



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ANANINDEUA
FACULDADE DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

ANA CLARA DE FREITAS RIBEIRO

ÁFRICA EM MOVIMENTO: o ensino de história da África a partir dos reinos do
Congo e do Benim no jogo de quebra-cabeça

ANANINDEUA-PA

2026

ANA CLARA DE FREITAS RIBEIRO

ÁFRICA EM MOVIMENTO: o ensino de história da África por meio do jogo de quebra-cabeça

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de História, do Campus Universitário de Ananindeua, como requisito obrigatório para obtenção de grau de Licenciatura em História, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Sueny Diana Oliveira de Souza

ANANINDEUA-PA

2026

ANA CLARA DE FREITAS RIBEIRO

ÁFRICA EM MOVIMENTO: o ensino de história da África por meio do jogo de quebra-cabeça

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de História, do Campus Universitário de Ananindeua, como requisito obrigatório para obtenção de grau de Licenciatura em História, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Sueny Diana Oliveira de Souza

Data de aprovação: ___/___/___

Conceito:

Banca Examinadora:

Orientador(a)

Examinador(a) interno(a)

Examinador(a) externo(a)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus e à espiritualidade por terem me concedido força, sabedoria e perseverança ao longo desta caminhada. Dedico este trabalho aos meus pais, Amaury e Cléia, que me deram o privilégio de estudar e, desde sempre, fizeram tudo o que esteve ao seu alcance. Abdicaram de sonhos, enfrentaram dificuldades e transformaram seus esforços em possibilidades para minha formação. À minha mãe, que, sob o sol de todos os dias, trabalhou incansavelmente para que eu pudesse caminhar com mais leveza. Ao meu pai, que, em meio à floresta e ao trabalho árduo, construiu os caminhos que me trouxeram até aqui. Tudo valeu a pena, obrigada!

Agradeço à minha avó, Mariazinha, que me acolheu desde os meus 13 anos, quando deixei minha casa em busca de melhores oportunidades. Com seu cuidado e apoio possibilitou minha trajetória nos estudos. Agradeço imensamente ao meu irmão, Leandro, meu porto seguro ao longo dessa caminhada. Obrigada pelo incentivo constante, pelo apoio incondicional e por celebrar cada uma das minhas conquistas como se fossem suas, sempre guiados por nosso lema.

Agradeço ao meu companheiro de vida, Marcio, por caminhar ao meu lado nesta trajetória. Obrigada por acreditar em mim, por compartilhar minhas angústias e por transformar os dias difíceis em caminhos mais possíveis. Agradeço às minhas pessoas favoritas, Ynara, Yuly e lany, por tornarem esta trajetória mais feliz. A presença e apoio de vocês foram fundamentais para que este percurso se tornasse mais leve e seguro.

Agradeço também aos meus amigos de faculdade, em especial Isabela, Toni, Carlos, Maria Clara, Nayara e Laércio, pelo companheirismo, pelas trocas, pelas risadas e por tornarem esta trajetória mais especial e leve. As memórias ao longo dessa caminhada permanecerão como parte essencial da minha história. Vocês foram fundamentais para que este ciclo fosse vivido com mais leveza, apoio e alegria.

Por fim, agradeço à minha orientadora, Sueny Souza, por toda a orientação, paciência e dedicação ao longo deste percurso. Agradeço não apenas pelas contribuições acadêmicas, mas também pelo apoio, pela escuta e pela tranquilidade nos momentos mais desafiadores. Agradeço à Universidade Federal do Pará – Campus Ananindeua, pela oportunidade de formação acadêmica e pelos

aprendizados adquiridos. Agradeço também aos professores que, ao longo deste percurso, contribuíram para minha formação com seus ensinamentos e discussões.

A todos, minha eterna gratidão.

RESUMO

O presente artigo analisa o uso do jogo didático “África em Movimento” como ferramenta metodológica de apoio à prática docente no ensino de História. A proposta estrutura-se a partir da abordagem dos reinos africanos do Congo e do Benim, situados no contexto da Idade Moderna, entre os séculos XV e XVII, articulados ao contexto do tráfico transatlântico de africanos escravizados e às conexões históricas entre África e Brasil. Considerando os desafios contemporâneos do ensino de História, especialmente no que se refere à efetivação da Lei nº 10.639/03 e à construção de abordagens que superem leituras eurocentradas, o estudo discute a utilização de recursos didáticos lúdicos como suporte à mediação docente. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), envolvendo a elaboração do jogo e sua aplicação em turmas do Ensino Fundamental. O jogo é composto por mapas e cartas temáticas, permitindo ao professor mobilizar categorias analíticas como sujeito histórico, relações de poder, redes atlânticas e colonialidade. Os resultados evidenciam que o recurso contribui para a organização da atividade didática, favorecendo a participação discente e a construção de conexões históricas de forma contextualizada. Conclui-se que o jogo didático, como ferramenta metodológica, configura-se como suporte relevante para práticas pedagógicas voltadas ao ensino da História da África e das relações atlânticas.

Palavras-chave: Ensino de História; História da África; mediação docente; reinos africanos; jogo didático.

ABSTRACT

This article analyzes the use of the educational game "Africa in Motion" as a methodological tool to support teaching practice in History. The proposal is structured around the approach of the African kingdoms of Congo and Benin, articulated within the context of the transatlantic slave trade and the historical connections between Africa and Brazil. Considering the contemporary challenges of History teaching, especially regarding the implementation of Law No. 10.639/03 and the construction of approaches that overcome Eurocentric readings, the study discusses the use of playful teaching resources to support teaching mediation. The research, with a qualitative approach, was developed within the context of the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID), involving the creation of the game and its application in elementary school classes. The game consists of thematic maps and cards, allowing the teacher to mobilize analytical categories such as historical subject, power relations, Atlantic networks, and coloniality. The results show that the resource contributes to the organization of teaching activities, favoring student participation and the construction of historical connections in a contextualized way. It can be concluded that educational games, as a methodological tool, are a relevant support for pedagogical practices focused on teaching African history and Atlantic relations.

Keywords: Teaching History; History of Africa; teacher mediation; African kingdoms; educational game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Quebra-cabeça do mapa do continente africano	19
Figura 2 – Quebra-cabeça do mapa do Brasil	20
Figura 3 – Manual do jogador	20
Figura 4 – Carta de pergunta (Reino do Congo)	21
Figura 5 – Carta de pergunta (Reino do Benim)	21
Figura 6 – Carta de rota e conexão entre Brasil e África	21
Figura 7 – Primeira aplicação do jogo	31
Figura 8 – Aluno jogando	31

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PIBID	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. ENSINO DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA.....	14
3. JOGOS, METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM NO ENSINO DE HISTÓRIA	16
4. CONTEXTO E APRESENTAÇÃO DO JOGO	18
5. REINOS AFRICANOS E O TRÁFICO ATLÂNTICO: O JOGO “ÁFRICA EM MOVIMENTO” COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	23
5.1. Os Reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico atlântico.....	23
5.2. O jogo “África em movimento” e a mediação docente no ensino dos reinos africanos no contexto do tráfico atlântico	26
6. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	28
7. RESULTADOS DA APLICAÇÃO	29
8. REFERENCIAL CONCEITUAL PARA MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO ..	32
8.1. Reino do Congo – Eixos de exploração pedagógica	32
8.2. Reino do Benim – Eixos de exploração pedagógica.....	33
8.3. Articulação dos eixos com conceitos históricos	34
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS.....	37

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo analisa o uso do jogo didático “África em Movimento” como recurso metodológico no ensino de História, mediado pela atuação docente, na abordagem dos reinos africanos do Congo e do Benim, no contexto da Idade Moderna, entre os séculos XV e XVII, articulados ao tráfico transatlântico de africanos escravizados e à formação histórica do Brasil. No contexto educacional contemporâneo, o ensino de História enfrenta desafios relacionados à construção de práticas pedagógicas que ultrapassem modelos centrados exclusivamente na exposição de conteúdo. Conforme Selva Fonseca (2003), aprender História implica compreender processos, relações e contextos históricos, e não apenas acumular informações sobre o passado. Nesse sentido, a diversificação das estratégias metodológicas apresenta-se como elemento relevante para favorecer abordagens mais reflexivas e críticas do conhecimento histórico.

