



O JOGO AFRICANO MANCALA AWELÉ: POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA

Mírian Fran Santos Bezerra¹ • Jéssica Lima Avelino da Silva² • Cristiane de Arimatéa Rocha³

Eixo 3 – Educação Matemática e diversidade sociocultural

Resumo: O presente texto relata uma oficina sobre o jogo africano Mancala *Awelé*, aplicada na UFPE, campus Recife, com foco em sua utilização como recurso pedagógico interdisciplinar, alinhado com a disciplina de matemática e a Lei 10.639/03. Com os objetivos de Ensinar as regras do Mancala e suas variações pedagógicas, identificar conceitos matemáticos ensinados por meio do jogo, tais como: contagem, operações e estratégia; favorecer o planejamento de aulas utilizando o Mancala para a Educação Infantil e Ensino Fundamental e discutir a aplicação da Lei 10.639/03 usando o jogo como recurso. Por meio de exposição histórica, prática em duplas, campeonato e desenvolvimento de tabuleiros temáticos. Participaram graduandos em pedagogia e matemática, que vivenciaram e discutiram o jogo e suas possíveis adaptações para se trabalhar com estudantes de idades e níveis diferentes. O mancala se mostrou versátil, promovendo habilidades lógicas e interdisciplinaridade, uma potente ferramenta para ser implementada em sala de aula, mas que demanda tempo e articulação entre os docentes.

Palavras-chave: Mancala. Interdisciplinaridade. Lei 10.639/03. Matemática.

1 Introdução: O Mancala como Ponte entre Culturas e Disciplinas

A oficina "*O Jogo Africano Mancala: possibilidades de utilização em sala de aula*", foi ofertada no Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco, em Recife, durante a Semana Pedagógica 2025, atendendo ao público de professores formados e em formação, das graduações de Pedagogia e Licenciatura em Matemática.

A ideia de propor esta oficina surgiu do fato em estarmos familiarizadas com as regras, aplicações e história do jogo Mancala a partir da atuação do Laboratório de Ensino de Matemática do Agreste Pernambucano (LEMAPE), localizado na UFPE no Campus Agreste, espaço onde tivemos o primeiro contato com jogos africanos.

A oficina também teve como intuito ressaltar a importância da Lei N° 10.639, de 9 de janeiro de 2003 (Brasil, 2003), a qual prevê o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira no ensino fundamental e médio. Logo, apresentamos a importância da promulgação da lei interligando a apresentação da história e do funcionamento do próprio jogo, mas também buscando aprender com os participantes, as possíveis

¹ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) • Mestranda • Recife, Pernambuco(PE), Brasil • mirian.bezerra@ufpe.br • ORCID 0009-0008-4350-626X

² Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) • Mestranda • Recife, Pernambuco (PE), Brasil • jessica.limaavelino@ufpe.br • ORCID 0009-0002-8683-813X

³ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)





adaptações do tabuleiro para trabalhar com diferentes idades e com diferentes focos, não só nos anos finais do ensino fundamental.

Desse modo, os objetivos determinados para a oficina foram: *Ensinar as regras do Mancala e suas variações pedagógicas; identificar conceitos matemáticos ensinados por meio do jogo, tais como: contagem, operações e estratégia; favorecer o planejamento de aulas utilizando o Mancala para a Educação Infantil, e Ensino Fundamental e discutir a aplicação da Lei 10.639/03 usando o jogo como recurso.*

A troca de conhecimento com todos os professores participantes foi rica, desde o momento inicial da apresentação da história do jogo e de suas respectivas regras até o final, onde os participantes produziram novos tabuleiros com contextos previamente definidos pelas palestrantes. O campeonato realizado auxiliou no entendimento do jogo de forma mais efetiva por aguçar a competitividade dos participantes, e ao abordar formas de como trabalhá-lo em sala de aula.

