O JOGO DE MANCALA UMA PROPOSTA DE ENSINO INTEGRADO À CULTURA AFRICANA

KARIN DO NASCIMENTO

RESUMO

O presente artigo trata das práticas de jogos utilizado como ferramenta social responsável por transmitir e perpetuar a cultura sobre a qual o jogo foi criado. Este esboço tece o jogo como ferramenta metodológica e apresenta uma proposta educativa valendo-se da construção do povo brasileiro. A miscigenação entre Índios, Negros e Brancos, dados a fatores históricos de escravidão e exploração, suprimiu as culturas negra e indígena de modo a não estarem inclusas nos sistemas educacionais brasileiro. Dessa forma, os descendentes de Negros e Índios não tem acesso aos conhecimentos de seus ancestrais de forma integra.
Nesse cenário, neste artigo, terá ênfase a cultura africana por meio do Jogo de Mancala Awelé amplamente utilizado no continente africano como forma de lazer e instrumento de transmissão de cultura e conhecimento.
Suas regras remetem e complementam o cotidiano africano que enxerga na solidariedade uma forma de organização social justa e democrática.

Palavras Chave: África, jogo e Mancala.

ABSTRACT

This article deals with gaming practices used as a social tool responsible for transmitting and perpetuating the culture on which the game was created. This outline weaves the game as a methodological tool and presents an educational proposal using the construction of the Brazilian people. The miscegenation between Indians, Blacks and Whites, given to historical factors of slavery and exploitation, suppressed black and indigenous cultures so as not to be included in the Brazilian educational systems. In this way, the descendants of Blacks and Indians do not have access to the knowledge of their ancestors in an integral way.
In this scenario, in this article, African culture will be emphasized through the Mancala Awelé Game widely used in the African continent as a form of leisure and an instrument for transmitting culture and knowledge.
Its rules refer to and complement the African daily life that sees solidarity as a fair and democratic form of social organization.

INTRODUÇÃO

O sistema educacional brasileiro é eurocentrista, ou seja, é enfatizado nas escolas brasileiras e sistemas de seleção a história europeia, dessa forma a história e cultura africana não são apreciadas no cotidiano escolar. Com a promulgação da lei 10.639/03 alterada pela lei 11.645/08 que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana em escolas públicas e particulares nos ensinos fundamental e médio é possível desenvolver no interior da escola vivências culturais de matriz africana, fortalecendo a identidade e conhecimento das pessoas auto declaradas negras e toda a comunidade escolar.
O jogo de Mancala Awelé, por meio da interação, promove o conhecimento de cultura africana atrelado a ancestralidade negra e o conhecimento da organização social africana.

O jogo como prática educativa

Em todo o mundo o jogo faz parte das vivências de jovens e adultos e é instrumento de transmissão de conhecimento e costumes. Às crianças o jogo torna- se elemento representativo da realidade onde ela pode recriar ludicamente a organização social em que está inserida. Roseleine Crespalde (2010, p. 18) em seu livro Jogos, Brinquedos e Brincadeiras elucida o exposto acima;
Dessa forma, ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura, que ainda não pode exercer por não estar preparada. Isso gera desenvolvi- mento, à medida que a criança se envolve em graus de conhecimento das regras de conduta, presentes na cultura e na sociedade em que vive.
Por meio do jogo a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. A criança tende a imitar a realidade no seu faz de conta, atuando num nível superior ao que se encontra. (Roseleine Crespalde 2010, p. 18)
Dessa maneira, os jogos, constroem no cotidiano escolar práticas educativas que envolvam o jogo como elemento de representatividade social, viabiliza um melhor aprendizado e promove interação dinâmica entre seus executores.
Para Roseleine Crespalde os jogos e brincadeiras proporcionam ao público infantil a oportunidade de assimilação de regras sociais e ainda vivenciar conflitos que ao longo da vida transformam-se em experiências vividas.

