

Yoté: Um Tabuleiro Repleto de Estratégias, Matemática e Tradição Africana

Yoté: A Board Full of Strategies, Mathematics and African Tradition

Mariana Moura Borges¹ • Carlos Roberto da Silva Neto² • José Ícaro Silva Neves³ • José Eric Alves de Oliveira⁴ • Cristiane de Arimatéa Rocha⁵

Resumo: Este artigo investiga o jogo africano Yoté como recurso didático no ensino de matemática, explorando sua construção, regras e conexões com a Etnomatemática. Desenvolvido no âmbito do Laboratório de Ensino de Matemática do Agreste Pernambucano (LEMAPE), o estudo busca compreender como o jogo pode contribuir para o aprendizado matemático e a valorização da cultura afro-brasileira. A metodologia envolve pesquisa bibliográfica e análise prática do jogo, identificando estratégias e padrões matemáticos presentes nas jogadas. Os resultados indicam que o Yoté favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, estimula a tomada de decisão e promove uma abordagem lúdica e inclusiva do ensino de matemática. Além disso, evidencia-se sua relevância para a aplicação da Lei 10.639/03, que trata da obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira. O estudo conclui que jogos africanos como o Yoté podem enriquecer as práticas pedagógicas, proporcionando um aprendizado matemático significativo e culturalmente contextualizado.

Palavras-chave: África. Jogo. LEMAPE. Matemática. Yoté.

Abstract: This article investigates the African game Yoté as a didactic resource for teaching mathematics, exploring its construction, rules and connections with Ethnomathematics. Developed within the framework of the Mathematics Teaching Laboratory of Agreste Pernambucano (LEMAPE), the study seeks to understand how the game can contribute to mathematical learning and the appreciation of Afro-Brazilian culture. The methodology involves bibliographical research and practical analysis of the game, identifying strategies and mathematical patterns present in the moves. The results indicate that Yoté favors the development of logical reasoning, stimulates decision-making and promotes a playful and inclusive approach to teaching mathematics. In addition, its relevance to the application of Law 10.639/03, which makes the teaching of Afro-Brazilian history and culture compulsory, is evident. The study concludes that African games such as Yoté can enrich teaching practices, providing meaningful and culturally contextualized mathematical learning.

Keywords: Africa. Game. LEMAPE. Mathematics. Yoté.

1 Introdução

A Educação Matemática no Brasil tem sido, ao longo dos anos, um campo de reflexão constante, especialmente no que diz respeito à sua relação com as diversas realidades culturais e sociais do país. É necessário que mais pesquisadores desse campo abracem uma diversidade de experiências e saberes presentes em diferentes comunidades, para auxiliar no debate de uma

¹ Universidade Federal de Pernambuco • Caruaru, PE — Brasil • ✉ mariana.mouraborges@ufpe.br • ORCID <https://orcid.org/0009-0004-4698-0291>

² Universidade Federal de Pernambuco • Caruaru, PE — Brasil • ✉ carlosrobertoqq50@gmail.com • ORCID <https://orcid.org/0009-0005-7767-3435>

³ Universidade Federal de Pernambuco • Bezerros, PE — Brasil • ✉ jose.icara@ufpe.br • ORCID <https://orcid.org/0009-0000-9978-5087>

⁴ Universidade Federal de Pernambuco • Altinho, PE — Brasil • ✉ joseericalvesdeoliveira@gmail.com • ORCID <https://orcid.org/0009-0001-2778-5798>

⁵ Universidade Federal de Pernambuco • Olinda, PE — Brasil • ✉ cristiane.arocha@ufpe.br • ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4598-2074>



matemática socialmente situada e referenciada, que se insere nos contextos culturais e sociais de seus estudantes.

Desde a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais o documento ressalta a presença da “[...] pluralidade de etnias existentes no Brasil, que dá origem a diferentes modos de vida, valores, implicações e conhecimentos, apresenta-se para a educação matemática como um desafio interessante” (Brasil, 1997, p. 29).

A implementação de políticas educacionais ajudou a promover a valorização da diversidade cultural e étnica nas escolas, ampliando o que é ensinado nas instituições de ensino e tornando necessário o reconhecimento de diferentes culturas. A Lei nº10.639, criada em 2003, modificou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), tornando obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira nos currículos escolares. Posteriormente, a Lei nº11.645, criada em 2008, expandiu esse alcance, incluindo também a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena.

Essas mudanças legais abrem caminho para que, na perspectiva da Educação Matemática, esta seja vista como uma prática dinâmica, que valorize e incorpore as diferentes culturas e saberes locais, enriquecendo o aprendizado com uma abordagem mais plural e inclusiva. A Etnomatemática, nesse sentido, aparece como uma proposta que busca trazer as práticas matemáticas de diversas comunidades, rompendo com o modelo tradicional e eurocêntrico que ainda domina os sistemas educacionais. Com essa abordagem, a matemática deixa de ser algo imposto como um único conhecimento universal, passando a ser entendida como uma construção social, que muda de acordo com as necessidades, os valores e as experiências de cada grupo.