No ensino da História da África e da cultura afro-brasileira, tais desafios tornam-se ainda mais evidentes, considerando que essas temáticas foram historicamente marginalizadas nos currículos escolares e frequentemente abordadas de maneira pontual ou superficial. Esse processo contribuiu para a consolidação de visões simplificadas sobre o continente africano, dificultando o reconhecimento de sua diversidade histórica, política e cultural. A promulgação da Lei nº 10.639/03 representa, nesse cenário, um marco fundamental ao estabelecer a obrigatoriedade do ensino da História da África e da cultura afro-brasileira, evidenciando a necessidade de revisão das abordagens historicamente eurocentradas presentes no ensino de História.

Apesar dos avanços normativos e das orientações estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), observa-se que a efetivação dessas diretrizes ainda encontra obstáculos no cotidiano escolar. Entre tais desafios, destacam-se a limitação de recursos didáticos e as dificuldades na construção de práticas pedagógicas que favoreçam abordagens críticas e contextualizadas dessas temáticas. Nesse contexto, torna-se relevante refletir sobre estratégias metodológicas

que contribuam para a mobilização dos conteúdos históricos de maneira mais significativa para os estudantes.

É nesse horizonte que se insere o jogo didático “África em Movimento”, concebido como uma ferramenta metodológica de apoio à prática docente no ensino de História. A proposta estrutura-se a partir da abordagem dos reinos africanos do Congo e do Benim, articulados ao contexto do tráfico atlântico, possibilitando ao professor mobilizar conceitos fundamentais à compreensão histórica, tais como sujeito histórico, relações de poder, colonialidade e redes atlânticas. Nessa perspectiva, o jogo não se apresenta como um recurso voltado à simples problematização temática, mas como um instrumento pedagógico que auxilia na organização da atividade didática, favorecendo a mediação docente e a construção de conexões entre conteúdos históricos, espacialidade e análise crítica.

Por meio da articulação entre mapas e cartas temáticas, o jogo oferece ao professor subsídios para a condução de abordagens que enfatizem a complexidade das formações políticas africanas e suas inserções no mundo atlântico, evitando leituras simplificadoras ou homogêneas sobre a História da África. A dinâmica proposta constitui-se como suporte para a mediação docente, permitindo que o professor estimule os estudantes a relacionar territórios, agentes históricos e processos históricos de forma integrada.

A construção do jogo está vinculada ao contexto da formação em licenciatura em História e às experiências desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), articulando fundamentos teóricos, prática pedagógica e elaboração de recursos didáticos. Dessa forma, a proposta dialoga com as discussões contemporâneas acerca do ensino de História, especialmente no que se refere à valorização da História da África e da cultura afro-brasileira, em consonância com as diretrizes da Lei 10.639/03 e com os princípios de uma educação histórica crítica e socialmente referenciada. Diante dessas considerações, o presente artigo tem como objetivo analisar o uso do jogo didático “África em Movimento” como ferramenta metodológica de apoio à prática docente no ensino de História, discutindo suas articulações com o ensino dos reinos africanos do Congo e do Benim no contexto do tráfico atlântico.

O artigo organiza-se da seguinte forma: inicialmente, apresenta-se uma discussão teórica sobre o ensino de História e a relevância de estratégias metodológicas reflexivas. Em seguida, discute-se o jogo didático “África em

Movimento”, seu contexto de elaboração e fundamentos pedagógicos. Posteriormente, desenvolve-se a análise dos reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico atlântico, articulada às possibilidades de utilização do jogo como ferramenta pedagógica mediada pelo professor. Por fim, explicitam-se os procedimentos metodológicos, os resultados da primeira aplicação e as reflexões acerca da segunda fase proposta.

2. ENSINO DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA

Compreender o ensino de História implica reconhecer o tempo histórico como uma construção que articula passado, presente e futuro, permitindo analisar os processos sociais para além de interpretações cronológicas e essencialmente descritivas. Dessa forma, aprender História não se limita ao estudo de acontecimentos do passado, mas envolve a análise das permanências, rupturas e transformações que estruturam a experiência humana. Tal compreensão é fundamental para o desenvolvimento da consciência histórica, uma vez que possibilita aos estudantes interpretar criticamente a realidade em que estão inseridos.

Nesse sentido, Marc Bloch (2010), destaca que a “incompreensão do presente nasce fatalmente da ignorância do passado”, evidenciando que o conhecimento histórico constitui uma ferramenta essencial para a leitura crítica do mundo. Assim, o ensino de História assume um papel formativo que ultrapassa a memorização de datas e eventos, favorecendo a construção de interpretações, o questionamento de narrativas e a problematização das dinâmicas sociais. O tempo histórico, portanto, não se apresenta apenas como categoria cronológica, mas como elemento estruturante da reflexão histórica e da compreensão das experiências humanas.

De acordo com Paulo Freire (1996, p. 25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Essa perspectiva demanda que o processo educativo não limite à simples transmissão de conteúdos, mas promova condições para que os estudantes atuem como sujeitos ativos na construção do conhecimento. Segundo bell hooks (2017), o ato de ensinar deve ser compreendido como uma prática engajada e libertadora, em que o professor e o estudante compartilham a responsabilidade pela construção do conhecimento. A autora, ao propor a pedagogia engajada, enfatiza que o espaço escolar deve reconhecer a participação discente, o diálogo e as experiências

dos estudantes como aspectos essenciais da construção do conhecimento, rompendo com modelos centrados exclusivamente na exposição e na passividade dos alunos¹.

Nessa direção, o ensino de História adquire relevância particular ao considerar que o conhecimento histórico é também um campo de disputas, marcado por silenciamentos, hierarquizações e exclusões. A disciplina, nesse contexto, assume função social decisiva ao possibilitar o questionamento de narrativas hegemônicas e a valorização de sujeitos historicamente marginalizados. Desse modo, essa compreensão dialoga diretamente com os pressupostos de uma educação antirracista, entendida como prática pedagógica comprometida com a desconstrução de estereótipos, a valorização da diversidade e o reconhecimento das múltiplas matrizes que compõem a sociedade brasileira.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa perspectiva ao orientar o ensino para a promoção da equidade e da valorização da diversidade, buscando reverter processos históricos de exclusão vivenciados por diferentes grupos sociais. No âmbito do ensino de História, tais diretrizes implicam o desenvolvimento de práticas pedagógicas que ampliem repertórios, problematizem desigualdades e promovam o reconhecimento de diferentes experiências históricas.

Nesse cenário, a Lei 10.639/03 representa um marco fundamental ao tornar obrigatório o ensino da História e Cultura Africana e Afro-Brasileira na educação básica. Mais do que uma determinação legal, a lei expressa a necessidade de revisão das abordagens históricas tradicionalmente eurocentradas, demandando a inclusão efetiva de narrativas, experiências e contribuições africanas e afro-brasileiras no currículo escolar. Contudo, apesar dos avanços normativos, sua efetivação ainda enfrenta desafios no cotidiano escolar, frequentemente marcada por abordagens pontuais ou superficiais.

