

APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA DA ÁFRICA A PARTIR DOS JOGOS *MANCALA*

ELIZABETH DE JESUS DA SILVA¹
MARIA CECÍLIA DE PAULA SILVA²

Introdução

Este texto teve procedência em dissertação de mestrado defendida no ano de 2010 na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia. Neste espaço de pós-graduação acadêmica se desenvolveu a proposta de trabalhar com jogos africanos na escola pública. O projeto de pesquisa que resultou na referida dissertação teve seus inícios na trajetória realizada em escola pública de ensino médio na cidade de Salvador, capital baiana. Na época, ano de 2007, o propósito vislumbrava a formação humana de uma maneira mais diversa no ensino básico, em que outras culturas fossem contempladas, em especial a africana. Neste prisma, os jogos das sementes como é conhecido o *mancala* foram utilizados como mediadores do conhecimento sobre a história e cultura africana.

Com a sanção da lei 10.639/03 o debate em torno de meios pedagógicos que possibilitassem a aproximação com os estudos sobre o continente africano se tornou emblemático. Alternativas educacionais necessitavam ser desenvolvidas como veículos de aproximação com essa modalidade de conhecimento. Isso gerou motivações no sentido de que se realizassem estudos sobre metodologias que fossem mais dinâmicas a essas ‘novas’ aprendizagens. Nova no sentido de ser a África desconhecida, pouco falada, quase nada olhada. Desta forma, a lei 10.639/03 trouxe questões singulares no que diz respeito a sua abordagem nas escolas e duas tarefas se apresentam como

¹ Professora da rede pública de ensino do estado da Bahia. Mestre em educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia. Desenvolve pesquisa e trabalhos sobre pedagogias para Educação das relações étnico raciais.

² Doutora em Educação Física pela Universidade Gama Filho e professora adjunto da Universidade Federal da Bahia.

primordiais: formação dos professores direcionada ao conteúdo específico exigido pela lei e desenvolvimento de metodologia coerente com essa temática (SILVA, 2008).

Portanto, os jogos africanos de sementeira são apresentados nesse texto como uma alternativa mediadora para a introdução dos estudos africanos nos currículos. Tendo isso em conta, o objetivo desse texto é apresentar e discutir os elementos contidos nesses jogos que permitem trabalhar os conteúdos de história e cultura africana, pois são jogos considerados africanos por natureza permeando todo o continente. O texto está estruturado em dois pontos que, em seu conjunto, trata da discussão sobre a história dos jogos *mancala* e dos elementos que o caracterizam enfatizando as devidas correlações do *mancala* com a história e cultura africana.

1. O *mancala* e sua interseção com a história africana

O *mancala* é conhecido por este nome desde o século VII d.C. em função da denominação dada pelos Árabes, quando de sua invasão ao Egito iniciando um processo de domínio do norte da África. Este termo é dado a várias modalidades de jogos de tabuleiros que possuem como fundamento geral a sementeira, contagem e captura de sementes. Apesar de serem considerados originários do continente africano, sua história não é precisa, existem várias hipóteses relativas à sua origem, sendo a mais provável a que sustenta sua procedência no antigo Egito, pois nesta antiga civilização africana foram encontradas evidências no templo de Karnak e em pinturas no vale do rio Nilo (MACEDO, 2000). Alguns estudiosos remontam estes jogos a mais ou menos sete mil anos atrás, por isso, ser estimado o jogo mais antigo da humanidade.

Para se apreender o Egito como matriz do *mancala* é necessário fazer algumas considerações sobre o surgimento dessa antiga cultura africana. Inicialmente colocar que essa civilização não pode ser resumida à época faraônica, iniciada a partir do final do quarto milênio a.C. indo até a era cristã. A ocupação do vale do Nilo precede em muito a esta época. A centralização do poder pelos faraós a partir de 3200 a.C. pressupõe um anterior, rico e longo desenvolvimento desta sociedade. Desta época, pouco conhecida por leigos, vieram as bases de sustentação do milenar Estado faraônico. Realizações como a revolução agrícola, urbana, arquitetônica, matemática, escrita pertencem a este esplêndido período da história egípcia.

