

SANTOS, Isabella Cristine Cesar dos*
<https://orcid.org/0009-0000-9789-8301>

GARRIDO, Mirian Cristina de Moura**
<https://orcid.org/0000-0002-0995-0489>

SILVA, Anna Romancene Dias da***
<https://orcid.org/0000-0002-4594-9119>

RESUMO: A Lei 10.639 de 2003 e sua atualização, Lei 11.645 de 2008, torna obrigatório o ensino de História Africana, Afro-brasileira e Indígena na educação básica, porém tem caminhado em passos lentos nesses 20 anos, exigindo a permanente discussão sobre sua efetivação. Neste artigo, objetivamos a análise das pesquisas levantadas por meio da revisão bibliográfica, cujo tema central foi as mulheres do Daomé, assim como a produção de um jogo de tabuleiro como material didático, a fim de auxiliar atividades escolares no trabalho com a temática. Utilizando a metodologia do Estado da Arte (EA), analisamos o que se tem produzido sobre a temática discorrendo sobre suas lacunas, e amparamos, historiograficamente, a construção de um material didático lúdico. Diante do exposto, observamos a limitação de pesquisas sobre o Daomé e apresentamos um recurso lúdico destinado ao Ensino Médio baseada em um jogo de tabuleiro.

PALAVRAS-CHAVE: Daomé; Mulheres daomeanas; Jogo de tabuleiro.

ABSTRACT: Law 10.639 of 2003 and its update, Law 11.645 of 2008, makes the teaching of African, Afro-Brazilian and Indigenous History mandatory in basic education, however, it has walked slowly in these 20 years, requiring the permanent discussion about its effectiveness. In this article, we aim to analyze the research raised through the bibliographic review whose central theme was the women of Dahomey, as well as the production of a board game as a didactic material, in order to help school activities in working with the theme. Using the State of the Art (EA) methodology, we analyze what has been produced on the subject and discuss its gaps, and historiographically support the construction of a playful didactic material. Given the above, we observe the limitation of research on Dahomey and present a playful resource for high school based on a board game.

KEYWORDS: Dahomey; Dahomean women; Board game.

* Graduada em História (Licenciatura) na Universidade de Taubaté. Bolsista PIBIC/CNPq.

** Pós-doutora pela Universidade Federal de São Paulo, Doutora e Mestre em História pela Universidade Estadual Paulista, campus Assis. Professora do Departamento de História e do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano da Universidade de Taubaté-SP.

*** Graduada em História (Licenciatura) na Universidade de Taubaté. Bolsista PIBIC/UNITAU.



INTRODUÇÃO

A História do Daomé exprime uma diferenciação em sua organização social: a dualidade. Uma vez que as divindades gêmeas Mawu e Lissa são o elemento responsável pelos papéis duais atribuídos aos homens e as mulheres dessa sociedade. A notoriedade do estudo sobre a temática com relação ao Brasil vincula-se, para além da desconstrução de saberes eurocêntricos e marginalizados, mas também diante sua própria identidade.

O presente artigo tem como objetivo apresentar a segunda etapa do projeto pesquisa (financiado pelo CNPq) que visa compreender a efetividade e as lacunas da implementação das Leis 11.645/2008, e contribuir para a efetivação delas por meio da elaboração de materiais didáticos. Fazem parte do projeto duas estudantes da graduação em História e a orientadora, cujas pesquisas de mestrado e doutorado estudam as políticas públicas para a construção de uma sociedade antirracista. A primeira etapa consistiu em um levantamento bibliográfico de pesquisas dentro da efetivação das Leis e suas respectivas lacunas e avanços, com a utilização da metodologia do Estado da Arte para tal análise.

No levantamento bibliográfico inicial, identificamos que a obrigatoriedade do ensino sobre História da África e Afro-brasileira garantiu a visibilidade de questões importantes em âmbito educacional no Brasil, no entanto, ainda, estamos caminhando para sua efetivação. Entretanto, constatamos que houve um certo avanço no trabalho com essas temáticas, ainda que lento, nos currículos e livros didáticos, mas há também hiatos da aplicação da Lei, evidenciando a necessidade de políticas públicas eficientes na formação dos docentes e nas práticas do ensino básico (Beloto, 2019; Luciano, 2016; Melo, 2019; Mota, 2014; Silva, 2018; Pereira, 2016).

Dessa forma, identificamos que há espaço para o desenvolvimento de pesquisas acerca da temática, assim como a necessidade de produção de materiais didáticos diversos para a efetivação. Neste sentido, a fim de contribuir para o ensino de História Africana, decidimos ir além das discussões teóricas e construir um material didático voltado ao ensino médio, período escolar também pouco contemplado de acordo com as referências lidas.

Para tal, foi necessário definir o recorte temático e temporal dentro da História Africana a fim de produzir o material, com isso definiu-se abordar as Mulheres do Daomé nos séculos XVIII e XIX. A motivação surgiu do contato com o filme “A Mulher

Rei”

(2022), que aborda a dinâmica organizativa da sociedade daomeana e pelas guerreiras de Daomé evidenciadas na obra.

Diante disso, este artigo propõe, como segunda etapa da pesquisa, a apresentação e elaboração de um jogo de tabuleiro de acordo com os recortes acima expressos. Dividimos o texto em duas partes: na primeira, apresentamos o levantamento bibliográfico realizado através da metodologia do Estado da Arte (EA) e, conseqüentemente, os textos selecionados que amparam a construção teórica do material didático; na segunda parte, apresentamos a elaboração do jogo pedagógico proposto, com foco para o 1º ano do Ensino Médio.