O jogo e sua representatividade cultural

O jogo, assim como as brincadeiras, carregam elementos culturais da região a qual pertencem, assim tornam-se objetos de transmissão e perpetuação cultural, garantindo que as gerações futuras tenham acesso ao conhecimento cultural acumulado.
A importância da brincadeira na sociedade está no fato de o jogo ser um dos elementos centrais da

cultura. Em seus estudos identifica características de comportamentos lúdicos na lei, na guerra, nas ciências, na poesia e na Filosofia (Roseleine Crespalde 2010, p. 18 apud HUIZINGA KISHIMOTO, 1998a).
Huizinga elucida que as brincadeiras trazem consigo representações ligadas diretamente à realidade do espaço no qual foram criadas, assim um jogo de tabuleiro pode, nas suas regras e execução, ludicamente ensinar a criaçnça os mecanismos organizatórias da sociedade da qual pertence. Dessa forma o brincar é o meio com que crianças aprreendem a vida social, interagindo, reproduzindo e participando da sua construção, sendo sujeitos ativos na dinamica de ensino aprendizagem.
O que é o jogo de Mancala?
A Mancala faz parte da grande gama de jogos de tabuleiro amplamente praticado no continente africano, representa a semeadura e a colheita de sementes. Remete a relação entre homem e natureza em que ela é fornecedora de alimento e vitalidade.
O nome Mancala é amplamente usado para designar jogos de tabuleiros de origem africana, um nome genérico, e pode ter um nome regional como Baulé na Costa do Marfim e Ayo na Nigéria. Entretanto o seu significado, seu objetivo e sua essência se matem mesmo em diferentes espaços. São diversas versões de nomes e regras, mas todos tem a semeadura e a cooperatividade como semelhança.
Os jogos para os africanos sempre estiveram ligados à vida social, da mesma forma que a religião, as artes e outras manifestações culturais da humanidade, o indivíduo vive dentro de comunidades onde ensina/aprende dentro de uma unicidade (Ricardo Pervidor Pereira 2011 p. 30 apud MARANHÃO, 2009, p. 48).
Assim o jogo de Mancala não aceita apostas em dinheiro, pois o jogo carrega capital cultural e é instrumento educacional dos costumes africanos e busca reconhecer o adversário com a melhor estratégia de raciocínio e não ganhos financeiros. O jogo pode ser jogado tanto por homens quanto por mulheres e o público infantil. Aqui se aponta a Mancala como estratégia pedagógica no ensino de matemática porque se utiliza de pensamento lógico em sua execução.

O jogo Mancala origina-se no Egito entre 3500 e 4000 mil anos, suas estratégias são tão elaboradas quanto o jogo de Go (asiático) e o Xadrez (arábico europeu). Há linhas de estudos que apontam, também, para o surgimento da Mancala na Etiópia. O jogo Mancala utiliza sementes e até mesmo pedras para sua execução, a semeadura pode ser feita no campo dos dois jogadores, sendo seu adversário ou não. Por ser um jogo cooperativo ambos os jogadores não podem ficar sem sementes, pois isso significaria a fome. Então para “vencer’ os adversários devem controlar a semeadura de forma a não faltar alimento a nenhum dos dois.
O tabuleiro, pode ser de madeira e em algumas localidades até mesmo moldados na terra como forma de adaptação, representa o solo a ser cultivado e colhido elemento sagrado, pois representa o alimento fonte de vida. Nesse tabuleiro há as cavas onde são depositadas as sementes, que durante o jogo, são semeadas e colhidas as sementes.

O Manto no jogo de Mancala.

O tecido, para os africanos, possui importante representação identitária, sua simbologia tem relação com os costumes e tradições de seus povos permeando todo o continente
(...) com sua variedade de materiais e suas cores vibrantes, além de serem
usados em vestimentas, desempenham papel importante na vida das sociedades. Os trajes são vistos como símbolo de prosperidade do diferentes grupo. A
qualidade, o tamanho e a ornamentação das roupas revelam a classe social das pessoas. Em rituais nos quais os personagens se cobrem da cabeça aos pés, os tecidos têm grande importância e constituem atributos indispensáveis. PEZZOLO (2007, p.235).

Em algumas regiões da África o tabuleiro de Mancala é apoiado por um manto que corresponde a região onde o jogo acontece. Isso deixa claro qual a importância do jogo, uma vez que o tecido representa a prosperidade de seu povo e é em sua construção com seus signos e símbolos demostram o respeito e sua representatividade cultural.
Tabuleiro de Mancala e Manto
Abaixo é apresentado o tabuleiro de Mancala com doze cavas.
Imagem 1



Tabuleiro

Cava

Depósito de sementes colhidas

Sementes (Aqui utilizaram pedras)