Foi um momento proveitoso para as aplicadoras da oficina. Pudemos observar a forma como os pedagogos simplificaram o jogo para ser trabalhado com estudantes da educação infantil, o que durante a pesquisa foi uma dificuldade nossa, em encontrar formas mais detalhadas de como trabalhar este jogo com o público infantil.

Este relato está organizado em: (1) introdução, (2) fundamentação teórica sobre o Mancala e seu uso em sala de aula, (3) metodologia da oficina, (4) análise das experiências vivenciadas e (5) considerações finais sobre metodologias ativas e o Mancala como ferramenta pedagógica.

2 Do chão de terra até o chão da sala de aula- História do jogo Mancala

Inicialmente, buscou-se utilizar um padrão do jogo e de suas regras, por ser uma família de jogos de muitas variações, a variação utilizada em questão foi a *Awelé*, também conhecida como *Oware*. Em seguida, apresentou-se a origem e história desse jogo. O mancala é considerado uma família de jogos que possuem características semelhantes, “esse termo passou a ser usado pelos antropólogos para designar uma série de jogos disputados num tabuleiro com várias concavidades e com o mesmo princípio geral na distribuição das peças” (Brandão, 2006, p. 69). A origem exata desse tipo de jogo também não é um consenso:

A sua origem é milenar e desconhecida. É possível que tenham sido inventados há mais de dois mil anos, na península Arábica (Mancala deriva





da palavra árabe *naqala* que significa mover) ou que tenham nascido algures na África Negra, o continente onde estes jogos são mais populares e cuja diversidade de regras e tabuleiros é maior do que em qualquer outra região do globo (Santos; Neto; Silva, 2008, p. 23).

As distribuições de peças estão diretamente relacionadas com a semeadura das sementes que era realizada por agricultores ao jogá-lo com o presságio de uma boa plantação e colheita. Também foram encontrados relatos onde o jogo era utilizado para decidir o novo governante, sendo realizado em casamentos e até mesmo funerais.

Existem relatos orais que falam do hábito que tinham alguns reis de jogar com os seus generais, como estratégia para avaliar as capacidades mentais de tais figuras do exército...Os mitos informam que o homem e a mulher se casaram para que tivessem mais tempo para jogar *Awelé* (Almeida, 2020, p. 23).

As possibilidades de utilização deste jogo são abrangentes, algumas que podem ser citadas são as possibilidades de exploração da interdisciplinaridade com o jogo, através da explanação da história do continente africano, bem como, da cultura dos povos desse continente e sua resistência. A disciplina de educação física também pode ser incluída, por meio de campeonatos com os jogos desse continente, proporcionando maior divulgação da história e o engajamento dos estudantes.

Assim, é destacado por França (2020), essa abordagem proporciona o estímulo do diálogo de estudantes com a cultura africana, e promoção da “interdisciplinaridade curricular, ao possibilitar a transmissão entre diferentes áreas do conhecimento” (França, 2020, p. 91). As possibilidades dentro da própria matemática também são diversas: comparação de números naturais, identificação de sequências numéricas, desenvolvimento do pensamento crítico e estratégias, entre tantas outras.

No jogo *Awalé*, encontramos uma série de conceitos matemáticos que são sistematizados pela escola. Temos tal percepção, por exemplo, enquanto se joga. [...]. Com isso, de forma involuntária e espontânea, utilizam vários cálculos matemáticos que a própria dinâmica do jogo exige, como a contagem, estimativas, probabilidade, análise combinatória, concentração e raciocínio lógico. [...]. Entretanto, podemos ainda, por meio de situações concretas do jogo, construir conhecimentos matemáticos que são sistematizados pela escola como, por exemplo, porcentagem, progressões aritméticas e geométricas, tratamento da informação e análise combinatória. (Pereira *et al.*, 2018, p. 7)

Além das possibilidades dentro da matemática, Santos (2020) traz uma reflexão sobre a importância do jogo para afirmação da identidade e resistência, relatando uma experiência na implementação do *Awelé* nas aulas de educação física em suas turmas dos Centros Estaduais de Educação de Jovens e Adultos (CEEJAS).





