

JOGOS DE MATEMÁTICA AFRICANOS

Mônica Marina Sordi ¹

Raiana Anara Battistoni ²

Palavras-chave: Jogos. África. Tabuleiro.

1. Introdução

A África é o berço da Matemática e da civilização. No dia 9 de janeiro de 2003, a lei 10.639/03 estipulou a obrigatoriedade do ensino da história, cultura afro-brasileira e africana em todas as escolas públicas e privadas do Ensino Fundamental até o Ensino Médio. Mesmo no ensino de Matemática, é possível empregar essa prática. Uma forma de fazer isso é utilizando jogos matemáticos africanos de raciocínio lógico, como o *Ntxuva*, o *Shishima* e o *Yoté*.

2. Descrição da oficina

O *Ntxuva* é um jogo milenar africano com origem mais provável no Egito e que se assemelha ao xadrez. É uma variante do mancala, família de jogos de tabuleiro com várias concavidades e com o mesmo princípio geral de distribuição de peças. A partir do Nilo, os mancalas teriam se expandido progressivamente para o restante do continente africano e para o Oriente, posteriormente, para o Ocidente também.

O *Ntxuva* é feito de 4 fileiras e de 6 colunas de casas. A cada jogador pertencem duas fileiras e suas respectivas colunas. As fileiras internas são de ataque e as externas são de defesa. As duas no tabuleiro *Ntxuva* são feitas obrigatoriamente no sentido anti-horário. O jogo tem duas fases. Na primeira fase só é permitido iniciar a jogada a partir de casas com mais de uma peça e na segunda fase, as casas ficam com apenas uma peça, só com isso é possível movimentar uma peça por vez, sendo proibido juntar essas peças. O objetivo é colocar peças no ataque para eliminar peças dos adversários.

Na oficina, pretende-se utilizar bandejas de ovos e sementes (milho ou feijão) para a confecção do jogo *Ntxuva* junto aos participantes da oficina. Cada dupla de participantes confecciona um jogo e, em seguida, o joga. As instruções do jogo serão relembradas pelas ministrantes quantas vezes for necessário.

¹ Licenciada em Matemática. UFFS. *Campus: Chapecó*. Email: monicamarinasordi@gmail.com

² Licenciada em Matemática. UFFS. *Campus: Chapecó*. Email: raaiy_anara@hotmail.com

Figura 1 - Jogo Ntxuva



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=A8R51XKE2aE>

O jogo *Shisima* é proveniente da parte ocidental do Quênia. Este jogo se assemelha às estratégias utilizadas no “jogo da velha”, mas neste tenta-se impedir que o adversário alinhe suas peças em uma das diagonais do tabuleiro octagonal. O jogo é disputado em duplas e o vencedor é quem alinhar três peças com mais rapidez.

Figura 2 - Jogo *Shisima*

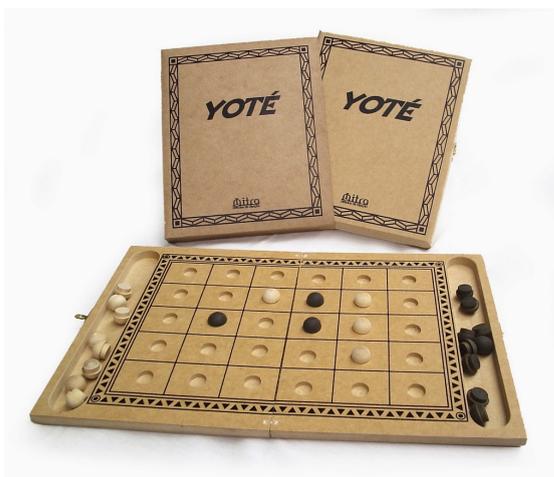


Fonte: <https://www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana/>

Para confeccionar o jogo *Shisima* as ministrantes trarão impresso os tabuleiros octagonais para cada dupla participante da oficina, mas também há a possibilidade de construir o tabuleiro, utilizando cartolina ou folha de ofício, régua, tesoura, caneta e compasso. Sementes de feijão podem ser utilizadas como peças escuras e de milho como peças claras. Ou até mesmo, podem ser utilizadas tampas de garrafas *pet* de duas cores distintas.

Outro jogo africano de raciocínio lógico é o *Yoté*, uma espécie de damas. Este jogo, muito popular em toda a região oeste da África (particularmente no Senegal). Nesse jogo, os movimentos são na vertical e horizontal, nunca na diagonal. A captura ocorre quando uma peça pula por cima da peça do adversário e são capturadas duas peças por vez.

Figura 3 - Jogo *Yoté*



Fonte: <https://brjoga.wordpress.com/2014/05/03/regras-do-jogo-yote/>

O tabuleiro do jogo também pode ser desenvolvido com régua, caneta e cartolina ou folha de ofício. As peças podem ser sementes como feijão ou milho, ou tampas de garrafas *pet*.

Os jogos apresentados, quando confeccionados pelos alunos possibilitam o exercício de construção de segmentos paralelos e perpendiculares, de circunferências, de polígonos regulares como o octágono. Jogar esses jogos possibilita exercitar o raciocínio lógico matemático e discutir criticamente a respeito da origem do xadrez, de damas e do “jogo da velha”.

3. Referências

GERDES, Paulus. Ideias matemáticas originárias da África e a educação matemática no Brasil. **Tópicos Educacionais**, Recife, v. 18, n.1-2, jun./dez. 2012. Disponível em:

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/topicoseducacionais/article/view/22335>. Acesso em: 10 out. 2021.

GOMES, Paula Gabriele da Silva; MARCONDES, Fabiane Guimarães Vieira. GEOMETRIA SONA: UMA PROPOSTA DA INCLUSÃO DA TEMÁTICA NAS AULAS DE MATEMÁTICA DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **XII Encontro Nacional de Educação Matemática**, 2016. Disponível em:

<http://docplayer.com.br/55524000-Geometria-sona-uma-proposta-da-inclusao-da-tematica-nas-aulas-de-matematica-da-educacao-basica.html>. Acesso em: 10 out. 2021.

JOGOS Africanos – A Matemática Na Cultura Africana. 2013. Disponível em:

<https://www.geledes.org.br/jogos-africanos-matematica-na-cultura-africana/>. Acesso em: 10 out. 2021.

MOTA, Carla Gleice da Silva; SANTOS, Vitor da Silva; SANTOS, Daniela Batista. CULTURA AFRICANA NAS AULAS DE MATEMÁTICA: APRENDENDO CONCEITOS MATEMÁTICOS E COMBATENDO O RACISMO. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, Petrolina, vol. 10, n.23, p. 390-413, dezembro, 2020. Disponível em:

<https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1373>. Acesso em: 10 out. 2021.

REGRAS do jogo Yoté. Joga BR. 2014. Disponível em:

<https://brjoga.wordpress.com/2014/05/03/regras-do-jogo-yote/>. Acesso em 28 set. 2022.