A PRODUÇÃO HISTÓRICA SOBRE AS MULHERES NO DAOMÉ

Finalizada as análises das pesquisas levantadas a respeito da Lei 11.645/2008 e identificada a importância da construção de materiais didáticos que auxiliem na implementação da legislação, o próximo passo da pesquisa foi definir o recorte temático e temporal, como também levantar o que a historiografia tem produzido sobre eles, portanto, as informações acadêmicas que circulam sobre as mulheres de Daomé nos séculos XVIII e XIX de acordo com o arcabouço teórico do Estado da Arte (EA).

A metodologia a qual iremos utilizar é composta por nove fases que, de acordo com Santos (et al., 2016, p. 3), abrangem

[...] um mapeamento que permite conhecer sobre o tema que nos propomos a pesquisar situando-nos sobre a evolução das pesquisas no campo, revelando as concepções mais frequentes, assim como aquelas em que ainda não há estudos efetivados.

Segundo o autor, a primeira etapa do EA é a identificação da temática e do objeto de estudo, já definidos e previamente explicados neste artigo. A segunda e a terceira etapas ocorrem com a identificação das fontes de pesquisa e o recorte de tempo. Nesse momento, delimita-se o banco de dados a ser usado pelo pesquisador e o tipo de análise e o período de sua realização.

A quarta etapa consiste na demarcação dos descritores da pesquisa, ocorrendo a definição de termos

[...] com base em critérios que passam pela escolha de palavras que possuem afinidade com o objeto de investigação e pela desconsideração de termos que



podem conduzir a busca por pesquisas que destoam do tema proposto (Santos, et al., 2020, p. 214).

Esse procedimento possibilita delimitar os resultados com a estratégia de busca de palavras relacionadas ao objeto e a excluir as que não têm relação com ele, como abordados abaixo.

Utilizamos a plataforma da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) seguida pelas escolhas dos seguintes descritores, de acordo com o tema proposto, com a primeira: Daomé, África, mulheres; segunda: Daomé, África, mulheres, século XVIII, século XIX; terceira: mulheres daomeanas; quarta: Daomé e quinta: Daomé, mulheres. Quando a busca possuía mais de uma palavra-chave, elas eram acompanhadas do bofeador “AND”.

Respectivamente, a primeira pesquisa entregou 2 resultados, a segunda 0, a terceira 0, a quarta 14 e a quinta 5, onde o descritor escolhido foi o quarto - Daomé - ,por seu maior quantitativo. A partir dessa definição, o próximo passo foi a leitura dos resumos dos trabalhos e, posteriormente, a busca e a seleção dos que se adequassem à proposta do projeto. Assim como definiu-se o critério para a seleção, mantendo-se o enfoque dentro de duas áreas, História e Educação, considerando-se as ponderações de Santos (et al., 2020) sobre a quinta etapa do EA, referente ao levantamento do material com critérios de seleção. Portanto, dos 14 resultados apenas 3 foram válidas para a leitura seguindo esses fundamentos.

Isso porque, as pesquisas encontradas são de outras áreas do conhecimento ou abordam temáticas que não contribuem para os recortes metodológicos ou perspectivas adotadas no campo da história concluindo, assim, a sexta etapa da metodologia descrita por Santos (et al., 2020) da leitura dos resumos. Do mesmo modo foi realizada a sétima etapa, com a leitura e a síntese preliminar, como evidenciado adiante.

Assim, das produções do levantamento descartadas: 3 eram da área da Saúde, 1 de Saneamento e Recursos Hídricos, 1 de Biociências, 1 de Artes Visuais, 2 do campo da Literatura (sendo a mesma obra repetida 2 vezes). Outras 3 obras se enquadram na área de História, porém abordam o Reino do Congo, o Reino de Angola e a Freguesia de São Tomé das Letras, por meio de temas que não fazem parte do nosso recorte e, portanto, também foram excluídas da leitura.



Restou-nos, assim, 3 dissertações de Mestrado em História, as quais 1 era a mesma pesquisa repetida 2 vezes, o que exigiu o uso de mais uma plataforma de busca por produções que amparassem as discussões sobre as mulheres no Daomé. A fim de trazer maiores resultados, ampliamos as plataformas de busca utilizando a Revista Afro-Ásia, em razão de ser uma referência na área, com o mesmo descritor.

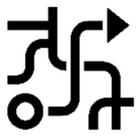
Ao fazer a busca retornaram 12 resultados e apenas 2 não sendo válidos para o recorte temático, pois focavam em outros temas. De forma complementar, buscamos nas referências das obras elencadas outros textos que poderiam auxiliar. Assim, ao total temos 14 pesquisas válidas sobre o recorte, as quais iremos utilizar como base da literatura do material proposto. Portanto, extraímos dessas 14 referências apenas as informações que fundamentam o jogo.

Os principais embasamentos teóricos estão contidos em “O rei, o Pai e a Morte” de Parés (2016), “O Daomé e suas amazonas no século XVIII e XIX: leituras a partir de Frederick Forbes e Richard Burton” de Sugiama (2018) e “O marfim como insígnia de poder no governo do Dadá Guezo, Daomé (1818-1858)” de Radicchi (2021). As demais pesquisas – devidamente especificadas nas referências - adequaram-se como suporte complementar e aporte para explicitação de problemáticas historiográficas.

Isto posto, um primeiro fator a ser destacado é a pouca produção de trabalhos brasileiros sobre as Mulheres do Daomé, pois em nossa procura nos referenciais das pesquisas as fontes são, geralmente, francesas e inglesas. Como também nas buscas feitas nas duas plataformas, encontramos apenas 1 pesquisa com foco nas mulheres daomeanas, porém optamos pela permanência do tema devido a aspectos da vida das mulheres estarem inseridas – ainda que de forma secundária - nas demais pesquisas selecionadas.

