



**EXPLORANDO A RIQUEZA CULTURAL E AS ORIGENS DOS JOGOS
AFRICANOS: EXPERIÊNCIA DIDÁTICA COM JOGOS TRADICIONAIS
AFRICANOS NO ÂMBITO DO PIBID NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA
MARIANA DE LOURDES LIMA**

Thalita Rafaela Lopes da Silva¹
UFPE

Eduarda Barros²
UFPE

Pedro Miguel Neves Silva³
UFPE

Fred Charles Alves de Brito⁴
UFPE

Resumo

O trabalho trata de explicitar o conhecimento sobre jogos africanos, especificamente Yoté, Mankala colhe três e Shisima, junto da explicação de como os jogos funcionam, suas regras, sua história e importância. Os jogos também foram vivenciados na prática em sala de aula por meio do PIBID na EM Professora Mariana de Lourdes Lima na ideia de trabalhar o projeto Afrobetizando que de acordo com as leis 10639/03 e 11645/08 promovem o ensino de temas de cultura africana e indígena na sala de aula, promovido pela secretaria de educação da prefeitura de Caruaru assim como o trabalho de jogos como forma de pensamento matemático.

Palavras-chave: jogos; pibid; ludicidade.

¹Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA), e-mail:
thalita.rafaela@ufpe.br

²Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA), e-mail:
eduarda.eb@ufpe.br

³Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA), e-mail:
pedro.nevessilva@ufpe.br

⁴Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA), e-mail:
fredcharlesalves@gmail.com



INTRODUÇÃO

No contexto educacional, é notável que as atividades pedagógicas diferenciadas, com destaque para a utilização de jogos, desempenham um papel crucial na facilitação da assimilação de conteúdo. Além disso, tais práticas contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos estudantes, enriquecendo sua experiência de aprendizado. Os jogos estimulam a capacidade de raciocínio, promovem o aprimoramento da tomada de decisões, incentivam a construção de estratégias e desafiam a formulação de ideias, culminando no desenvolvimento não apenas do intelecto, mas também do aspecto pessoal do indivíduo.

Os jogos são atividades prazerosas e interessantes, além de favorecerem o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo. No campo social, o estudante aprende a conviver, cooperar, ser solidário, a pensar e agir junto com os outros. No campo cognitivo, propicia a necessidade constante de pensar, analisar, construir novas e melhores estratégias para jogar, além de descobrir e superar erros. No campo afetivo, o estudante aprende a lidar com o ciúme, a inveja e a frustração. (Jacobik, 2005, p. 45):

Neste artigo, apresentamos a contextualização dos jogos de origem africana como um ponto de estudo de cunho sociocultural que tem sido destacado. Buscando uma abordagem mais descontraída para promover o aprendizado, três jogos específicos se destacam como foco central: Yoté, Mankala e Shisima. Estas atividades foram cuidadosamente integradas ao programa de estudos do grupo PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Docência) na Escola Municipal Professora Mariana de Lourdes Lima, envolvendo turmas de oitavo e nono anos durante o ano de 2023. Essa iniciativa está alinhada ao projeto "Afrobetizando," proposto pela Secretaria de Educação de Caruaru, seguindo a Lei N° 11.645, de março 2008, 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".

Art. 26-A § 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil. (Redação dada pela Lei nº 11.645, de 2008).



Os jogos africanos, dotados de atributos que estimulam a consciência corporal, a memória e o trabalho em equipe, têm revelado seu potencial como uma ferramenta eficaz para o ensino de matemática. Em particular, eles abordam conceitos de geometria, polígonos regulares, raciocínio lógico matemático, e uma gama de outros tópicos matemáticos relevantes. Enquanto os estudantes envolvem-se nas discussões matemáticas, é possível observar melhorias substanciais no desempenho e uma postura mais positiva em relação ao processo de aprendizado. A introdução dos jogos nas aulas de matemática oferece a oportunidade de mitigar os bloqueios frequentemente experimentados por estudantes que sentem apreensão em relação à matemática e acreditam que são incapazes de compreendê-la. Além dos benefícios educacionais, essa abordagem também lança uma luz positiva sobre a cultura africana, uma vez que oferece um meio de explorar a diversidade de países deste continente de maneira divertida e enriquecedora, além de promover a conscientização sobre a herança ancestral.

