no âmbito do desenvolvimento de habilidades que ampliam seu potencial pedagógico, pois como destacam Neto e Silva (2006, p.11):

[...] jogos de tabuleiro são objectos valiosos pelas ideias, pelo prazer e pelo potencial pedagógico que encerram. Quem aprende a jogar está também a aprender a concentrar-se, a controlar o impulso da jogada rápida, a aceitar um modelo de regras fixo (aprendendo a separar brincadeira do jogo), a estabelecer planos e a analisar linhas de raciocínio, a abstrair-se da parte física das peças para considerar esses abstractos regidos por certas regras.

Em relação a este aspecto pudemos observar que os estudantes destacam aprendizagens que convergem com as competências mencionadas pelos autores e acrescentam o quanto foi significativo aprendê-las de forma lúdica:

Os jogos africanos estimulam o pensamento, raciocínio e a lógica, uma excelente educação de aprendizagem e lazer (Beatriz).

Interessante, pois mostra mesmo um contexto histórico de um outro povo como também entretém, juntando conhecimento com diversão (Gabriel).

O uso de jogos foi muito bom porque ele diverte a pessoa e faz com que ela aprenda ao mesmo tempo (Brizola).

Eles desenvolvem o raciocínio lógico, habilidades de pensar rápido e a estratégia enquanto nos divertem, sendo jogos de fácil entendimento e simples de se confeccionarem (Ketliyn).

Me adaptei às diferentes formas de jogos e os adorei! Alguns utilizam a sorte, o que serve para deixar as partidas ainda mais interessantes (Luzia).

O entusiasmo com a dimensão lúdica de fazer presente nas aulas é recorrente nos relatos se mostrando como significativo para os estudantes. No entanto observamos que esse entusiasmo é revelador da ausência do componente lúdico nas aulas de educação física e o jogo como fonte de diversão e prazer como elementos pouco explorados como enfatiza a estudante Mirella: “Acho que foi um tema divertido e descontraído que normalmente não temos em aulas de educação física”.

Essa conotação crítica com relação às aulas de educação física vai se desvelando nos relatos e têm como pano de fundo a prevalência da monocultura esportiva nas aulas de educação física no Ensino Médio e poucas oportunidades dos estudantes terem acesso a conteúdos diversificados, como sinaliza um dos estudantes ao significar a experiência com jogos de tabuleiro como: “Muito boa, exatamente para demonstrar aos alunos que nas aulas de educação física não existe só o futebol, basquete, vôlei e handball [...]” (Renan).

No processo histórico de transformação das práticas corporais sob a égide da racionalização e da produtividade, o esporte figura de forma hegemônica e como o elemento central da cultura corporal (BURGUES *et al.*, 2011). No Ensino Médio essa constatação ganha relevo, na medida em que pesa sobre os jovens nesta que é a etapa final da Educação Básica, o forte apelo para o trabalho, se acentuando os princípios utilitaristas e de competitividade.

A necessidade de provocar reflexões para práticas pedagógicas consolidadas na Educação Física Escolar é urgente tendo em vista que observamos que a experiência com os jogos de tabuleiro africanos enquanto possibilidade de diversificar culturalmente os conteúdos nas aulas de educação física dá relevo para elas na perspectiva dos estudantes como reiteram as estudantes Joana, Mirella e Gabrielle respectivamente:

Acho legal e diferente, sai um pouco dos padrões de aula de educação física e acho isso muito interessante, fazer coisas diferentes.

Além de conhecermos sobre costumes de outras culturas. Acho interessante, pois saímos do ‘comum’ e isso faz com que nos interessemos mais.

Importante, pois muitas vezes não temos contato com a cultura africana, muito menos a jogos de tabuleiro, o que é muito bom para ter conhecimento sobre outras culturas.

A partir destas contribuições compreendemos que os jogos de tabuleiro propiciaram conhecimentos por meio da cultura lúdica de modo a proporcionar vivências nas quais os estudantes sejam protagonistas do processo de ensino e aprendizagem nas aulas de educação física, podendo participar de forma ativa na criação e ressignificação dos conteúdos e ampliem o conhecimento por meio de novas possibilidades de ações.