Ainda observamos que a distribuição das pesquisas gira em torno de um mesmo núcleo de pesquisadores, ratificando que a produção sobre o tema é limitada. A respeito disso, nas referências utilizadas, Júlio Santana Braga aparece em 3 artigos de sua autoria, assim como Edouard Dunglas com 2 artigos – mesmo que um seja a continuação do antecedente – e Luis Nicolau Parés que é encontrado em 2 obras e, vale ressaltar, também a presença do autor na banca avaliativa da autora Radicchi (2021). Isto posto, partimos para a explicitação do aporte literário.

A origem do Daomé, em seu mito de fundação, é fundamental para entendermos a complexidade da sociedade onde Aladá e Porto Novo também se



enlaçam. Já que se atribui a fundação de Aladá a um casamento com uma mulher da realeza de Tado com “[...] Agassu ou Agassuvi, um homem estrangeiro representado na tradição daomeana como uma pantera, figura que pode ser compreendida como a busca pelo conhecimento, de coragem e valentia aos descendentes das linhagens daomeanas” (Parés, 2007, p.33 apud Sugiama, 2019, p. 38). Posteriormente, os filhos entram em dois conflitos acerca da sucessão do trono de Tado. Na primeira tentativa, saem fugidos de Tado e na segunda, gerações mais tarde, um irmão conquista o trono de Aladá e os outros dois migraram, um para o norte, criando o Daomé, e outro para o leste, fundando Porto Novo (Parés, 2007 apud Sugiama, 2019).

Essa origem também é relatada por Rufer (2006) ao dizer que os grupos adjas se afirmam pertencentes a uma origem comum e tronco linguístico, sendo essa origem “[...] localizada num ponto geográfico preciso que, segundo as tradições míticas, seria a aldeia de Tado (a noroeste do que mais tarde foi o Daomé), de onde irradiaram essas populações e seus padrões culturais” (Rufer, 2006, p.72).

A cosmogonia daomeana sobre sua formação, baseada no panteão religioso, é responsável pelas estruturas políticas e organizações de sua sociedade. As divindades *Mawu*, feminino, e *Lissa*, masculino, - gêmeos ligados um ao outro de forma inseparável – são fundadores do mundo. Esse elemento é a base da dualidade daomeana, na qual a correlação entre as partes, feminino e masculino, formam um todo, portanto, para cada cargo masculino havia um correspondente feminino (Parés, 2016; Sugiama, 2019; Radicchi, 2021; Aguessy, 1970)¹.

A complementariedade dos cargos começa com o governante intitulado de *Dadá* e sua respectiva *Kpojito*, “mãe” do governante, nos “ministros” *Mewu* e *Migan* com a contraparte *Mewnon* e *Miganon*. Acerca dos “ministros do rei” Radicchi (2021, p. 39) diz “O Migan supervisionava todos os assuntos das províncias e executava os sacrifícios humanos. Outro oficial era o Mewu, responsável pela punição daqueles que se rebelassem contra o Dadá”. A autora ainda aponta, com base em Edna Bay, que os cargos correlacionados femininos não são claros quanto suas funções nas fontes, porém

Bay argumenta que estas mulheres tinham a responsabilidade correspondente às de sua contraparte dentro do palácio. Isso se devia ao fato de que os oficiais não

¹ No âmbito espacial isso também ocorria com os acontecimentos públicos em contraparte ao privado.



podiam ter jurisdição sobre as mulheres do palácio, visto que os homens do não tinham acesso ao local” (Bay, 1998, p. 240 apud Radicchi, 2021, p. 39).

Outro papel desempenhado pelas mulheres era no âmbito da guerra, exercido pelas *Agoodjies*, cujo nome significa “cuidado” ou “cuidado comigo” na língua fongbe (língua oficial do reino), segundo Radicchi (2021, p. 109). Elas eram divididas em 3 estamentos sendo as *Gbéto*, caçadoras de elefante, as *Gohento*, arqueiras do exército e as *Gulonento*, em maior número, que eram a infantaria com seus rifles. Todas elas apresentavam algum componente de diferenciação e poder, respectivamente, a primeira usava pedaços de pele de elefante e uniforme próprio, a segunda também com uniforme diferenciado e um bracelete de marfim e, a terceira com uma roupa característica, segundo Radicchi (2021).

Vale salientar que o uso e a caça do elefante eram de grande importância no Daomé, e na intenção de evidenciar que constituíam bens de prestígio (marfim), seu uso era limitado a alguns indivíduos e utilizados como insígnias de poder, em rituais político-religiosos como meio de reafirmar o poder de quem os utilizava, segundo a autora. E em vista disso o animal retratava a importância econômica, religiosa, política, social e cultural no Daomé. Juntamente com o *Hwetanu* (cerimônia política e religiosa anual em honra aos antepassados) no qual todos os objetos de prestígio eram utilizados nas procissões marcadas pela grandiosidade² assim como o *Sin-kon* (privado ao *Dadá*, sua família e seus oficiais) onde tocavam trombetas de marfim, segundo a autora.

O local de produção desses objetos também era de grande prestígio visto que havia bairros com nomes de famílias artífices importantes, como por exemplo os Yemadje e os Hountondji, que produziam objetos em metais, marfim, alfaiataria, entre outros, segundo Radicchi (2021).

