



UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
Especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino
Fundamental e Médio

FRANCISCO GEOVANE DO NASCIMENTO PEREIRA

PROJETO DE INTERVENÇÃO:

**O JOGO MANCALA COMO INSTRUMENTO MEDIADOR NO ENSINO
DE HISTÓRIA EM UMA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL II, NO
MUNICÍPIO DE ACARAPE-CE.**

REDENÇÃO-CE

2022

FRANCISCO GEOVANE DO NASCIMENTO PEREIRA

**PROJETO DE INTERVENÇÃO:
O JOGO MANCALA COMO INSTRUMENTO MEDIADOR NO ENSINO
DE HISTÓRIA EM UMA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL II, NO
MUNICÍPIO DE ACARAPE-CE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para aprovação no curso de Especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

Orientador: Professor Dr. José Cleiton Sousa dos Santos

REDENÇÃO-CE

2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao universo por estar em constante mudança e nunca me deixar acomodar, achando que tudo está bem e resolvido, fazendo da vida uma caminhada cheia de surpresas. Agradeço a Deus por iluminar sempre meus caminhos, à minha família, em especial minha querida mãe Maria Estela de Lima do Nascimento Pereira, que sempre lutou para que eu tivesse um futuro brilhante, e por todas as batalhas que ela enfrentou para me fazer ser quem sou e do jeito que sou.

Agradeço ao meu orientador, Dr. José Cleiton Sousa dos Santos, pela paciência, dedicação e por toda ajuda, nesse momento tão importante da minha vida.

Agradeço também a meu colega de turma Wilame da Silva Lima por toda ajuda, pelo apoio nos momentos de dificuldade, e a todos que constituem o grupo do WhatsApp chamado “Parceria Especial. Unilab”, pelas mensagens de apoio e por todo companheirismo que tivemos no decorrer do curso, todos foram importantes nessa caminhada.

Por fim gostaria de agradecer a coordenação do curso pelo apoio e flexibilidade, a todos os professores pelos ensinamentos e saberes compartilhados, e aos tutores que sempre estiveram disponíveis para ajudar.

Sou imensamente grato a instituição Unilab que me proporcionou oportunidades que jamais imaginaria, de tudo que sou muito devo a essa maravilhosa instituição.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Mancala	12
Figura 2	Posição inicial do tabuleiro	13
Figura 3	Como mover as peças exemplo 1	13
Figura 4	Como mover as peças exemplo 2	13
Figura 5	Como capturar as peças	14
Figura 6	Escola de Ensino Fundamental Padre Antônio Crisóstomo do Vale.	15

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Dificuldades encontradas na instituição	16
Gráfico 2 -	Utilização de jogos em sala de aula	31
Gráfico 3 -	Utilização de jogos de tabuleiros nas aulas	32
Gráfico 4 -	Conhecimento dos educadores do jogo Mancala.	33
Gráfico 5 -	A Mancala como possibilidade de implementação do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira.	34
Gráfico 6 -	Contribuição dos jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem.	35
Gráfico 7 -	Possibilidades de aulas interdisciplinares através do jogo Mancala.	36

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AEE	Atendimento Educacional Especializado
PPP	Projeto Político Pedagógica
IH	Instituto de Humanidades
UNILAB	Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	DESENVOLVIMENTO.....	12
2.1	O JOGO MANCALA.....	12
2.2	DADOS SOBRE A ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL PADRE ANTÔNIO CRISÓSTOMO DO VALE	15
2.3	REVISÃO DE LITERATURA.....	17
2.4	METODOLOGIA	23
2.5	PROTOCOLO DE APLICAÇÃO DA INTERVENÇÃO.....	26
2.6	RESULTADOS PARCIAIS E DISCUSÕES.....	28
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
	REFERÊNCIAS.....	40
	ANEXOS.....	43

1 INTRODUÇÃO

A educação brasileira a séculos se restringe a metodologias padronizadas e a conhecimentos homogêneos, refletindo negativamente na sala de aula, através de currículos engessados, com conteúdos centrados nos conhecimentos eurocêntricos. Sobre o eurocentrismo Maia e Farias (2020, p. 586) nos diz que

O eurocentrismo se configurou como sendo uma perspectiva de conhecimento que tem a Europa, os valores e modos de formação de conhecimento europeus como centro da elaboração sistemática epistemológica.

Nesse sentido, a componente de história por muitos anos vem sendo narrada nos livros didáticos por meio de uma visão eurocêntrica, invisibilizando vários povos através de narrativas homogêneas, tornando suas histórias, vivências e culturas subalternas, a uma narrativa excludente. Vale mencionar que por anos, o negro no livro didático era representado de forma caricatural e estereotipado, bem como ocupando cargos inferiores comparado ao homem branco, essa imagem aos poucos está mudando, mas a passos lentos. Como forma de difundir e valorizar o legado cultural das populações afetadas pelo colonialismo e reafirmar suas identidades e culturas, o Governo Federal editou duas Leis: a 10.639, de 2003¹; e a Lei Complementar 11.645, de 2008².

Para JÚNIOR e FERNANDES (2016, p. 04) o ensino sobre a história e a cultura africana encontram algumas barreiras dentre elas:

Os fatores que agravam a ineficácia no processo de ensino e aprendizagem da história africana estão vinculados aos preconceitos adquiridos como resultado de uma sociedade que foi escravista. Essas informações racistas e equivocadas a respeito da temática produzem um efeito tão devastador e alienador, que ao expormos algo novo a respeito da África como sua multiplicidade cultural, muitos estudantes têm dificuldades em acreditar que ali se trata do continente africano.

¹ 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 07 de janeiro de 2022.

² 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/l11645.htm>. Acesso em 07 de janeiro de 2022.

A partir da citação, pode-se compreender que a sociedade brasileira tem suas raízes entrelaçadas com os processos de escravidão, as desigualdades, o preconceito e racismo estão alicerçados em um pensamento datado da época da escravidão, que infelizmente com o tempo fomos naturalizando no nosso subconsciente. Nossos currículos, nossas culinárias, nossas vestimentas, nossa religião, nossa sociedade está sempre perpetuando o pensamento eurocêntrico, de maneira involuntária ou não, isso ocasionou um enraizamento nos nossos pensamentos em relação a história e a cultura africana de tal modo que ao falar sobre África positivamente cause espanto, outro fator que chama bastante atenção é que para muitos o continente africano é um país.

Para romper com esses paradigmas no chão da sala de aula, faz-se necessário buscar metodologias ativas e diferenciadas que contemplem os sujeitos inseridos no ambiente educacional. Para, além disso, buscam-se novas formas de se ensinar e aprender história, rompendo as barreiras deixadas pela educação eurocêntrica que insiste em categorizar e classificar a tudo e a todos. Nessa mesma linha de raciocínio, Nilma Lino Gomes (2012 p.102) diz que

Descolonizar os currículos é mais um desafio para a educação escolar. Muito já denunciemos sobre a rigidez das grades curriculares, o empobrecimento do caráter conteudista dos currículos, a necessidade de diálogo entre escola, currículo e realidade social, a necessidade de formar professores e professoras reflexivos e sobre as culturas negadas e silenciadas nos currículos.

Dentre as várias possibilidades de implementação da história e cultura africana e afro-brasileira nas instituições de ensino, pode-se citar a Mancala, apresentada no decorrer deste trabalho na (Imagem 01). A mesma possibilita a quebra de alguns paradigmas advindas da educação eurocêntrica, promovendo uma educação antirracista, colaborando para a implementação das leis 10.639/03 e a 11.645/08.

Nessa perspectiva, o objetivo geral deste trabalho é utilizar a Mancala como uma ferramenta pedagógica no ensino de história, bem como promover a valorização da cultura africana e afro-brasileira através do jogo de tabuleiro milenar, resgatando traços históricos da cultura africana. Como objetivos específicos, destacam-se: 1 – Estudar a origem da Mancala, bem como suas regras e formas, tendo em vista que a Mancala tem algumas variações; 2 – Confeccionar tabuleiros de Mancala e 3 –

Realizar a culminância para jogar e debater sobre a importância desse jogo e suas contribuições no ensino da história.

Para conseguir atingir tais objetivos o trabalho foi planejado da seguinte maneira: No primeiro momento acontecerá a apresentação do projeto a direção da escola, assim como a todos os educadores da turma escolhida para o desenvolvimento do projeto. O segundo momento seria com os professores da turma para saber se os mesmos aceitariam participar da efetivação da intervenção pedagógica. O terceiro momento seria especificar como se dará o desenvolvimento e fazer ajustes na medida que os educadores da turma forem opinando. O quarto e último momento é a realização da intervenção com os alunos.

A atividade inicialmente foi pensada para ser desenvolvida em uma semana, seriam 04 (quatro) aulas. Saliento que todo o planejamento está aberto a sugestões da escola e dos educadores que participarão, desta maneira a idealização apresentada não se encontra em um modelo rígido, ao contrário é bastante flexível e pode ser facilmente alterado para atender as demandas específicas da escola/alunos/educadores.

A princípio a intervenção didática pedagógica está planejada para acontecer em uma turma de 6º ano, no decorrer deste trabalho a descrevo com mais detalhes. Para que a interculturalidade e a interdisciplinaridade³ aconteça de maneira satisfatória o ideal é que a intervenção aconteça paralelamente com o conteúdo sobre antiguidade, para ser mais específico o conteúdo que se encaixa bem na proposta da mancala é o Egito Antigo, existem alguns pontos importantes que contribuem para a escolha desse conteúdo, primeiro é a relação com a origem do jogo e a localização.

