

Afrogames: vivências e experiências no ensino de Ciências Sociais

Afrogames: experiences in teaching Social Sciences

Carmelita Rikelly Santos de Souza¹, Érica Nunes do Nascimento¹, Fabíola dos Santos¹, Larissa Silva da Cunha¹, Marcello Gomes Toledo²

¹Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Aracaju – SE – Brazil

²Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
Maceió – AL Brazil

carmelitarik@gmail.com, ericanun@gmail.com,
fabiolasantos.ufs@gmail.com, larissacunhaa1@gmail.com,
marcellaojogosealgoamais@gmail.com

Abstract. *Created in 2024, the Afrogames Research Group (GP Afrogames AJUMCZ) brings together members from different fields with the aim of promoting critical education and valuing Afro-Brazilian culture through board games. The Group operates in Sergipe and Alagoas by reviving traditional African games, using afrogames, and adapting board games. Its activities, carried out in quilombola communities and public schools, have already reached around 800 people, addressing issues such as structural racism, environmental racism, religious intolerance, and Black protagonism. By transforming games into pedagogical and cultural tools, the Group reaffirms play as an instrument of resistance, belonging, and the construction of an anti-racist education.*

Keywords: *Afrogames, board games, Afro-centered education, representativeness.*

Resumo. *Criado em 2024, o GP Afrogames AJUMCZ reúne integrantes de diferentes áreas com o objetivo de promover uma educação crítica e a valorização da cultura afro-brasileira por meio de jogos de tabuleiro. O Grupo atua em Sergipe e Alagoas por meio do resgate de jogos tradicionais africanos, uso de afrogames e adaptação de jogos. Suas ações, realizadas em comunidades quilombolas e escolas públicas, já alcançaram cerca de 800 pessoas, abordando temas como racismo estrutural, racismo ambiental, intolerância religiosa e protagonismo negro. Ao transformar o jogo em dispositivo pedagógico e cultural, o Grupo reafirma o lúdico como ferramenta de resistência, pertencimento e construção de uma educação antirracista.*

Palavras-chave: *Afrogames, jogos de tabuleiro, educação afrocentrada, representatividade.*

1. Introdução

O Grupo de Pesquisa informal Afrogames AJUMCZ foi idealizado e criado por Carmelita Rikelly e Marcello Toledo, em 2024, com o intuito de planejar e desenvolver projetos nos estados de Alagoas e Sergipe – inicialmente nas capitais Maceió e Aracaju, mas com a intenção de ampliar as ações para demais municípios. O objetivo do grupo é pesquisar e

fomentar a utilização de jogos tradicionais africanos e afrogames como ferramentas de difusão e divulgação da cultura afro-brasileira.

Ao abranger conceitos de relações sociedade–natureza e outros temas geradores das Ciências Sociais, os projetos promovem o intercâmbio de experiências educacionais oriundas de vivências práticas com jogos, integrando ainda dinâmicas lúdicas de combate ao racismo e ao racismo ambiental, posicionando os afrogames como dispositivos político-epistêmicos de resistência.

O termo afrogame, vale registrar, refere-se a jogos de tabuleiro afrocentrados que se baseiam em três pilares: protagonismo, representatividade e afrocentricidade. Esses conceitos orientam toda a produção lúdica do grupo.

2. Competências do Grupo

O GP Afrogames AJUMCZ é formado por cinco integrantes com formação diversificada e experiência em pesquisa, educação e práticas culturais: uma Bacharel em Ciências Sociais e Mestra em Desenvolvimento e Meio Ambiente; uma Licenciada em Artes Visuais e professora da Rede Estadual de Sergipe; duas graduandas em Dança, atuantes em pesquisa sobre territórios quilombolas e afroeducação; e um Licenciado em Química e graduando em Ciências Contábeis, participante de programa de iniciação científica e entusiasta de jogos de tabuleiro.

O Grupo de Pesquisa congrega competências interdisciplinares que articulam criação lúdica, intervenção pedagógica e pesquisa-ação com matriz anticolonial: atua na utilização de afrogames e na retomada de jogos tradicionais africanos como dispositivos de ensino e afirmação identitária.

O grupo desenvolve atividades voltadas à representatividade de gênero e raça, ao protagonismo (pretagonismo), ao afrocentrismo e ao combate ao racismo, incluindo o racismo ambiental e a intolerância religiosa, entendendo o afrogame como ferramenta pedagógica e como dispositivo de construção de caminhos para uma educação antirracista.