Conforme Kabengele Munanga (2005), “a educação antirracista é essencial para desconstruir estereótipos e promover uma sociedade mais justa. A Lei 10.639/03 só terá efeito real se acompanhada de práticas pedagógicas transformadoras no cotidiano escolar”². Tal reflexão evidencia que o cumprimento da legislação não se

¹ No livro *Ensinando a Transgredir: a educação como prática da liberdade* (2017), bell hooks enfatiza que ensinar é um ato que envolve a totalidade do ser e que tanto professores quanto estudantes devem participar ativamente do processo educativo, rompendo com as formas tradicionais e hierarquizadas de ensino.

² Kabengele Munanga, em entrevista concedida a Elaine Rodrigues na 10ª Bienal Internacional do Livro de Alagoas, publicada em 24 de agosto de 2023.

esgota na formalidade curricular, mas exige estratégias pedagógicas capazes de promover abordagens críticas, contínuas e contextualizadas dessas temáticas.

Dessa forma, o ensino de História, ao articular consciência histórica, problematização das narrativas e valorização da diversidade, consolida-se como espaço privilegiado para o desenvolvimento de práticas educativas comprometidas com a equidade e com a formação crítica dos estudantes. Essa concepção fundamenta a adoção de metodologias que favoreçam a participação ativa dos alunos, o diálogo e a construção reflexiva do conhecimento histórico, aspectos que serão aprofundados na próxima seção.

3. JOGOS, METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM NO ENSINO DE HISTÓRIA

As transformações observadas nas sociedades contemporâneas têm produzido impactos significativos no campo educacional, evidenciando desafios que atravessam o cotidiano escolar. Entre esses desafios, destacam-se o desinteresse e a desmotivação discente, frequentemente associados à percepção de distanciamento entre os conteúdos escolares e as dinâmicas sociais mais amplas. Tal cenário aponta para a necessidade de reflexão sobre as práticas pedagógicas e as estratégias mobilizadas no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como possibilidades de reorganização do trabalho pedagógico, ao favorecerem a participação discente, a problematização e o envolvimento dos estudantes na construção do conhecimento. Essas abordagens deslocam o foco de práticas centradas exclusivamente na exposição para modelos que valorizam a interação, o raciocínio crítico e a atuação ativa dos sujeitos no processo educativo.

Entre as estratégias que dialogam com essa perspectiva, o uso de jogos no contexto escolar tem-se destacado como recurso pedagógico relevante. De acordo com Johan Huizinga (1980, p. 147), o jogo ultrapassa a dimensão do entretenimento que se configura como uma atividade dotada de seriedade e “se processa dentro de limites temporais e espaciais”, estabelecendo um espaço simbólico no qual os participantes podem experimentar, interagir e construir significados.

No âmbito educacional, essa característica possibilita a criação de ambientes que favorecem a participação ativa, a colaboração e a tomada de decisões. Ao

mobilizar desafios, regras e estratégias, o jogo estimula processos cognitivos e sociais que contribuem para o desenvolvimento de habilidades analíticas e reflexivas. No ensino de História, tais potencialidades adquirem relevância particular, uma vez que o jogo pode favorecer a mobilização de operações próprias do pensamento histórico. Segundo Maria Fermiano (2005, p. 9):

Penso o jogo como uma possibilidade de trabalho na área de História, atingindo alguns objetivos que lhe são inerentes: buscar diferentes informações para compreender um fato, identificar semelhanças e diferenças entre ações ou observações, atentar-se às permanências e mudanças que ocorrem à sua volta, buscar coerência nas respostas considerando o que já ocorreu, antecipar ações, estabelecer estratégias.

Entretanto, é fundamental destacar que a inserção de jogos e outras estratégias metodológicas no contexto escolar deve ocorrer de maneira crítica e intencional. De acordo com Marcos Napolitano (2002), é necessária cautela na adoção de novas abordagens pedagógicas, de modo que estas não substituam o conteúdo escolar essencial nem comprometam o rigor do conhecimento científico. Assim, o jogo deve ser compreendido como ferramenta didática mediada pelo professor, integrando-se às práticas pedagógicas sem descaracterizar os objetivos formativos da disciplina.

Nessa direção, Lucas Silva *et al.* (2020) ressalta que o jogo possui potencial para proporcionar uma vivência imersiva dos tempos históricos, permitindo aos estudantes analisar processos históricos de forma crítica e envolvente. Ao favorecer a interação, o debate e a elaboração de hipóteses, o jogo pode contribuir para a reorganização das dinâmicas em sala de aula, fortalecendo a participação discente e estimulando posturas mais reflexivas e cooperativas.

Do ponto de vista das teorias de aprendizagem, a compreensão do jogo como estratégia pedagógica encontra respaldo em diferentes contribuições teóricas. Conforme Jean Piaget (1976), o processo de aprendizagem ocorre por meio da interação ativa do sujeito com situações-problema, possibilitando a reorganização de esquemas cognitivos. Nesse sentido, o jogo pode favorecer a construção do conhecimento ao mobilizar raciocínio, análise e resolução de desafios.

De forma complementar, Lev Vygotsky (1991) destaca a importância da interação social e da mediação cultural no desenvolvimento da aprendizagem. Seu conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) evidencia que o estudante

amplia suas capacidades cognitivas quando participa de atividades mediadas, seja pelo professor, pelos pares ou por recursos pedagógicos. Assim, o jogo pode atuar como instrumento de mediação, favorecendo a colaboração, o diálogo e a construção coletiva de significados.

Dessa forma, o uso de jogos no ensino de História não se fundamenta apenas em seu caráter lúdico, mas em sua capacidade de mobilizar processos cognitivos, sociais e interpretativos que contribuem para a aprendizagem histórica. Com base nesses fundamentos teóricos, a próxima seção apresentará o jogo “África em Movimento”, suas características, objetivos pedagógicos e sua articulação com as discussões propostas neste estudo.

4. CONTEXTO E APRESENTAÇÃO DO JOGO

Compreender a história das populações africanas é fundamental para repensar as narrativas tradicionais e valorizar saberes que historicamente foram marginalizados. Nesse contexto, este artigo apresenta o jogo “África em Movimento”, desenvolvido no âmbito da minha formação em Licenciatura em História, na disciplina de “Ensino de História da África e da Cultura Afro-Brasileira”³ e inspirado nas experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), diante da invisibilidade da história africana no currículo escolar. Dessa forma, a proposta do jogo não se configura como uma solução automática para os desafios desse ensino, mas como um recurso metodológico construído a partir da prática docente, pensado para ser utilizado de forma crítica e intencional pelo professor em sala de aula.

O jogo é composto por dois quebra-cabeças, que representam o mapa do continente africano e o do Brasil, além de cartas com perguntas de múltipla escolha e de um manual do jogador. A escolha do quebra-cabeça não é casual: ele representa a fragmentação histórica causada pela colonização e pelo comércio de africanos escravizados e, ao mesmo tempo, permite aos estudantes reconstruir e interligar os territórios africanos, compreendendo suas relações internas e com as potências europeias.

³ A estrutura do jogo “África em Movimento” foi inicialmente desenvolvida em parceria com a estudante Isabela Bittencourt, sob a supervisão da professora Sueny Souza, como parte das atividades avaliativas da disciplina “Ensino de História da África e da Cultura Afro-Brasileira”.

Diferentemente de outros jogos, como cruzadinhas ou jogos de memória, que exigiriam apenas memorização, o quebra-cabeça estimula a análise, o raciocínio espacial e a compreensão histórica, especialmente quando combinado às cartas temáticas. Essas cartas condicionam a montagem das peças à resolução de desafios relacionados a conceitos como relações de poder, colonialidade e pluralidade de agentes históricos. Assim, o jogo não ensina sozinho, mas potencializa a mediação do professor, permitindo que ele conduza a análise crítica e problematize o fenômeno histórico de forma contextualizada e significativa. As Figuras 1 e 2 apresentam, respectivamente, os quebra-cabeças do continente africano e do Brasil; a Figura 3 corresponde ao manual do jogo, enquanto as Figuras 4, 5 e 6 ilustram exemplos das cartas que compõem o material didático.