SHISIMA

Origem:

A África é reverenciada como o berço da humanidade, e é nesse continente que as civilizações antigas contribuíram para o desenvolvimento de diversos campos do conhecimento humano e da ciência. Entre essas contribuições destacam-se a matemática, a escrita, a astronomia, a filosofia, a medicina e a engenharia. Consequentemente, é também na África que encontramos as raízes dos jogos, com registros históricos de sua prática que remontam à antiguidade. Um desses jogos é o Shisima, cujo nome na língua Tiriki significa "extensão de água". Este jogo, assim como o Mankala e o Yoté, tem suas origens na África, mais precisamente no Quênia, que faz parte do complexo de grandes lagos africanos.

A criação do jogo Shisima teve origem na observação do movimento ágil das pulgas d'água na superfície das lagoas. Da mesma forma como essas criaturas se deslocam rapidamente na água, as peças no tabuleiro também se movem com agilidade. Essa associação entre a natureza e o entretenimento demonstra a riqueza da herança cultural e científica que a África oferece ao mundo.



Como se joga:

O Shisima é um jogo que envolve estratégia, antecipação e raciocínio lógico, baseando-se na formação de alinhamentos de três peças. Tradicionalmente praticado por crianças na região ocidental do Quênia, esse jogo é frequentemente jogado ao ar livre, com o tabuleiro desenhado na areia e as peças sendo representadas por pedras ou tampas de garrafa. O tabuleiro de Shisima assume a forma de um polígono com oito lados e oito vértices, assemelhando-se em alguns aspectos ao popular jogo da velha, tanto em formato quanto nas estratégias empregadas.

As regras do jogo são relativamente simples: cada jogador, em sua vez, posiciona suas três peças no tabuleiro, sendo distribuídas de maneira equitativa entre os lados. Em seguida, o jogador move uma das peças em linha reta para o próximo espaço vazio, em uma tentativa de criar um alinhamento das peças. Importante ressaltar que não é permitido pular por cima de uma peça, exigindo uma abordagem tática cuidadosa.

A vitória no jogo Shisima é obtida de duas maneiras distintas: o primeiro jogador a conseguir alinhar as suas três peças em uma reta, seja na horizontal ou vertical, é declarado vencedor. Alternativamente, se a sequência de movimentos se repetir por três jogadas consecutivas, o jogo termina em empate, sem um vencedor definido.

Didática do jogo:

Conforme delineado nos embasamentos teóricos anteriores, os jogos de origem africana constituíram uma parte vital da implementação do projeto educacional intitulado "Afrobetizando," uma iniciativa promovida pela Secretaria de Educação de Caruaru. O educador responsável, Fred Charles Alves de Brito, que desempenha sua função como professor de matemática na Escola Municipal Mariana Lima, supervisionou as atividades conduzidas pelos estudantes que participam do programa PIBID na escola. Sua concepção envolveu a criação de jogos que oferecessem uma abordagem lúdica para o ensino da matemática e, simultaneamente, estimulam o interesse dos alunos pela rica cultura africana.

Experiência em sala:

As atividades foram organizadas em duas etapas distintas. Na primeira fase, os estudantes do PIBID introduziram o jogo Shisima, acompanhado de sua história e informações



relevantes sobre personalidades de destaque na cultura africana. Além disso, exploraram diversas técnicas de fabricação do jogo, enfatizando a versatilidade na escolha da base, que podia ser confeccionada a partir de materiais como CD, papelão, emborrachado e madeira. As seis peças utilizadas no jogo podiam ser criadas a partir de tampas de garrafa, peças reutilizadas de outros jogos ou produzidas de acordo com a preferência dos alunos, incentivando a expressão criativa e o trabalho em equipe.

A finalidade principal da utilização desse jogo era promover a compreensão de conceitos matemáticos, com foco especial em geometria e medidas. Além disso, almejava-se oferecer aos estudantes uma apreciação mais profunda sobre o impacto da cultura africana na construção da identidade cultural brasileira.