Interculturalidade em jogo

Nessa categoria agrupamos os elementos que nos permitiram refletir sobre a potência do jogo de tabuleiro como veículo para aproximação e reconhecimento das culturas de diferentes povos revelando a potência educativa intercultural deste conteúdo nas aulas de educação física.

Os estudantes expressaram entusiasmo com os conhecimentos que se descortinaram com a vivência como ressaltam os relatos que seguem:

Excelente! Agrega ao conhecimento dos alunos novas culturas, uma vez que os jogos africanos remetem o seu dia a dia. O cultivo, por exemplo, é a base dos jogos africanos, nas aulas de educação física foi possível entender por que tais materiais eram utilizados na fabricação dos jogos, o porquê do jogo ser como é (Maria Júlia).

Foi muito interessante aprender sobre novos jogos. De alguma forma, ao ter contato com um tabuleiro tão diferente e com regras de jogos antigos, senti que estava aprendendo sobre uma cultura que hoje em dia é distante da minha realidade (Akemi).

Interessante, pois os jogos demonstram boa parte da cultura desses povos, e acabamos conhecendo outros povos de uma maneira mais divertida. O que é muito importante, para não ficar preso apenas à sua cultura (João).

O que foi possível identificar também nos relatos de outros três estudantes, os quais demonstram como foi significativo se apropriarem de conhecimentos históricos e culturais africanos:

Nos jogos o contato com uma cultura diferente, nos mostra um modo de pensar de outra sociedade, um outro modo de vida. Nos fazendo pensar como a vivência das pessoas da África funciona. Interessante, pois mostra mesmo um contexto histórico de um outro povo como também entretém, juntando conhecimento com diversão (Gabriel).

[...] aproxima os alunos de culturas que parecem ser distantes, mas que são parecidas (João Vitor).

É uma boa experiência, pois com o contato com jogos de outros povos, aprendemos um pouco mais sobre a cultura deles, sem contar que também é uma atividade divertida. É uma ótima ideia, já que as pessoas da nossa nação são compostas de uma mistura entre raças, entre elas, a africana (Nailson).

Nesse sentido, é interessante observar as reflexões de Casco (2008) acerca do potencial do jogo como veículo de aproximação com diferentes culturas:

Os jogos de diversas culturas trazem em si um tanto de ciência e doses generosas de filosofia, arte e espiritualidade. Nesse sentido, são essas as pontes transdisciplinares privilegiadas e ainda pouco exploradas nos projetos educativos de maneira geral. O prazer contido nas atividades e sua ludicidade, são as ligas necessárias para que o conhecimento neles contido possa ser abordado de maneira ampla, muito além de ser uma simples

aquisição técnica. São saberes e fazeres atuando na esfera do ser, sendo nele recriadas. Brincar como forma de conhecer o mundo (p. 28).

Esses apontamentos nos possibilita compreender a contribuição dos jogos de tabuleiro para além de um conjunto de regras e movimentação de peças, como alerta o estudante Renato: “Interessante saber sobre a origem dos jogos e seu contexto histórico, ao invés de apenas seguir as regras sem saber de onde elas vieram”.

O jogo como expressão da cultura de diferentes povos, como assumimos nesta pesquisa, vai além desses elementos, que embora essenciais, não são os únicos que fazem o jogo existir, ou nas palavras de Maria Julia “o por quê do jogo ser como é”. Isso por que:

Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento. Ao ensinarem um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam – e ainda transmitem – aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural do grupo. Ou seja: ao ensinarem um jogo, estão ensinando a própria vida (CIVITA, 1978, p. 120).

Em outra experiência com jogos de tabuleiro africanos na escola Silva (2019) encontrou achados que coadunam com os relatos aqui apresentados e que reiteram o potencial pedagógico intercultural nas aulas de educação física:

[...] com a vivência dos jogos Yoté e Senet os/as estudantes destacam aprendizagens significativas relacionadas aos aspectos históricos e culturais em dois aspectos: conhecimentos relacionados aos significados dos jogos e os nomes dos países e o outro, conhecimentos relacionados aos respectivos países de origem (p. 35).