Egito fica no continente africano o que pode ser uma surpresa para muitas pessoas, o segundo é por se tratar de uma civilização hidráulica, que fazia parte da região chamada de crescente fértil, para as civilizações que surgiram nessa região os rios tinham grande importância. A civilização egípcia surgiu as margens do rio Nilo, tinha como base econômica a agricultura, eram politeístas, tinha uma hierarquia social rígida sem mobilidade, e desenvolveram grandes avanços nas técnicas de irrigação, plantação e construções.

³ No tópico 3 Revisão de Literatura apresento a definição de interdisciplinaridade e interculturalidade.

A escolha para se trabalhar essa temática na Escola de Ensino Fundamental Padre Antônio Crisóstomo do Vale, parte da vivência enquanto bolsista do Programa Residência Pedagógica do curso de história na instituição, e perceber que as temáticas que perpassam a história e cultura africana e afro-brasileira não são contempladas. O que se pode perceber é que por vezes há um trabalho individual por parte de alguns professores(as) em abordar tais temáticas no chão da sala de aula, mas de maneira insuficiente/superficial para conseguir de fato implementar as leis 10.639/03 e a 11.645/08.

A metodologia usada neste trabalho está dividida em duas partes, a primeira por meio de pesquisas bibliográficas, no qual foram feitas leituras que colaborassem para fundamentação do referencial teórico. A segunda parte consiste em um estudo de caso, tendo como campo de pesquisa a Escola de Ensino Fundamental Padre Antônio Crisóstomo do Vale, no município de Acarape-CE.

Vale ressaltar que o trabalho será desenvolvido em uma turma de 6º ano A, no turno da manhã, a mesma é composta por 34 alunos, com idades entre 10 e 12 anos. Saliento que a intervenção didático pedagógica objeto central deste trabalho se encontra em perspectivas futuras, situação ocasionada pela pandemia do coronavírus, atualmente a referida turma encontra-se desenvolvendo atividades online por meio do ensino remoto desde janeiro de 2021. Além disso, outro fator que impossibilita a realização imediata da intervenção didático pedagógica é a reforma que a escola está passando para reparo em sua estrutura física.

Diante do exposto será aplicado um questionário contendo 15 questões com os docentes que lecionam a disciplina de história na instituição objetivando compreender e analisar previamente o que os educadores já conhecem sobre o jogo, e também sobre as possibilidades de usá-lo em suas aulas.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 O JOGO MANCALA

As origens da mancala são tão antigas que se perdem no tempo, não existe um consenso sobre suas origens, alguns estudiosos afirmam que esse jogo é o primogênito de todos os jogos de tabuleiro.

A Mancala ou Mankaleh é um jogo de tabuleiro africano, sua origem é datada por “volta de 2000 a.C., há relatos que indicam que esse jogo existe na África há, aproximadamente, 7000 anos, sendo considerado o primogênito de todos os jogos de tabuleiro” (ZUIN; Sant’Ana, 2015, p.10).

No início a mancala tinha um significado místico, estava relacionada aos rituais sagrados. Existiam lugares que somente os homens e os sacerdotes podiam jogar. Alguns estudiosos dizem que a mancala africana é jogada predominantemente por homens enquanto a asiática é jogada predominantemente por mulheres e crianças. Outro fato importante é que nos dias atuais o jogo perdeu o seu caráter mágico e também religioso.

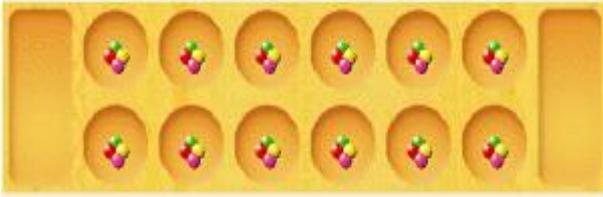


Disponível em: <https://ludoevico.wordpress.com/2017/03/28/jogos-de-mancala/>

Das regras do jogo⁴:

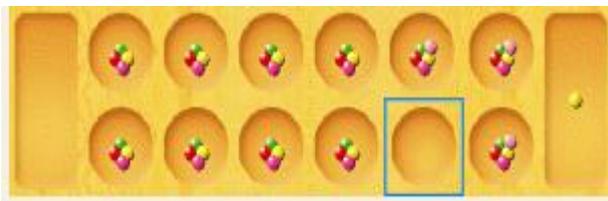
Posição inicial e objetivo do jogo: O jogo passa-se num tabuleiro de 6 x 2 (com duas áreas próprias nos lados) e cada buraco contém 4 contas no início. A imagem seguinte mostra a posição inicial:

⁴ As regras e imagens reproduzidas neste trabalho foram retiradas do site BrainKing, o mesmo possibilita conhecer regras de vários jogos de tabuleiros a citar dama, xadrez e a mancala, conta ainda com a opção jogar online, a qual não obtive sucesso ao tentar jogar a mancala: **BrainKing - Regras do jogo (Mancala)**. Disponível em: <<https://brainking.com/pt/GameRules?tp=103>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

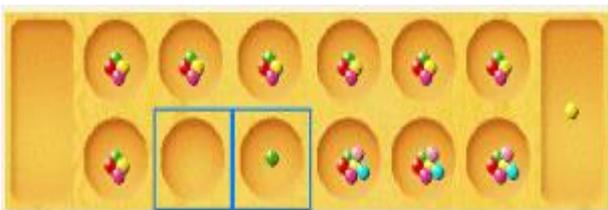


O objetivo do jogo é conseguir mais pontos que o adversário, movendo contas para a própria área ou capturando as contas do adversário.

Como mover as peças: O jogador, na sua vez, clica num buraco (da fila mais perto de si) que tenha pelo menos uma conta. Esta ação retirará todas as contas do buraco selecionado e coloca-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A área do próprio jogador (do seu lado direito) é também usada nesta separação de contas e, quando uma conta lá é colocada, o jogador ganha um ponto. O jogador não pode colocar contas na área do jogador adversário. A imagem seguinte ilustra um exemplo de primeira jogada - o jogador removeu todas as 4 contas do buraco indicado, colocou uma conta em cada uma das quatro posições seguintes (incluindo a sua área) e recebeu 1 ponto:



Se a última conta (da jogada atual) for colocada na própria área, o jogador continua a selecionar outro buraco não vazio. A figura seguinte mostra uma jogada desse género - a seleção do primeiro buraco (o que contém agora uma conta verde) colocou a última conta na área do jogador, portanto ele esvaziou o segundo buraco:



Como capturar as peças: Se a última conta (da jogada atual) for colocada num buraco vazio (no lado do jogador), todas as contas da mesma coluna, na linha

adversária são capturadas e colocadas na área do jogador que fez a jogada. A figura seguinte mostra uma captura - antes e depois:



Como terminar o jogo: O jogo termina quando um dos jogadores não puder fazer a sua jogada - por não haver contas na sua fila. Quando isso ocorre, todas as contas que sobram são adicionadas à pontuação do adversário. O jogador com a maior pontuação ganha o jogo.

A Mancala tem origem na palavra árabe *nagaala* que significa “mover”. Simula o ato de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita. A Mancala pode ser utilizada como recurso pedagógico na disciplina de história porque ela possibilita o resgate da história e da cultura africana, e muito mais que isso, permite perceber que existe uma ancestralidade que nos interliga com o continente africano. Para além disso, a Mancala

desenvolve habilidades na área do raciocínio lógico, pois o jogador deve traçar estratégias de jogo mediante as regras estabelecidas, é também conhecido como “semeaduras” pelo fato de ser jogado com sementes, abrangendo todo um contexto histórico da África relacionado ao período da colheita (SANTOS; DOMINGOS, 2015, p.798).

Desse modo, a mancala além de trabalhar o raciocínio lógico pode despertar nos estudantes curiosidade sobre a história do jogo, possibilitando ao professor(a) trabalhar com os alunos(as) aspectos relacionados ao fator social e cultural, além disso, a mesma permite trabalhar temas que perpassam a valorização da história e cultura africana, afro-brasileira, permitindo que o docente trabalhe de maneira interdisciplinar, uma vez que o jogo remete a temas trabalhados em diversas disciplinas, como ciências, geografia, matemática, história, artes e português.

2.2 DADOS SOBRE A ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL PADRE ANTÔNIO CRISÓSTOMO DO VALE.



Fonte: Michael Guerra

A escola de Ensino Fundamental Padre Antônio Crisóstomo do Vale, localiza-se na rua Odemar de Castro, nº 92, no município de Acarape - CE. Segundo dados da Cidade Brasil, Acarape é uma cidade do Estado do Ceará. O município possui uma área total de 160,3 km². Além disso, o município possui 14 929 habitantes no último censo demográfico de 2010.

No ano de 2021, a instituição escolar atende ao ensino fundamental II do 6º ao 9º ano, nos turnos da manhã e tarde. Tem cerca de 527 (quinhentos e vinte e sete) alunos, destes 318 (trezentos e dezoito) são atendidos no período da manhã e 209 (duzentos e nove) no turno da tarde. Sendo que a maior parte dos alunos pertencem a classe social de baixa renda, os mesmos residem na sede do município e nas localidades vizinhas, a citar Bairro São Francisco, Bairro São Benedito, Acentamento e Tanques.

Segundo o Projeto Político Pedagógico da instituição (2021), o corpo administrativo é formado por um núcleo gestor composto por (01 diretora, 02 coordenadoras pedagógicas e 01 secretário), 01 merendeira, 04 auxiliares de serviços gerais, 02 porteiros e 02 vigias (diurno/noturno) e 24 professores, sendo 04 efetivos e 20 temporários.