YOTÉ

Origem:

Embora não se saiba a forma que foi dada a criação do Yoté e suas variações, a sua importância cultural é inegável, o jogo é encontrado em vários países da África, destacados são o Senegal, Guiné e a Zâmbia onde o jogo é jogado desde a antiguidade, é de folclore, que as regras do Yoté eram ensinadas dos mais velhos das famílias para os mais novos e assim que eles compreendessem o jogo e obtivessem uma maturidade, lhes fossem ensinada a estratégia da família, ou a forma que a família jogava e usava para vencer.

Como se joga:

O Yoté pode ser confeccionado de muitas formas, inclusive até ser jogado com 30 buracos no chão, para representar as casas do tabuleiro, É colocado um tabuleiro 6X5 ou qualquer representação disso, cada jogador começa com 12 peças, e é decidido quem vai começar de forma aleatória, com um ímpar ou par, ou qualquer decisão que os jogadores estão de acordo, a primeira jogada de cada jogador tem que ser a de colocar uma peça sobre tabuleiro, para assim poder ter a escolha entre colocar novas peças, do seu banco reserva, ou movimentar as peças que já estão em jogo.

O movimento ocorre de forma ortogonal, de forma que tenha um espaço em qualquer direção ortogonalmente a peça.

A captura, a captura ocorre quando a peça tem uma peça adversária a uma casa de distância, e a casa que está atrás da peça adversária está vazia, sempre que você capturar uma



EXPLORANDO A RIQUEZA CULTURAL E AS ORIGENS DOS JOGOS AFRICANOS: EXPERIÊNCIA DIDÁTICA COM JOGOS TRADICIONAIS AFRICANOS NO ÂMBITO DO PIBID NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA MARIANA DE LOURDES LIMA

peça adversária, você pode tirar outra peça do tabuleiro, e várias peças podem ser capturadas em sequência, se seguirem a regra inicial.

Como o jogo acaba:

O jogo acaba quando um jogador não tiver mais peças, quando um jogador não tiver mais movimentos possíveis, quando os dois jogadores não tiverem mais movimentos possíveis, se os dois jogadores tiverem 3 ou menos peças do tabuleiro e não for mais possível haver capturas.

Didática do jogo:

Nós utilizamos os jogos africanos, como aplicação do projeto afrobetizando da Prefeitura de Caruaru, representando cada um dos “lados” por uma figura histórica africana, que os alunos além de confeccionar os tabuleiros e peças, teriam que apresentar sobre as figuras históricas, na área da matemática o jogo trabalha raciocínio lógico e cálculo de múltiplas possibilidades assim como xadrez ou damas, mas que não era o foco da nossa atividade com o Yoté, mas a ideia de trabalhar tanto o yoté como os outros jogos não foi vinda principalmente da matemática, mas o nosso objetivo foi incentivar o pensamento estratégico.

Vivências do jogo, nesse dia os alunos estavam engajados e levaram doces e balas como prêmios para quem ganhasse a partida, e eles iam jogando de mesa em mesa, desafiando uns aos outros.

Experiência em sala:

Como foi a prática do jogo na Escola Municipal Professora Mariana de Lourdes Lima. Pensamos em fazer dois encontros, em um primeiro momento nós apresentamos o jogo, e as suas regras em sala de aula, e mostramos formas de confeccionar o tabuleiro de forma caseira, incentivando que os alunos montassem os próprios tabuleiros de formas criativas.

No segundo momento nós fomos à escola com o objetivo de analisar as apresentações dos grupos sobre as figuras africanas e também analisar as confecções e participar da culminância do projeto com jogatina.



MANKALA COLHE TRÊS

Origem:

Mankala, também conhecido como Kalah, é um jogo de tabuleiro tradicional e popular em várias regiões do mundo. Sua origem remonta a milhares de anos no continente africano, sendo jogado principalmente em países como Burkina, Faso, Costa do Marfim, Gâmbia e Gana. Este jogo intriga e desafia jogadores de todas as idades a aprimorar suas estratégias e habilidades cognitivas.