Figura 1 – Quebra-cabeça do mapa do continente africano.



Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Figura 2 – Quebra-cabeça do mapa do Brasil.



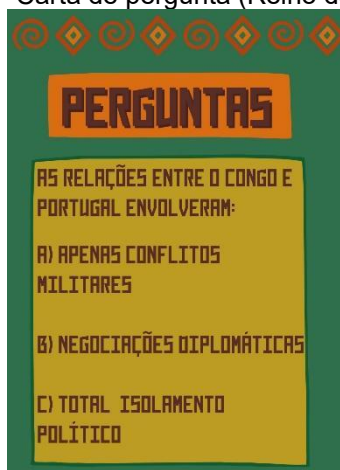
Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Figura 3 – Manual do jogador.

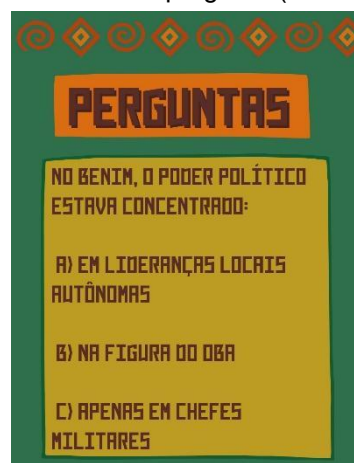
<p>Como jogar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formem grupos de 5 jogadores. 2. As peças do quebra-cabeça ficam embaralhadas sobre a mesa. 3. O professor lê as perguntas sobre os reinos. 4. Em cada rodada, um aluno do grupo responde. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Acertou: o grupo pode colocar uma peça no mapa. 6. Errou: a vez passa para o próximo grupo. 7. Vence o grupo que acertar mais perguntas durante o jogo <p>BOM JOGO A TODOS!</p>	<p>MANUAL DO JOGADOR</p>  <p>Um jogo sobre os Reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico transatlântico</p> <p>Autora: Ana Clara Ribeiro</p>
<p>O Que é o Jogo?</p> <p>África em Movimento é um jogo educativo e divertido. Nele, os jogadores respondem perguntas sobre o Reino do Congo e do Benim para ganhar peças e montar os mapas do continente africano e do Brasil. É uma forma de aprender história e cultura africana enquanto se diverte com os colegas.</p>	<p>Qual o objetivo?</p> <p>Montar os mapas do Continente Africano e do Brasil; respondendo perguntas sobre os reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico transatlântico. O grupo que acertar mais perguntas durante o jogo vence!</p>	<p>Componentes do jogo</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 quebra-cabeça do continente africano • 1 quebra-cabeça do mapa do Brasil • 30 Cartas com perguntas do Reino do Congo e do Benim • 10 cartas de rotas e conexões de África e Brasil • Manual do jogador

Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Figura 4 – Carta de pergunta (Reino do Congo). **Figura 5** – Carta de pergunta (Reino do Benim).

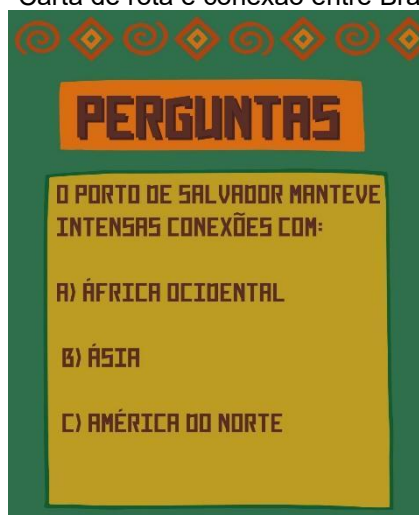


Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).



Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Figura 6 – Carta de rota e conexão entre Brasil e África.



Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

As regras do jogo “África em Movimento” foram elaboradas com o objetivo de estruturar a atividade pedagógica de maneira organizada, favorecendo a participação coletiva, o diálogo e a mobilização dos conteúdos históricos previamente trabalhados em sala de aula. Para a realização da dinâmica, a turma deverá ser organizada em grupos de aproximadamente cinco estudantes. As peças dos quebra-cabeças permanecerão dispostas sobre uma mesa, em posição embaralhada, de modo que sua montagem esteja condicionada ao desempenho dos grupos ao longo do jogo. O professor ficará responsável pela condução da atividade, realizando a leitura das perguntas presentes nas cartas temáticas. A cada rodada, após a leitura da questão, os grupos disporão de um breve intervalo para discussão coletiva da resposta e, em seguida, um representante será designado para apresentá-la. Em caso de acerto, o

grupo terá o direito de selecionar e montar uma peça do quebra-cabeça, além de pontuar na dinâmica; em caso de erro, a jogada será transferida para o grupo seguinte.

Concluída a etapa de montagem dos quebra-cabeças, a atividade assume caráter predominantemente cooperativo. Nesse momento, cada grupo receberá um peão, utilizado como marcador visual no mapa, permitindo indicar as conexões históricas construídas a partir das cartas de rota. Essas cartas apresentam situações de múltipla escolha que orientam os estudantes na análise das possíveis articulações entre regiões africanas e territórios brasileiros.

Nesse processo, a mediação docente assume papel central, sendo o professor responsável por conduzir as discussões, problematizar interpretações e articular os conteúdos históricos aos conceitos mobilizados na atividade, como relações de poder, sujeito histórico, colonialidade e redes atlânticas. Dessa forma, o jogo configura-se como um recurso didático estruturado, cuja função pedagógica reside na participação ativa dos estudantes e na construção reflexiva do conhecimento histórico.

Diante disso, o conteúdo histórico do jogo concentra-se nos reinos africanos do Congo e do Benim, abordados no contexto do tráfico transatlântico e de suas conexões com a formação histórica brasileira. Por meio das cartas, os estudantes exploram os reinos, seus contextos e suas relações com os portos e territórios brasileiros, respondendo a perguntas que estimulam análise crítica. Dessa forma, a proposta valoriza a presença africana como elemento estruturante da história do Brasil e fortalece práticas pedagógicas que promovem representatividade, valorizam identidades negras e contribuem para o cumprimento da Lei nº 10.639/03, revisitando o passado sob a ótica de sujeitos historicamente marginalizados.

A estrutura do quebra-cabeça pode contribuir para a organização da atividade pedagógica, favorecendo a previsibilidade e potencialmente auxiliando estudantes que apresentem dificuldades relacionadas à atenção. As cores contrastantes e chamativas foram pensadas para facilitar a orientação visual, reduzir dispersões e captar a atenção ao longo da atividade, contribuindo para o engajamento da turma. A inclusão do mapa da África, fundamentada na experiência do PIBID, responde à percepção de que muitos alunos ainda enxergavam o continente como um único país, evidenciando a necessidade de trabalhar a diversidade geográfica, histórica e cultural, além de questionar generalizações e estereótipos presentes no ensino de História.