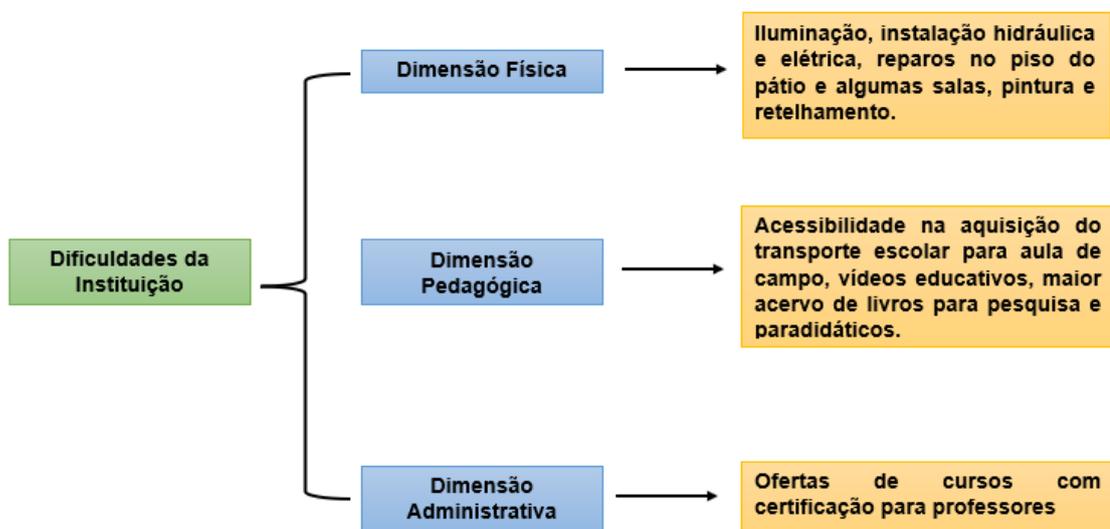
No que consiste a formação dos(as) professores(as) da referida instituição, pode-se afirmar que todos os 24 docentes são graduados em suas respectivas áreas

de formação, além disso 19 possuem especialização lato sensu, 01 professor possui mestrado e nenhum professor(a) possui doutorado.

No que se refere a quantidade de salas, pode-se constatar que a mesma possui 19 salas em funcionamento, todas climatizadas, mas, existem salas que se encontram com os equipamentos de ar quebrados. Na instituição há 05 salas que estão desativadas por falta de manutenção. No total a escola possui 24 salas. As salas em funcionamento estão distribuídas da seguinte maneira: São 12(doze) salas de aula, 1(uma) sala de gestão, 1(uma) sala destinada a diretoria, 1(uma) sala para os professores, 1(uma) sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE, 1(uma) sala destinada a mediação escolar e 1(uma) sala destinada a todos os projetos escolares. A escola conta com 3(três) banheiros, 2(dois) para os alunos, masculino e feminino, e 1(um) para os docentes, sendo que o dos professores também é utilizado por discentes deficientes.

A escola também conta com 1 (uma) biblioteca, muito simples que fica em uma sala pequena, contendo um acervo bastante limitado, os livros são organizados por áreas do conhecimento e por gênero literário. Os alunos têm acesso aos livros podendo pegá-los emprestados. No que se refere às dificuldades encontradas na instituição, pode-se organizar essas dificuldades em três dimensões, a citar: física, pedagógica e administrativa, logo exposta no gráfico abaixo.

Gráfico 1: Dificuldades da escola



A partir do gráfico acima, pode-se observar as três dimensões e suas respectivas dificuldades. Vale frisar que a referida instituição no ano de 2021 está passando por uma reforma em sua estrutura física, hidráulica e elétrica. Tal reforma visa o bem estar dos discentes, bem como de todos os funcionários da referida instituição.

2.3 REVISÃO DE LITERATURA

A educação brasileira durante muito tempo esteve, ou “está”⁵, baseada dentro da perspectiva eurocêntrica, cheia de narrativas e verdades ditadas pela Europa. Nesse sentido tudo aquilo que se distanciava dessas narrativas estavam fadadas a negligência, tornando-se irrelevante no processo educacional, perpetuando a ideia de que todos os saberes não advindos da Europa seriam inferiores.

Sobre o eurocentrismo e a ideia da Europa como referência mundial na construção de uma sociedade moderna Freitas, (2010, p.04) faz a seguinte afirmação

O eurocentrismo corresponde a uma expressão que emite a ideia no mundo como um todo de que a Europa e seus elementos culturais são referência no contexto de composição de toda sociedade moderna. De acordo com diversos estudiosos e analistas essa perspectiva se mostra como uma doutrina que toma a cultura europeia como a pioneira da história, dessa forma se enquadra como uma referência mundial para todas as nações, como se apenas a cultura Europeia fosse útil e verdadeira.

No ambiente educacional podemos perceber isso nitidamente seja através das narrativas contidas nos livros didáticos, seja nas práticas pedagógicas baseada em modelo universal, que não leva em consideração a realidade dos educandos e do lugar onde se está ensinando, esse é o ideal eurocêntrico, ditando um modelo padrão de educação, que não permite pensar em estratégias de ensino diferenciados para atender as demandas específicas de determinados lugares e grupos minoritários.

⁵ Sobre essa questão, saliento que se necessita de um estudo mais profundo, o que requer mais tempo, por esse motivo no momento detenho-me a citá-la entre aspas como forma de limitar seu significado de maneira mais superficial.

Dentro dessa perspectiva, a escola serviu e “serve” como meio para a continuidade e expansão de vários estigmas, reafirmando todos os ideais europeus em detrimento dos demais. Nos dias atuais, através das lutas realizadas por diversos grupos, como negros, mulheres, indígenas, de gêneros dentre outros, exigindo um lugar que os permitam falar, e se colocarem como atuantes na sociedade, podemos perceber nas sociedades algumas importantes conquistas. Embora ainda sejam poucas, elas são de extrema importância para que de fato consigamos combater os estigmas construídos e cultivados por anos através dos ideais europeus. Os movimentos sociais e sua força de movimentar um grande número de pessoas são um dos principais responsáveis por algumas conquistas na luta contra a hegemonia do conhecimento eurocêntrico, que insiste em demonizar tudo aquilo que lhe é diferente.

Assim como as escolas serviram e servem para a propagação do pensamento eurocêntrico, também devem e “estão” contribuindo para a desconstrução dos saberes homogêneos e construindo novos saberes, minimizando as diferenças e estereótipos para com os grupos minoritários. A introdução obrigatória do ensino de História da África e das culturas afro-brasileiras nas escolas da educação básica é uma das medidas adotadas para romper com os currículos padronizados com o ideal europeu, que invisibiliza a história de todos aqueles que estivessem fora do continente. Sobre a introdução obrigatória desses conteúdos nas escolas básicas Nilma Lino Gomes, (2012, p.100) nos diz que:

Ela exige mudança de práticas e descolonização dos currículos da educação básica e superior em relação à África e aos afro-brasileiros. Mudanças de representação e de práticas. Exige questionamento dos lugares de poder. Indaga a relação entre direitos e privilégios arraigada em nossa cultura política e educacional, em nossas escolas e na própria universidade. (GOMES, 2012, p.100)

A obrigatoriedade da introdução do ensino voltado para as temáticas africanas e afro-brasileiras não são o suficientes, precisamos antes de tudo descolonizar nossos currículos como a autora citada nos diz, devemos mudar as representações, as práticas adotadas em sala de aula, exige que façamos questionamentos sobre os lugares de poder, e logicamente questionar as relações de privilégios e poderes em todas as esferas sociais, e acima de tudo fazer questionamentos sobre nosso sistema educacional.

O combate ao racismo, às desigualdades sociais e aos estigmas relacionados à cultura africana e afro-brasileira é uma luta de todos e deve estar presente nos currículos escolares, e em todas as áreas do conhecimento. Focando minha discussão e críticas em específico ao ensino de História, é importante salientar que cabe aos profissionais da área ir além da leitura de trechos do livro didático, e da exigência da memorização de informações, sem nenhum tipo de criticidade, sem fazer nenhuma relação com a realidade dos educandos.

Desse modo, é de suma importância que os educadores proporcionem/permitam ou desenvolvam o diálogo nas aulas sobre essas temáticas uma vez que

O ato de *falar sobre* algum assunto ou tema na escola não é uma via de mão única. Ele implica respostas do “outro”, interpretações diferentes e confrontos de idéias. A introdução da Lei nº 10.639/03 – não como mais disciplinas e novos conteúdos, mas como uma mudança cultural e política no campo curricular e epistemológico – poderá romper com o silêncio e desvelar esse e outros rituais pedagógicos a favor da discriminação racial. (GOMES, 2012 p.105)

Dessa maneira, é importante proporcionar o diálogo durante as aulas sobre as temáticas introduzidas pela Lei nº 10.639/03, permitindo o confronto de ideias, as interpretações diferentes, uma vez que a lei não introduziu novos conteúdos nos currículos, ela exigiu uma mudança no modo como os conteúdos sobre essas temáticas eram negligenciadas nas aulas. Sobre isso Nilma Lino Gomes faz o seguinte relato

Mas o trato da questão racial no currículo e as mudanças advindas da obrigatoriedade do ensino de História da África e das culturas afro-brasileiras nos currículos das escolas da educação básica só poderão ser considerados como um dos passos no processo de ruptura epistemológica e cultural na educação brasileira se esses não forem confundidos com “novos conteúdos escolares a serem inseridos” ou como mais uma disciplina. Trata-se, na realidade, de uma mudança estrutural, conceitual, epistemológica e política. (GOMES, 2012 p. 106)

O que existe por parte da lei não é uma mudança dos conteúdos a serem trabalhados nas escolas, mas, uma mudança cultural e política na elaboração dos currículos escolares, que a longo prazo poderá acabar com os silêncios e as negligências existentes para com essas temáticas, a longo prazo poderemos elaborar

práticas pedagógicas que colaborem com o debate sobre a discriminação racial como parte intrínseca do currículo escolar.