O termo *mankala* tem origem árabe e significa transferir, mover. Dá-se o nome de *mankala* a vários jogos semelhantes e mundialmente difundidos que possuem a característica geral de serem jogados com sementes, pedras ou objetos similares em buracos cavados no chão ou covas de um tabuleiro. Atualmente existem mais de 200 tipos diferentes de jogos classificados como *mankala* espalhados pelo mundo (Santos, 2008,p.9)

Dessa forma, o *Mankala*, trata-se de um jogo de tabuleiro milenar originário da África, com evidências arqueológicas que remontam a pelo menos 7.000 anos. Existem várias variantes do jogo, e "*Mankala colhe três*" é uma delas. O objetivo comum é semear ou coletar sementes em cavidades do tabuleiro. Os primeiros tabuleiros foram encontrados em escavações arqueológicas na região do Nilo, assim como evidências do jogo foram descobertas em antigos manuscritos egípcios. A disseminação do jogo ocorreu com influências árabes e portuguesas, chegando às regiões subsaarianas da África e se tornando parte da cultura e tradições dessas comunidades.

Mankala foi difundido por diversas regiões da África e, ao longo do tempo, incorporou diferentes regras e nomes. Sua popularidade transcendeu fronteiras, chegando a outras partes do mundo, onde ganhou adaptações e variações.

Também há registros de jogos semelhantes sendo jogados em muitas culturas africanas, como a Etiópia e o Quênia. O jogo *Mankala* é um jogo de estratégia popular em várias regiões do mundo. Sendo um dos jogos mais antigos conhecidos pela humanidade. No entanto a adaptação para *Mankala Colhe Três* foi realizada no projeto "Formação docente: interdisciplinaridade e ação docente - Projeto Rede."

Como se joga:

As regras do jogo *Mankala Colhe Três* são relativamente simples. Ele é jogado em um tabuleiro com cinco cavidades, cada uma delas contendo um determinado número de sementes



ou pedras. No início do jogo, cada cavidade do jogador deve conter cinco sementes, totalizando 25 sementes em todo o tabuleiro.

O jogo inicia com a distribuição das sementes de forma igualitária entre as cavidades seguintes, sendo que essa distribuição será feita de acordo com o jogador, com as seguintes possibilidades para a primeira jogada: 1 semente em cada uma das 5 covas seguintes ou as 5 sementes na próxima cova. Ao decorrer do jogo, essas possibilidades mudam de acordo com a quantidade de sementes presentes em cada covas. Os jogadores, então, alternam turnos para semear as sementes de uma cavidade nas seguintes cavidades vizinhas, no sentido horário.

O objetivo é colher sementes, depositando três em cada cavidade durante a semeadura. Se uma cavidade termina com três sementes após a última semeadura, o jogador colhe as sementes e as adiciona ao seu marcador. Vencer significa acumular mais sementes no marcador. O jogo termina quando restam apenas 4 ou 1 sementes em uma única concavidade do tabuleiro. O jogador com maior número de colheitas em sua marca é declarado vencedor.

O Mankala Colhe Três é um jogo que requer estratégia e análise, uma vez que os jogadores precisam pensar cuidadosamente sobre suas jogadas para maximizar suas capturas e evitar que o oponente conquiste suas sementes.

A simplicidade das regras contrasta com a complexidade das estratégias. Os jogadores precisam antecipar os movimentos do oponente, decidir quando colher ou semear e como dividir duas sementes ao decorrer das sementeiras adaptando suas táticas conforme a dinâmica do jogo. "Mankala colhe três" é mais um exemplo fascinante de como os jogos tradicionais podem proporcionar desafios intelectuais e culturais ao longo dos séculos.

Didática do jogo:

Além de ser um jogo divertido, o Mankala Colhe Três também tem uma natureza didática, ele ajuda a desenvolver habilidades matemáticas, como contar, somar e principalmente dividir, assim como estratégias para tomar decisões. Também promove a paciência, a concentração e o pensamento estratégico. Além disso, é um jogo que pode ser jogado por todas as idades, promovendo a interação social e a competição saudável, podendo ser jogado em duplas ou em grupos, o que promove o trabalho em equipe e a cooperação entre os alunos onde eles podem compartilhar estratégias, discutir opções e tomar decisões conjuntas durante o jogo. Essa interação social e colaboração são essenciais para o desenvolvimento das habilidades sociais dos alunos, como comunicação, negociação e resolução de conflitos.