A riqueza deste conteúdo nas aulas de educação física, portanto, extrapola o ensino de regras, técnicas e táticas descontextualizadas, mas ao contrário, deve primar pela abordagem histórica e cultural, como mostram os relatos a seguir:

A contextualização da cultura africana durante as aulas é de riquíssima importância, pois conhecer uma outra cultura, e entendê-la como um todo, abrange o conhecimento dos alunos e quebra seus preceitos anteriores sobre a mesma (Maria Júlia).

[...] achei interessante a maneira que os jogos foram criados, o contexto. E tenho vontade de aprender um pouco mais e incorporá-los aos meus jogos, pois além de jogos para divertimento, também usam um pouco do raciocínio (João).

Achei extremamente interessante e relevante, pois os jogos estão muito ligados ao desenvolvimento cultural de seus criadores, e por serem jogos antigos mostra como os jogos exerceram seu papel na história, desde estimular o raciocínio a promover uma melhor organização social (Beatriz).

Muito interessante, pois além de saber como o jogo funciona, você entende

também muitas simbologias africanas presentes neles e as origens desse jogo (Pedro).

Os jogos africanos são muito interessantes e nos ensinam, de uma maneira divertida, as tradições e cultura dos povos de onde vieram. Algo muito positivo, pois além de ensinar como jogar o jogo, também acrescenta o contexto em que ele foi criado, o que pode auxiliar muitos alunos a entender a cultura africana (Marina).

Os relatos reiteraram a relevância pedagógica dos jogos africanos na perspectiva intercultural, que em acordo com Candau (2008, p.52), busca:

[...] promover uma educação para o reconhecimento do “outro”, para o diálogo entre os diferentes grupos sociais e culturais. Uma educação para a negociação cultural, que enfrenta os conflitos provocados pela assimetria de poder entre os diferentes grupos socioculturais nas nossas sociedades e é capaz de favorecer a construção de um projeto comum, pelo qual as diferenças sejam dialeticamente integradas.

Os relatos corroboram os elementos apontados pela autora uma vez que o reconhecimento de outra cultura passa por conhecê-la, pois como ressalta o estudante Neitro: “Acho importante, pois querendo ou não é importante ao cidadão conviver e aprender com diferentes culturas, pois assim demonstra que o diferente não é tão distante”.

A relevância do diálogo intercultural é fortalecida pela estudante Athena quando diz que:

Acredito que a interação com jogos de diversas culturas acrescenta no indivíduo muito mais que apenas diversão, essas experiências estimulam o relativismo cultural, onde deixamos de lado nosso preconceito e procuramos entender e participar da cultura do outro.

Interessante que na direção do relato de Athena, outros também deram relevo para a vivência ter despertado para o reconhecimento de hierarquias entre as culturas traçando reflexões para o enfrentamento de concepções estereotipadas em relação à cultura africana:

É importante a contextualização de todas as culturas, isso gera a obtenção de conhecimento sobre as outras culturas e evita preconceitos e ignorância (Robervaldo).

Acho proveitosa porque quebra o estereótipo que o continente africano só tem pobreza e uma cultura de sub existência, mostrando que eles são mais do que isso (Ketliyn).

Muito interessante, podendo formar novos pensamentos, criando uma nova visão sobre esse povo [...] em diversas áreas de aprendizagem. Acredito que deveria ser constante e em todos os colégios educacionais o contexto da cultura africana, para conhecimento, curiosidade e propriamente por um fato histórico (Beatriz).

Importantes, pois quando África nos vem à cabeça, só pensamos em coisas ruins, quando na verdade possuem coisas incríveis naquela área como a

cultura que é totalmente diferente da brasileira (Cleyton).

De extrema importância, já que o contato com outras culturas promove tanto um desenvolvimento intelectual quanto uma consciência acerca de outras culturas e suas respectivas influências e raciocínios (Maria).