Logicamente para isso deveremos também estarmos preparados para ouvir o outro, entender que o falar sobre o outro é uma mão de via dupla, que gera tensões, divergências e que para que haja de fato uma mudança estrutural como proposta pela legislação, todas essas problemáticas são necessárias, Nilma nos diz que

Nesse sentido, a mudança estrutural proposta por essa legislação abre caminhos para a construção de uma educação anti-racista que acarreta uma ruptura epistemológica e curricular, na medida em que torna público e legítimo o “falar” sobre a questão afro-brasileira e africana. Mas não é qualquer tipo de fala. É a fala pautada no diálogo intercultural. E não é qualquer diálogo intercultural. É aquele que se propõe ser emancipatório no interior da escola, ou seja, que pressupõe e considera a existência de um “outro”, conquanto sujeito ativo e concreto, com quem se fala e de quem se fala. E nesse sentido, incorpora conflitos, tensões e divergências. Não há nenhuma “harmonia” e nem “quietude” e tampouco “passividade” quando encaramos, de fato, que as diferentes culturas e os sujeitos que as produzem devem ter o direito de dialogar e interferir na produção de novos projetos curriculares, educativos e de sociedade. Esse “outro” deverá ter o direito à livre expressão da sua fala e de suas opiniões. (GOMES, 2012 p.105).

O professor de História deve sempre relacionar o conteúdo das aulas com vida dos aprendentes, dando sentido e integrando o que é ensinado com o que é vivido, os fazendo repensar e analisar os lugares que pertencem, seus desafios e lutas por visibilidade, a valorização dos saberes adquiridos durante a vida, conscientizando que a luta pelo reconhecimento dos saberes negligenciados, é uma questão humanitária e que, portanto, é de interesse de todos, não apenas daqueles que pertencem aos grupos ditos minoritários.

É necessário antes de qualquer tentativa de debater sobre essas questões, que exista verdadeiramente o interesse e que se acredite na importância e na necessidade de luta pelo reconhecimento de todos aqueles que foram invisibilizados pelos saberes eurocêntricos. Falar por falar, de alma vazia é apenas a reprodução de conteúdo, e isso o modelo colonizador europeu dos currículos já faz. Somente a desconstrução do imaginário europeu que nos foi imposto por anos, permitirá que novas histórias sejam

contadas e novos conhecimentos surjam com as mesmas validades dos advindos da Europa.

Nosso sistema educacional, assim como as metodologias trabalhadas nas escolas estão estreitamente ligados ao modelo Ocidental, seus conteúdos e práticas na grande maioria das vezes não condizem com a realidade que estamos inseridos, carregam consigo estigmas que negligenciam nossa história e todas as formas de conhecimento que fogem do berço europeu.

Uma das maneiras de romper com essas problemáticas é através de metodologias de ensino que sejam interdisciplinares e interculturais. Fazenda (2011, p.22-23) afirma que:

[..] Além do desenvolvimento de novos saberes, a Interdisciplinaridade na educação favorece novas formas de aproximação da realidade social e novas leituras das dimensões socioculturais das comunidades humanas.

Ainda nessa mesma linha de raciocínio a autora nos alerta sobre as múltiplas possibilidades de se definir a interdisciplinaridade, segundo ela:

O termo “interdisciplinaridade” não possui ainda um sentido único e estável. Trata-se de um neologismo cuja significação nem sempre é a mesma e cujo papel nem sempre é compreendido da mesma forma. (FAZENDA, 2011, p. 51)

Embora o termo interdisciplinaridade não possua um sentido único, Silva (2019, p, 03) faz a seguinte definição:

[...] interdisciplinaridade é a inter-relação entre as disciplinas, que trabalham de maneira conjunta, e não existe supervalorização de nenhuma, a relação existente entre elas é a de auxiliar no desenvolvimento de ambas com um único propósito, o avanço dos alunos.

Seguindo o debate sobre as possibilidades de romper com o ideal eurocêntrico dos currículos escolares, além do uso de metodologias interdisciplinares também devemos estar atentos às metodologias interculturais que segundo Radeck (2009, p. 9795):

[...] se caracteriza como um processo que implica em uma relação entre pessoas de diferentes contextos que caracterizam o seu viver cotidiano, os quais se apóiam na historicidade das pessoas e do grupo.

A dinâmica relacional se dá numa perspectiva de trocas de saberes e de bens tanto culturais quanto materiais, e ela se organiza como processo de negociações que caracterizam a vida em sociedade.

O autor aponta que a interculturalidade, procura entender como acontece o processo de hibridação que se dá por meio do contato entre diferentes culturas e dos indivíduos que as vivenciam e as promovem. A interculturalidade preocupa-se com os fundamentos da cultura, da identidade, da homogeneidade, da diversidade e a multiculturalidade, ela está mais voltada para as relações sociais dos indivíduos em sociedade, as questões do cotidiano.

Já interdisciplinaridade tem como base a complexidade dos saberes, na relação entre as áreas do conhecimento e a construção do conhecimento através do diálogo entre saberes distintos. Outro fato importante sobre a interdisciplinaridade é que:

A interdisciplinaridade transforma a relação professor/aluno de vertical para horizontal, o diálogo está sempre presente e a busca de compreensão do cotidiano do aluno aproxima ainda mais essas duas classes educacionais, educadores e educandos. (SILVA, 2019, p.04)

O que ambas têm em comum é a potencialidade de conduzir a quebra do ideal eurocêntrico, tanto na produção dos saberes escolares como nos costumes predominantes na sociedade, acabar com a ideia de modelo ideal, sugerindo uma valorização das diferenças como algo positivo e necessário, tanto para o bem estar social quanto para a produção dos saberes dos grupos minoritários.

Compreendendo a importância da interculturalidade e da interdisciplinaridade no processo de ensino e aprendizagem, para a quebra de vários estigmas criados pela hegemonia do conhecimento eurocêntrico na construção do currículo escolar, é necessário que os educadores tenham sempre precauções ao fazer os recortes para a elaboração das aulas, dando o máximo de atenção às questões que são negligenciadas pelos saberes eurocêntricos, como compreender os diferentes saberes, desmistificar a questão da cor da pele, a negação de diferentes culturas e seus respectivos costumes, as questões de gênero e diversos outros assuntos que frequentemente são negligenciados.

2.4 METODOLOGIA

Para que os objetivos dessa pesquisa sejam alcançados, a metodologia se dará de duas maneiras, no primeiro momento será bibliográfica, ou seja, foram realizadas pesquisas e leituras para a construção do referencial teórico. Esta etapa é de suma importância, uma vez que a pesquisa bibliográfica “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2008, p. 21).

Nesta mesma linha de raciocínio Sousa et al (2021, p. 65) afirma que a pesquisa bibliográfica permite

pesquisador buscar obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada. Ela nos auxilia desde o início, pois é feita com o intuito de identificar se já existe um trabalho científico sobre o assunto da pesquisa a ser realizada, colaborando na escolha do problema e de um método adequado, tudo isso é possível baseando-se nos trabalhos já publicados.

A partir das citações acima, pode-se compreender que na pesquisa bibliográfica o pesquisador(a) busca informações/assuntos/temas em trabalhos já publicados, e isso foi o que foi feito nesta pesquisa, buscar informações de autores que estudam e pesquisam sobre os temas elencados neste trabalho.

A segunda etapa consiste na realização de um estudo de caso, que segundo Clemente Júnior (2012), o

estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo no seu contexto de vida real, mesmo que os limites entre o fenômeno estudado e o contexto não estejam claramente definidos (CLEMENTE JÚNIOR, 2012, p. 03).

Branski et al (2004, p.01) corrobora com as ideias de Clemente Júnior ao afirmar que

o estudo de caso é um método de pesquisa que utiliza, geralmente, dados qualitativos, coletados a partir de eventos reais, com o objetivo de explicar, explorar ou descrever fenômenos atuais inseridos em seu próprio contexto.

Dessa forma, o estudo de caso será realizado na Escola de Ensino Fundamental Padre Antônio Crisóstomo do Vale. Localizada na Rua Odemar de Castro, nº 92, centro do município de Acarape - CE. O projeto didático pedagógico

será desenvolvido na turma de 6º Ano A, no turno da manhã, composta por 34 alunos, sendo 16 meninas e 18 meninos, com faixa etária entre 10 a 12 anos.

Para além disso, foi realizado a aplicação de um questionário semiaberto contendo 15 questões com os 05 educadores da instituição que lecionam a componente de história. Essa etapa é de suma importância, uma vez que o questionário

são constituídos contendo perguntas que permitem a coleta de dados complexos, variados e em maior número por serem de aplicação e preenchimento rápido e objetivo, proporcionando maior uniformidade nas respostas (CARVALHO, 2017, p.01).

Nesta mesma linha de raciocínio Marconi e Lakatos, (1999, p.100) escrevem

O questionário é um instrumento desenvolvido cientificamente, composto de um conjunto de perguntas ordenadas de acordo com um critério predeterminado, que deve ser respondido sem a presença do entrevistador.