É neste fundo histórico que se encontra a origem dos jogos egípcios. Estes foram os criadores de modalidade de jogos hoje popularmente espalhados pelo mundo tais como a damas, os jogos de alinhamento de três e o mais complexo deles: o das sementes. O jogo da sementeira - como era referenciado o *mancala* na antiguidade - é a demonstração do grau de evolução a que chegou a humanidade com o advento da agricultura. Portanto, o *mancala* embora seja um jogo do Egito antigo, não pode ser confundido como sendo do Egito faraônico, ainda que se torne de uso amplo neste período. É um jogo das antigas comunidades agrícolas, os nomos, antecedendo ao Egito dos faraós. Toda logística deste jogo esta diretamente forjada no *modus vivende* do processo agrícola, desde a sementeira à colheita e ao armazenamento com a possibilidade de rapinagem dos produtos agrícolas realizados por povos vizinhos. É, portanto um retrato vivo do que foram aquelas sociedades. Esta hipótese de origem uma do *mancala* pressupõe sua ulterior expansão pela África a media que se tornou um jogo praticado de norte a sul neste continente, nas mais variadas culturas e sociedades. Esta capacidade de adequação e permanência na história humana pode ser comparada à descoberta e uso do fogo.

Não é consenso à questão da origem nilótica do *mancala*. Outra evidência da presença desses jogos encontra-se na Etiópia no antigo Axum, onde foram descobertos fragmentos de um tabuleiro de cerâmica e cortes de rochas datados entre os séculos VI e VII d.C. (MACEDO, 2000, p. 69). A Etiópia possui uma história singular na África. Desde a antiguidade existia nessa região do nordeste africano um império conhecido como Axum. Posterior à antiguidade, Axum passou por um processo de cristianização se constituindo um importante Estado cristão contemporâneo ao império Bizantino. (KIZERBO, 2007). A existência do *mancala* nessa antiga civilização africana não só demonstra a longevidade desse jogo como sua importância histórica, pois se tratou de uma das mais sofisticadas culturas da antiguidade humana.

Na região conhecida como África ocidental, às margens de outro gigantesco rio africano, o Níger, surgiram civilizações agrícolas e comerciais de grande envergadura. Nesta porção da África se desenvolveu um conjunto de processos históricos configurando o aparecimento de uma série de sociedades estatais. A variedade de formas de estados assumidas por estas sociedades e a extensa temporalidade a qual estiveram envolvidas, compreendendo o período que vai do século quinto ao dezenove

da era cristã, demonstram a complexidade histórica da África. (DAVIDSON, 1970. Nesta área, desde tempos antigos que remontam às sociedades estatais acima descritas, o jogo da sementeira recebeu nomes variados sendo o mais conhecido o *oware* no atual país de Ghana. Nesta cultura, este jogo não é concebido como herança exógena e sim com criação autônoma e daí se expandindo por outras regiões africanas. Neste caso, teríamos diferentes pólos de origem e difusão do *mancala*: egípcio, etiópico e ghanês.

Independente de adotarmos a concepção una ou múltipla da origem e difusão do *mancala*, seu surgimento origem está relacionado com a revolução agrícola, seja no Nilo, Níger ou Etiópia. Não obstante, o simbolismo africano contido no *mancala* convincentemente remete à prática egípcia de plantio no deserto, ou seja, o aproveitamento das épocas de cheias do rio Nilo. O mais importante a ser frisado nessa questão é que o expansionismo desse jogo está conectado ao tríplice fenômeno da expansão da agricultura, pastoreio e do ferro pela qual passou o continente africano. Esta difusão da agricultura, pastoreio e ferro aconteceu na direção norte-sul num espaço de tempo de quase cinco mil anos. Um acontecimento fundamental desse expansionismo cultural interno à África é conhecido pelos historiadores como a dispersão ou expansão Bantu. Este foi um fenômeno histórico africano de grande complexidade. Tratou-se de uma longa migração em direção norte-sul que durou em torno de dois mil anos. Os povos que protagonizaram esta lenta marcha histórica, por conta de suas línguas semelhantes, foram batizados de Bantu. O termo Bantu significa humanidade em um enorme grupo de línguas com matriz única. Disso, se convencionou denominar uma vastíssima região da África como sendo África Bantu. (SILVA, 2007). O *mancala* pode ter passado por dentro desse processo de disseminação cultural, o que ajudaria a explicar sua existência em todas as partes da África, pelo menos no que diz respeito à África banta.