Uma outra forma de distinção poderia ser observada por meio da arquitetura do Daomé, assim, a moradia do *Dadá* era a mais ornamentada, com pilares esculpidos

² Para se ter dimensão dessa grandiosidade, segue a descrição de Parés: “Eles reuniam a população local e visitantes estrangeiros e funcionavam como uma exibição pública do poder do monarca. Era o momento em que o rei centralizava e ostentava os recursos econômicos do país, coletando presentes e tributos. [...] Após a centralização de presentes e tributos, o rei estava obrigado a retribuir com liberalidade, conforme impõe a lei da reciprocidade. Durante semanas seguidas, ele repartia bebida e comida em abundância entre a multidão, e de forma recorrente, como testemunha a carta de Agajá, jogava búzios (a moeda do país), tecidos e outros produtos à população” (Parés, 2016, p. 293-294).



e

várias entradas feitas em argila vermelha, já os *Anato* (pessoas livres) ocupavam casas quadradas com apenas uma entrada e feita em argila amarela (Idem, 2021).

A moradia do governante que, segundo a autora, foi nomeada pelos relatos de viajantes como “palácios”, eram pelos daomeanos, nomeadas de *Homé*. Cada governante fazia sua *Homé* ao lado de seu antecessor e, a respeito dessa habitação “Ali se estabelecia o centro do Daomé, onde viviam várias pessoas, dentre elas, as esposas do Dadá, as *Ahosi* e *Agoodjies*. O palácio era facilmente distinguível das demais moradias por sua qualidade, manutenção, altura e grandeza da construção” (Radicchi, 2021, p.80-81).

O complexo religioso daomeano também incorpora esse poderio com o culto *Nesuhue*, praticado pelos *ahovi* (linhagens reais) onde “Essa categoria designa uma pluralidade de entidades espirituais associadas às coletividades familiares dos reis de Abomé” (Parés, 2016, p. 389). O autor, parafraseando Le Herissé, diz que os *Nesuhue* tinham duas categorias: com a primeira, sendo crianças mortas em períodos de amamentação e a segunda, todos os outros mortos:

Os primeiros são designados como aqueles “que não comem sal”, e essa regra alimentar se mantém na preparação de suas oferendas rituais. Os segundos, os *kututo* (*kútfítò*) ou *tovodun*, incluem os reis, príncipes e princesas das linhagens *ahovi*, assim como ministros e dignitários da corte daomeana que foram ritualmente deificados ou “vodunizados” (Parés, 2016, p. 379-380).

Ainda com uma terceira, os *tohosu*, príncipes nascidos com anormalidades físicas, que eram afogados em rituais e, logo depois, deificados para serem postos em altares especiais. Ademais o autor explicita uma lista de *tohosu* que tem como principal *Zomadonu* o “filho monstro” do rei Akaba. Com isso podemos estabelecer que o culto *Nesuhue*, do mesmo modo que outras formas de poder relatadas, é:

[...] uma instituição religiosa distintiva das famílias *ahovi*, em oposição às famílias plebeias ou *anato*, embora membros destas últimas fossem os responsáveis pelo ritual. Porém, desde a conquista colonial francesa, no final do século XIX, até nossos dias, as práticas que antes eram exclusivas da aristocracia daomeana têm sido apropriadas e replicadas pelo segmento *anato*. Apesar dessa “democratização” e de o culto ser praticado em cidades do litoral como Uidá, ou do interior, como Savalú, o ritual *Nesuhue* continua fortemente associado às famílias *fons*, originárias de Abomé (Parés, 2016, p. 383).

Ainda faz referência desse culto presente na Casa das Minas, em São Luís no Maranhão, como lugar onde teria “sobrevivido” esse culto aos ancestrais reais



daomeanos. O autor cita Pierre Verger que comprova a maioria dos voduns cultuados no Brasil eram nomes de ancestrais divinizados da família real de Abomé (Parés, 2016, p. 400), por intermédio de entrevistas realizadas em ambos os lados do Atlântico. Outro aspecto presente foi o templo da casa de *Zomadonu* ou Querebentã que teria sido o *tohosu* unicamente preservado em território brasileiro (Parés, 2016, p. 401).

Destacando a possível fundação atribuída à Na Agotimé (rainha que teria sido vendida a América como escrava por Adandozan após a morte do Dadá Agonglo) por Verger, segundo Parés (2016) e Sugiama (2019), em relação a criação da Casa das Minas, utilizando como argumento:

Pressupondo que o culto Nesuhue só poderia ser transferido ao Brasil por um grupo de pessoas próximo à corte daomeana, e constatando que isso só aconteceu após a morte de Agonglo, Verger levantou a hipótese de ser Na Agotimé a fundadora da Casa das Minas (Parés, 2016, p. 404).

A narrativa de escravização de Na Agotimé está presente através da memória e oralidade, porém sem registros de sua possível passagem pelo Brasil.

A problemática da falta de fontes também é exposta na história do reino, pois é feita em sua maioria por intermédio de relatos de viajantes europeus e de tradições orais. Os autores utilizados destacam o cuidado ao analisar os relatos europeus acerca do Daomé devido a superioridade que atribuem a si mesmos diante dos povos africanos, elemento característico do projeto colonial. O olhar eurocêntrico dos relatos é expressivo e reflete o pensamento dos colonizadores, descrevendo uma África selvagem e violenta, fazendo-se necessário uma análise mais crítica desses relatos a fim de ampliar aplicação de fontes (Radicchi, 2021, p. 25; Parés, 2016, p. 28; Sugiama, 2019, p. 11; Gebara, 2013, p. 196).