Neste sentido, as três primeiras questões estavam voltadas para informação pessoal do entrevistado(a), logo abaixo exponho.

1. Qual seu nome?
2. Sexo?
3. Qual sua formação?

Vale mencionar que os entrevistados receberam nomes fictícios para o sigilo da pesquisa e para o sigilo do entrevistado(a). As questões 04, 05 e 06 estavam voltadas para o local de trabalho, a(s) disciplina(s), bem como as turmas que lecionam, logo abaixo exposto.

4. Qual(is) disciplina(s) você ministra?
5. Qual(is) turma(s) você ministra aula?
6. Qual o nome da(s) escola(s) no qual você trabalha? Caso trabalhe em mais de uma escola, detalhe os níveis fundamentais I, II ou ensino médio.

As referidas questões são de extrema importância, uma vez que serão identificados o perfil do educador(a), a escola no qual o mesmo está inserido e o público alvo no qual o mesmo está atuando. As questões subsequentes (07, 08 e 09)

estavam voltadas para a utilização de jogos pedagógicos no chão da sala de aula. Logo abaixo demonstro.

7. Você costuma utilizar jogos em suas aulas? () Sim () Não
8. Já utilizou jogos de tabuleiros durante suas aulas? () Sim () Não
9. Se sua resposta anterior tiver sido SIM, diga qual? _____

É relevante as referidas questões, pois a utilização de jogos pedagógicos possibilita despertar nos discentes o sentimento de liderança, autonomia, criticidade, criatividade e respeito. Konrath et al (2005, p.06) corrobora com esse pensamento ao afirmar que “o jogo proporciona ao sujeito, além do divertimento o favorecimento do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”.

Sobre os benefícios dos jogos educativos no chão da sala de aula Fialho escreve

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2008, p.02).

Neste sentido, é de suma importância que educadores utilizem jogos educativos em sala de aula de modo a proporcionar o ensino e aprendizagem através desses jogos, bem como permitir que os discentes coloquem em prática o que foi apreendido na teoria.

As questões 10, 11, 12, 13, 14 e 15 estão voltadas para a implementação da Mancala como uma ferramenta pedagógica no ensino de história. Logo abaixo demonstro.

10. Você já ouviu falar no jogo africano chamado de Mancala? () Sim () Não
11. Você acha que a Mancala pode ser utilizada para o ensino de história?
12. Você acha que a Mancala possibilita a implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira? () Sim () Não
13. Em sua opinião, o uso de jogos educativos nas escolas contribui de maneira positiva no processo de ensino aprendizagem? () Sim () Não

14. Você acredita que seja possível através de um jogo de tabuleiro como a mancala se trabalhar aulas interdisciplinares? Por exemplo, história, matemática, português, geografia, ciências e etc. () Sim () Não
15. Você reconhece os jogos como uma atividade lúdica no contexto educativo? E que junto com a interdisciplinaridade e a interculturalidade possibilitam práticas educativas que permitam aos alunos a se tornarem autônomos e críticos? Justifique.

As referidas questões têm por objetivo compreender as concepções que os professores(as) têm sobre a Mancala e suas potencialidades no ensino de história. Vale destacar que todas as análises e discussões sobre as questões elencadas neste tópico serão respondidas no tópico seguinte.

2.5 PROTOCOLO DE APLICAÇÃO DA INTERVENÇÃO

Sobre a organização da intervenção didática pedagógica:

O professor de história daria uma aula sobre o surgimento da civilização egípcia, e suas principais características, para que os alunos entendam o contexto ao qual a maioria das sociedades antigas estavam inseridas, após isso daríamos início ao uso do jogo mancala como ferramenta pedagógica no ensino de história. Essa aula teria duração de 02 horas/aula

Considerando que os professores da turma aceitem participar da intervenção a mesma estará organizada da seguinte maneira:

A descrição a seguir serve como explicação didática sobre como o jogo mancala pode ser usado como ferramenta pedagógica no ensino de história, como o trabalho tem como base o ensino interdisciplinar e intercultural, descrevo com detalhes a maneira como as diferentes disciplinas podem ser inseridas na efetivação da intervenção, a ideia é trabalhar o jogo como objeto central demonstrando suas potencialidades em diferentes áreas do saber. Desse modo saliento que toda idealização foi pensada como possibilidade a partir do jogo mancala, e toda descrição segue como um modo didático de representar tais possibilidades, assim é importante explicitar que todo o planejamento se dá a partir da mancala, sendo ela o objeto central deste trabalho. Outro fato importante é que no decorrer de todas as etapas o idealizador do trabalho estará envolvido, a participação dos professores é apenas uma possibilidade, caso não queiram participar todas as etapas serão desenvolvidas pelo idealizador.

Primeiro o professor de história, português e matemática apresentam o jogo aos alunos, o professor de história relata a origem do jogo, contextualizando com o conteúdo estudado anteriormente e os relacionando com a realidade dos alunos, o professor de português apresentara as regras e algumas variações do jogo em outras regiões do continente africano, explicando que as diferenças entre os jogos acontecem por causa das variações linguísticas e culturais, o professor de matemática menciona a importância da etnomatemática⁶ para as primeiras civilizações e como ela é importante para se jogar a mancala, para isso imaginamos que possa ser usada uma aula de 03 horas/aulas.

A segunda parte se dará com a participação do professor de geografia e ciências, o professor de geografia apresenta a localização do Egito, mostrando que fica no continente africano, nesse momento é importante apresentar o mapa atual do continente para que os alunos percebam a extensão territorial, dentre outras características, como as variações linguísticas e culturais, o professor de ciência apresentaria os principais métodos de plantação, uso do solo e dos rios pelos egípcios, dando ênfase nos principais produtos cultivados e a importância deles, fazendo a relação com os métodos atuais. A mancala é um jogo que simula o ato de plantar e colher, a agricultura era a base da civilização egípcia, por isso é importante contextualizar os fatos acima para que os alunos compreendam a relação do jogo com o conteúdo, pensamos que para essa apresentação também seja necessária uma aula de 03 horas/aulas.

A terceira parte se daria com a participação dos professores de educação religiosa e arte, o professor de educação religiosa destacaria as principais características dos ritos religiosos dos povos egípcios destacando que eram politeístas, e mencionará algumas religiões que existem no continente africano nos dias atuais, para que os alunos saibam que existem outras religiões, nessa parte a

⁶ A Etnomatemática consiste em compreender e valorizar a existência da matemática vivenciada na prática por artesãos, pescadores, pedreiros, costureiras, comerciantes ambulantes, entre outros, em sua própria leitura de mundo por meio dessa ciência. Disponível em:

<<https://educacaointegral.org.br/glossario/etnomatematica/#:~:text=Neste%20entendimento%2C%20a%20Etnomatem%C3%A1tica%20consiste,mundo%20por%20meio%20dessa%20ci%C3%Aancia.>>. Acesso em: 20 jan. 2022.

ideia não é descrever as diferentes religiões, apenas demonstrar que existe uma diversidade. O professor de artes mostraria o passo a passo de como fazer com material recicláveis o jogo mancala, nessa aula espera-se que os professores montem um tabuleiro junto com os alunos e solicite que se for possível os mesmos tragam na aula seguinte os materiais necessários, sementes como feijão, milho, fava ou qualquer outra, tragam também uma bandeja de ovos vazia, o ideal é que seja aquela bandeja que vem com 20 ou 30 avos, aquela menor que vem apenas com 6 unidade não é tão adequada, o restante do material como tesoura sem ponta e cola pode-se usar da escola se disponível. Para a efetivação dessa parte acreditamos que seja necessária uma aula completa de 04 horas/aula. Essa parte é importante para que os alunos consigam compreender que a mancala retratava para os povos egípcios/africanos a realização de um exercício do cotidiano, que era plantar e colher e a relação das divindades com a fartura, basta lembrar que os eventos naturais estavam relacionados a vontade dos deuses.

A quarta e última parte seria uma aula coletiva, todos os professores juntos, assim conseguiríamos em tempo hábil confeccionar com os alunos tabuleiros do jogo e jogar algumas partidas. O tempo estipulado para essa última parte será de 04 horas/aulas. Existindo a possibilidade podemos abrir a atividade para toda a escola em outro momento, tendo como ajudantes os alunos da turma em que a intervenção foi aplicada.

A divisão de conteúdo entre os professores e suas respectivas disciplinas é simbólica, essa organização foi pensada desta maneira para facilitar a compreensão da apresentação do desenvolvimento do trabalho. É importante que exista o diálogo natural entre as diferentes áreas do conhecimento, assim, todos os educadores envolvidos podem transitar entre sua área de formação e todas as outras.

2.6 RESULTADOS PARCIAIS E DISCUSÕES

Para que fosse possível conhecer o que os professores de História da instituição de ensino sabiam sobre o jogo mancala no período de 03 a 07 de janeiro

de 2022 foi disponibilizado via Google Forms⁷ o questionário contendo 15 perguntas, para que os educadores da Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale respondessem. Dentre os objetivos do questionário estava, traçar o perfil dos educadores, compreender a noção que os professores(as) tem sobre o jogo Mancala assim como sua potencialidade no ensino de história.

Logo os resultados mencionados neste trabalho não se referem a implementação da intervenção com os alunos, apenas sobre o conhecimento dos professores em relação ao jogo.

Saliento que o questionário foi disponibilizado para os 05 docentes que ministram a componente de história na instituição, mas apenas 04 responderam. Após a aplicação e resolução do questionário pelos docentes foi realizada a análise e discussões, em seguida foi feito levantamento dos possíveis resultados.