A probabilidade é que o jogo das sementes realmente tenha acompanhado estas migrações culturais. Do mesmo modo, acompanhou os escravos para as Américas e as rotas comerciais para a Ásia. O *mancala* é um componente cultural que acompanhou processos históricos decisivos para o continente africano.

Interessante ressaltar as transformações adaptativas que sofreu os jogos da família *mancala* ao curso de suas viagens dentro e fora da África, gerando inúmeras variedades. A hipótese referencial toma a matriz egípcia como ponto de partida, com

um tabuleiro tradicional de doze cavidades distribuídas em duas fileiras (seis em cada lado) utilizando três ou quatro sementes em cada cavidade. Este é o tipo mais utilizado no continente africano. Na Etiópia foram encontrados tabuleiros com três fileiras (DE VOOGT, 1997). No Ghana, como foi mencionado acima, o jogo é denominado de *oware*, além do modelo tradicional existe um tipo simplificado para uso infantil chamado de “*oware fácil*” com apenas oito cavidades, alinhados em duas fileiras (quatro de cada lado) facilitando os cálculos. No entanto, os casos mais interessantes de mudanças vêm da África oriental e austral. No primeiro caso o *mancala*, originalmente um jogo de agricultores, foi incorporado por povos pastores do Quênia sofrendo modificações substanciais no seu simbolismo. As sementes passaram a ser identificadas com o gado, às cavidades com currais, a sementeira com o aprisionamento destes, a transferência como nomadismo dos rebanhos e a captura como roubo de gado. Destarte, o jogo está imerso na cultura deste povo assim como o estava nos agricultores. Na África austral há um caso raro de *mancala* cujo tabuleiro contém quatro fileiras de seis cavidades, perfazendo vinte e quatro covas, o que redimensiona a complexidade da estratégia e redimensionando a estética do tabuleiro.

De Voogt alerta para uma possível vertente asiática no que diz respeito à origem desses jogos, ponderando o fato de que existe pouco estudo sobre esta possibilidade. Descreve as regras desses jogos na Ásia revelando que são menos complexas que as africanas. Na Ásia o tabuleiro possui uma estruturação diferenciada, contendo dez casas (cinco em cada lado) em contraposição ao padrão tradicional africano de doze cavidades. Para esse autor isso pode sugerir uma possível origem africana desses jogos e o modelo asiático como uma simplificação do original africano (DE VOOGT, 1997).

O debate em torno da origem e expansão do *mancala* elucida o caráter histórico desse jogo e ao mesmo tempo sua capacidade adaptativa a culturas de diferentes matrizes. Outro aspecto desse jogo possui relevância análoga a sua historicidade: seu caráter social. Este aspecto social deve ser levado em conta por que apresenta nuances bastante interessante. De um jogo popular onde as cavidades podem ser feitas, de improviso, no solo de terra batida dispensando o tabuleiro, até quites requintados com materiais preciosos utilizados por setores sociais privilegiados, o *mancala* desconheceu fronteiras sociais. No entanto, pode demonstrar, a partir da forma e materiais utilizados, a classe social dos jogadores. Recebendo tratamento simples ou estilizado está a

denunciar a posição social dos indivíduos que se apropriaram deste elemento cultural que não possui direitos autorais por ser patrimônio social. Não se sabe, porém, se fora um jogo de especialistas que, com o passar do tempo, caiu em domínio público ou teve origem popular atingindo as graças das castas abastadas. O certo é que faz parte do cotidiano das sociedades africanas em sua totalidade. O material mais utilizado é a madeira, com cavidades esculpidas, vendida em feiras livres ou mercados na África. Em alguns casos as esculturas são verdadeiras obras de arte produzidas e adquiridas em ateliês de artesãos.

Por esta versatilidade e abrangência o *mancala* possui componentes logísticos, estéticos, culturais, sociais e históricos que o assenta como possibilidade de ser inserido em um processo de aprendizagem com princípio interdisciplinar, podendo ser trabalhado nas artes plásticas, perpassando pelas ciências exatas e humanas, chegando à literatura com as lendas africanas que o acompanha em cada cultura onde está imerso.

2. Por dentro do *mancala*: o conceito da diversidade africana

É possível observar nos jogos africanos de sementeira um princípio da história e cultura africana: a unidade e a diversidade. Desta forma, simbolizam a África. As características que tornam esses jogos diversos são as variadas regras, as inúmeras lendas que os acompanham e as múltiplas formas de tabuleiros. A característica que os unifica é a lógica da sementeira e da partilha, a idéia de recomeço.

