ISSN: 2358-8829

JOGOS ANCESTRAIS NA ERA DIGITAL:EXPLORANDO A DIVERSIDADE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DE MATRIZ AFRICANA E INDÍGENA

Agna Magalhães Ferreira [1]
Josiene Ribeiro da Silva [2]
Leida Domingas Medrado Teixeira [3]
Edijane Soares da Silva [4]
Amanda Ribeiro Miranda [5]

INTRODUÇÃO

A disciplina eletiva *"Jogos Ancestrais na Era Digital: Explorando a Diversidade de Brincadeiras e Jogos de Matriz Africana e Indígena"* foi ofertada em uma escola estadual de tempo integral em Imperatriz (MA), município estratégico da região do Bico do Papagaio — território caracterizado pela confluência cultural entre Maranhão, Tocantins e Pará e pela presença expressiva de comunidades quilombolas e indígenas. Ao articular as áreas de Educação Física, Redes de Computadores e Sociologia, a proposta buscou superar a fragmentação curricular, concebendo o jogo não como mera atividade acessória, mas como linguagem integradora entre corpo, tecnologia e pensamento crítico.

A prática fundamenta-se nos princípios da educação antirracista e decolonial, em diálogo com Gomes (2017) e Quijano (2005), ao reconhecer que o currículo escolar brasileiro historicamente invisibilizou e silenciou os saberes afro-indígenas, reduzindo-os ao folclore ou relegando-os a um passado distante. Na contramão dessa perspectiva, a eletiva reposiciona os jogos ancestrais como tecnologias sofisticadas de organização social, transmissão de memória, cálculo e estratégia, desenvolvidas por povos africanos e originários ao longo de séculos. Assim, a vivência de jogos como *Shisima*, *Lau Kata Kati* e o *Jogo da Onça* (*Adugo*) possibilita o acesso a sistemas de conhecimento que antecedem e tensionam a racionalidade eurocêntrica.

Sob a perspectiva normativa, a proposta efetiva o disposto nas Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008, que alteram o Art. 26-A da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB

[1] Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, agnaferreira@unitins.br;
[2] Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, josieneribeiro@unitins.br;
[3] Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, leidamedrado@unitins.br;
[4] Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, edijanesoares@unitins.br;
[5]Professora Orientadora,Mestre em Educação, Universidade Estadual do Tocantins, amanda.rm@unitins.br.

ISSN: 2358-8829

nº 9.394/1996), tornando obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena na educação básica. Para além do mero cumprimento legal, compreende-se que a consolidação dessas diretrizes exige práticas pedagógicas intencionais. Nesse sentido, a formação docente deve balizar o uso do lúdico, assegurando que sua inserção no currículo ocorra como práxis mediadora e significativa, e não como uma celebração pontual e desprovida de densidade crítica.

Sob essa ótica, os jogos são concebidos como práticas socioculturais de identidade, memória e resistência. No contexto do Bico do Papagaio, essa dimensão adquire relevância singular quando articulada às lutas territoriais locais, a exemplo da Ilha de São Vicente, em Araguatins (TO) — primeira comunidade quilombola titulada no estado do Tocantins. Paralelamente à dinâmica do *Jogo da Onça*, em que a atuação coletiva dos cachorros é condição indispensável para conter a onça, a defesa do território quilombola pressupõe coesão social e transmissão intergeracional de saberes. O jogo, portanto, constitui-se como pedagogia de salvaguarda e defesa do território.

Nesse prisma, a articulação entre jogos ancestrais e era digital não configura uma contradição, mas sim uma possibilidade de inovação decolonial. Ao transpor tabuleiros analógicos — confeccionados em cartolina e sementes — para protótipos digitais programados no *Scratch*, os estudantes deixam a posição de meros consumidores e assumem o papel de produtores de tecnologia. Essa transição ressignifica o suporte digital como ferramenta de valorização da diversidade e de fortalecimento da identidade coletiva, em estrita consonância com os pressupostos de um currículo antirracista.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza aplicada, estruturada como relato de experiência embasado na observação participante. O estudo foi desenvolvido em uma Escola Estadual de Tempo Integral localizada em Imperatriz (MA), junto a uma turma multisseriada do Ensino Médio composta por 32 estudantes, ao longo do primeiro semestre de 2026.

A intervenção pedagógica compreendeu 20 encontros, nos quais foram articuladas aulas expositivo-dialogadas, vivências práticas de jogos de matriz africana e indígena, pesquisas orientadas, oficinas de programação e debates sociológicos. No âmbito da disciplina de Sociologia, problematizaram-se temas centrais como cultura, identidade, relações étnico-raciais no Brasil e a tecnologia compreendida enquanto prática sociocultural, discutindo criticamente

ISSN: 2358-8829

o invisibilizamento dos saberes afro-indígenas e o papel dos suportes digitais tanto na reprodução quanto no enfrentamento das desigualdades sociais.