O jogo África em Movimento fundamenta-se em uma abordagem decolonial, reposicionando a África como sujeito ativo na construção histórica. De acordo com

Aníbal Quijano (2005), a colonialidade do poder produziu hierarquias raciais e epistêmicas que estruturaram o conhecimento histórico a partir de uma lógica europeia, marginalizando saberes e experiências de outros povos. Assim, ao trabalhar a História da África e da cultura afro-brasileira de forma crítica e participativa, o jogo contribui para o questionamento dessas narrativas hegemônicas no contexto escolar. Além disso, a proposta articula-se às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orientam o ensino para a promoção da equidade e valorização da diversidade, buscando reverter processos históricos de exclusão vivenciados por grupos como povos indígenas, quilombolas e afrodescendentes. Assim, o jogo “África em Movimento” contribui para a efetivação dessas diretrizes ao articular conhecimento histórico, participação ativa e valorização da diversidade no contexto escolar.

5. REINOS AFRICANOS E O TRÁFICO ATLÂNTICO: O JOGO “ÁFRICA EM MOVIMENTO” COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

5.1. Os Reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico atlântico

Para a utilização do jogo “África em Movimento” como recurso didático, o tema escolhido para mediar a aprendizagem são os reinos africanos, com foco no Congo e no Benim, no contexto da Idade Moderna, entre os séculos XV e XVII. A análise desses reinos possibilita compreender suas estruturas socioculturais e políticas, bem como a complexidade de suas relações com outras sociedades africanas e potências europeias. A partir desse recorte, o tráfico transatlântico de africanos escravizados pode ser problematizado, evidenciando os principais portos de embarque e as interações culturais que contribuíram para a formação da história afro-brasileira, articulando dimensões políticas, econômicas e sociais das sociedades africanas.

Diante do contexto do tráfico transatlântico, é necessário analisá-lo como parte constitutiva de um sistema de dominação mais amplo. Nesse sentido, Aníbal Quijano (2005) contribui ao conceituar a colonialidade do poder, destacando como a classificação racial foi utilizada como instrumento central para organizar as relações de exploração no mundo moderno. Segundo o autor, a associação entre raça e trabalho permitiu a naturalização da subordinação dos povos africanos, inserindo-os em uma estrutura global que articulava Europa, África e América. Essa dinâmica manifesta-se nas relações estabelecidas entre a Coroa portuguesa e diferentes reinos

africanos, como o Congo e o Benim, cujas sociedades eram politicamente organizadas, possuíam estruturas sociais, culturais e econômicas próprias e foram progressivamente inseridas nas lógicas do comércio atlântico, aspectos fundamentais para a compreensão histórica dos reinos africanos e do tráfico atlântico no ensino de História.

A análise do Reino do Congo permite problematizar o tráfico atlântico de africanos escravizados a partir de uma perspectiva que reconhece a agência histórica das sociedades africanas. De acordo com Robert Slenes (2014), compreender o mundo atlântico exige deslocar o olhar que reduz a África a um espaço passivo de exploração, reconhecendo os africanos como sujeitos históricos que atuaram por meio de negociações, alianças e estratégias políticas nas dinâmicas do tráfico e da colonização. Essa perspectiva possibilita compreender os reinos africanos não apenas como áreas de fornecimento de mão de obra, mas como sociedades dotadas de racionalidades próprias, cujas decisões políticas e econômicas influenciaram os rumos das conexões atlânticas, elemento central para abordagens críticas no ensino de História.

Nesse sentido, o Reino do Congo, enquanto uma das formações políticas mais complexas da África Centro-Occidental, apresentava estruturas administrativas consolidadas, hierarquias sociais definidas e práticas culturais próprias. Conforme John Thornton (2004), o Congo possuía uma organização política centralizada, com autoridade régia, sistemas de tributação e mecanismos diplomáticos que regulavam tanto as relações internas quanto os contatos com outros reinos africanos e com potências europeias. Desde o século XV, o reino manteve relações diplomáticas, comerciais e religiosas com Portugal, as quais não se estabeleceram de forma homogênea, mas envolveram conflitos, negociações e rearranjos internos que inseriram o Congo nas dinâmicas do comércio atlântico. No contexto do tráfico, a região vinculada ao reino esteve diretamente associada ao porto de Luanda, um dos principais pontos de embarque de africanos escravizados com destino à América Portuguesa, sobretudo para a Bahia e, posteriormente, para o Rio de Janeiro, uma vez que “durante os séculos XVII e XVIII, o porto de Luanda desempenhou papel fundamental no abastecimento de escravos para os principais centros coloniais da América Portuguesa, especialmente Salvador e, posteriormente, o Rio de Janeiro” (Slenes, 2014, p. 15).

O estudo do Reino do Benim permite problematizar o tráfico atlântico de africanos escravizados a partir de uma experiência histórica distinta daquela observada na África Centro-Occidental. Localizado na região do Golfo da Guiné, o Benim organizava-se em torno da autoridade do Oba, figura central que concentrava funções políticas, religiosas e militares, estruturando um Estado coeso e hierarquizado. Diferentemente de outras regiões africanas, o reino manteve, ao longo dos séculos, um controle rigoroso sobre suas relações externas, especialmente no que diz respeito ao comércio com europeus. Essas particularidades evidenciam que a inserção do Benim nas dinâmicas do comércio atlântico foi mediada por decisões políticas internas, aspecto fundamental para abordagens que buscam evidenciar a diversidade das experiências africanas no ensino de História.

No contexto do tráfico atlântico, o Reino do Benim esteve inserido nas dinâmicas comerciais da chamada Costa da Mina, região que se consolidou como uma importante área de abastecimento de africanos para diferentes capitanias da América portuguesa. De acordo com Marley Silva (2020), houve intensa circulação entre a Costa da Mina e o Pará, destacando-se a chegada, em 1797, de um navio francês ao porto de Belém transportando mais de 300 africanos escravizados, não sendo esta uma viagem isolada. A autora ainda evidencia que o governo local promoveu o comércio de africanos entre a Costa da Mina e o Pará, inserindo a região em redes comerciais atlânticas consolidadas. Essas conexões inseriam o Benim em um sistema mais amplo de trocas e relações comerciais, no qual agentes africanos e europeus negociavam interesses econômicos e políticos. Essa dinâmica dialoga com a análise de Luiz Felipe de Alencastro (2000), para quem o Atlântico Sul se estruturou como um espaço histórico integrado, no qual África e Brasil se articularam de forma contínua por meio do tráfico de africanos escravizados, das rotas marítimas e das relações comerciais. Nesse sentido, a inserção do Benim na Costa da Mina evidencia como os reinos africanos participaram ativamente da constituição desse sistema atlântico, mantendo vínculos diretos com o porto de Belém e contribuindo para a formação histórica e cultural da sociedade afro-brasileira.

5.2. O jogo “África em movimento” e a mediação docente no ensino dos reinos africanos no contexto do tráfico atlântico

A partir do conteúdo histórico previamente trabalhado sobre o Reino do Congo, o jogo “África em Movimento” possibilita ao professor mobilizar conceitos centrais para o ensino da História da África, como a perspectiva religiosa do Congo, a diplomacia, os conflitos internos e sua inserção atlântica. No jogo, o Congo é utilizado como referência para que os estudantes relacionem a organização política africana, os portos de embarque e os territórios de chegada no Brasil, articulando essas informações por meio da montagem do quebra-cabeça e das cartas temáticas. Dessa forma, o jogo atua como ferramenta para organizar e aprofundar a compreensão do conteúdo histórico já apresentado, reforçando a agência das sociedades africanas no mundo atlântico.

No caso do Reino do Benim, o jogo permite ao professor trabalhar, a partir do conteúdo histórico já discutido, conceitos como centralização política, autonomia política, dinâmicas atlânticas e regulação do comércio externo. A utilização do quebra-cabeça e das cartas temáticas possibilita que os estudantes percebam que a inserção dos reinos africanos no comércio atlântico ocorreu de maneiras distintas, mediadas por decisões políticas internas e estratégias específicas. Assim, o jogo não substitui o ensino do conteúdo, mas potencializa a ação pedagógica do professor, favorecendo uma leitura crítica que reconhece a complexidade das formações políticas africanas e suas múltiplas formas de atuação no sistema atlântico.