O africano Georges Gneka, natural de Costa do Marfim, fala que no *awalé*, como é chamado os jogos das sementes neste país, “está embutido o espírito africano, é um jogo que não trata o inimigo como alguém a ser morto, porque na África a vida é maior do que a morte. Quando você pega os seus peões você partilha e você dá parte para o adversário.”³ Como foi visto, são jogos de tabuleiro que tem na sua linhagem a própria África e os processos que as sociedades africanas vivenciaram.

“Pelo *awalé*, o jogador conhece a alma africana ou a dos baobás, pois é com seus grãos que se joga. A diversão tem um pé na mitologia e outro no cotidiano da África. Ao jogar, o que se está fazendo é repetir os ciclos da natureza: o

³ Transcrição da fala de George Gneka, no quarto episódio da série Repertório Afro-brasileiro na Escola, do Programa Salto para o Futuro, realização TV Escola – exibido no dia 25 de novembro de 2004.

cultivo do solo e as colheitas, que seguem o ritmo das estações.” (GNEKA. In: LIMA, 2005, p. 54)⁴.

Esses jogos de tabuleiro possuem diferentes denominações, pois em cada região que se assentou recebeu uma nomenclatura própria. No mesmo sentido, suas regras sofreram relativas modificações. Relativas no sentido de que, apesar de percorrer todo o território africano e ter se espalhado pelo mundo, o princípio da sementeira e partilha permaneceu. Portanto, apesar das diferenciações, o caráter desses jogos como sendo de raciocínio, lógica, estratégia e sementeira não é modificado.

Como foi anunciada acima, a terminologia *mancala* ou *mankala* tem origem no idioma árabe e deriva do termo ‘naqala’ cujo significado é mover/transferir. Os jogos de sementeira da África possuem como fundamento primordial a distribuição de sementes em cavidades, também chamadas de casas, covas, buracos existentes nas laterais de um tabuleiro. É condição que nestas cavidades sejam distribuídos o mesmo número de sementes, podendo a quantidade colocada em cada cavidade variar entre as regiões, de acordo com as regras estabelecidas, mas antes de iniciar o jogo as cavidades devem estar semeadas com a mesma quantidade de semente. As jogadas consistem em retirar todas as sementes de uma determinada cavidade do próprio território e semear as cavidades seguintes, a sementeira inclui as casas pertencentes ao jogador como as cavidades do parceiro de jogo. Porém, não pode ser feita uma jogada a partir do território alheio. Somente deve ser distribuída uma semente por vez em cada casa. Outro item comum entre os jogos *mancala* é a alternância das jogadas entre os participantes⁵.

Portanto, jogos *mancala*, quando se trata do princípio que o rege, são caracterizados como sendo jogos de estratégia, já que não se enquadram como sendo de azar ou mesmo de desafio. São jogos de reflexão, de observação, de análise que permitem desenvolver estratégias a serem atingidas e as conseqüentes táticas de ação. Todavia, segundo o depoimento de Georges Gneka no programa Salto para o Futuro, na África nunca se pode criar/usar uma estratégia onde aconteça a colheita de todas as sementes do campo do outro jogador. A noção de ganhar-perder obtém outra lógica: a do recomeço, da generosidade, da vida. Levando-se em conta o critério da forma o

⁴ *Awalé* é uma das variantes dos jogos de captura da África pertencente à família *Mancala*.

⁵ Essas características comuns podem ser verificadas em MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000, no capítulo 3 – página 71.

mancala é apresentado como jogo de tabuleiro. Como artifício tático utiliza o sistema de sementeira e partilha. Numa caracterização geral, os jogos da família *mancala*⁶ são frequentemente considerados de transferência, sementeira, estratégia e tabuleiro.

Em outro aspecto se pode observar unidade entre as variadas acepções do *mancala*: as exigências que o jogo faz ao jogador. As habilidades de concentração e antecipação são prerrogativas da lógica desses jogos e a observação dessas capacidades permite algumas conjecturas comportamentais. Por exemplo, uma atitude tomada por um jogador pode representar a maneira como este se comporta em relação a uma determinada circunstância. Por isso é importante observar se o jogador antecipa ou reflexiona antes de agir, a depender de uma ou outra dessas atitudes se configura uma lógica da jogada, isto é, se toma a dimensão de captura ou contribuição.