Percebi, então, que trabalhar Mancala *Awelé* nas aulas abriria um grande leque de oportunidade para discutir e refletir sobre questões ligadas à desconstrução do eurocentrismo (Munanga, 2009), descolonização do currículo (Arroyo, 2011), justiça curricular, identidade (Hall, 1999), democracia, diversidade, racismo MANCALA AWELÉ 129 (Moore, 2007) e discriminação e respeito a culturas marginalizadas (Santos, 2020, p. 128-129).

Ainda de acordo com Santos (2020), a implementação do jogo foi importante para o seu crescimento como profissional, pois mostrou oportunidades de aprendizagem inclusive para ela como educadora. O relato de Santos foi encontrado na Coleção Mancala *Awelé*, organizado pela Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, publicado no ano de 2020. A coleção apresentou propostas de atividade acerca do jogo que agregaram conhecimentos culturais e filosóficos.

3 Jogar, Contar e Aprender: Percursos Didáticos

Este estudo teve como propósito explorar e discutir as possibilidades do jogo mancala *Awelé* em sala de aula, através da aplicação no ensino superior com uma abordagem qualitativa e participativa. A metodologia combinou pesquisa bibliográfica sobre a história e a matemática africana com intervenções práticas, em que os participantes vivenciaram o jogo *Awelé* e discutiram suas aplicações em sala de aula. O processo foi registrado por meio de vídeos e fotos, e no final propomos um *feedback* por meio de comentários através da plataforma *Mentimeter*, com o intuito de identificar falhas e ajudar no aprimoramento das próximas oficinas a serem realizadas. Para isso, a oficina foi organizada em cinco momentos:

(1) Acolhida Cultural e apresentação da história do Mancala

A oficina contou com a presença de quatorze participantes, 13 graduandos em Pedagogia e apenas um graduando de matemática licenciatura. Inicialmente, após a apresentação inicial, questionou-se ao público “Qual sua memória afetiva com jogos escolares?”, chamou a atenção que durante a discussão, nenhum participante havia tido contato com jogos de caráter pedagógico durante seu período escolar, apenas de caráter recreativo nas aulas de Educação Física como futebol e queimada, e em momento extraescolares com amigos ou familiares.

Os jogos mais citados, foram em sua maioria marcantes na infância dos participantes, como: o dominó, ludo, Uno e Xadrez. Inclusive, nenhum participante conhecia jogos de matriz africana, apenas jogos ocidentais, o que evidencia que apesar





da Lei nº 10.639/03 promulgada há mais de vinte anos, muitas escolas ainda negligenciam a incorporação efetiva desse conteúdo previsto na legislação em sala de aula.

Logo em seguida, foi apresentado um breve contexto histórico do Mancala e sua importância histórica e cultural para o continente africano, além disso foi exposto como o tabuleiro do jogo é acessível, podendo ser reproduzido através de diversos materiais, como papelão, caixa de ovos ou até com pequenas cavidades na terra. Essa característica torna o jogo valioso para a realidade educacional, demonstrando que é possível construí-lo sem necessariamente utilizar materiais caros e acessíveis para os docentes.

(2) Práticas desenvolvidas na Oficina

Após a apresentação do contexto histórico, foram esclarecidas as regras do jogo de forma prática, assim organizamos uma grande roda com todos os participantes e iniciamos uma partida demonstrativa, onde todos pudessem visualizar claramente o tabuleiro e acompanhar os meus movimentos.