Os educadores que participaram da pesquisa foram: uma docente do sexo feminino, graduada em história, a mesma também é pós graduada mais não especificou qual área. Leciona as componentes de história e geografia do 6º ao 9º do fundamental II, em duas instituições de ensino, a citar: Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale no município de Acarape, e Escola de Educação Básica Municipal São Francisco no município de Guaiúba. Nesta pesquisa a denominei de **D1**.

O segundo docente é do sexo masculino, licenciado em história e bacharel em humanidades. Leciona as componentes de história e geografia do 6º ao 9º do fundamental II, em duas instituições de ensino, Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale e Escola Antônio Correia de Castro, ambas na cidade de Acarape. Nesta pesquisa o nomeei de **D2**.

A terceira docente é do sexo feminino, licenciada em história e bacharel em humanidades. Leciona os componentes de história e geografia nas turmas de 9º do

⁷O Google Forms é um aplicativo gratuito que permite ao usuário criar e gerenciar pesquisas e formulários de preenchimento online, o que pode ser útil em diversos meios, como escolar, acadêmico, profissional ou comercial. E é devido a essa possibilidade de coletar feedbacks e informações que o serviço cresce cada vez mais em popularidade. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/como-usar-o-google-forms-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

fundamental II, na Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale no município de Acarape. Nesta pesquisa o denominei de **D3**.

O quarto educador é do sexo masculino, graduado em Ciências da Natureza. Leciona disciplinas de matemática, história e geografia nas turmas de 7° e 8° ano do fundamental II, na Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale no município de Acarape. Nesta pesquisa o intitulei de **D4**.

Como mencionado anteriormente, a escola foco deste trabalho conta com 05 educadores lecionando a disciplina de história, mas, apenas 04 responderam ao questionário.

A denominação de **D1**, **D2**, **D3** e **D4** se faz importante nesta pesquisa, para que não seja revelada em hipótese alguma a identidade dos sujeitos envolvidos. Respeitando os métodos e os procedimentos éticos da pesquisa.

Saliento que o questionário aplicado continha questões objetivas e abertas, é importante observar que as perguntas objetivas estão representadas através de gráficos, já as perguntas abertas trazem a transcrição integral das respostas dos docentes. Alerto também que o complemento feito nas análises das respostas dos gráficos se fez necessários para que acontecesse um diálogo entre a experiência do pesquisador com o uso do jogo em uma oficina e o conhecimento adquirido na pesquisa bibliográfica durante a elaboração deste trabalho.

Quando perguntados se: *Você costuma utilizar jogos em suas aulas?* Das 4 respostas, 03 professores afirmam que sim, totalizando 75% (Setenta e cinco por cento) e 01 professor respondeu que não, totalizando 25% (Vinte e cinco por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 2: Utilização de jogos em sala de aula.



Fonte: Autor (2022)

A partir das análises do gráfico acima é de fundamental importância que os(as) professores utilizem em sala de aula jogos educativos de modo a proporcionar o processo de ensino aprendizagem, além de despertar aspectos relacionados aos fatores social, cultural e afetivo.

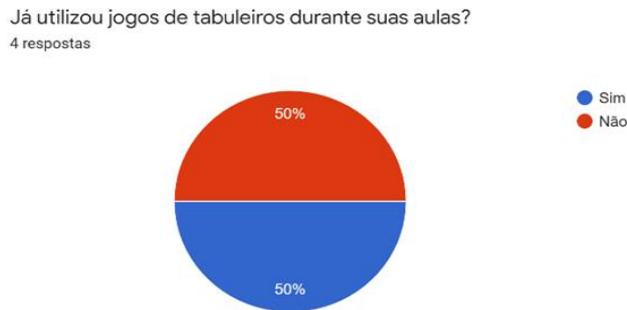
Sobre a utilização de jogos educativos em sala de aula de aula Fernandes (2010, p.09) afirma que

A utilização de jogos no ambiente escolar trás muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

A partir da citação de Fernandes, compreende-se a necessidade da utilização de jogos educativos em sala de aula, uma vez que os discentes estarão colocando em prática o que foi apreendido através da explanação teórica por parte do educador(a), também estarão despertando o sentimento de empatia, liderança e reciprocidade, criatividade e criticidade. Vale ressaltar que é dever do(a) professor(a) coadunar os jogos educativos com o contexto social no qual os(as) alunos estão inseridos, pois só assim a teórica aliada aos jogos educativos (prática) apresentou maior relevância e significância na vida do estudante.

Um dos jogos educativos que o docente poderá utilizar em sala de aula são os jogos de tabuleiro. Neste sentido, quando perguntados se: *Já utilizou jogos de tabuleiros durante suas aulas?* Das 4 respostas, 02 professores afirmam que sim, totalizando 50% (Cinquenta por cento) e 02 professores responderam que não, totalizando 50% (Cinquenta por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 3: Utilização de jogos de tabuleiros nas aulas.



Fonte: Autor (2022)

Vale mencionar que na próxima questão (Questão 09) os educadores poderiam dizer quais jogos de tabuleiro os mesmos já utilizaram em sala de aula. Dentre as respostas obtidas, pode-se mencionar: Jogo da memória, quadro mágico e baralho. Dessa maneira, é essencial e urgente a utilização dessas metodologias (jogos educativos/gamificação), pois tal metodologia tem como objetivo promover

o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa se concentrar para elaborar estratégias e entender como os elementos dos jogos se relaciona. Também desenvolvem várias atividades cognitivas, como a resolução de problemas, tomada de decisão, reconhecimento de padrões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico (FERNANDES, 2010, p.19).

Nesta mesma linha de raciocínio Silveira e Barone (2003, p.18) declaram que

os jogos educacionais podem explorar diversos aspectos, tais como, explorar a ludicidade com jogos de exercícios simbólicos e de construção; favorecer a aquisição de condutas cognitivas a partir de jogos que apelam para o raciocínio prático, a discriminação e a associação de idéias; ajudar no desenvolvimento de habilidades funcionais com a utilização de jogos que exploram a aplicação de regras, a localização, a destreza, a rapidez, a força e a concentração; propiciar atividades sociais onde a realização das atividades pode ser desde as individuais até as de participação coletiva em busca da

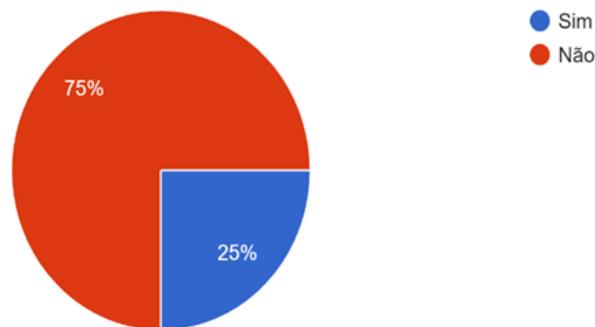
socialização; auxiliar na aquisição de condutas afetivas através de jogos que ajudam a desenvolver a confiança, a autonomia e a iniciativa.

Dentre alguns jogos de tabuleiro que existem e que permitem a corroboração/implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira em sala de aula está a Mancala. Esta foi a próxima questão indagada aos professores(as): *Você já ouviu falar no jogo africano chamado de Mancala?* Das 4 respostas, 03 professores afirmam que não, totalizando 75% (Sessenta e cinco por cento) e 01 professor respondeu que sim, totalizando 25% (Vinte e cinco por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 4: Conhecimento dos educadores do jogo mancala.

Você já ouviu falar no jogo africano chamado de Mancala?

4 respostas



Fonte: Autor (2022)

A partir das análises do gráfico acima, constata-se que a maioria dos educadores não têm conhecimento sobre o jogo milenar Mancala, e não sabem como utilizar tal ferramenta, tal afirmação é comprovada nas duas questões subsequentes (Questão 11 e 12).

Na questão 11 na qual foi indagado aos docentes: *Você acha que a Mancala pode ser utilizada para o ensino de história?* A seguir listo as respostas na íntegra obtidas:

D1: Acredito que sim.

D2: A própria história do jogo que remonta a mais de 2 mil anos e por fazer parte de outras culturas torna muito rica a sua utilização.

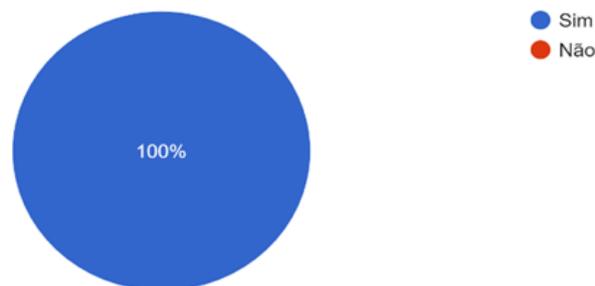
D3: Pode, mas nunca usei.

D4: Sim.

Já na questão 12 foi perguntado: *Você acha que a Mancala possibilita a implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira?* Os 04 professores afirmam que sim, totalizando 100% (Cem por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 5: A Mancala como possibilidade de implementação do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira.

Você acha que a Mancala possibilita a implementação do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira?
4 respostas



Fonte: Autor (2022)

A partir das respostas dos entrevistados e das análises do gráfico 4, pode-se observar que os mesmos não sabem utilizar tal jogo didático, isso é comprovado na fala dos educadores **D1**, **D3** e **D4**. Além disso, há uma contradição na fala dos entrevistados da questão 10 com a questão de 12 no qual afirma que a Mancala pode ser utilizada como uma ferramenta pedagógica para a implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira.