Imagem - 2



Manto Africano étnico

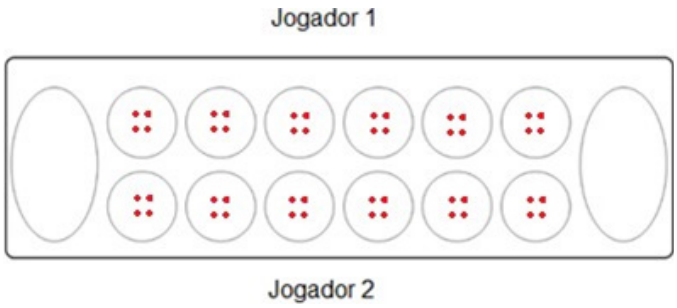
O jogo de Mancala como escolha de prática pedagógica

No Brasil há carência de estudos e vivências de cultura africana no cotidiano escolar e tendo em vista que a maioria da população brasileira é negra faz-se necessário introduzir os conhecimentos do continente africano como forma de dar acesso cultural dos povos que deram origem a esse país.
A lei 10.639/03 alterada pela lei 11.645/08 promulga o ensino de cultura africana nas escolas com o objetivo de acessibilizar esses conteúdos aos estudantes das redes públicas e particulares.
A escolha do jogo de Mancala vai de encontro ao tangente da relação jogos, brincadeiras e cultura africana. É nessa dualidade que os alunos e alunas de descendência negra poderão conhecer sobre sua ancestralidade, construindo uma nova identidade com olhar descolonizador.
O jogo poderá, por meio lúdico, ensinar aos estudantes traços culturais africanos de forma a serem internalizados pela experiência e interação.
Neste esboço usaremos a variação de Mancala Awelé e vejamos durante as regras qual é o ensinamento cultural envolvido.

- O Tabuleiro, Imagem 1:

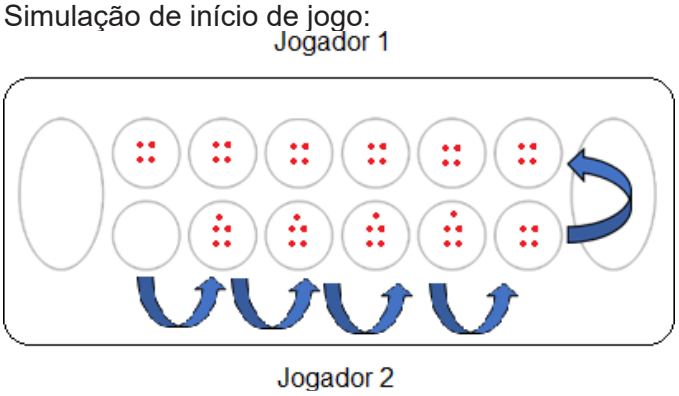
O Awalé é um jogo de semeadura e colheita, uma prática ancestral africana, tendo em vista que, — semear para colher é o princípio fundamental, que não varia. Este é o segredo e a fonte, na prática ancestral africana, da trocall (Ronaldo Pevidor Pereira apud p. 74 LIMA; GNEKA; LEMOS, 2005, p. 54)

Nessa citação de Lemos evidenciamos que o ato de semear e colher faz parte da ancestralidade africana e é o princípio fundamental da troca com o meio, quando damos a terra o que ela precisa para que a vida humana possa fluir. O jogo de Mancala reflete esse pensamento cultural e será esboçado em algumas de suas regras.
O tabuleiro dá espaço a dois jogadores, que não são considerados rivais, pois o jogo observa mais as estratégias de jogo do que o número de sementes capturadas. Há um respeito mútuo entre os jogadores, pois as jogadas não podem deixar o adversário sem sementes, do contrário a jogada é invalidada. E como citado acima por Lemos a ação representa o princípio fundamental de plantar e colher.



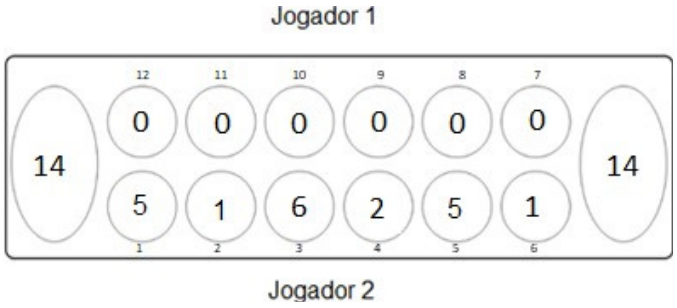
No tabuleiro são dispostas 48 sementes (bolinhas vermelhas) distribuídas de 4 em quatro nas cavas. A semeadura é a ocorre no sentido anti-horário uma em cada cava de forma sequencial, pode-se avançar a semeadura no campo do oponente, quando a cava fica com duas ou três sementes podemos capturara-las ou colhe-las.