A utilização do jogo “África em Movimento” possibilita uma articulação entre História e Geografia, na medida em que o espaço deixa de ser compreendido apenas como suporte visual e passa a ser analisado como elemento constitutivo do processo histórico. Por meio da montagem dos mapas e da mediação do professor, os estudantes são levados a refletir sobre as rotas atlânticas, os portos de embarque e os territórios de chegada como partes de um sistema histórico articulado. Dessa forma, o jogo contribui para uma compreensão integrada do fenômeno histórico, permitindo que os alunos relacionem território, poder e economia no contexto do mundo atlântico.

No contexto do jogo “África em Movimento”, o professor pode utilizar os mapas e a montagem do quebra-cabeça como ferramentas para problematizar a diversidade das rotas atlânticas, evidenciando que a circulação de africanos escravizados foi influenciada por fatores geográficos, políticos e econômicos. Essa abordagem dialoga com a análise de Silva (2020), ao demonstrar que o tráfico atlântico se estruturou por meio de múltiplos circuitos e trajetos, condicionados, entre outros aspectos, pelos

ventos e correntes marítimas. Os estudantes são levados a compreender o tráfico atlântico não como um processo homogêneo, mas como um fenômeno histórico dinâmico e plural, no qual os reinos do Congo e do Benim se inserem de maneira específica dentro de um sistema de conexões mais amplo.

A mediação docente é fundamental para evitar a reprodução de narrativas únicas no ensino do tráfico atlântico de africanos escravizados. Durante muito tempo, esse tema foi abordado no ensino de História a partir de perspectivas eurocentradas, que reduziram a complexidade do processo e silenciaram as experiências das sociedades africanas. Nesse sentido, a reflexão de Chimamanda Ngozi Adichie (2019, p. 26) contribui para problematizar essas abordagens ao afirmar que “o problema dos estereótipos não é que sejam falsos, mas que sejam incompletos”. No contexto do ensino da escravização, essa leitura permite compreender como a ausência de múltiplas perspectivas produz apagamentos históricos. A utilização do jogo “África em Movimento”, contribui para deslocar leituras simplificadoras do tráfico atlântico ao articular mapas, rotas e contextos históricos específicos, como os dos reinos do Congo e do Benim. Dessa forma, o docente favorece a compreensão do tráfico como um processo historicamente situado, marcado por múltiplos agentes e dinâmicas, reconhecendo africanos e africanas escravizados como sujeitos históricos.

Dessa forma, a utilização do jogo “África em Movimento” favorece compreensão dos reinos africanos e tráfico atlântico de africanos escravizados como parte de uma estrutura de dominação mais ampla, conforme analisa Quijano (2005), cujos efeitos ultrapassaram o período colonial. Por meio da montagem dos mapas e da resolução das cartas temáticas, os estudantes articulam rotas, territórios e contextos históricos relacionados aos reinos do Congo e do Benim, reconhecendo a diversidade de agentes e relações de poder envolvidas nesse processo. O quebra-cabeça, ao representar a fragmentação e a interconexão entre territórios, atua como recurso para a mobilização de conceitos históricos fundamentais, favorecendo uma aprendizagem mediada, contextualizada e crítica, alinhada às diretrizes da BNCC e aos princípios de uma educação antirracista e decolonial, que reconhece africanos e africanas escravizados como sujeitos históricos.

6. METODOLOGIA DA PESQUISA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, desenvolvido no contexto da prática pedagógica em sala de aula. O estudo foi realizado no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), possibilitando a primeira fase da aplicação do jogo didático “África em Movimento” em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. A opção por uma abordagem qualitativa justifica-se pelo interesse em analisar a relação entre o uso do jogo didático, a participação dos estudantes e a construção do conhecimento histórico, considerando as interações, as interpretações e as experiências vivenciadas pelos alunos, especialmente no ensino sobre os reinos africanos e o tráfico atlântico de africanos escravizados.

A aplicação do jogo “África em Movimento” ocorreu em duas fases distintas. A primeira fase foi efetivamente aplicada no âmbito do PIBID, em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. A segunda, por sua vez, é apresentada neste trabalho como uma proposta pedagógica ainda não implementada, sendo analisada em caráter hipotético.

A primeira fase correspondeu à versão inicial do jogo, composta apenas pelo quebra-cabeça do mapa do continente africano, sendo aplicada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Luiz Nunes Direito, com a participação de aproximadamente 20 estudantes organizados em grupos de cinco alunos. Nessa etapa, o conteúdo trabalhado foi o dos reinos africanos, sendo utilizada uma dinâmica baseada em cartões com perguntas sobre o tema. A cada rodada, um representante de cada grupo era convidado a responder às questões e, em caso de acerto, o grupo tinha o direito de montar uma peça do quebra-cabeça, enquanto o erro implicava a perda da jogada.

A partir da primeira aplicação, o jogo passou por reformulações, incorporando a interligação entre o mapa do continente africano e o mapa do Brasil, bem como a inclusão de cartas temáticas, ampliando as possibilidades de abordagem do conteúdo histórico. Essa reformulação decorreu da necessidade identificada na primeira aplicação de aprofundar a análise histórica, evidenciando a importância de articular os reinos africanos estudados ao território brasileiro, possibilitando uma compreensão mais integrada das dinâmicas do tráfico atlântico e das relações históricas entre África e Brasil. Dessa forma, a segunda fase do jogo foi planejada com foco nos reinos, articulando tráfico transatlântico aos reinos africanos anteriormente estudados, como o Congo e o Benim, configurando-se, neste trabalho, como proposta de ampliação do

recurso didático, cuja aplicação será realizada em momento posterior. Em ambas as fases da proposta, o jogo é concebido como estratégia de revisão, prevendo-se sua utilização após o contato prévio dos estudantes com os conteúdos, favorecendo a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos trabalhados em sala de aula.

Os materiais utilizados na proposta do jogo “África em Movimento” foram elaborados pela própria pesquisadora, com o objetivo de adequar o recurso didático à realidade do 7º ano do Ensino Fundamental. Os dois quebra-cabeças que compõem o jogo foram construídos a partir da plataforma digital *MapChart*, um recurso gratuito que possibilita a criação de mapas personalizados. A partir dessa ferramenta, foram selecionadas as representações geográficas do continente africano e do território brasileiro, com a identificação dos países africanos e dos estados brasileiros, utilizando cores distintas para facilitar a visualização, estimular a atenção dos estudantes e favorecer o engajamento durante a atividade, considerando as especificidades do público do 7º ano do Ensino Fundamental.

Além dos mapas, o jogo didático conta com cartas temáticas contendo perguntas relacionadas ao conteúdo dos reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico atlântico de africanos escravizados, bem como um manual para os jogadores. Neste material, são apresentadas sugestões de mediação pedagógica, objetivos da atividade e orientações para a condução do jogo em sala de aula, garantindo maior organização e clareza no desenvolvimento da proposta.

7. RESULTADOS DA APLICAÇÃO

Na primeira aplicação do jogo “África em Movimento”⁴, realizada ainda em sua fase inicial, composta apenas pelo mapa do continente africano, os estudantes participaram de atividades estruturadas em grupos. Foram identificados resultados significativos no que se refere ao engajamento e à participação dos estudantes, que demonstraram competitividade saudável, motivada pela dinâmica do jogo, na qual a montagem do quebra cabeça dependia do acerto das perguntas sobre os reinos africanos. Essa estrutura provocou debates internos sobre quem responderia às

⁴ A primeira aplicação do jogo foi realizada em conjunto com a colega Flávia Mastop, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), sob supervisão da professora Ezilene Ribeiro.

questões a cada rodada, estimulando interesse contínuo pelo andamento da atividade.