A dualidade, legitimidade real e a guerra são elementos que estruturam a sociedade daomeana que se interligam, com a primeira estando presente em todas as relações do reino, a segunda pela permanência de sua legalidade real e o terceiro através de guerras expansionistas, segundo Sugiama (2019). A história do reino é baseada nos governantes com um “tempo dos reis”, segundo Parés (2016) parafraseando Paul Mercier, pautando a vivência deles nos termos da genealogia real. Mais uma vez com Parés (2016, p.25), agora parafraseando Herskovits, com um



depoimento de um daomeano sobre o tempo do reino: “a vida no Daomé está baseada na história e é a história que governa o país”.

ELABORANDO O JOGO SOBRE O DAOMÉ

Finalizada as análises das pesquisas e, conseqüentemente, a literatura que fundamenta o material didático, iniciamos a apresentação e o desenvolvimento do jogo proposto. Para Meinerz (2018), para construir um jogo é necessária uma experiência cultural que promova uma interação social. Para além disso, a utilização desse recurso em sala de aula possibilita uma composição

[...] do conhecimento histórico na escola, justamente pela capacidade de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula (Meinerz, 2018, p. 73).

Dentro desta perspectiva, que vê o lúdico como um recurso intensificador e pouco explorado em sala de aula, buscamos elaborar um material que proporcionasse uma interação entre os pares e que, “Na medida em que age em função da realidade, num movimento dinâmico, ativa a própria realidade” (Meinerz, 2018, p. 77), contribuísse na compreensão histórica do Daomé. Além do brincar que constitui o jogar, brincadeira essa que envolve “[...] o tempo, numa instalação mesma no que divide passado e futuro. Sempre apontando à conservação do passado e à espera do futuro. O jogo é o próprio ato” (Pereira; Giacomoni, 2018, p. 15).

Ademais, o jogo a ser descrito favorece o desenvolvimento da Competência específica para Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 1, que busca:

Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica (Brasil, 2018, p. 571).

Dentro da habilidade (EM13CHS104)

Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço (Brasil, 2018, p. 572)



da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio, portanto, sendo aplicável nos três anos do Ensino Médio, ficando a critério do professor o uso de acordo com organização cronológica ou temática.

Todos os recursos a serem expostos abaixo, em relação ao jogo construído pelas pesquisadoras, estão fixados em um *website* a fim de ampliar e simplificar o acesso a ele, alocados neste sítio eletrônico: <https://reinododaome.wordpress.com>. Tem como objetivo proporcionar aos docentes e leitores interessados uma gama de informações, textos, vídeos, livros e o material didático lúdico, conjuntamente com o plano de aula. A iniciativa decorreu de o acesso a plataforma poder ser efetuado de diversos lugares de maneira rápida e prática, além de deixar ao docente a alternativa de adaptar o jogo a sua realidade escolar.

Isto posto, o recurso lúdico desenvolvido se baseou no jogo “Detetive” por ser um sistema conhecido entre os jovens, no qual sua estrutura pressupõe: um conjunto de cartas de personagens, outro de lugares e outro de armas do crime. Como primeiro passo na produção, definimos que o mistério a ser resolvido seria o assassinato do Dadá Agonglo, ocorrido em 1797, em uma tentativa de golpe pelo seu irmão mais velho. O evento dá início a uma disputa pelo poder do Daomé protagonizado pela ascensão violenta de Adandozan e depois a tomada de poder por Guezo (Silva, 2002, p. 282; Parés, 2016, p. 407), portanto esse elemento fundamenta o jogo e deve ser narrado para iniciar uma partida.

A definição dos personagens seguiu essa premissa, chegando nos subsequentes personagens: os Dadás Guezo e Adandozan, Agoodjies (os 3 estamentos das guerreiras), a Kpojito (rainha-mãe), Na Agontimé e Migan (“ministro”). Essa escolha se deu por esses cargos serem de prestígio no reino, logo em contato com o governante, porém evidenciamos que não colocamos o irmão mais velho pela falta de registros sobre ele. Assim como a adição dos personagens descritos com a justificativa de apresentar aos alunos a complexidade dessa sociedade perante suas distinções de funções e ornamentos associados.

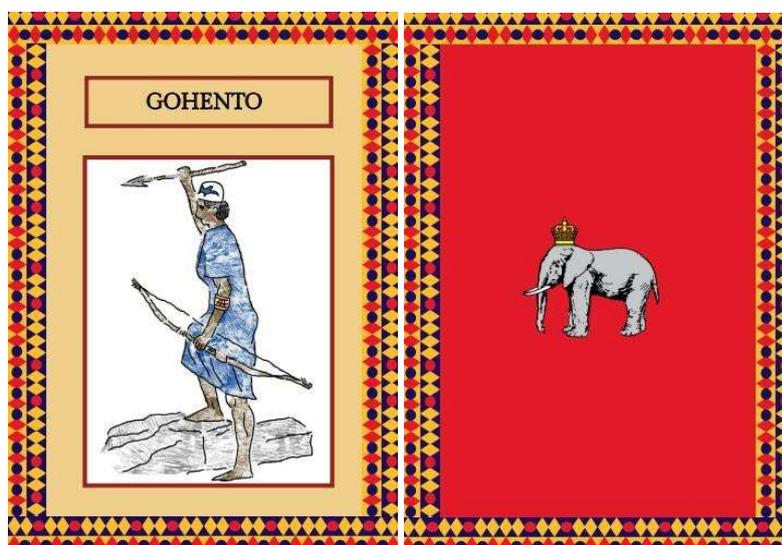
Sua caracterização seguiu descrições feitas pela autora Radicchi (2021), que as realizou, em grande parte, sem recursos visuais devido à falta de fontes ou, quando presentes, atento a existência de representações eurocêntricas nos relatos de viajantes europeus – principais aportes teóricos sobre o Daomé - convertendo-se em

um

“[...] problema inescapável e continua a ser o argumento principal, levantado por alguns africanistas, para desqualificar uma história baseada nessas fontes, que refletem o olhar e o pensamento do estrangeiro dominador” (Parés, 2016, p. 28).

