



Reconstrução de jogos de tabuleiro africanos e indígenas para idosos

Kiara Annelise da Silva Souza | kiara.s18@aluno.ifsc.edu.br¹

Lara Cristina de Souza | lara.cs@aluno.ifsc.edu.br²

Suelen Vicente Vieira | suelen.vicente@ifsc.edu.br³

Edital nº 01/2025/PROPI - PIBIC-EM

Trabalho de Pesquisa

DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo promover a reconstrução de jogos de tabuleiro africanos e indígenas, bem como sua valorização, atrelado ao conceito de envelhecimento ativo e às Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008. A metodologia consiste na reconstrução e adaptação de jogos de tabuleiro de origem africana e indígena. Como resultado se obtém a confecção dos jogos, pensando na necessidade específica dos idosos. Conclui-se que ao adaptar jogos africanos e indígenas, é possível valorizar saberes ancestrais, promover conhecimentos culturais e incentivar o envelhecimento ativo, contribuindo também para reflexão de políticas voltadas às culturas africana e indígena.

Palavras-chave: Envelhecimento Ativo; Cultura Africana; Jogos de tabuleiro.

Introdução

Em 2003, a lei 10.639 foi sancionada com o objetivo da obrigatoriedade do ensino da temática “História e Cultura Afro-Brasileira” nas redes de ensino (BRASIL, 2003). Em 2008, foi aprovada a lei 11.645 que torna obrigatório o estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio (BRASIL, 2008).

De acordo com Neto e Silva (2006) os jogos de tabuleiro fazem parte das culturas humanas desde os tempos antigos. Prista, Tembe e Edmundo (1992) apontam que o jogo é uma atividade complexa que envolve aspectos biológicos, psicológicos e sociais, e devem ser compreendidos como um fenômeno cultural amplo. É interessante entender que os

¹ Estudante do curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Gaspar.

² Estudante do curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Gaspar.

³ Professora de Educação Física do Departamento de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Santa Catarina – campus Gaspar.

jogos estão presentes na sociedade desde muito tempo e por meio deles as pessoas aprendem as regras sociais (Ortiz, 2005).

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 1990) o envelhecimento ativo compreende à adoção de práticas que favoreçam a manutenção da disposição, da participação social e da qualidade de vida ao longo do processo de envelhecimento. De acordo com Sciamia, Goulart e Villela, (2020) seu principal objetivo é promover o bem-estar da população idosa por meio de quatro pilares: saúde, participação, segurança/proteção e aprendizagem ao longo da vida.

Pensando em contemplar o conceito de envelhecimento ativo e promover seus pilares, o projeto “Jogos Africanos e Indígenas para pessoas idosas: Adaptação e Reconstrução”, apresenta os jogos africanos e indígenas como uma alternativa, além de dialogar com as Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo promover a reconstrução de jogos de tabuleiro africanos e indígenas, bem como sua valorização, atrelado ao conceito de envelhecimento ativo e às Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008.

Fundamentação teórica

Segundo Prista, Tembe e Edmundo (1992, p. 11), o jogo deve ser compreendido como um fenômeno cultural amplo:

[...] um fenômeno integrado de fatores biológicos, psicológicos e sociais que se inter-relacionam reciprocamente. Ele é em síntese uma atividade global como é a vida cotidiana [...] no Jogo traduzem relações e comportamentos que os indivíduos tomam em seu cotidiano.

Diante disso, reconstruí-los (os jogos) para os idosos torna-se uma estratégia para promover o envelhecimento ativo, estimulando o cognitivo, a coordenação motora, além de proporcionar socialização e qualidade de vida. Assim, a reconstrução de jogos voltados a esse público permite adaptar as atividades às suas necessidades, tornando-as mais acessíveis e significativas.

Segundo a OMS, a proporção mundial de pessoas com 60 anos ou mais está aumentando mais rapidamente do que a de qualquer outra idade. Nessa fase do envelhecimento, há um maior comprometimento dos processos fisiológicos e das funções

como atenção e memória, além das alterações funcionais psicomotoras (Rossato; Contreira; Corazza, 2011). Por conta do tamanho reduzido do jogo e das peças, as regras complexas ou de difícil manejo limitam o manuseio de quem possui essas dificuldades. O processo de reconstrução dos jogos é importante, pois permite ampliar o tabuleiro, aumentar o tamanho das peças e diminuir a complexidade do jogo.

Essa integração permite adaptar os jogos às necessidades desse público, e enriquecer as atividades com significados históricos e culturais. Além disso, contribui para o uso desses jogos como recurso pedagógico no cumprimento das Leis nº 10.639/03 e 11.645/08, fortalecendo a educação e promovendo à diversidade cultural.

Procedimentos metodológicos

Essa pesquisa caracterizou-se pela reconstrução dos jogos de tabuleiro de origem africana e indígena: O Shisima, sendo originário do Quênia; Senet de origem egípcia; e o Jogo da onça de origem Indígena, com foco na ampliação dos tabuleiros para os idosos, considerando as dificuldades no domínio das funções motoras que muitos ao longo do tempo desenvolvem. As etapas do trabalho foram: Análise dos jogos propostos (reuniões semanais); Busca de materiais (estudo de possibilidades de materiais a serem utilizados); e confecção dos jogos. Assim, os tabuleiros foram elaborados em tamanho convencional e versão ampliada.