Desse modo, faz-se necessário que os mesmos, inicialmente se aprofundem sobre a temática, ou melhor, no jogo para que posteriormente possa utilizá-la em sala de aula de modo corroborar o ensino de história e cultura africana e afro-brasileira, bem como a implementação da Lei de número 10.69/03. Os mesmos ainda podem buscar qualificação na área, através de formações continuadas, cursos, palestras e

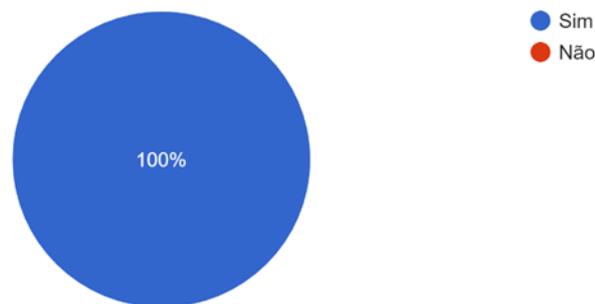
oficinas que contemplem tal temática, bem como participar de congressos e eventos no qual o tema Mancala esteja colocado em questão.

Neste sentido, pode-se perceber que a utilização da gamificação em sala de aula ajuda no processo de ensino e aprendizagem. Este assunto foi tema da décima terceira questão no qual foi indagada aos professores(as): *Em sua opinião, o uso de jogos educativos nas escolas contribui de maneira positiva no processo de ensino e aprendizagem?* Os 04 professores afirmam que sim, totalizando 100% (Cem por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 6: Contribuição dos jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem.

Em sua opinião, o uso de jogos educativos nas escolas contribui de maneira positiva no processo de ensino e aprendizagem?

4 respostas



Fonte: Autor (2022)

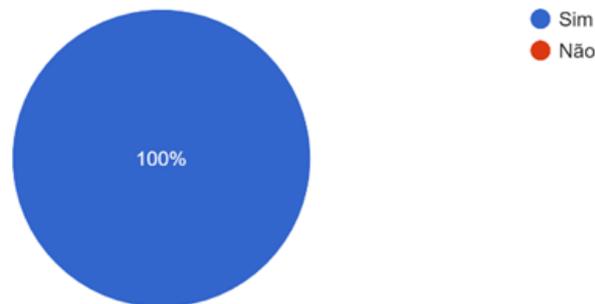
Analisando a resposta dos educadores, chegamos à conclusão que todos concordam que o uso de jogos educativos contribui de maneira positiva no processo de ensino e aprendizagem, mas, é importante percebermos que quando perguntados sobre a utilização de jogos nas aulas nem todos responderam que os utilizavam, o que nos remete a fazer uma reflexão sobre quais os empecilhos encontrados no uso dos jogos como ferramenta pedagógica. Seria o material (jogo)? o manuseio? o tempo? Ficamos com essa inquietação, pois não pensamos na possibilidade de realizar uma pergunta sobre tal desdobramento, no questionário que foi aplicado.

É importante ressaltar que todas essas ferramentas como metodologias podem e devem ser trabalhadas no chão da sala de aula de maneira interdisciplinar.

Esse assunto foi contemplado na décima quarta questão feita aos professores(as): *Você acredita que seja possível através de um jogo de tabuleiro como a Mancala se trabalhar aulas interdisciplinares? Por exemplo, história, matemática, português, geografia, ciências e etc.* Os 04 professores afirmam que sim, totalizando 100% (Cem por cento). Logo abaixo exponho o gráfico obtido:

Gráfico 7: Possibilidades de aulas interdisciplinares através do jogo mancala.

Você acredita que seja possível através de um jogo de tabuleiro como a mancala se trabalhar aulas interdisciplinares? Por exemplo, história, matemática, português, geografia, ciências e etc.
4 respostas



Fonte: Autor (2022)

Ao observando o gráfico acima, percebemos que mais uma vez todos os educadores concordaram com o que lhe foi perguntado, desta vez foi sobre a possibilidade de realizar aulas interdisciplinares por meio do jogo Mancala, a resposta positiva por parte dos docentes a essa pergunta é importante por que percebe-se que mesmo que não conheçam a fundo o jogo mancala todos tenham em seus subconscientes o conhecimento sobre o que é interdisciplinaridade e a associam o jogo como uma possibilidade de colocá-la em prática.

A última pergunta do questionário foi: *Você reconhece os jogos como uma atividade lúdica no contexto educativo? E que junto com a interdisciplinaridade e a interculturalidade possibilitam práticas educativas que permitam aos alunos a se*

tornarem autônomos e críticos? Justifique. A seguir listo as respostas na íntegra obtidas:

D1: *Sim. A utilização de jogos educativos, contribui para uma aprendizagem significativa. Portanto, esses recursos implementados a nossa prática pedagógica, contribui para a atuação dos educandos como protagonistas no processo ensino aprendizagem.*

D2: *A prática do jogar instiga outras habilidades que são necessárias serem desenvolvidas pelo estudante.*

D3: *Sim. Pois o uso de jogos atrai atenção dos educandos e interesse dos mesmos.*

D4: *Os jogos reforçam os conteúdos ministrados.*

A partir da fala dos entrevistados, constata-se a importância da utilização de jogos educativos em sala de aula, bem como tal recurso permite a formação de sujeitos autônomos, reflexivos, criativos e críticos. Vale mencionar um fator considerado relevante para que tudo aconteça, ou seja, o planejamento do porte dos professores(as).

Segundo Vasconcellos (2000, p.24),

O planejamento deve ser compreendido como um instrumento capaz de intervir em uma situação real para transformá-la. É uma mediação teórico metodológica para a ação consciente e intencional que tem por finalidade fazer algo vir à tona, fazer acontecer, para isto é necessário estabelecer as condições materiais, bem como a disposição interior, prevendo o desenvolvimento da ação no tempo e no espaço, caso contrário, vai se improvisando, agindo sob pressão, administrando por crise.

Nessa mesma de argumentação Schewtschik (2017, p.10665) escreve que

No campo da educação o planejamento tem um caráter condicionado a essa transformação, pois ao final da execução deste espera-se que o objetivo seja alcançado e promova uma mudança de comportamento do aluno frente ao conhecimento.

A partir das ideias de Vasconcellos e Schewtschik, compreende-se a relevância do planejamento pedagógico, pois é através desse procedimento que as outras ações irão acontecer de forma harmoniosa e satisfatória. Um planejamento mal organizado tende a fracassar ocasionando sérios prejuízos aos alunos(as).

Em contrapartida um planejamento bem elaborado, corrobora com estímulos que acabam por entusiasmar os educandos a participar ativamente das aulas, mostrando que metodologias que utilizam jogos em sala de aula motivam os(as)

alunos(as), os ensinam a superar problemas, uma vez que durante a prática do jogo alguns contratempos podem surgir, estimulando o raciocínio lógico. Além disso, a utilização de jogos possibilita um maior dinamismo nas aulas, rompendo com as práticas pedagógicas tradicionais, que colocam o(a) professor(a) como o centro e detentor de todo o saber.

Por meio da aplicação dos questionários e análise das respostas dos educadores, foi possível perceber previamente as percepções dos professores(as) de história da Escola Padre Antônio Crisóstomo do Vale sobre o jogo Mancala suas possibilidades e potencialidades como promotora de metodologias interdisciplinares e interculturais para o ensino da história.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já mencionado anteriormente a educação brasileira a séculos se restringe a metodologias padronizadas e a conhecimentos homogêneos, refletindo negativamente na sala de aula, através de currículos engessados, com conteúdos centrados nos conhecimentos eurocêntricos.

Nesse sentido, os conteúdos da componente de história por muitos anos vêm sendo narrada nos livros didáticos por meio de uma visão eurocêntrica, invisibilizando vários povos através de narrativas homogênea, tornando suas histórias, vivências e culturas subalternas, a uma narrativa excludente. Vale mencionar que por anos, o negro no livro didático era representado de forma caricatural e estereotipado, bem como ocupando cargos inferiores comparado ao homem branco, essa imagem aos poucos está mudando, mas a passos lentos.

Nessa perspectiva este trabalho tem como ideia central trabalhar os conteúdos referentes a história e a cultura africana e afro-brasileira de maneira interdisciplinar e intercultural, possibilitando uma educação antirracista, utilizando o jogo mancala como ferramenta pedagógica aliada ao ensino da história.

Reconhece-se que a utilização de jogos de origem africana seja uma boa alternativa metodológica que atende às atuais demandas para o ensino de história, referente ao ensino da história e da cultura africana e afro-brasileira, contribuindo para

o desenvolvimento do raciocínio lógico dos educandos ao tempo que também os ensinam valores, corroborando com a formação de cidadãos que compreendem as complexidades e valorizam a diversidade étnica e cultural que constroem nosso país.

A aplicação do questionário com os educadores em relação ao uso da mancala para o ensino de história, evidenciou que jogos de tabuleiro assim como outros jogos educativos ainda são desconhecidos ou desafiadores para os professores, mas, que os mesmos estão cientes que os jogos contribuem de maneira positiva na aquisição de conhecimento para os educandos, pois os apresentam conhecimentos nunca antes acessados de maneira dinâmica e atrativa, além de permiti-los vivenciar a teoria na prática. Sobre o uso específico da mancala podemos destacar o fato que através de sua história podemos conhecer as tradições de uma cultura diferente, e entender que essa está estreitamente relacionada com as raízes culturais brasileiras

Por fim, espera-se que o presente trabalho contribua positivamente para os profissionais na área da educação, e para todos aqueles que acreditam na potência lúdica e na consistência do uso de jogos de tabuleiro, especificamente os de origem africana, para o ensino da história e da cultura africana e afro-brasileira, formando sujeitos autônomos, críticos e reflexivos. Ensinando-os a respeitar a diversidade e a valorizar as tradições e as culturas dos povos que são historicamente marginalizados, quem sabe assim de fato teremos uma educação antirracista e humanizadora, tendo como reflexo uma sociedade mais igualitária e menos violenta.