Anais do VII EMAP – Encontro de Matemática do Agreste Pernambucano. Caruaru - Pernambuco, Brasil, 2023.



O Mankala Colhe Três também oferece uma série de benefícios para os jogadores no qual ajuda a melhorar habilidades cognitivas, como planejamento estratégico, raciocínio lógico. Os jogadores devem antecipar e avaliar o impacto de cada movimento, buscando maneiras de maximizar suas sementes e minimizar as oportunidades do oponente. Essa necessidade de estratégia e tomada de decisão torna o Mankala Colhe Três um jogo desafiador que pode ajudar no desenvolvimento do pensamento crítico.

O jogo também tem um carácter lúdico proporcionando uma pausa divertida e relaxante nas atividades escolares, podendo ser uma atividade recreativa que pode ajudar a reduzir o estresse, estimular o pensamento criativo e aumentar a motivação. Além de envolver movimentos físicos, como pegar e soltar as sementes ou pedras nas cavidades do tabuleiro, isso pode ajudar no desenvolvimento da coordenação motora e na precisão dos movimentos dos alunos.

Arelado a esses benefícios didáticos, o jogo também trabalha o aprendizado intercultural por se tratar de um jogo com origem africana. Os alunos podem aprender sobre a história e a cultura dos povos africanos enquanto jogam o Mankala Colhe Três, e assim ampliar seu conhecimento sobre diversidade e respeito às diferentes culturas.

Outra característica marcante do jogo, é sua simplicidade e portabilidade. Ele pode ser facilmente feito em casa usando apenas um tabuleiro feito de materiais reciclados e algumas sementes ou pedras. Isso facilita a disseminação e prática do jogo em escolas e comunidades que lidam com diferentes contextos sociais e incentiva a criatividade e a inovação por perto dos alunos.

Experiência em sala:

O jogo Mankala colhe três foi vivenciado na Escola Municipal professora Mariana Lourdes de Lima em Caruaru, com as turmas de nono ano da escola. No primeiro momento os alunos tiveram contato com o jogo a fim de conhecer suas regras, suas características, estratégias de jogo e vivenciaram algumas partidas com os pibidianos e o professor Fred. Em seguida, o professor Fred solicitou que os alunos formassem grupos ou trios para confeccionarem seus próprios tabuleiros e praticar o jogo entre si, desenvolvendo estratégias com base nas jogadas.

A produção do jogo foi feita por parte dos alunos utilizando materiais recicláveis, trabalhando a criatividade, desenvolvendo o trabalho em equipe. As estratégias de jogo adotada



EXPLORANDO A RIQUEZA CULTURAL E AS ORIGENS DOS JOGOS AFRICANOS: EXPERIÊNCIA DIDÁTICA COM JOGOS TRADICIONAIS AFRICANOS NO ÂMBITO DO PIBID NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA MARIANA DE LOURDES LIMA

pelos os alunos foram essenciais para trabalhar habilidades relacionadas a critérios de divisibilidade e raciocínio lógico com base no objetivo do jogo de dividir as sementes de forma igualitária.

No Terceiro e último momento, foi realizado um torneio entre os estudantes, no qual, houve o momento de exposição dos jogos para visitaç o de outros alunos. O jogo contribuiu para o projeto Afrobetizando que   realizado nas escolas da rede municipal no instituto de trabalhar atividades relacionadas a cultura africana.

Em resumo, o jogo Mankala Colhe Tr s pode ter v rios sentidos de trabalho nas escolas de ensino fundamental, al m dos benef cios cognitivos, sociais e culturais que ele proporciona, ele tamb m pode ser uma atividade l dica e aut noma para os alunos.   uma forma de aprendizado divertida e desafiadora que pode complementar e enriquecer o curr culo escolar. Sendo uma atividade  nica e valiosa, divertida, desafiadora e culturalmente rica.

CONSIDERA  ES FINAIS

Neste trabalho, exploramos os Jogos Africanos, especificamente os jogos Shisima, Mankala colhe tr s e Yot . Esses jogos tradicionais fazem parte de um patrim nio cultural rico e t m desempenhado um papel significativo na hist ria e sociedade africana.

