

OS JOGOS DE ORIGEM AFRICANA NO RESGATE DE NOSSAS ORIGENS

Neide Alves Schaeffer
Universidade Luterana do Brasil - ULBRA
neideschaeffer@gmail.com

Ursula Tatiana Timm
Universidade Luterana do Brasil - ULBRA
timm.ursula@gmail.com

Resumo:

Nas instituições públicas e privadas de Ensino Básico, tornou-se obrigatório o ensino da História e da Cultura Afro-brasileira, no ano de 2003, devendo ser ministrados no âmbito de todo o currículo escolar. Como profissionais da educação, é importante verificar possibilidades de relacionar o conteúdo da disciplina à referida temática a fim de colocar a normativa em prática. Na disciplina de Matemática, destaca-se a possibilidade do uso de jogos de origem africana, como recurso que permite desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente e a criatividade. Para desenvolver atividades com o uso de jogos, é necessário que o professor aproprie-se das regras e táticas previamente. Propõe-se, nesta oficina, um momento para uma prática orientada com o uso destes jogos.

Palavras-chave: jogos, cultura africana, educação matemática.

1. Introdução

No ano de 2003, foi sancionada a Lei nº 10639, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, incluindo no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. A referida lei torna obrigatório o estudo desta temática nas instituições públicas e privadas de Ensino Fundamental e Médio. Os conteúdos referentes à história e cultura deste grupo étnico devem ser ministrados no âmbito de todo o currículo escolar. Os profissionais da educação devem verificar possibilidades de relacionar o conteúdo da disciplina à referida temática a fim de colocar a normativa em prática.

Na disciplina de Matemática são diversas essas possibilidades. Dentre elas: utilizar tratamento da informação para analisar dados obtidos em pesquisas sobre o tema, com familiares dos alunos e comunidade escolar; utilizar conceitos de geometria para confeccionar réplicas de máscaras e releituras de artes africanas; desenvolver o raciocínio lógico e tático através de jogos de origem africana.

Nesta oficina destacar-se-á o uso de jogos de origem africana nas aulas de Matemática, visto que um dos objetivos do ensino da matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente e a criatividade. E o uso de jogos é uma alternativa metodológica que permite o desenvolvimento destas habilidades.

2. O uso de jogos matemáticos em sala de aula

O uso de jogos em sala de aula, como já referido, é uma alternativa metodológica que incentiva a criatividade e a descoberta de estratégias para a resolução de problemas, aumentando a compreensão dos conteúdos matemáticos. Segundo Groenwald e Timm (2002), “jogos matemáticos são atividades lúdicas que, para serem desenvolvidas necessitam de conhecimentos lógico-matemáticos”.

Devem ser selecionados, pelo professor, jogos que exijam do aluno compreensão, análise, abstração e raciocínio tático na sua aplicação. Assim, o aluno estará construindo competências em um momento de diversão.

Segundo Groenwald e Timm, (2002, p.110)

se tomarmos o jogo em sentido amplo, podemos defini-lo como um divertimento, uma recreação, uma brincadeira, um passatempo sujeito a regras, existindo dentro dos limites de tempo e do espaço. Todo o jogo tem um início, um desenvolvimento e um fim e se realiza em um campo previamente delimitado, exigindo, pois no seu decorrer, uma ordem absoluta e plena para sua realização.

Ortega (1997, *apud* Groenwald e Timm, 2002, p.110) afirma que, através dos jogos o aluno aprende a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, a auto expressão e à socialização é através dos jogos, pois a aprendizagem acontece de forma interessante e prazerosa. É esse raciocínio, de que os sujeitos aprendem através de jogos, que nos leva a utilizá-los em sala de aula.

Para a realização de uma aula com o uso de jogos, é necessário organizar antecipadamente os materiais, o espaço e o tempo. Os alunos devem sentir-se à vontade para jogar. Neste sentido, recomenda-se que os jogos sejam atrativos esteticamente para os alunos e o tempo deve ser flexível.

O ideal é que a atividade seja realizada em uma sala de jogos ou outro espaço em que os alunos não precisem ficar em silêncio. Os jogos podem ser confeccionados pelos próprios

alunos materiais reciclados, aproveitando para trabalhar as questões ambientais que estão em evidência nos dias atuais.

Groenwald e Timm (2002, p.111) afirmam que através do trabalho com jogos em sala de aula é possível detectar que o aluno se torna mais crítico, alerta e confiante, expressando o que pensa, elaborando perguntas e tirando conclusões sem a necessidade da interferência e aprovação do professor. No jogo, não existe o medo de errar, pois o erro é considerado um degrau desnecessário para se chegar a uma resposta correta e o aluno se empolga com o clima de uma aula diferente, o que faz com que aprenda sem perceber.