Embora a valorização do conhecimento acumulado historicamente pelos povos africanos e indígenas esteja na pauta das políticas educacionais das escolas de educação básica brasileiras, tendo em vista a inserção do ensino da história e cultura africana e indígena nos currículos de escolas públicas e particulares, regulamentada pela Lei 10.639/2003 (BRASIL, 2003) alterada pela Lei 11.645/2008 (BRASIL, 2008), os relatos sinalizam para a descoberta de conhecimentos valorativos das culturas africanas que tiveram acesso a partir dessa vivência:

[...] As informações que temos sobre a África em nosso conteúdo escolar é muito limitada e esse trabalho contribui para conhecermos mais sobre essas diversas culturas, nesta rica terra que é o Continente Africano. E como ponto adicional relevante ver a evolução do jogos de tabuleiros foi muito divertido e informativo (Vinicius).

[...] conheci uma nova cultura e agora tenho uma realidade de pensamento diferente em relação ao lazer da população africana (Beatriz).

Fundamental, visto que é uma das poucas aulas em que se preocupar com o coletivo [...] e jogos podem representar culturas, logo, conhecer jogos e esportes distintos de nossa realidade, é quase como conhecer uma nova cultura (Joaquim).

Acho ótimo, pois é uma forma de difundir as diferentes culturas africanas, que são pouco difundidas nas escolas (Josué).

Incrível, muito bem explicada e passível de fácil interpretação, o que representa um dos fatores pelos quais a apresentação de diferentes culturas nas aulas de educação física, garantiriam uma ampliação da cultura do Brasil. (Mrickp).

Isso significa que após mais de uma década da implementação de legislação e de uma intensificação no debate sobre a presença das diferentes culturas no interior das escolas, notamos que ao chegarem nas etapas finais da Educação Básica, os estudantes se deparam com a riqueza de conteúdos que deveriam ter sido explorados muito antes em todos os componentes curriculares. Ao passo que, é irrefutável pelos relatos, que os estudantes dão relevo por tais conhecimentos e se ressentem da ausência dos mesmos nos anos de escolarização:

Considerando que a pergunta remete a minha experiência com os jogos africanos, acredito que a mesma seja boa, adorei a estratégia envolvida neles. No entanto, a disseminação dessa cultura, no país, ainda é insatisfatória. Tendo que melhorar muito, uma vez que fui apresentado a esses jogos durante uma aula de minha ótima professora de educação física (criativa e inovadora), o que até então desconhecia (Mrickp).

Tais relatos reafirmam a necessidade da comunidade escolar garantir a educação engajada na superação das desigualdades que começa por democratizar o conhecimento valorizando saberes e culturas marginalizados e negligenciados ao longo da história, pois como destacam os estudantes:

Minha vivência foi boa, pois antes dela não tinha noção da diversidade da cultura africana presente nos jogos [...] a cultura africana é muito menosprezada e quase não a vemos se destacando, mesmo estando presente nas raízes de nossa própria cultura (Lucas).

Interessante um contato com algo que é novo para a cultura ocidental, e que normalmente não é muito valorizada (Leo).

Isso é particularmente significativo ao observarmos quais conteúdos são negligenciados, pois como sinaliza Silva (2016, p.56):

É importante dizer que, se pretendemos transformar a visão de educação inserindo e valorizando aspectos ligados às histórias africana e afro-brasileira, assim como prevê a Lei 10.639/03 e 11.645/08, é necessário também repensarmos nossa prática educativa, pois, como já mencionado, as culturas de matrizes africanas nos ensinam valores que perpassam conteúdos e fórmulas pedagógicas, nos ensinam a respeitar e valorizar as memórias, os conhecimentos dos mais velhos, dos mais experientes, e isso garante inclusive a manutenção das tradições.

Isso significa que ao propor a diversidade cultural a partir dos jogos de tabuleiro africanos desafiamos não só a centralidade do Esporte nas aulas de educação física, mas também a visão de mundo eurocêntrica que anula e apaga outros referenciais representativos de uma sociedade majoritariamente composta por afrodescendentes como a brasileira, “Afinal, como é possível perceber-se e perceber sua cultura como importante e contributiva a realidade brasileira quando a mesma é totalmente deixada de lado e quando apresentada, vista de modo folclorizado?” (GONÇAVES JUNIOR, 2009, p. 704).