Apesar dessas adversidades, algumas imagens postas na pesquisa da autora citada e na de Suguiana (2019), Parés (2016) e no livro da coleção Kumbukumbu (2016) serviram de apoio na construção das características dos personagens que manteve seu foco nas particularidades da vestimenta e ornamentos específicos de cada um, quando encontrado suporte para tal como é o caso do estamento *Gohento* das *Agoodjies* que seguiu a descrição de Radicchi (2021) abaixo:

Imagem 1: Carta da guerreira Gohento referente aos suspeitos



Fonte: Produzida pelas pesquisadoras, com auxílio de Samuel Lúcio Costa (2023)

As armas acompanharam os itens dos personagens como o rifle, machado, flecha, veneno, sabre e um *makpo* (bastão utilizado pelo Dadá). Cada componente descrito, em sua maioria, é associado a um personagem como é o caso do rifle e flecha nas *Agoodjies* ou, no caso da falta dessa associação, por objetos encontrados na dissertação de Radicchi (2021) e em fotos do *Google Maps* sobre os objetos em exposição no Museu Histórico de Abomé, presente nos Palácios Reais em Abomé na atual República do Benin.

Um exemplo acerca disso é o caso do sabre que tem associação direta ao *Migan* (“ministro”) e foi baseado em uma imagem que a pesquisadora Radicchi (2021, p. 99) evidência em sua dissertação

Imagem 2: Carta do Sabre referente as armas do crime



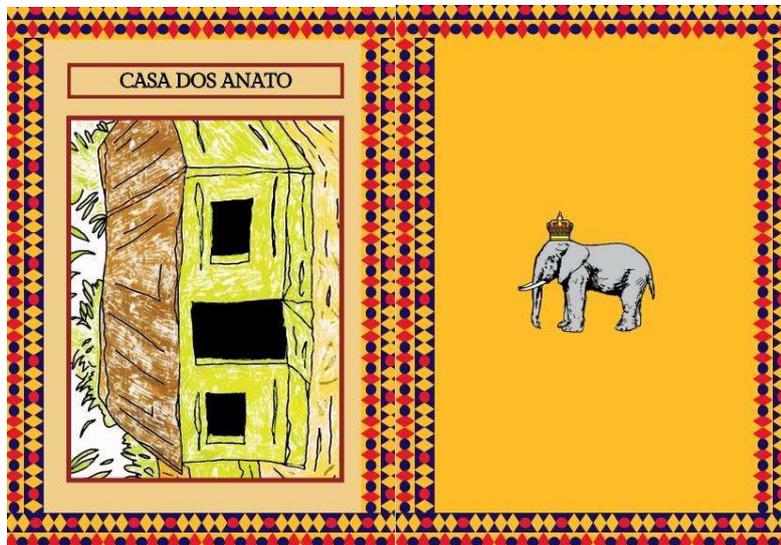
Fonte: Produzida pelas pesquisadoras, com auxílio de Samuel Lúcio Costa (2023)

Com relação aos lugares, foram postos a *Homé* (palácio) de Agonglo, a qual foi encontrada e utilizada uma foto na mesma situação acima descrita, a *Homé* (palácio) de Kpengla, *Homé* (palácio) de Huegbadja, uma oficina – devido a importância de artefatos como mostra a literatura exposta –, casa comum destinada aos anatos (homens livres) e o *Templo Zomadonou* dentro da mesma relevância. A escolha das moradias dos três *Dadás* mencionados foi por, respectivamente, pelo primeiro ser o personagem central do qual o mistério circunda, o segundo por ser seu antecessor mesmo que sem fontes sobre a materialidade de sua arquitetura e o terceiro por uma foto encontrada de sua moradia através da UNESCO, na qual se fundamentou o desenho.

Dentro da descrição já feita dos lugares de poderio com argila vermelha e várias entradas (Radicchi, 2021) - as *Homés* (palácio) -, a oficina seguiu a mesma arquitetura justificado pela sua importância na sociedade daomeana, pois não foi encontrado nenhuma referência específica da arquitetura das oficinas. O *Templo Zomadonou* e a *Homé* (palácio) de Agonglo foram encontradas fotos as quais nos baseamos, já o restante das moradias dos *Dadás*, estão baseadas nos exemplos de outras *Homés*

identificadas no *Google Maps* como já explicitado. No entanto a casa dos Anato também foi baseada estritamente na descrição de Radicchi (2021):

Imagem 3: Carta da Casa dos Anato referente aos lugares



Fonte: Produzida pelas pesquisadoras, com auxílio de Samuel Lúcio Costa (2023)

No verso das cartas está presente, além da cor que identifica cada um dos três elementos (suspeito, lugar e arma), o elefante, cujo símbolo representa Daomé. Com vista ao destaque significativo dele para a sociedade daomeana, de acordo com a literatura apresentada, fez-se necessário a inclusão dessa figura que objetiva ser um meio de identificação do jogo atrelado ao seu significado que deve ser exposto pelo docente aos alunos e que está presente nas cartas, bloco de anotações e no tabuleiro, a ser explicitado adiante.