O jogo de Shisima   um jogo de estrat gia tradicional do Qu nia.   um jogo competitivo, em que dois jogadores tentam capturar as pedras do advers rio, movendo-se estrategicamente em um tabuleiro espec fico. Al m de ser uma forma divertida de entretenimento, o jogo tamb m desenvolve habilidades de pensamento estrat gico e tomada de decis o r pida.

O Mankala colhe tr s, por sua vez,   um jogo de semeadura encontrado em toda a  frica e em outras regi es do mundo.   jogado com um tabuleiro especial e v rias covas, onde os jogadores semeiam e colhem sementes, seguindo regras espec ficas. Al m de proporcionar divers o, o Mankala   um jogo educativo que estimula habilidades matem ticas, racioc nio l gico e planejamento estrat gico.

Por fim, analisamos o jogo Yot , origin rio da Eti pia. Neste jogo, dois jogadores se enfrentam em um tabuleiro especial com quatro fileiras de cinco buracos cada. O objetivo   capturar todas as pe as do advers rio, movendo-as de forma estrat gica. O Yot  combina



elementos de estratégia e tática, exigindo que os jogadores avaliem suas opções e façam escolhas inteligentes para superar o oponente.

É importante destacar que esses jogos tradicionais africanos não são apenas formas de entretenimento, mas também expressões culturais profundas. Eles refletem a história, os valores africanos, transmitidos de geração em geração. Ao estudar e valorizar esses jogos, aplicando eles em salas de aula, estamos preservando e reconhecendo a riqueza cultural da África.

A inclusão dos jogos africanos no ensino fundamental representa uma abordagem educacional enriquecedora e culturalmente sensível. Ao longo deste trabalho, exploramos os benefícios dessa prática, destacando como ela pode promover a valorização da diversidade, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cognitivas, didáticas e o resgate da rica herança africana. É importante reconhecer que, à medida que buscamos um currículo mais inclusivo e abrangente, os jogos africanos desempenham um papel fundamental na construção de uma educação que vai além dos limites da sala de aula, eles conectam os alunos com tradições ancestrais, inspiram respeito pela cultura africana e, ao mesmo tempo, aprimoram o processo de aprendizado.

É importante destacar que a implementação bem-sucedida dos jogos africanos no ensino fundamental requer o envolvimento dos educadores, currículos adaptados e recursos apropriados. No entanto, o esforço investido nesse processo é recompensado com uma educação mais inclusiva oferecendo aos alunos a oportunidade de vivenciar os jogos com outras turmas, bem como a integração interdisciplinar, permitindo a conexão entre história, geografia, matemática, artes e outras disciplinas enriquecendo a experiência de aprendizado dos alunos.

Com base na vivência dos Jogos em sala de aula, concluímos que os jogos africanos no ensino fundamental é uma iniciativa valiosa que não apenas enriquece o processo de ensino e aprendizado, mas também promove a diversidade cultural, o desenvolvimento de habilidades e o respeito à herança africana, contribuindo para uma educação mais completa e inclusiva.

REFERÊNCIAS

BRASIL (1997). Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática (1º e 2º ciclos do Ensino Fundamental). Brasília: SEF/MEC.

BROUSSEAU, G. (2008). Introdução ao estudo das Situações Didáticas: conteúdos e métodos de ensino. Tradução de Camila Bogéa. São Paulo: Ática.



EXPLORANDO A RIQUEZA CULTURAL E AS ORIGENS DOS JOGOS AFRICANOS:
EXPERIÊNCIA DIDÁTICA COM JOGOS TRADICIONAIS AFRICANOS NO ÂMBITO
DO PIBID NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA MARIANA DE LOURDES LIMA

FURTADO, M. G. F.; Gonçalves, P. G. F.. Jogos africanos na formação de professores: o Yoté como um recurso para o ensino de matemática. Joinville: jan./jul. 2017.

JACOBICK, G. S. O lúdico no ensino da matemática: teoria e prática. São Paulo: Bentivegna, 2005.

SANTOS, C. J. Limites e potencialidades do uso dos mankalas na educação matemática e nas relações étnico-raciais no ambiente escolar. Maringá, 2008a.

SILVA, Marcos Antônio da; FONSECA, Selva Guimarães. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. **Revista brasileira de história**, v. 30, p. 13-33, 2010.