Essa questão é bastante simbólica no contexto escolar brasileiro, chamando atenção para a necessidade da representatividade:

É uma boa experiência, pois com o contato com jogos de outros povos, aprendemos um pouco mais sobre a cultura deles, sem contar que também é uma atividade divertida. É uma ótima ideia, já que as pessoas da nossa nação são compostas de uma mistura entre raças, entre elas, a africana (Nailson).

Muito importante, pois podemos aprender mais dessa cultura que de certa forma influenciou muito na cultura de nosso país (Hugo).

É interessante, pois as pessoas não reconhecem que essas diferentes culturas podem ser divertidas (Shaka).

Ainda que afro-brasileiros sejam maioria em nosso país a representatividade da descendência africana em uma perspectiva de valorização e admiração na mídia e na

escola, em particular, é rara e, quando isso acontece, é bastante significativo como reflete o estudante Enzo:

A oportunidade de conhecer a cultura africana mais de perto é especial. A maioria das pessoas não presta atenção em como nosso cotidiano é construído sociologicamente e a importância da África para quem somos hoje jogando, falando, dançando etc.

Assim, compreendemos, com Freire (2005), que não se trata da

justaposição de culturas, muito menos no poder exacerbado de uma sobre as outras, mas na liberdade conquistada, no direito assegurado de mover-se cada cultura no respeito uma da outra, correndo risco livremente de ser diferente, de ser cada uma 'para si' (p.156).

Considerações

Nas palavras que encerram este artigo, ressaltamos dois aspectos que as percepções dos estudantes acerca da vivência de jogos africanos nas aulas de educação física nos permitiram refletir. Embora direcionadas às aulas educação física, acreditamos que tais reflexões transcendem este componente curricular, e lançam questionamentos que nos fizeram repensar todos componentes curriculares e o projeto pedagógico que as ilumina.

O primeiro deles diz respeito às considerações acerca do jogo como fonte de conhecimento na escola e, sobretudo, à relevância de desfrutar desse conhecimento com alegria, prazer e diversão, os quais não apareceram dissociados do aprender, ao contrário, estimulou a descoberta entusiasmada o que para Paulo Freire é uma premissa do aprendizado com sentido e significado: a curiosidade epistemológica.

Isso coloca a comunidade escolar, especialmente corpo docente e equipe gestora que se encarregam das ações pedagógicas na etapa final da educação básica, frente ao desafio de cuidar da dimensão lúdica muitas vezes engolida pela introjeção de conteúdos preparatórios para o vestibular e/ou para inserção ao mercado de trabalho.

O segundo, mas não menos importante aspecto nos coloca diante da incômoda, mas importante constatação da ausência de conteúdos africanos e afro-brasileiros na Escola, a despeito de sua obrigatoriedade prevista em legislação federal promulgada há mais de uma década.

Para além dos conteúdos de um componente curricular, no caso aqui a educação física com a monocultura em torno do Esporte europeu e estadunidense, o projeto político pedagógico eurocêntrico das escolas necessita ser repensado de modo a cumprir a legislação, mas, sobretudo, promover aquela que deve ser a premissa da escola que se diz democrática e que prima pela justiça social: a diversidade cultural e a equidade de gênero, classe social e de raça.

Nessa direção os estudantes destacam que a relevância dos jogos de tabuleiro como fonte de conhecimento na educação física escolar teve como elemento preponderante a possibilidade de ampliar e disseminar uma cultura diferente. Os relatos destacaram processos educativos de valorização dos conhecimentos específicos gerados acerca da cultura africana trazendo elementos preciosos para refletirmos acerca

da riqueza pedagógica intercultural que propiciam.

Evidenciou-se que a inserção da cultura africana nas aulas, por meio dos jogos de tabuleiro, possibilitou aos alunos a aquisição de conhecimentos até então não acessados na escola, e tão pouco, nas aulas de educação física. As vivências ampliaram os conhecimentos acerca da diversidade de jogos de tabuleiro existente, bem como, sobre a história e as tradições de uma cultura diferente que está nas raízes culturais brasileiras.