Na partida demonstrativa, iniciamos descrevendo cada elemento do tabuleiro: 12 cavas e 2 reservatórios (Oásis), depois foi realizada as primeiras jogadas com um participante voluntário, explicando lentamente e em voz alta ao público como distribuir as sementes pelas cavas, regras de captura e objetivo. Finalizada a demonstração, o público foi dividido em duplas, cada dupla recebeu um tabuleiro artesanal de E.V.A fabricados pelas próprias palestrantes, alguns com superfícies lisas, outros texturizados e de diversas cores, criados para inclusão de alunos com baixa visão. Enquanto jogavam, circulamos entre as mesas da sala para esclarecer eventuais dúvidas.

As principais dúvidas das duplas foram em relação ao sentido de distribuição das sementes: horário ou anti-horário, e na captura: se podia capturar as sementes em seu terreno ou apenas no terreno do adversário. Após algumas partidas, quando verificou-se que os participantes não possuíam mais dúvidas, iniciamos o campeonato.

Como havia quatorze participantes, o ranqueamento foi organizado em sete duplas e dividido em quatro fases: oitavas de final, quartas de final, semifinal e final. Durante as partidas, os jogadores observavam as estratégias uns dos outros e aplicavam em busca da vitória.

Figura 1- Campeonato do Mancala





Fonte: Acervo da autora (2025)

Finalizado o campeonato, discutimos as principais estratégias empregadas, destacaram-se:

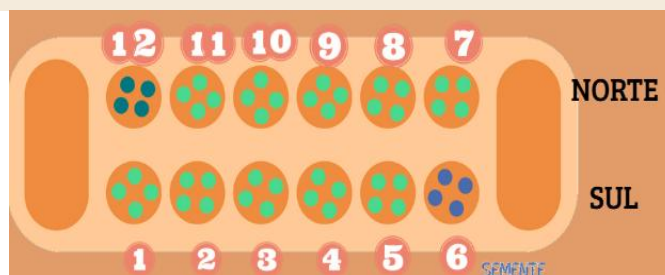
- Distribuir as sementes de modo que a última caia no seu reservatório, garantindo uma jogada extra;
- Semear de forma que garanta as cavas do seu adversário vazias, dessa forma, impede que ele capture suas sementes;
- Priorizar semear de forma que a última caia em uma cava vazia, para garantir a colheita de todas as sementes da cava da frente, essa estratégia pode virar o jogo, a depender da quantidade de sementes;
- Iniciar pela terceira cavidade da esquerda para a direita, para assim ter mais uma jogada em sequência.

Antes do momento final, propomos quatro situações problemas para serem respondidas pelos participantes, para avaliar de maneira geral a absorção das regras e a imersão no próprio jogo, porém por motivos do tempo já estar avançado, apenas 2 situações foram expostas durante a oficina.

Situação-problema 1- Com todas as cavas preenchidas por 4 sementes, qual delas é a melhor para que o jogador do norte dê início à partida?

Figura 2- Situação-problema 1





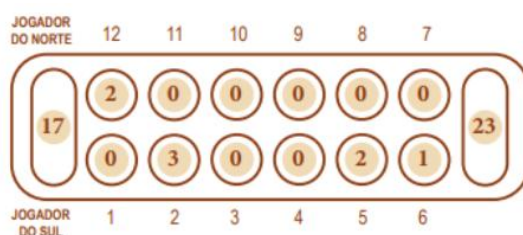
Fonte: Elaborado pelo autor.

Houve um consenso de todos os participantes ao concordarem em a melhor cava para retirar as sementes ser a cava número 9, como há quatro sementes, no sentido anti-horário a última semente da jogada cairá em seu oásis, recaindo na regra: Se a última semente cair no próprio oásis, ele pode fazer outra jogada.

A situação 2 também aborda princípios de contagem e raciocínio lógico, segue abaixo:

Situação-problema 2: No diagrama, é a vez do jogador Sul, que tem a opção de jogar com a cava 2, 5 ou 6. É a vez do jogador Sul. Qual a melhor jogada a fazer? Por quê?