REFERÊNCIAS

- BRANSKI, Regina Meyer et al. **Metodologia de estudo de casos aplicada à logística**. Disponível em: <<http://www.lalt.fec.unicamp.br/scrifa/files/escrita%20portugues/ANPET%20-%20METODOLOGIA%20DE%20ESTUDO%20DE%20CASO%20-%20COM%20AUTORIA%20-%20VF%2023-10.pdf>>. Acesso em 08 de janeiro de 2022.
- CARVALHO, Caio Venancio Duarte et al. **Aplicação de questionários online na pesquisa científica com idosos: Relato de experiência**. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cieh/2017/TRABALHO_EV075_MD4_SA15_ID1964_15092017215730.pdf>. Acesso em 08 de janeiro de 2022.
- Cidade Brasil / Estado de Ceará / Município de Acarape**. Disponível em: <<https://www.cidade-brasil.com.br/municipio-acarape.html>> Acessado em 06 de janeiro de 2022.
- CLEMENTE JÚNIOR, Sergio dos Santos. **Estudo de Caso x Casos para Estudo: Esclarecimentos a cerca de suas características e utilização**. Disponível em: <https://www.uces.br/ucs/eventos/seminarios_semintur/semin_tur_7/arquivos/01/04_Clemente_Jr.pdf> Acessado em 24 de fevereiro de 2021.
- DENISE APARECIDA CORRÊA; GOMEZ, M.; FERNANDO BARBOSA CARVALHO. JOGOS DE TABULEIRO AFRICANOS: tradição e diversão no ensino médio. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 7, n. 2, p. 64–83, 2020.
- FAZENDA, Ivani C. **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia**. São Paulo: Loyola, 1979.
- FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Disponível: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2021.
- FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/293_114.pdf>. Acesso em 08 de janeiro de 2022.
- FLEURI, Reinaldo Matias, *in* **Palestra Proferida no V Colóquio Internacional Paulo Freire - 2005**. Disponível em: <www.paulofreire.org.br/Textos/fleuri_2005_recife_resumo_e_texto_completo.pdf>. Acessado em 24 de fevereiro de 2021.
- FREITA, Eduardo de. **Eurocentrismo**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/eurocentrismo.htm>>. Acessado em 24 de fevereiro de 2021.
- GARCIA, Fernanda Costa; GONÇALVES, Lidia Maria. **A importância da autobiografia na descoberta do perfil do público leitor**. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/CELSUL_VI/Coordenadas/A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DA%20AUTOBIOGRAFIA%20NA%20DESCOBERTA>

[%20DO%20PERFIL%20DO%20P%C3%9ABLICO%20LEITOR.pdf](#) >. Acessado em 24 de fevereiro de 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, Nilma Lino. **Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos**. Currículo sem Fronteiras, v.12, n.1, pp. 98-109, Jan/Abr 2012.

Jogos de Mancala. Disponível em:

<<https://ludoevico.wordpress.com/2017/03/28/jogos-de-mancala/>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

JÚNIOR, Guilherme Lima Silva; FERNANDES, Vanessa Cristina Meneses. **O lúdico no ensino de África e da cultura afro-brasileira na educação básica: valorização de nossas raízes**. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em:

<http://www.congressohistoriajatai.org/2016/resources/anais/6/1477857260_ARQUIVO_OludiconoensinodeAfricaedaculturaafro-brasileiranaeducacaobasicavalorizacaodenossasraizes.pdf>. Acesso em: 20 Nov. 2021.

KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. Utilização de jogos na sala de aula: **Aprendendo através de atividades digitais**. Disponível

em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/13011/000573016.pdf>>. Acesso em 08 de janeiro de 2022.

KLIMECK BRAUNER, E.; SANSONOVICK ZIMMER, E.; TIMM, U. **Conhecendo a cultura africana por meio de jogos de tabuleiros**. [s.l.: s.n.]. Disponível em:

<<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/11%20OF.pdf>>. Acesso em: 4 jan. 2022.

MACEDO, Aldenora Conceição de. **Gestão escolar e educação antirracista: A implementação da Lei 10.639/2003 na perspectiva da educação como direito**.

Disponível em:

<https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9138/6/2014_AldenoraConceicaodeMacedo.pdf>. Acesso em: 06/07/2021.

MAIA, Fernando Joaquim Ferreira; FARIAS, Mayara Helenna Veríssimo de.

Colonialidade do poder: a formação do eurocentrismo como padrão de poder mundial por meio da colonização da América. Disponível em: <

<https://www.scielo.br/j/inter/a/wbtt55LdndtrwfkvRN5vqb/?format=pdf&lang=pt>>.

Acesso em: 03/07/2021.

Mancala – Nióbio Studios. Disponível em:

<<http://niobiumstudios.com/project/mancala/?lang=pt>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

MARCONI. M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

RADECK, Ereni. **Interculturalidade e educação popular: Uma reflexão com base em autores alemães e brasileiros**. Disponível em: <

https://educere.bruc.com.br/cd2009/pdf/3077_1894.pdf>. Acessado em 09 de novembro de 2021.

SANTOS, Ana Paula dos; DOMINGOS, Reginaldo Ferreira. **Praticando um ensino antirracista: proposta pedagógica para o ensino da lei 10.639/2003.** IN: Anais do Artefatos da cultura negra, educação afropensada: repensar o currículo e construir alternativas de combate ao racismo, de 31 de agosto à 04 de setembro de 2015, Crato [recurso digital] / organizadores: Cicera Nunes; Karla Roberta Brandão de Oliveira; Ana Paula Santos. – Crato-CE: Universidade Regional do Cariri, 2015. 811p.

SCHEWTSCHIK, Annaly. **O planejamento de aula: Um instrumento de garantia de aprendizagem.** Disponível: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/26724_13673.pdf>. Acesso em 12 de fevereiro de 2021.

SILVA, Kamila Kessia et al. **A importância da biografia e da autobiografia na educação de jovens, adultos e idosos.** Anais IV CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/35281>>. Acesso em: 03/07/2021.

Silva C. R. da. (2019). **INTERDISCIPLINARIDADE: CONCEITO, ORIGEM E PRÁTICA.** *Revista Artigos. Com*, 3, e1107. Recuperado de <https://acervomais.com.br/index.php/artigos/article/view/1107>

SILVEIRA, Sidnei R.; BARONE, Dante A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Curso de pós graduação em Ciências da Computação- UFRGS. 2003. Disponível em Acesso em 12 de fevereiro de 2021.

SOUSA, Angélica Silva de et al. **A pesquisa bibliográfica: Princípios e fundamentos.** Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83/2021.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto polítipopedagógico.** 9 ed. São Paulo: Libertad, 2000.

YIN, Robert K. **Estudo de Casos: Planejamento e Métodos.** São Paulo: Editora Bookman, 2005, 212p.

ZUIN, Elenice de Souza Lodron; SANT'ANA, Nádia Aparecida dos Santos.

Produzindo aproximações da cultura africana com a matemática escolar: A utilização do jogo mancala.

Disponível: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186646/ELENICE%20ZUIN_NADIA%20SANTANA_ARTIGO%20MANCALA_PEDAGOGIA%20EM%20OA%C3%87%C3%83O.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 24 de fevereiro de 2021.

ANEXOS

Questionário sobre o uso de jogos (mancala) no ensino de História.

Caro professor,

O questionário a seguir faz parte de uma pesquisa que tem como objetivo coletar dados sobre a concepção dos docentes sobre a utilização da Mancala como ferramenta pedagógica no ensino de História. Saliento que você não será identificado no desenvolver da pesquisa, a privacidade de suas respostas está totalmente assegurada.

Questionário disponibilizado via google forms.

1. Qual seu nome? *

2. Sexo? *

3. Qual sua formação? *

4. Qual(is) disciplina(s) você ministra? *

5. Qual(is) turma(s) você ministra aula? *

6. Qual o nome da(s) escola(s) no qual você trabalha? Caso trabalhe em mais de uma escola detalhe os níveis fundamental I, II ou ensino médio. *

7. Você costuma utilizar jogos em suas aulas? *

() Sim

() Não

8. Já utilizou jogos de tabuleiros durante suas aulas? *

() Sim

() Não

9. Se sua resposta anterior tiver sido SIM, diga qual? *

10. Você já ouviu falar no jogo africano chamado de Mancala? *

() Sim

() Não

11. Você acha que a Mancala pode ser utilizada para o ensino de história? *

12. Você acha que a Mancala possibilita a implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira? *

() Sim

() Não

13. Em sua opinião, o uso de jogos educativos nas escolas contribui de maneira positiva no processo de ensino aprendizagem? *

() Sim

() Não

14. Você acredita que seja possível através de um jogo de tabuleiro como a Mancala se trabalhar aulas interdisciplinares? Por exemplo, história, matemática, português, geografia, ciências e etc. *

() Sim

() Não

15. Você reconhece os jogos como uma atividade lúdica no contexto educativo? E que junto com a interdisciplinaridade e a interculturalidade possibilitam práticas educativas que permitam aos alunos a se tornarem autônomos e críticos? Justifique.

*