Por fim, consideramos fundamental ressaltar o sentido propositivo dos resultados, os quais partindo de uma experiência concreta na Escola e protagonizada pelos estudantes que a vivenciaram, sinalizam para a potência lúdica e a consistência dos jogos de tabuleiro africanos como conteúdo também no ensino médio, de modo a favorecer o respeito à diversidade e à valorização da tradição e da cultura de povos historicamente marginalizados contribuindo para a construção de uma educação equânime, justa e solidária.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 11.645 de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11645.htm Acesso em: 28 abr. 2020.

BRASIL. **Lei nº 10.639 de 3 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 28 abr. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Yoté: o jogo da nossa história: o livro do professor**. Brasília: SECAD, 2010.

BURGUES, P. L. *et al.* Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere** (Centro de Estudos de Lazer e Recreação. Online), v.14, n.2, p. 1-19, junho 2011.

CANDAU, V. M. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Revista Brasileira de Educação**, v.13, n.37, p.45-56, jan./abr. 2008.

CASCO, P. **Tradição e criação de jogos: reflexões e propostas para uma cultura lúdico-corporal**. São Paulo: Peirópolis, 2008.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2008.

CIVITA, V. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Abril, 1978.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 12 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. *In*: MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2004.

GONÇALVES JUNIOR, L. Dialogando sobre a Capoeira: possibilidades de intervenção a partir da Motricidade Humana. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 3, p.700-707, jul./set. 2009.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

GUERRA, D. AIÚ: A herança africana dos jogos de mancala no Brasil. **Revista África e Africanidades**, ano 2, n. 6, p. 1-05, Agosto 2009.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. São Paulo: Atlas, 2008.

LAVILLE, C; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

MARANHÃO, F. **Yoté**. Apostila do Minicurso de Jogos Africanos do SESC/SP, 2010.

MOTA, J. da S. Utilização do Google forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**, v.6, n.12, p. 371-380, 2019.

NETO, J. P; SILVA, J. N. **Jogos: histórias de família**. Portugal: Gradiva, 2006.

OLIVEIRA, C. **Ler o mundo: história**. Disponível em: <http://ler-mundo-historia.blogspot.com/2009/05/jogos-africanos.html>. Acesso em: 06 abr. 2020.

MACHADO, O. V. de M. Pesquisa Qualitativa: Modalidade Fenômeno Situado. *In*: BICUDO, M. A. V. & ESPOSITO, V. H. C. **Pesquisa Qualitativa em Educação**. São Paulo: UNIMEP, 1994.

PRISTA, A; TEMBE, M; EDMUNDO, H. **Jogos de Moçambique**. Maputo: INEF Lisboa: CIDAC, 1992.

SANTOS, C; NETO, J. P; SILVA, J. N. **Jogos de tabuleiro tradicionais**. Califórnia/USA: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017. Disponível em http://jnsilva.ludicum.org/HJT1819/Livro_Jogos.pdf. Acesso em: 28 abr. 2020.

_____. **Egipto - Senet**. Portugal: Norprint. 2008. (Coleção 10 Livros 10 Regiões 10 Jogos para aprender e divertir-se). Disponível em:

http://jnsilva.ludicum.org/hm2008_9/4egipto.pdf. Acesso em 28 abr. 2020.

SILVA, R. B. dos S. **Jogos de tabuleiro africanos na educação física escolar: possibilidades pedagógicas**. 2019. 52f. Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura em Educação Física – Faculdade de Ciências/UNESP, Bauru, 2019.

SILVA, V. P. Conhecendo o jongo. *In*: CRUZ, A. C. J; REIS, M. P. de A; SOUZA, E. F. A. (Org.) **Metodologias de trabalho em educação das relações étnico-raciais**. Assis: Triunfal Gráfica e Editora, 2016.

TOWNSHEND, P. African Mankala in anthropological perspective. **Current anthropology**. v. 20, n. 4, p. 794-796. December. 1979.

Endereço para correspondência

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP - Campus Bauru
Faculdade de Ciências – Departamento de Educação Física
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01
Cep: 17033-360 – Bauru/SP

Recebido em:

29/04/2020

Aprovado em:

23/08/2020