Além disso, o caráter lúdico da proposta ampliou a concentração dos estudantes, rompendo com a lógica tradicional de aula expositiva. Cabe destacar que o jogo foi aplicado como atividade de revisão para avaliação, com base em conhecimentos previamente trabalhados em sala de aula, o que permitiu analisar o nível de compreensão dos alunos acerca do tema. Embora dois estudantes tenham inicialmente se recusado a participar, identificou-se, ao longo da aplicação, uma mudança de postura, especialmente de um deles, que passou a se envolver ativamente no jogo, demonstrando interesse e mobilização frequente nas rodadas. Esses resultados reforçam o potencial do jogo didático como estratégia capaz de despertar a participação mesmo de alunos inicialmente resistentes.

Além do engajamento, a primeira aplicação do jogo também evidenciou a necessidade de aprofundar, do ponto de vista pedagógico, a articulação entre os conteúdos trabalhados e a realidade histórica da formação da sociedade brasileira. Embora os estudantes demonstrassem domínio dos aspectos dos reinos africanos, a conexão com o território brasileiro ainda se mostrava distante. Tal constatação indicou a necessidade de reorientar a proposta didática, possibilitando aos alunos reconhecerem as relações históricas entre África e Brasil. Nesse sentido, as observações realizadas na primeira aplicação orientaram pedagogicamente a construção de uma segunda fase do jogo “África em Movimento”, que passou a articular os mapas da África e do Brasil, permitindo compreender, de forma mais concreta, as conexões históricas estabelecidas pelo tráfico atlântico. A Figura 7 ilustra a primeira aplicação do jogo “África em Movimento”, enquanto a Figura 8 evidencia a participação ativa de um dos estudantes durante a atividade, reforçando os níveis de engajamento e envolvimento observados ao longo da aplicação.

Figura 7 – Primeira aplicação do jogo.

Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Figura 8 – Aluno jogando.

Fonte: Ana Clara Ribeiro (2025).

Considerando as observações realizadas na primeira aplicação do jogo, a segunda fase de “África em Movimento”, ainda não implementada, é analisada neste trabalho em caráter hipotético quanto aos seus possíveis resultados pedagógicos. Parte-se da perspectiva de que essa nova etapa poderá ampliar o engajamento dos estudantes e aprofundar a compreensão das conexões históricas entre África e Brasil, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio histórico e da noção de espacialidade, especialmente ao propor a construção de relações entre diferentes territórios e contextos históricos.

Essa ampliação da aprendizagem está relacionada à reorganização da dinâmica do jogo, que passa a aprofundar o estudo de reinos africanos, como o Congo e o Benim, já trabalhados previamente em sala de aula. A partir desses reinos, a dinâmica incorpora novas cartas e a utilização de um segundo mapa, no qual serão estabelecidas ligações entre o continente africano e o território brasileiro. Ao propor

que os estudantes construam essas conexões com base em conteúdos previamente estudados, o jogo atua como ferramenta de apoio à mediação docente, favorecendo a retomada dos conhecimentos, a discussão em grupo e a justificativa das escolhas realizadas.

Nessa etapa, a dinâmica mantém sua estrutura baseada na resolução de desafios e na interação entre os grupos, assumindo, após a montagem dos mapas, um caráter predominantemente cooperativo. A utilização dos peões e das cartas de rotas possibilita aos estudantes construir e visualizar conexões, enquanto a mediação docente orienta as discussões, conduz reflexões e articula os conceitos históricos mobilizados na atividade. Dessa forma, o jogo deixa de se restringir a uma dinâmica operacional e passa a se constituir como um espaço de construção compartilhada do conhecimento histórico.

8. REFERENCIAL CONCEITUAL PARA MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO

Considerando que o jogo didático “África em Movimento” se estrutura como uma ferramenta metodológica de apoio à prática docente, torna-se fundamental explicitar os conceitos históricos que podem ser mobilizados ao longo de sua utilização em sala de aula. Essa sistematização não visa estabelecer um roteiro rígido de aplicação, mas oferecer subsídios teórico-conceituais que orientem a mediação pedagógica, favorecendo abordagens críticas e historicamente contextualizadas. Nessa perspectiva, apresentam-se, a seguir, alguns conceitos centrais que fundamentam a proposta do jogo e que podem ser explorados pelo professor no desenvolvimento das atividades.

8.1. Reino do Congo – Eixos de exploração pedagógica

1) Perspectivas religiosas: refere-se às relações entre práticas religiosas e organização do poder no interior do reino, especialmente no contexto das interações entre cosmologias centro-africanas e o cristianismo. Esse eixo permite discutir como elementos religiosos foram apropriados e ressignificados, evidenciando que tais transformações envolveram mediações culturais e políticas. O conceito favorece abordagens que problematizam visões homogêneas sobre a religiosidade africana e reforçam a compreensão das sociedades africanas como sujeitos históricos. **Mobiliza**

em sala: agência africana, relações entre poder e religião e pluralidade africana.

Conceitos associados: sujeito histórico, colonialidade e relações de poder.

2) Diplomacia: diz respeito às relações políticas estabelecidas entre o Reino do Congo e a Coroa portuguesa. Favorece a análise de negociações, alianças e disputas de interesse. **Mobiliza em sala:** estratégias políticas africanas, África como agente histórico e relações de poder. **Conceitos associados:** sujeito histórico, autonomia política e redes atlânticas.

3) Conflitos internos: refere-se às tensões e conflitos relacionados à sucessão do poder e às disputas entre diferentes grupos e linhagens no interior do reino. Esse eixo possibilita analisar como as dinâmicas políticas internas influenciavam alianças, negociações e rearranjos de poder. **Mobiliza em sala:** disputas de poder, instabilidade política e complexidade histórica africana. **Conceitos associados:** relações de poder, centralização política e formações políticas africanas.

4) Inserção atlântica: refere-se à articulação do reino às dinâmicas de circulação e trocas estabelecidas no espaço atlântico, mediada por interesses políticos, diplomáticos e econômicos. Esse eixo permite analisar como tais conexões influenciaram reconfigurações internas e relações de poder. **Mobiliza em sala:** redes atlânticas, circulação, portos, agência africana e relações econômicas. **Conceitos associados:** redes atlânticas, sujeito histórico, relações de poder e espacialidade histórica.

8.2. Reino do Benim – Eixos de exploração pedagógica

1) Centralização política: refere-se à organização do poder em torno da autoridade do Oba, cuja figura concentrava funções políticas, religiosas e militares. Esse eixo permite analisar formas de estruturação do poder e problematizar leituras que associam organização estatal exclusivamente às experiências europeias. **Mobiliza em sala:** formas de organização política, estruturação do poder e autoridade e hierarquia. **Conceitos associados:** relações de poder; formações políticas africanas e autonomia política.

2) Autonomia política: diz respeito à capacidade do reino de estabelecer e gerir suas próprias dinâmicas internas e externas. Esse eixo favorece a discussão sobre estratégias políticas africanas e evita interpretações que reduzem os reinos africanos a espaços passivos ou subordinados às potências europeias. **Mobiliza em**

sala: estratégias políticas africanas, África como agente histórico e diversidade de experiências africanas. **Conceitos associados:** sujeito histórico, relações de poder e colonialidade.

3) Dinâmicas atlânticas: refere-se à articulação do reino às dinâmicas comerciais e políticas do mundo atlântico. Esse eixo possibilita analisar como diferentes sociedades africanas participaram, de formas distintas, das redes de circulação de pessoas, mercadorias e interesses econômicos. **Mobiliza em sala:** redes comerciais, conexões África-Brasil e diversidade das rotas atlânticas. **Conceitos associados:** redes atlânticas, espacialidade histórica e sujeito histórico.