As ações do GP Afrogames AJUMCZ, em especial as oficinas sobre afrogames e jogos tradicionais africanos, contribuem, ainda, para o atendimento à Lei nº 10.639/2003, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”.

3. Infraestrutura disponível

O Grupo não possui sede e, por isso, as reuniões de estudo de jogos e planejamento de oficinas são realizadas nas casas dos integrantes do GP. Além disso, interações periódicas ocorrem por meio de reuniões virtuais.

Antes da realização dos eventos, o grupo visita comunidades e escolas envolvidas nos projetos com o intuito de conhecer a realidade local, estabelecer vínculos com os participantes e identificar demandas específicas que possam ser abordadas de forma sensível e contextualizada nas atividades lúdicas.

Essas visitas também permitem adequar os jogos e oficinas a experiências, saberes e contextos socioculturais de cada território, fortalecendo o compromisso do grupo com uma educação antirracista, participativa e transformadora.

Para suas atividades, o grupo utiliza jogos de tabuleiro classificados em três categorias: jogos tradicionais africanos (Mancala, Yoté, Tsoro, Shisima, Jogo da Borboleta), afrogames (Axé, Galo da Madrugada, Favela Venceu, Meu Primeiro Black Power, Diversity) e jogos adaptados (Uno).

A diversidade desses jogos possibilita trabalhar temas como representatividade, protagonismo (pretagonismo) e afrocentricidade, conectando a prática lúdica à aprendizagem e à reflexão social.

4. Trabalhos de destaque

Apesar do curto tempo de atuação, o Grupo de Pesquisa Afrogames AJUMCZ já desenvolveu atividades que alcançaram cerca de 800 pessoas por meio de jogos e oficinas voltadas à reflexão crítica e à valorização das identidades negras.

Em abril de 2024, o projeto “Maloca na Maloca” promoveu oficinas de afrogames como parte das festividades do aniversário de 110 anos da Comunidade Maloca, segundo quilombo urbano mais antigo do Brasil, localizado no bairro Getúlio Vargas, em Aracaju/SE.

Esse território quilombola representa um importante símbolo de resistência e constitui um marco vivo da identidade da população negra de Sergipe.

A oficina “Maloca na Maloca” reuniu crianças, adolescentes e adultos em um momento de celebração da ancestralidade e da representatividade. A atividade foi dividida em duas etapas: inicialmente, uma mentoria foi oferecida a professores, pedagogos, monitores e instrutores, com o objetivo de apresentar os fundamentos teórico-metodológicos dos afrogames. Em seguida, ocorreu a prática lúdica com os moradores da comunidade, que participaram ativamente e se envolveram com os jogos de forma divertida e significativa.

A iniciativa articulou, portanto, formação pedagógica, vivência comunitária e valorização cultural, consolidando o papel dos afrogames como ferramenta de educação crítica e de promoção da identidade afro-brasileira.

Em abril de 2025, foi realizada uma vivência nas aulas de Arte e de Religião de turmas do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental do Centro de Excelência Coronel Francisco Souza Porto, localizado no bairro América, em Aracaju/SE. A professora Érica Nunes do Nascimento utilizou os afrogames Favela Venceu, Axé e Galo da Madrugada como ponto de partida para diálogos reflexivos sobre intolerância religiosa, identidade cultural e direitos humanos, colocando os estudantes em contato com a perspectiva protagonista que os afrogames oferecem, estimulando a reflexão sobre a própria experiência negra e periférica. A atividade foi desenvolvida visando tanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas específicas da área de linguagens quanto habilidades socioemocionais.

Também em abril de 2025, foi desenvolvido em Maceió/AL o projeto “Oficina de Afrogames e Algo a Mais”, patrocinado pela PNAB AL 2024. O evento contou com quatro oficinas de afrogames realizadas em escolas periféricas da rede estadual de Alagoas (Escola Estadual Tarcísio de Jesus, no bairro Trapiche da Barra, e Escola

Estadual Professora Aurelina Palmeira de Melo, no bairro Vergel do Lago). O objetivo das oficinas foi proporcionar conhecimento por meio da experiência de jogar, promovendo representatividade, autoafirmação e valorização da autoestima de pessoas negras, para que se sentissem representadas nos jogos de tabuleiro.

Em maio de 2025, foi realizada mais uma vivência no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe (CODAP/UFS), com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, no componente curricular de Sociologia. A proposta surgiu a partir da experiência da professora Carmelita Rikelly Santos de Souza no Programa de Iniciação à Docência (PIBID) do Departamento de Ciências Sociais da UFS. A atividade buscou integrar caminhos para uma educação anticolonial e práticas lúdicas, estimulando reflexões críticas sobre o racismo ambiental por meio de cartas temáticas e dinâmicas inspiradas no jogo Uno. Deslocou-se o jogo do papel de simples entretenimento para o de metodologia ativa capaz de provocar questionamentos sobre as causas estruturais do racismo ambiental.