Resultados e discussões

A análise do jogo Shisima possibilitou extrair informações do povo originário, a relação com a natureza e as regras. Na segunda etapa, procedeu a busca de materiais para a criação do tabuleiro, utilizando MDF para a base, cabo de vassoura e copos descartáveis para as peças e tintas acrílicas nas cores da bandeira do Quênia. Iniciou-se com o processo de reconstrução desenhando no MDF um tabuleiro ampliado e 3 menores, para em seguida pintá-los. No maior, foram utilizadas as cores: vermelho, verde, preto e branco para representar a bandeira do Quênia. Nos 3 menores foram utilizados marrom e preto. A reconstrução redundou na criação de 5 tabuleiros do Shisima, sendo: 1 gigante, 3 menores em MDF e 1 em madeira com parceria de um projeto do Campus São José. As versões

ampliadas facilitam o manuseio das peças, melhoram a visualização e contribuem para uma experiência mais acessível para os idosos.

Na análise do jogo da Onça, estudou-se a sua origem, história e regras. Foi decidido a utilização de MDF para a ampliação do tabuleiro e para as peças copos de papel e a onça e os cachorros em crochê. Iniciou-se a reconstrução desenhando o jogo no MDF e utilizou-se tintas acrílicas: preta para as casas e linhas do tabuleiro, verde para as peças do cachorro e amarelo para a onça. Houve uma simplificação do tabuleiro com menos linhas que o original.

Por fim, o processo de análise no Senet seguiu a mesma sequência, estudo da história, origem e regras, para em seguida fomentar ideias de adaptação e materiais necessários. A reconstrução do Senet ainda não foi finalizada, mas iniciou-se com a ampliação no MDF.

Segundo Lima et al. (2024), os jogos desempenham uma função importante no bem-estar dos idosos, estimulando o cognitivo e proporcionando maior interação social e saúde emocional. Ao utilizar jogos de origem africana e indígena, oportuniza-se um resgate cultural e fortalece o respeito por essas culturas (FIGUEIREDO, 2024).

Considerações finais

Ao final deste estudo, foi possível reconstruir e adaptar jogos de tabuleiro africanos e indígenas para idosos. As pesquisas sobre a origem, história e regras dos jogos permitiram compreender suas características e promover adaptações adequadas, como ampliação dos tabuleiros e a escolha de materiais tornando-os mais acessíveis para o público-alvo. Como etapa de finalização do projeto, está prevista a aplicação dos jogos com pessoas idosas.

O desenvolvimento do estudo apresentou algumas limitações relacionadas à obtenção de materiais e ao estabelecimento de parcerias, em função de restrições de financiamento. Ainda assim, foi possível viabilizar a construção dos jogos por meio de alternativas acessíveis.

Conclui-se que ao reconstruir e adaptar jogos tradicionais africanos e indígenas, é possível valorizar saberes ancestrais e compreender a importância de resgatar essas



culturas. Além disso, a pesquisa possibilita refletir caminhos de fomento para leis de cultura africana e indígena a gerações não contempladas por elas.

Referência ao fomento recebido

Projeto de Pesquisa - PROPPI N° 01/2025.

Referências

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 3 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 10 abr. 2026.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 10 abr. 2026.

FIGUEIREDO, Ciro Teixeira. **O estudo de conceitos geométricos na terceira idade**: relação entre o jogo adugo, memória e raciocínio lógico. Teixeira de Freitas, BA, 2024. 62 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática) - Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação Campus X, Teixeira de Freitas, 2024.

LIMA, Andreia et al. **Tecnologia e gamificação aplicada à saúde**: III simpósio internacional de inovação, tecnologias e jogos em saúde. Póvoa de Varzim: AditGames, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andreia-Lima-5/publication/385710493_Tecnologia-e-Gamificacao-Aplicada-a-Saude-4/links/673211f74a70511f071bba3c/Tecnologia-e-Gamificacao-Aplicada-a-Saude-4.pdf. Acesso em: 18 abr. 2026.

NETO, João Pedro; SILVA, Jorge Nuno. **Jogos**: histórias de família. Lisboa: Gradiva, 2006. Disponível em: <https://www.wook.pt/livro/jogos-historias-de-familia-joao-pedro-neto/175857>. Acesso em: 22 abr. 2026.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Envelhecimento ativo**: uma política de saúde. Brasília: OMS, 2005. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/envelhecimento_ativo.pdf. Acesso em: 27 abr. 2026.



ORTIZ, Jesús Paredes. Aprendizagem através do jogo. In: MORENO MURCIA, Juan Antonio et al. (org.). **Aprendizagem através do jogo**. Disponível em: https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTENT/aprendizagem-atraves-do-jogo-79612-1.pdf. Acesso em: 18 abr. 2026.

PRISTA, António; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. *Jogos de Moçambique*. Maputo: INEF; Lisboa: CIDAC, 1992. Disponível em: <https://pergamum.ufscar.br/acervo/202020>. Acesso em: 22 abr. 2026.

ROSSATO, Luana Callegaro; CONTREIRA, Andressa Ribeiro; CORAZZA, Sara Teresinha. **Análise do tempo de reação e do estado cognitivo em idosas praticantes de atividades físicas**. Scielo Brasil, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fp/a/vx93WtqPN987g4sHtT5KKKh/?lang=pt>. Acesso em: 27 de abr. 2026.

SCIAMA, Debora Sipukow; GOULART, Rita Maria Monteiro; VILLELA, Vera Helena Lessa. **Envelhecimento ativo**: representações sociais dos profissionais de saúde das Unidades de Referência à Saúde do Idoso. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, São Paulo, v. 54, e03605, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2018056503605>. Acesso em: 18 abr. 2026.