No tabuleiro, os lugares foram dispostos aleatoriamente com o desenho de uma planta baixa da área, marcando suas entradas por meio de um espaço vazio para que os jogadores facilmente identifiquem. A opção por essa distribuição é por não ser possível um remanejamento fiel do lugar, já que essas arquiteturas ficavam em lugares distintos, mas para manter a ludicidade do jogo, foi mantido a atual distribuição. Com exceção dos lugares descritos o restante do tabuleiro é quadriculado para locomoção dos jogadores, que por meio do dado é definido o número de casas a avançar como evidenciado abaixo:

Imagem 4: Tabuleiro desenvolvido para a prática do jogo



Fonte: Produzida pelas pesquisadoras (2023)

A palheta utilizada nos elementos visuais, como o tabuleiro, as cartas e no bloco de anotações, alinhou-se conjuntamente com as cores da *Homé* dos governantes, vermelha, da casa dos *Anato*, amarela e a cor predominante no uniforme das *Agoodjies*, azul. A cor dos nomes das cartas no bloco de anotações dos jogadores entrelaçou-se com as respectivas cores a que pertencem no verso das cartas: amarelo ligado aos suspeitos, o azul as armas e o vermelho aos lugares

Imagem 5: Bloco de anotações usado durante a partida

Fonte: Produzida pelas pesquisadoras (2023)

Como também, as esferas em frente aos nomes dos personagens possibilitam aos jogadores preencherem-nas conforme a cor dos peões escolhidos para que durante a partida possam identificá-los. Para isso é possível utilizar peças de locomoção de outros jogos ou objetos similares e readaptá-los a este, criando novos



peões estilizados a medida da criatividade dos alunos. Com isso reafirmamos a notabilidade dos materiais didáticos lúdicos que nesse processo o docente “[...] faz escolhas, adapta, cria, recorta, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, convencido da ideia de que pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente” (Meinerz, 2018, p.76).

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O LÚDICO EM SALA DE AULA

As informações explicitadas neste artigo seguem como a segunda parte de um trabalho em andamento, no qual o jogo – material didático – é o resultado esperado de um processo. Apresentamos o recorte selecionado o qual se pretendia percorrer, assim como o levantamento decorrente dele, e observamos o obstáculo de acesso das fontes identificadas sobre as mulheres daomeanas. O aporte teórico posto possibilitou a persistência no tema proposto inicialmente, como também o desenvolvimento do jogo pautado na literatura exposta.

O ensino de História por meio do recurso lúdico possibilita ao professor uma troca com o aluno tornando-o agente de seu aprendizado, permitindo na ação do jogar compreender e experienciar a história tornando, no caso da História da África, uma das possíveis maneiras de efetivação da Lei 10.639/2003. Para além de um olhar eurocêntrico sobre o ensino, com uma nova construção dos saberes e uma maior abordagem da história africana que, como no Daomé, é ligado a brasileira.

O jogo desenvolvido pretende atender essa premissa de um currículo que aborda a história africana, aqui apresentada pelo Reino do Daomé, a fim da efetivação da Lei. Trazendo os benefícios do recurso lúdico para a sala de aula que na ação do jogar “[...] os estudantes estão na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes” (Pereira; Giacomoni, 2018, p. 15).

Para além da narrativa eurocêntrica o material criado buscou evidenciar o protagonismo dos daomeanos mesmo diante da dificuldade das fontes sobre o reino, em sua maioria composta por viajantes europeus, exigindo um cuidado e criticidade ao abordar esses relatos de colonizadores. Fato que também pode se converter em debate dentro de sala de aula trazendo a temática das fontes para a discussão.

Enquanto o jogo é um meio de construir conhecimentos e conceitos acerca da cultura daomeana o professor tem o papel de mediador dentro desse mundo, pois é



ele

que introduz o aluno ao tema e instiga reflexões como a problemática das representações do Reino do Daomé por europeus e a importância de se conhecer a História Africana.

Com esse leque de opções derivadas da interação do jogar com o papel do docente é possível trazer os alunos para o campo da História. Utilizando essa ferramenta que aproxima os alunos da experiência prática dentro da disciplina permite ao docente trilhar os caminhos do brincar.

REFERÊNCIAS

AGUESSY, Honorat. Legbá e a dinâmica do panteão Vodun no Daomé. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 10-11, p. 25-33, 1970.

A Mulher Rei. Direção Gina Prince-Bythewood. TrisStar Pictures, 2022. 2:22 h

ARAUJO, Ana Lucia; SILVA JR., Carlos da. A Mulher Rei: Agodjié, Daomé e o tráfico atlântico de africanos escravizados. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 66, p. 746–754, 2022.

BELOTO, Gisele Maria. *Material didático de história com vista à Lei nº 10.639/03: Uma construção de Política Educacional*. Dissertação (Mestrado em Educação) Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2019. Disponível em: <https://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/handle/123456789/16358?locale-attribute=en>. Acesso em: 27 set. 2022.

BRAGA, Julio Santana. Contribuição ao estudo da língua portuguesa no Daomé. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 8-9, p. 21-28, 1969.

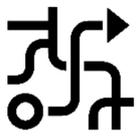
BRAGA, Julio Santana. Em torno de um documento em que se dá notícia de uma investida política dos ex-escravos brasileiros no Daomé. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 12, p. 167-175, 1976.

BRAGA, Julio Santana. Notas sobre o Quartier Brésil no Daomé. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 6-7, p.55-62, 1968.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. *Base Nacional Comum Curricular*. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 23 mar. 2023.

DUNGLAS, Edouard. Contribuição à história de Médio Daomé: o reino iorubá de Ketu (2a parte). *Afro-Ásia*, n. 38, p. 323-352, 2008.

DUNGLAS, Edouard. Contribuição à história do Médio Daomé: o reino iorubá de Ketu. *Afro-Ásia*, n. 37, p. 203-238, 2008.