O caráter multidimensional das funções do *mancala* foi passível de ser constatado na observação comportamental dos sujeitos envolvidos na pesquisa quando estavam em situação de jogada até o momento em que se fez a associação com a realidade na qual o jogo está inserido. A título de exemplificação se pode citar o fato de que referência associativa desses jogos com a economia da agricultura e pastoreio foi frequentemente suscitada, pois a estética dos tabuleiros em suas variadas vertentes remontam, no imaginário, a atmosfera da revolução agrícola. Do mesmo modo, a multiplicidade de suas regras e formas remeteu à pluralidade cultural africana.

Desta maneira, a utilização desses jogos como mediador para o estudo da história e cultura africana evidencia uma possibilidade a ser trabalhada em sala de aula com resultados promissores. Além dos conteúdos interdisciplinares que contornam os jogos *mancala*, as confecções dos tabuleiros subsidiam uma linguagem estética, permitindo observar o quanto se modifica quando da apropriação pelas culturas locais. Neste aspecto, Maria José Lopes da Silva alerta que “a linguagem artística só tem caráter “universal” se conhecemos os contextos histórico e sociocultural nos quais uma determinada obra foi produzida (...)” (SILVA, 2008, 121).

Levando em conta o tempo histórico, onde se relacionam política, estrutura social e econômica, pode-se considerar que cada sociedade possui uma concepção própria sobre arte. Esse raciocínio nos leva a pensar como a arte esta conectada a um

⁶ Sendo uma variedade de jogos cuja denominação se trata por *mancala* é importante compreender a semelhança que fazem desses jogos “irmãos”, ou seja, similaridades em algumas situações justificam a qualificação do termo “jogos da família *mancala*”. Cf. ZASLAVSKY, 2000 e MACEDO, 2000.

contexto histórico, a arte dos tabuleiros dos jogos *mancala*, por exemplo, permitem conjecturar uma diversidade histórico-social africana. Em outras palavras, os tabuleiros se diferenciam de acordo com a região e da disponibilidade econômica de quem os utiliza, conforme imagens abaixo, e isso deve ser historicamente explicado.

Como foi visto a diversidade não se expressa apenas na estética dos tabuleiros, mas, também nas regras e nas denominações dos jogos dessa família. As especificidades que pontuam diferenças entre esses jogos são analisadas no próximo ponto.

Macedo, citando Murray, alenta para a possibilidade da existência de aproximadamente duzentos tipos diferenciados desses jogos (2000, p. 69). Tratar da diversidade de denominações, regras, formas e estéticas dos jogos das sementes na África é tarefa bastante complexa. Isto dá uma noção da dimensão do aspecto cultural desse jogo africano. A nosso ver essa diversidade cultural expressa no *mancala* é tema amplo para estudos.

As características acima arroladas unificam as variadas modalidades e justifica a denominação família *mancala* ou jogos irmãos, ou seja, a semeadura, colheita, estratégia e tabuleiro são atributos presentes em todos esses jogos. No entanto, existem características singulares que exemplificam o processo de migrações que perpassa a história do *mancala* configurando uma realidade diversa. Por isso que se pode alentar o fato de que o princípio da unidade-diversidade da história e cultura africana está embutido nas características desses jogos de semeadura.

Dentre as especificidades dos jogos das sementes existe uma unidade entre alguns tabuleiros que são compostos apenas de cavidades laterais e outros que são acompanhados de duas covas extras nas extremidades que servem como depósitos. Neste segundo tipo de tabuleiro apenas os depósitos ficam vazios no início do jogo e, essa localidade, só pode ser semeado pelo dono, ou seja, essas cavidades representam a colheita que foi feita e armazenada, desta forma só pode ter acesso a esta cavidade quem fez a colheita. Também, não se pode fazer uma jogada retirando as sementes que foram depositadas, pois na simbologia representam à colheita que foi feita e a armazenagem que foi realizada. O depósito, também pode ser chamado de oásis ou galpão. Nos tabuleiros que não possuem as cavidades da extremidade todas as casas são semeadas antes do início do jogo. Como se pode observar a cada cultura em a qual está emergido, o *mancala* se expressa diferentemente, porém mantendo seus elementos essenciais.