Figura 3- Situação-problema 2



Fonte: O tabuleiro (Vian, 2020, p.80)

Nesta situação, os participantes ficaram mais divididos entre as respostas de cava 2 e 5. Cava 5: por possuir duas sementes, resultando na semente final cair no oásis e ter direito a mais uma jogada; e cava 2, por possuir três sementes, resultando na semente final cair na cava 5, e assim colhendo o total de três sementes. A escolha certa seria a cava 2, por estar no final do jogo, cada semente a mais é essencial para vitória.

(3) Laboratório de Aulas com o Mancala

Em seguida, introduzimos dois vídeos sobre a interdisciplinaridade do jogo mancala e possibilidades de trabalhá-lo com crianças, estudantes com deficiência e Jovens e Adultos (EJA), servindo como base para o trabalho em equipe a seguir.





Dividiram-se em três grupos, denominados por A, B e C, cada grupo responsável por customizar um tabuleiro de Mancala de acordo com sua temática. O Grupo A ficou responsável por criar uma nova configuração de regras e tabuleiro; Grupo B - Elaborar um tabuleiro interdisciplinar, interligando Matemática e História para o 6º ano, e o Grupo C adaptar o jogo para crianças com deficiência visual.

Foram fornecidos materiais como: canetas, lápis, régua, tinta, papéis com diferentes texturas e espessuras, cordão, cola, entres outros materiais para a confecção dos tabuleiros, além de um resumo de artigos da temática para servir de embasamento e serem utilizados para as situações propostas.

Figura 4- Grupo A

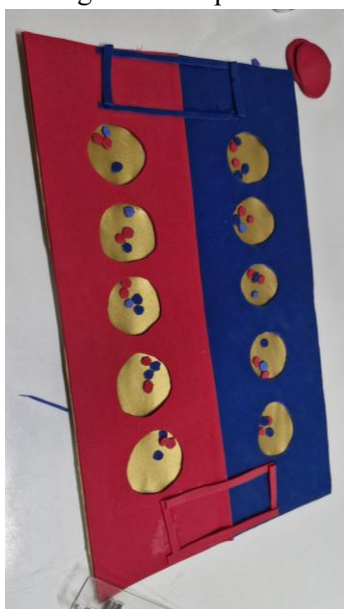


Figura 5- Grupo B



Figura 6- Grupo C



Fonte: Acervo da autora (2025)

O Grupo A, responsável por criar uma nova configuração de regras e tabuleiro, inovou em sua proposta com ideias extremamente criativas, em relação a quantidade de jogadores, peças e pontuação. Ao invés de ser jogado em dupla, sugeriram quatro jogadores, além disso cada território possui uma cor específica representado por “azul” e “vermelho”. Em relação às sementes foram substituídas por círculos vermelhos e azuis, assim na pontuação, cada círculo vermelho presente no oásis contará um ponto a mais ao jogador vermelho, valendo a mesma regra para a cor do jogador azul.

Já o Grupo B, ao elaborar um tabuleiro interdisciplinar, interligando Matemática e História para o 6º ano, se destacou em sua abordagem. Pelo Mancala ser reconhecido como um jogo africano, o grupo tentou trazer elementos que simbolizassem o Egito, como o Rio Nilo ao meio do tabuleiro e as águias para representar o Deus Hórus, um





dos mais importantes da mitologia egípcia. Utilizaram as cores verde e marrom para representar a grama e terra, respectivamente, e os Oásis com formato de folha, tudo pensado com o intuito de representar a origem do jogo que foi por meio do hábito da agricultura e sementeira.

Por fim, o Grupo C, encarregado em adaptar o jogo para crianças com deficiência visual, conseguiu atender a dois públicos: crianças com baixa visão e cegas. Para garantir a acessibilidade, utilizaram os seguintes materiais: E.V.A com diferentes texturas ásperas e com cores de alto contraste: amarela e preta para destacar e auxiliar as crianças com baixa visão. Além disso, utilizaram barbante ao redor das cavas e dos oásis para delimitá-los, e um ponto de cola quente acima de cada oásis, para o estudante distinguir o seu lado (norte ou do sul) através do tato.