Porém, o uso de jogos em sala de aula requer um estudo antecipado. Isto é, o professor deve apropriar-se das regras e táticas do jogo a ser aplicado. E isso, só é obtido na prática, jogando, conhecendo as regras, refletindo sobre as mesmas e criando estratégias de resolução.

3. Jogos de origem africana

Os babilônios jogavam jogos de tabuleiro desde os mais sofisticados, em tumbas reais até os mais simples, encontrados em escolas ou riscados nas entradas de palácios para que os guardas jogassem quando estivessem entediados. E eles usavam dados para mover suas peças. As pessoas que jogavam jogos usavam números em seu tempo de lazer para tentar vencer seu oponente, fazendo aritmética mental bem rápido. Então, calculavam em seu tempo livre sem nem pensar em um trabalho matemático difícil. (informação oral¹)

Muitos jogos africanos retratam, de forma lúdica, atividades naturais das tribos, como o plantio e a colheita, a caça e a pesca; exigindo raciocínio e estratégia. Em alguns países africanos, os jogos de estratégia são muito ligados à tradição. As crianças africanas são iniciadas ao conhecimento dos jogos quando se mostram aptas ao raciocínio estratégico. As táticas de jogo são passadas de geração em geração, e guardadas como verdadeiros segredos de família.

Dentre os jogos africanos, destacam-se os jogos de Mancala. Aponta-se que esses jogos existem desde o antigo Egito, cerca de 1580 a.C.. A palavra *mancala* significa mover, transferir e é uma designação para mais de duas centenas de jogos de tabuleiro (ZASLAVSKY, 2000). Nesses jogos, o objetivo normalmente é capturar o maior número de sementes. Segundo a autora, em cada região da África, o jogo tem seu próprio nome e seu próprio conjunto de regras.

¹ No vídeo A História da Matemática – Documentário BBC Londres.

Nesta oficina serão apresentadas as versões mais populares, das quais destacamos duas, o Kalah e o Oware.

O jogo Kalah teve sua origem na Argélia, onde as pessoas cavavam sulcos no solo e jogavam utilizando sementes. Esse jogo tem regras simples, sendo indicado para crianças a partir dos seis anos. É disputado por duas pessoas. Antes de iniciar o jogo, são distribuídas as sementes no tabuleiro. Considerando um tabuleiro com 5 casas para cada jogador, mais a casa de “colheita”, uma concavidade maior, denominada “kalah”, que servirá para o jogador guardar as sementes capturadas. Inicialmente, devem ser distribuídas três sementes em cada casa, com exceção da casa central que deve conter quatro sementes e das kalahs, que devem ficar vazias. Cada jogador fica com uma fileira de casas, que será considerado o seu “campo” e a concavidade maior a sua direita (kalah), onde deposita as sementes capturadas em suas jogadas, de acordo com a figura 1.

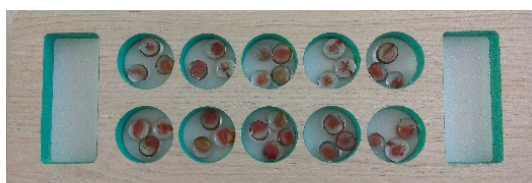


Figura 1 – Tabuleiro de Kalah

Em cada jogada, o jogador deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes da mesma, semeando-as, uma a uma nas casas à sua direita, fazendo a volta no tabuleiro, se necessário. Quando a última semente a ser semeada na jogada cair na kalah do próprio jogador, o mesmo deve jogar mais uma vez. Para capturar sementes, é necessário que a última semente caia em uma casa vazia do campo do jogador da rodada. Caso isso ocorra, o jogador pode colher todas as sementes que estão na casa do oponente, logo a frente da mesma. Vence o jogador que colher mais sementes.

Outra versão dos jogos de mancala, é o Oware, considerado o jogo nacional de Gana. Para iniciar a partida, cada casa deve conter 4 sementes. Cada jogador fica com uma fileira de 6 casas, que será considerado seu “campo” e um oásis à sua direita, onde reservará as sementes capturadas.