Simulação de início de jogo:



Simulação de colheita ou captura, as sementes serão representadas por números para melhor visualizar a movimentação das mesmas.





Dessa maneira é possível visualizar o momento da colheita, nas cavas menores no campo do jogador 1 há duas com apenas três sementes, assim o jogador 2 pode colhê-las e depositá-las na cava maior a sua direita (depósito de sementes).

- Objetivo

O objetivo do jogo é recolher o maior número sementes possível, entretanto não se pode zerar o número de sementes do oponente. O jogador que colher 25 sementes ganha o jogo, entretanto é costume continuar o jogo até esgotar todas as possibilidades de colheita.

- Dar de comer

Para Rinaldo Pevidor Pereira,
A filosofia africana tem como valor social a oralidade em suas práticas, tudo ligado à ancestralidade. No jogo, a circularidade, o cultivo do solo e a distribuição contínua das sementes reproduzem práticas e conhecimentos ancestrais africanos. Os costumes e conhecimentos perpassam gerações, pois são mantidos pela tradição da prática do jogo. No jogo encontramos também ideias filosóficas africanas que fazem parte de seu cotidiano, tais como: —a cooperação, a competição, o respeito ao próximo, o autocontrole, o compartilhar, o trabalho em equipe e o planejamento" (Rinaldo Pevidor Pereira apud 2011, p.77 apud POWELL; TEMPLE, 2002, p. 94).
Nessa regra demonstra mais um traço cultural africano. Muitos jogos, como o Xadrez e o jogo de Damas, tem o princípio de acumulação de peças, Damas, e domínio e morte do rei, Xadrez. A Mancala foge desse estereótipo, a prática aplica o conhecimento da cooperação e respeito ao próximo uma vez que que a jogada Dar de Comer obriga o jogador que está com mais semente a doar o necessário ao seu oponente para que possam continuar com jogo.
Simulação de jogada, regra Dar de Comer;

Perceba que o jogador 1 não possui sementes para prosseguir o jogo, dessa forma a regra Dar de Comer caberá ao jogador 2, que, necessariamente terá que realizar a semeadura pelas cavas de números 3, 5 ou 6 de modo a preencher, ao menos com uma semente o campo do jogador 1.
Tal manifestação evidencia o caráter cooperativo, respeito ao próximo e ação de compartilhamento intrínsecos à cultura africana. Uma vez que o jogo projeta em suas regras a organização histórica e cultural de um povo e serve como instrumento de educação e lazer torna-se objeto multiplicador capas de sustentar heranças ancestrais no que tange em conhecimento já adquiridos ao mesmo tempo que garante as gerações futuras o acesso e manutenção do arcabouço cultural africano.

Na opinião de Piaget, o jogo começa quando a criança deixa de realizar uma atividade pelo simples prazer de fazer e passa a realizá-la com um sentido, ou seja, joga simbolicamente. Assim, é por meio do jogo simbólico que a criança passa a assimilar o que é real ao "eu", de forma a permanecer centrada sobre si mesma. (Roseleine Crespalde 2010, p. 17)

Assim, concluo, que a simbologia nesse jogo possibilita aos seus jogadores vivenciar a cultura africana por meio da representação de situações reais. A Mancala está intimamente ligada ao cultivo de alimentos e se tratando de realidade é dever social, pela cultura africana, ajudar aquele que teve problema em semear, cultivar e colher o alimento, para que não passe fome ou sofrer com mais intempéries.
Kishimoto afirma que:
A importância da brincadeira na sociedade está no fato de o jogo ser um dos elementos centrais da cultura. Em seus estudos identifica características de comportamentos lúdicos na lei, na guerra, nas ciências, na poesia e na Filosofia (Roseleine Crespalde p.18 apud HUIZINGA apud KISHIMOTO, 1998a).
Dessa forma o jogo Mancala Awelé concentra a representatividade cultural e social africana, as crianças que tem acesso ao jogo ludicamente apreende valores sociais que, quando adultas, podem serem