Ao articular informações sobre poluição, especulação imobiliária e aterramento de manguezais ao contexto socioambiental de bairros ribeirinhos da capital Aracaju – Industrial, Coroa do Meio e Mosqueiro –, a sequência didática tornou visível como processos econômicos e arranjos de poder de matriz colonial produzem vulnerabilidades racializadas. A oficina levou os alunos a problematizarem injustiças socioambientais como efeitos de decisões políticas e interesses privados.

5. Conclusões

O GP Afrogames AJUMCZ tem desenvolvido suas atividades com base na pesquisa acadêmica e por meio da aplicação prática de jogos tradicionais africanos e afrogames, como forma de estimular o pensamento crítico e valorizar a cultura afro-brasileira.

As iniciativas do Grupo de Pesquisa se enquadram de modo particularmente expressivo em dois dos Grandes Desafios de Pesquisa delineados pelo fórum GranDGamesBR: (1) jogos como ferramentas educacionais e aprendizagem mediada por jogos e (2) jogos para diversidade, ética e justiça social, áreas apontadas como prioritárias no volume resultante dos fóruns GranDGamesBR (SANTOS; HOUNSELL, 2023).

As atividades do GP demonstram que o jogo opera simultaneamente como lazer, metodologia pedagógica e dispositivo cultural capaz de problematizar o racismo ambiental e as desigualdades sociais, em consonância com estudos que discutem os jogos enquanto plataformas mediadoras de educação e impacto social (CLASSE; ARAUJO, 2023; PALOMINO et al., 2023).

Os afrogames formalizam-se como linguagem de resistência, memória e pertencimento, contribuindo para a formação de sujeitos críticos e para a construção de práticas educativas antirracistas que dialogam com a agenda nacional de grandes desafios em jogos e entretenimento digital (SANTOS; HOUNSELL, 2023).

De acordo com Johan Huizinga, que concebe o jogo como elemento fundante da cultura (HUIZINGA, 2014), e da perspectiva contracolonial de Nêgo Bispo, que enfatiza a retomada e a reterritorialização de saberes quilombolas (SANTOS, 2015), os afrogames do GP reafirmam o potencial do *ludus* como processo de produção de conhecimento e transformação social, legitimando o lugar do design lúdico e das práticas comunitárias no debate contemporâneo sobre educação, diversidade e justiça social.

Atualmente, o Grupo trabalha em diferentes linhas de ação, com destaque para a organização da segunda edição do “Maloca na Maloca”, prevista para outubro de 2025; o estudo e aprendizado das mecânicas de jogos africanos incorporados às novas oficinas; e a elaboração de projetos para editais de cultura.

6. Referências

BoardGameGeek – Golden Geek Awards. Disponível em <https://boardgamegeek.com>.

Denovac, Adriano. Geruzinho. Borboletas Filmes, 2022.

IBD Certificações (Brasil). Disponível em <https://www.ibd.com.br>.

CLASSE, Tadeu Moreira de; ARAUJO, Renata Mendes de. Games as Mediating Platforms in an Open and Digital World. In: SANTOS, Rodrigo Pereira dos; HOUNSELL, Marcelo da Silva (Org.). *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030*. Cham: Springer, 2023. p. 67–88.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*. Mansfield Centre, CT: Martino Publishing, 2014.

PALOMINO, Paula; RODRIGUES, Luiz; TODA, Armando; ISOTANI, Seiji. Enhancing Students’ Learning Experience Through Gamification: Perspectives and Challenges. In: SANTOS, Rodrigo Pereira dos; HOUNSELL, Marcelo da Silva (Org.). *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030*. Cham: Springer, 2023. p. 113–133.

SANTOS, Rodrigo Pereira dos; HOUNSELL, Marcelo da Silva (Org.). *Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil – GrandGamesBR 2020–2030*: First Forum, *GrandGamesBR 2020*, Recife, Brazil, November 7–10, 2020, and Second Forum, *GrandGamesBR 2021*, Gramado, Brazil, October 18–21, 2021: revised selected papers. Communications in Computer and Information Science, v. 1702. Cham: Springer, 2023. DOI: 10.1007/978-3-031-27639-2.

SANTOS, Antônio Bispo dos. *Colonização, quilombos: modos e significações*. Brasília: INCT/UnB, 2015.