A movimentação das sementes e a ordem de jogo, são semelhantes às do jogo Kalah. Porém, para capturar sementes, é necessário que a última casa onde o jogador semeou

satisfaça duas condições: pertença ao campo de seu adversário e contenha duas ou três sementes, contando com aquele recém semeada. Neste caso, o jogador pega para si as sementes dessa casa e as da casa precedente, desde que ela também satisfaça as condições. E, caso a segunda casa precedente também satisfaça as condições, deve colher as sementes dessa casa, e assim por diante.

A partida será considerada encerrada quando não for possível colocar sementes no campo vazio do adversário, em um único lance ou, restarem poucas sementes do tabuleiro, não havendo possibilidade de nova captura. Vence a partida o jogador que capturar mais sementes.

Uma regra importante deste jogo, é que o jogador não pode deixar o campo do adversário sem sementes. Se isso ocorrer, ele deve fazer uma jogada que recoloca sementes no campo do adversário.

Outro jogo de origem africana muito interessante para trabalhar em sala de aula é o Yoté, jogo popular em toda a região oeste da África. O Yoté é um jogo de estratégia, jogado em um tabuleiro com doze peças escuras e doze peças claras. O objetivo do jogo é capturar ou bloquear todas as peças do adversário.

Para iniciar o jogo, cada jogador escolhe uma cor e reserva suas peças fora do tabuleiro. Após determinar o jogador que iniciará o jogo, cada jogador, na sua vez, pode colocar uma peça em uma casa vazia a sua escolha, ou mover uma peça já colocada no tabuleiro. As peças podem ser movimentadas no sentido horizontal ou vertical, de uma casa em direção a uma casa vazia, mas não podem ser deslocadas na vertical. O jogador tem a opção na sua jogada, de colocar uma nova peça no tabuleiro, ou deslocar uma peça já colocada.

Uma peça é capturada quando outra peça pula por cima da peça do adversário, como no jogo de Damas. A peça que captura deve sair da casa adjacente à peça capturada e chegar, em linha reta, na outra casa adjacente que deve se encontrar vazia (ver figura 2).

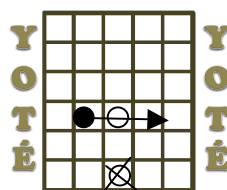


Figura 2 – Captura de peças Yoté

Além de retirar a peça capturada, o jogador retira mais uma peça do adversário de sua livre escolha. Assim para cada captura, o jogador exclui um total de duas peças do adversário. A captura é opcional. Caso um jogador sofra a captura de uma peça e não possua outras sobre o tabuleiro, seu adversário não poderá reivindicar a outra peça a qual teria direito.

Um jogador pode capturar várias peças do adversário com a mesma peça, até que não haja mais condições de pular. Durante a captura múltipla é obrigatório, depois de cada captura, retirar a segunda peça antes de prosseguir com outras capturas. O jogo termina quando um dos jogadores ficar sem peças ou com as peças bloqueadas. Vence aquele que capturou mais peças. Se ambos os jogadores ficarem com três ou menos peças no tabuleiro, e não seja mais possível efetuar capturas, o jogo termina empatado.

Podemos encontrar diferentes jogos de origem africana disponíveis em versões digitais para computadores, *tablets* e *smartphones*. Sugere-se que os professores utilizem, além das versões tradicionais, em tabuleiro, as versões digitais, como forma de atrair a atenção do aluno e estimular sua participação na atividade com jogos, em sala de aula.

4. Considerações Finais

A proposta desta oficina é possibilitar aos professores momentos de práticas com jogos de origem africana, com o objetivo que estes incorporem à sua prática escolar, elementos da cultura africana, estimulando a vivência de valores civilizatórios afro-brasileiros e que assim os incluam em seu planejamento escolar.

Acredita-se que o uso de jogos de origem africana como alternativa metodológica assume o papel de divulgar a cultura africana, estabelecendo a valorização do patrimônio histórico cultural afro-brasileiro a fim de combater o racismo e contribuindo para a formação de cidadãos capazes de viver de forma respeitosa, que passem a reconhecer e valorizar a diversidade que compõem o nosso país.

5. Referências

BBC Londres. **A História da Matemática**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ztz6VX0kIPc>. Acesso em 10 mar 2016.

BRASIL. Lei nº 10639, de 9 de janeiro de 2003. 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. Brasília, DF: Senado Federal.

GROENWALD, Claudio Lisete Oliveira; TIMM, Ursula Tatiana. O uso de jogos matemáticos em sala de aula. **Revista Acta Scientae** (P. 109 a 115). Canoas: Editora Ulbra, 2002.

ZAASLAVSKY, Claudia. Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro: diversão multicultural para idades de 8 a 12 anos. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.