4) Regulação do comércio externo: refere-se às estratégias políticas adotadas pelo Reino do Benim para mediar e controlar suas relações comerciais com agentes europeus. Esse eixo permite discutir como o reino estabelecia limites, negociações e formas de interação econômica, evidenciando que sua inserção nas dinâmicas atlânticas envolveu decisões políticas internas e não uma integração automática ou passiva. **Mobiliza em sala:** agência africana, estratégias políticas, relações comerciais e negociação e poder. **Conceitos associados:** autonomia política, relações de poder, redes atlânticas e sujeito histórico.

8.3. Articulação dos eixos com conceitos históricos

Os eixos apresentados articulam-se a conceitos históricos mais amplos, cuja explicitação contribui para a fundamentação teórico-metodológica da proposta.

1) Sujeito histórico: refere-se à compreensão de que diferentes grupos sociais participam ativamente dos processos históricos, produzindo, negociando e transformando realidades sociais. No contexto do jogo, o conceito pode ser mobilizado ao enfatizar a atuação das sociedades africanas, evitando interpretações que reduzam a África a um espaço passivo no tráfico atlântico. O professor pode explorar como decisões políticas, estratégias diplomáticas e relações de poder influenciaram essas dinâmicas.

2) Relações de poder: dizem respeito às disputas, negociações e hierarquizações que estruturam as interações sociais, políticas e econômicas. A dinâmica do jogo favorece a discussão sobre como diferentes agentes (reinos africanos, potências europeias e grupos locais) se inseriram em estruturas complexas de dominação, cooperação e conflito.

3) Colonialidade: refere-se à permanência de padrões de dominação, hierarquização e produção de conhecimento originados no período colonial. No contexto do jogo, o conceito contribui para problematizar narrativas eurocentradas, favorecendo leituras que reconheçam a diversidade histórica africana e a agência dos sujeitos envolvidos nos processos históricos.

4) Espacialidade histórica: permite compreender o espaço como dimensão constitutiva dos processos históricos. O uso dos mapas possibilita discutir território, circulação, rotas e conexões.

5) Redes atlânticas: refere-se à compreensão do Atlântico como espaço de circulação, trocas e conexões históricas. O conceito evidencia como diferentes regiões estiveram integradas por fluxos de pessoas, mercadorias e práticas culturais. A articulação entre os mapas da África e do Brasil favorece a visualização dessas dinâmicas e de suas inter-relações históricas.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo analisar o uso do jogo didático “África em Movimento” como ferramenta pedagógica de apoio à abordagem dos reinos africanos do Congo e do Benim, articulados ao tráfico transatlântico de africanos escravizados e à formação histórica do Brasil, bem como à valorização da História da África e da cultura afro-brasileira no contexto escolar. Dessa forma, a partir das discussões teóricas e da aplicação prática do jogo, foi possível compreender o potencial das metodologias lúdicas e participativas na construção do conhecimento histórico, especialmente quando articuladas a temas historicamente marginalizados nos currículos escolares.

A primeira aplicação do jogo evidenciou resultados significativos em relação ao engajamento, à participação e ao interesse dos estudantes. A dinâmica em grupo, aliada ao caráter desafiador e cooperativo da atividade, favoreceu o envolvimento dos alunos, inclusive daqueles que inicialmente demonstraram resistência. Observou-se que o jogo, como ferramenta pedagógica mediada pelo professor, contribuiu para ampliar a concentração, estimular o diálogo entre os estudantes e promover uma relação mais ativa com o conhecimento histórico, rompendo com a lógica exclusivamente expositiva ainda presente em muitas práticas de ensino.

Ao mesmo tempo, a experiência revelou limites importantes, especialmente no que se refere à dificuldade dos estudantes em estabelecer conexões entre a História da África e a formação histórica do Brasil. Essa constatação foi fundamental para a reformulação do jogo e para a proposição de uma segunda fase, que passou a articular os mapas da África e do Brasil, ampliando as possibilidades de compreensão das conexões históricas estabelecidas pelo tráfico atlântico.

Embora essa segunda etapa ainda não tenha sido aplicada, sua análise em caráter hipotético permite refletir sobre as potencialidades pedagógicas da proposta. Ao incluir o novo mapa e tomada de decisões em grupo, a dinâmica tende a favorecer o desenvolvimento do raciocínio histórico, da noção de espacialidade e da compreensão dos reinos do Congo e do Benim no contexto do tráfico transatlântico, evidenciando suas conexões históricas com o Brasil. Dessa forma, o jogo amplia sua função para além da revisão de conteúdos, tornando-se um espaço de construção coletiva de interpretações históricas.

O desenvolvimento do jogo “África em Movimento” também evidencia a importância de recursos didáticos comprometidos com a efetivação da Lei 10.639/03, ao propor uma abordagem crítica, contextualizada e decolonial do ensino dos reinos africanos e da cultura afro-brasileira. Ao posicionar os africanos e seus descendentes como sujeitos históricos centrais, a proposta contribui para o enfrentamento de narrativas eurocentradas e para a valorização da diversidade na escola, em consonância com as orientações da BNCC e com os princípios de uma educação antirracista.

Por fim, destaca-se que este trabalho mostra como o professor pode utilizar o jogo como ferramenta para aprofundar o conteúdo previamente trabalhado e tornar a aprendizagem mais dinâmica. Por meio do jogo, é possível estimular o engajamento dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento histórico, sempre sob a orientação do professor, que conduz a análise crítica e contextualizada dos conteúdos. Assim, o jogo “África em Movimento” não se apresenta como uma proposta finalizada, mas como um recurso em constante construção, aberto a novas adaptações, aplicações e investigações futuras.

REFERÊNCIAS

- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- ALENCASTRO, Luiz Felipe de. **O trato dos viventes: formação do Brasil no Atlântico Sul**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 jun. 2025.
- BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Inclui no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro Brasileira". Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 26 jun. 2025.
- FERMIANO, Maria A. Belintane. O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História? **História Hoje**. ANPUH. vol. 3. n. 07, julho de 2005.
- FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de História**. Campinas: Papyrus, 2003.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (org.). **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino americanas**. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 227-278.
- SLENES, Robert. Trocas culturais no "Rio Atlântico": Angola no auge do trato de escravos. **Afro-Ásia**, n. 49, p. 365-378, 2014.
- RODRIGUES, Elaine. **A educação é o caminho para desconstruir os monstros que a própria educação criou**. 10º Bienal Internacional do Livro de Alagoas, 24

ago. 2023. Disponível em: <https://bienal.ufal.br/2023/a-educacao-e-o-caminho-para-desconstruir-os-monstros-que-a-propria-educacao-criou/>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SILVA, Lucas Victor; GIACOMONI, Marcello Paniz; OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de; CUNHA, Maurício Clipes. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. **História & Ensino**, v. 26, n. 2, p. 374-399, 2020.

SILVA, Marley Antônia Silva da. **Nas correntes do Atlântico Norte e Sul**: tráfico de escravizados para Belém do Grão-Pará (1777-1841). 2020. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Pará, Belém, 2020.

THORNTON, John K. **A África e os africanos na formação do mundo atlântico, 1400-1800**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE- Jogo didático “África em movimento”

O jogo didático **África em Movimento**, desenvolvido como produto pedagógico deste trabalho, encontra-se disponível em formato PDF para acesso e impressão no link abaixo:

Acesse o material completo:

https://drive.google.com/drive/folders/1uvQBJ0NIY3j_KklpIITqbiz64pNwdpsN?usp=sharing