GEBARA, Alexsander. Uma análise dos textos de Frederick Forbes nas décadas de 1840-1850. O Esquadrão Africano e o final do tráfico escravo na África Ocidental. *História, histórias*, v. 1, n. 1, 2013.

LUCIANO, Tiago Ricardo. *Currículo e reprodução da desigualdade: análise da Proposta Curricular do estado de São Paulo para a disciplina de História*. Dissertação (Mestrado). Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/148536>. Acesso em: 27 set. 2022.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 73-86. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/179359/001069222.pdf?sequence=1>. Acesso em: 16 jun. 2023.

MELO, Leandro da Silva. *A história ensinada no tempo presente: o lugar da África nos currículos de História e proposição de atividades*. Dissertação (Mestrado em Ensino de História). São Gonçalo: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://www.btd.uerj.br:8443/handle/1/12121>. Acesso em: 27 set. 2022.

MOTA, Bruna Maria Cristina da Silva. *Ensino de história e cultura afro-brasileira: uma análise do caderno do professor de história do ensino médio público paulista*. Dissertação (mestrado). Marília: Universidade Estadual Paulista, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/110472>. Acesso em: 27 set. 2022.

Palácio dos Reis Abomei - Google Maps. Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/Pal%C3%A1cios+Reais+de+Abomei/@7.1865043,1.9579154,14z/data=!4m1!1m2!2m1!1smuseu+hist%C3%B3rico+perto+de+Abomei,+Benin!3m6!1s0x10251b4e3e446fc1:0x9f5fa3e80f14141e!8m2!3d7.1865043!4d1.9939643!15sCidtdXNldSBoaXN0w7NyaWNvIHBlcnRvIGRIIEFib21leSwgQmVuaW5aKCImbXVzZXUgaGlzdMOzcmlljbyBwZXJ0byBkZSBhYm9tZXkgYmVuaW6SARRs b2NhbF9oaXN0b3J5X211c2V1bZ0BI0NoWkRTVWhOTUc5bIMwVkpRMEZuU1VOTmFUVIVhRWRCRUFF4AEA!16s%2Fm%2F0gmc98x?entry=ttu>. Acesso em: 09 jun. 2023.

PARÉS, Luis Nicolau. Cartas do Daomé. *Afro-Ásia*, n. 47, p. 295-395, 2013.

PARÉS, Luis Nicolau. *O rei, o pai e a morte: a religião vodum na antiga Costa dos Escravos na África Ocidental*. Editora Companhia das Letras, 2016.

PEREIRA, Rinaldo Pevidor. *Potencialidades do Jogo Africano Mancala IV para o campo da educação matemática, história e cultura africana*. Tese (Doutorado). Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2016. Disponível em <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/21228>. Acesso em: 27 set. 2022.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 9-18. Disponível em:



<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/179347/001069221.pdf?sequence=1>.
Acesso em: 16 jun. 2023.

RADICCHI, Aline de Castro. *O marfim como insígnia de poder no governo do Dadá Guezo, Daomé (1818-1858)*. Dissertação (Mestrado em História). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/48523>. Acesso em: 23 mar. 2023.

REINO DO DAOMÉ. Disponível em: <http://reinododaome.wordpress.com>. Acesso em: 07 ago 2023.

Royal Palaces of Abomey – Gallery UNESCO. Disponível em: <https://whc.unesco.org/en/list/323/gallery/&index=13&maxrows=12>. Acesso em: 09 jun. 2023.

ROSSETTO, Gislaíne da Silva. *et al.* Desafios dos estudos “estado da Arte”: Estratégias de pesquisa na pós-graduação. *Educação: Saberes e Prática*, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2016.

RUFER, Mario. A diáspora exorcizada, a etnicidade (re)inventada: historiografia pós-colonial e políticas da memória sobre o Daomé. *Afro-Ásia*, n. 34, p. 67-103, 2006.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol dos. *et al.* Estado da arte: aspectos históricos e fundamentos teórico-metodológicos. *Revista Pesquisa Qualitativa*, v. 8, n. 17, p. 202-220, 2020.

SILVA, Anelise Domingues da. *A História da África em uma coleção de Livros Didáticos produzidos para o PNLD/EM (2008 – 2017)*. Dissertação (Mestrado em História) Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2018. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/4335>. Acesso em: 27 set. 2022

SILVA, Alberto da Costa e. A Memória histórica sobre os costumes particulares dos povos africanos, com relação privativa ao reino da Guiné, e nele com respeito ao rei de Daomé, de Luís Antônio de Oliveira Mendes. *Afro-Ásia*, n. 28, p. 253-294, 2002.

SOARES, Mariza de Carvalho; AGOSTINHO, Michele de Barcelos; LIMA, Rachel Correa. *Conhecendo a exposição Kumbukumbu do Museu Nacional*. Série Livros Digital, 2016. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/15322/1/livdigital4-min.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2023.

SUGUIAMA, Danielle Yumi. *O Daomé e suas amazonas no século XVIII e XIX: leituras a partir de Frederick Forbes e Richard Burton*. Dissertação (Mestrado em História). Guarulhos: Universidade Federal de São Paulo, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/59766>. Acesso em: 23 mar. 2023.



Isabella Cristine Cesar dos Santos
Mirian Cristina de Moura Garrido
Anna Romancene Dias da Silva

CONTRIBUIÇÕES AO ENSINO DE HISTÓRIA DA ÁFRICA: LEVANTAMENTO E DESENVOLVIMENTO DE
MATERIAL DIDÁTICO LÚDICO SOBRE AS MULHERES DAOMEANAS

Recebido em: 02/12/2024

Aprovado em: 03/09/2025