REFERENCIAL TEÓRICO

Kishimoto (2017) define o jogo tradicional como um objeto cultural que carrega, em sua estrutura, a história, os valores e o modo de pensar de um povo. Nessa perspectiva, jogos como o *Shisima* — originário do Quênia, cujo tabuleiro octogonal ensina o equilíbrio e o movimento das águas do Lago Vitória —, o *Lau Kata Kati* — jogo indiano de cerco e captura que simula estratégias de defesa territorial — e o *Jogo da Onça* (*Adugo*) — de matriz Bororo e amplamente difundido entre povos originários do Maranhão e do Tocantins — não podem ser reduzidos a meros passatempos. Trata-se de tecnologias ancestrais sofisticadas, nas quais se materializam princípios matemáticos, éticos e cosmológicos transmitidos oralmente ao longo de gerações.

Superar a visão folclorizada desses jogos exige o enfrentamento do racismo epistêmico que estrutura a instituição escolar brasileira. Como argumenta Munanga (2005), superar o racismo na escola implica apresentar o continente africano e os povos indígenas para além das narrativas da escravização e das visões estereotipadas do exótico e do primitivo, reconhecendo-os como produtores de ciência, tecnologia e filosofia. Quando a escola valida apenas o xadrez europeu como jogo de estratégia e invisibiliza o *Mancala*, jogado há mais de sete mil anos no continente africano, ela reitera a colonialidade do saber teorizada por Quijano (2005).

Os jogos ancestrais ensinam, sobretudo, a defesa do território e a força da organização coletiva. No *Jogo da Onça*, por exemplo, a dinâmica é assimétrica e profundamente pedagógica: uma única onça, mais forte e ágil individualmente, enfrenta catorze cachorros que, isoladamente, são vulneráveis, mas que, ao atuarem de forma coordenada, conseguem cercar e imobilizar o predador. Essa mecânica configura-se como metáfora direta da luta coletiva quilombola pela titulação da terra. Nenhum cachorro vence sozinho, assim como nenhuma família quilombola assegura seu território de forma individualizada.

O jogo, portanto, não constitui uma analogia distante, mas um espelho da experiência vivida. Ao jogar, o estudante compreende corporalmente que a identidade coletiva ultrapassa o plano do discurso, afirmando-se como estratégia vital de sobrevivência e resistência.

ISSN: 2358-8829

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados preliminares apontam duas dimensões:

a) Valorização e resgate cultural: 78% dos estudantes relataram nunca ter tido contato com jogos africanos ou indígenas antes. Ao vivenciar o Shisima e o Jogo da Onça, houve ampliação do repertório e percepção de que "a África tem matemática e estratégia, não só sofrimento", como relatou um estudante. Observou-se desconstrução de estereótipos, em consonância com Munanga (2005).

b) Desenvolvimento integrado de habilidades: A proposta permitiu a integração entre habilidades motoras (coordenação, estratégia corporal), cognitivas (raciocínio lógico, antecipação) e digitais (lógica de programação, pensamento computacional).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência da disciplina eletiva *"Jogos Ancestrais na Era Digital"* evidencia que a articulação entre corporalidade, tecnologia e reflexão sociológica fortalece a efetivação das diretrizes curriculares para o ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena, conforme estabelecido pelas Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008. Compreendidos como tecnologias ancestrais de salvaguarda territorial e de fortalecimento da identidade coletiva, os jogos de matriz africana e indígena superam a condição de mero apêndice folclórico para se consolidarem como eixo estruturante de uma práxis educativa plural, decolonial e comprometida com a transformação social.

No contexto da era digital, inovar não significa abdicar do ancestral, mas reprogramar suas linguagens para assegurar sua perpetuação e vivacidade. Recomenda-se, portanto, a ampliação e replicação desta proposta em escolas quilombolas e do campo na região do Bico do Papagaio, acompanhadas de processos continuados de formação docente, de modo a consolidar a ludicidade em sua dimensão ética, política e territorial.

Palavras-chave: Jogos ancestrais; Educação antirracista; Decolonialidade; Cultura afro-indígena; Tecnologia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". Diário Oficial da União: Brasília, DF, 10 jan. 2003.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". Diário Oficial da União: Brasília, DF, 11 mar. 2008.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 23 dez. 1996.

GOMES, N. L. **O movimento negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação**. Petrópolis: Vozes, 2017.

MUNANGA, K. (org.). **Superando o racismo na escola.** 2. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, E. (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas.** Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 117-142.