Conclusão

O tema proposto para este texto referiu-se aos variados jogos de tabuleiro de origem africana que utilizam as sementes como peças do jogo. Estes jogos, apesar de apresentarem particularidades específicas de acordo com as regiões e culturas em que estão inseridos, possuem o princípio geral da movimentação de sementes em cavidades sobre um tabuleiro. O princípio logístico é a movimentação de peças, que sugere a semeadura e a colheita, representação do presente e do devir. Essas semeaduras estão vinculadas a uma colheita, a um devir..

Partiu-se neste trabalho do pressuposto que as artes visuais, sonoras, corporais e plásticas, bem como os jogos estão entre os principais componentes da aprendizagem humana se inferindo que estes elementos deveriam ser materiais auxiliares da práxis educacional. Por sua fertilidade nessa área de criação humana, o estudo da cultura africana nos traz uma variedade de artes e jogos que podem vir a ser utilizados no processo de ensino.

Tendo isso em vista, a idéia central aqui sustentada é que o *mancala* se destacaria por ser um jogo que apresenta características abrangentes, tanto para o desenvolvimento das habilidades do educando como para o conhecimento sobre a África. Contendo dupla dimensionalidade: uma enquanto jogo capaz de ser utilizado em variadas disciplinas, desde que planejado com adequação, e a outra por ser elemento cultural africano, o estudo e utilização do *mancala* como mediador pode ser também eficiente na desobstrução de resistências ao estudo da África.

No entanto, uma cautela deve ser posta como finalizador deste texto: a abordagem mediada sobre a África através do *mancala* é factível de se tornar um elemento da compreensão da história deste continente somente quando tratada em associação a uma elaboração de análise e crítica do conhecimento produzido sobre os povos africanos. Do mesmo modo e em associação com o raciocínio anterior, a compreensão completa do significado do jogo emerge a partir de sua prática. A idéia conclusiva desse texto vai na direção de que uma vez levando em conta esses dois pressupostos do estudo teórico e da atividade prática do *mancala* este pode se apresentar como elemento frutífero em um processo de aprendizagem mediada destinada aos

estudos africanos, possibilitando desenvolver potencialidades capazes de influenciar na reversão do quadro atual de desconhecimento da história e cultura africana no ensino básico brasileiro.

Referências bibliográficas.

GNEKA, George. *Plantar e colher com o awalé*. In: LIMA, Heloisa Pires. *A Semente que veio da África*. São Paulo, Salamandra, 2005.

GOMES, Nilma Lino. *Educação e Relações Raciais: Refletindo sobre algumas Estratégias de Atuação*. In: MUNANGA, Kabengele (Org). *Superando o Racismo na Escola*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2008.

KI-ZERBO, Joseph. *História da África Negra*. Portugal: Publicações Europa América, 1999. (vol. I e II)

LOVEJOY, Paul E. *A escravidão na África: uma história de suas transformações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MUNANGA, Kabengele. *O que é Africanidade*. Biblioteca entre Livros África. São Paulo, s/d, 6, p. 8-13.

ROCHA, Rosa Margarida de Carvalho. *Educação das relações étnico-raciais: pensando referenciais para a organização da prática pedagógica*. Belo Horizonte: Maza Edições, 2007.

SERRANO, Carlos e WALDMAN, Mauricio. *Memória D'áfrica: A Temática Africana em Sala de Aula*. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Alberto da Costa. *A Costa do Ouro*. In: SILVA, Alberto da Costa. *A Manilha e o Libambo: a África e a escravidão – de 1500 a 1700*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002. p. 193-227.

_____. *A expansão Bantu*. In: SILVA, Alberto da Costa. *A Enxada e a Lança: a África antes dos portugueses*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007. p. 212-235.

THEODORO, Helena. *Buscando Caminhos nas Tradições*. In: MUNANGA, Kabengele (Org). *Superando o Racismo na Escola*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2008.

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

UNESCO. *História Geral da África*. São Paulo: Ática, 1992. v. IV. Silva, Alberto da Costa. *A enxada e alança: a África antes dos portugueses*. Rio de janeiro: Nova Fronteira, 2007.

WEDDERBURN, Carlos Moore. *Novas Bases para o Ensino da História da África no Brasil*. In: *Educação Anti-Racista: Caminhos Abertos pela Lei Federal nº 10.639/03*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.