4 Do Tabuleiro à Prática Docente: Lições do Mancala *Awelé*

A oficina "O Jogo Africano Mancala *Awelé*: Possibilidades de Utilização em Sala de Aula" reforçou o potencial pedagógico e cultural do jogo como ferramenta interdisciplinar, alinhando-se tanto aos objetivos da Lei 10.639/03 quanto às competências da BNCC. Demonstrou não somente as habilidades matemáticas desenvolvidas (noções de conjunto e contagem, direção e sentido, estudo de possibilidades e probabilidades, raciocínio lógico), como também evidenciou a versatilidade do jogo quando se trabalha com outras disciplinas.

A troca de saberes entre os participantes ocorreu de diversas formas, desde aprender as regras do jogo, passando pelo torneio, até a produção de um tabuleiro a partir de propostas, dentro de quatro horas, propuseram adaptações criativas, o que nos leva a reflexão como o jogo aplicados aos estudantes da educação básica (com adaptações), possui potencial para: descolonizar o ensino da matemática, trabalhar conceitos matemáticos de forma lúdica e ser uma ferramenta interdisciplinar.

A aplicação desta oficina demonstrou a ausência de jogos africanos na memória escolar, visto que a maioria dos participantes tinham recém concluído o ensino básico, e a importância de oferecer este tipo de oficina para futuros professores. Os resultados alcançados pelos grupos: a acessibilidade pelo grupo C, com o uso de diversas texturas a partir de materiais simples. O sucesso com a interdisciplinaridade promovida pelo grupo B, contendo a história do Egito no decorrer do próprio tabuleiro.





Igualmente com o grupo A, através da modificação das regras do jogo para a utilização com estudantes de idade menor, e adicionando mais habilidades a esse jogo tão plural. Com esse resultado geral, o Mancala demonstrou ser mais que um simples jogo, que vai além de objetivos a serem alcançados, desenvolvendo habilidades matemáticas, se tornando uma ferramenta de diálogo entre docentes e discentes e de inclusão.

Como próximo passo, a sugestão é a aplicação desta oficina com um tempo maior para conseguir contemplar todas estas sugestões em turmas da educação básica, em salas de aulas reais, com a colaboração de mais professores de diferentes disciplinas, proporcionando a possibilidade de apresentar o jogo, realizar campeonatos e produzir tabuleiros, para finalizar o processo. Dessa forma, o Mancala poderá ser explorado e vivenciado não apenas como uma ferramenta pedagógica, mas pelos próprios estudantes.

Referências

ALMEIDA, A. Jogos de semear da África. *In: Mancala Awelé*. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 3), 2020, p. 23.

BRANDÃO, Ana Paula (org.). *Saberes e fazeres: modos de interagir*. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006. (A cor da cultura).

BRASIL. *Lei nº 10.639*, de 9 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". Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Seção 1, p. 1.

FRANÇA, M. C. S. O jogo Mancala Awelé nas séries iniciais em diálogo com saberes matemáticos Experiência na EMEF Antônio Duarte de Almeida. *In: Mancala Awelé*. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 3), 2020, p. 91.

PEREIRA, Rinaldo P. *et al.* O jogo africano mancala e suas potencialidades para a educação de jovens e adultos (EJA). *Anais do Congresso Nacional Africanidades e Brasilidades*, Espírito Santo, n. 4, 2018.

SANTOS, Carlos Pereira dos; PEDRO, Neto João; SILVA, Jorge Nuno. *África: jogo Bao*. Lisboa: Público Visão, 2008.

SANTOS, F. R. Descolonizando o currículo a partir do Jogo Mancala Awelé no CIEJA Itaquera. *In: Mancala Awelé*. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 3), 2020, p. 128-129.