Ao considerar a diversidade de realidades dos alunos, o ensino da matemática torna-se mais relevante e eficiente. A inserção do contexto social e cultural dos estudantes no processo de ensino é fundamental para promover um aprendizado significativo. Essa visão ressalta a importância de promover um ensino voltado às necessidades e realidades dos alunos, como afirma Rosa Neto (1987, p. 44):

[...] para um ensino eficiente da Matemática o professor tem a necessidade de partir do concreto para o abstrato. Com isso, ele desenvolve métodos próprios, integrados nas teorias que estuda, levando em conta as particularidades do aluno (região onde vive, classe social, faixa etária, nível de escolaridade etc.).

Essa prática reflete a importância de criar ambientes que favorecem a exploração e a



experimentação no ensino da matemática, como destaca Rosa Neto (1987, p. 44):

[...] Aos poucos, o professor vai formando um “cantinho da Matemática”, às vezes em uma simples estante onde se encontram livros, cartazes e diversos materiais com os quais faz experiências, desenvolve novas técnicas e vai acumulando resultados.

Por conseguinte, os Laboratórios de Ensino de Matemática (LEM) surgem como uma extensão natural desse “cantinho da Matemática”, mas com um propósito ainda maior para transformar o ensino. Eles são espaços de apoio, onde os professores encontram materiais variados, experimentam novas ideias e têm a chance de compartilhar experiências entre si.

O Laboratório de Ensino de Matemática do Agreste Pernambucano Professor Ricardo Oliveira (LEMAPE), localizado no Campus Acadêmico do Agreste (CAA) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), é um espaço dedicado à pesquisa, ensino e extensão na perspectiva da educação matemática. Sua atuação tem como foco principal a formação de professores, o desenvolvimento de práticas pedagógicas, estudos sobre recursos didáticos e a promoção da interação entre a universidade e a comunidade.

No LEMAPE, são realizadas atividades externas à universidade para melhoria do ensino de matemática, como a criação de materiais didáticos, palestras e discussão sobre novas abordagens pedagógicas. Esse laboratório estabelece parcerias com escolas da região, apresentando práticas diretamente aos professores e alunos. O foco é tornar o ensino de matemática mais interessante e relevante, integrando saberes culturais ao currículo e conectando a disciplina com a realidade local.

O projeto de extensão "Jogos Matemáticos em Ações do LEMAPE: Currículo, Tradições e Culturas" busca aproximar a matemática da realidade e da cultura dos alunos do ensino fundamental da rede municipal de Caruaru. A proposta é criar iniciativas e recursos lúdicos para professores, utilizando jogos e atividades que valorizem as tradições e histórias por trás dos conteúdos matemáticos. Dessa forma, o projeto destaca como a matemática está profundamente conectada a diferentes culturas.

Moura (1994) recomenda que o jogo seja utilizado como recurso metodológico na sala de aula, pois na sua concepção:

O jogo na educação matemática parece justificar-se ao introduzir uma linguagem matemática que pouco a pouco será incorporada aos conceitos matemáticos formais, ao desenvolver a capacidade de lidar com informações e ao criar significados culturais para os conceitos matemáticos e o estudo de novos conteúdos. (MOURA, 1994, p. 24).

Conforme Barreto (2016, p. 40), o uso dos jogos africanos no ensino de matemática, favorece o aprimoramento do raciocínio lógico-matemático e estimula:

[...] o diálogo (profícuo e profundo) dos alunos com aspectos da cultura africana, possibilitando uma ampliação de seus horizontes, uma vez que o contato com a cultura africana através dos jogos educativos africanos pode modificar a visão muitas vezes preconceituosa sobre o Continente Africano e de seus descendentes.

Neste sentido, o uso do jogo Yoté no contexto educacional exemplifica como elementos culturais podem ser integrados ao ensino para promover não apenas o desenvolvimento de competências matemáticas e estratégicas, mas também o reconhecimento e a valorização da diversidade cultural.

Com base nesses princípios, este artigo busca analisar perspectivas históricas e culturais do jogo Yoté, apresentando-o como ferramenta pedagógica para o ensino de matemática culturalmente referenciado e explicitando as discussões evidenciadas a partir dos tipos de jogos. Para isso, o artigo está estruturado em quatro capítulos: No primeiro, discute-se o Jogo Yoté, destacando elementos históricos, culturais, regras e a construção do tabuleiro; No segundo, é apresentada uma análise das jogadas; No terceiro, são abordadas as relações entre o jogo e a matemática, além de suas possíveis aplicações educacionais; E, por fim, as considerações finais resumem os principais pontos discutidos ao longo do artigo.

2 Aspectos Culturais e Históricos sobre o Jogo Yoté

O jogo Yoté, de acordo com Brasil (2010), possui raízes nos povos africanos, encontrado em diversos países da África Ocidental, como Senegal, Gâmbia e Guiné. No Senegal, por exemplo, o Yoté se tornou popular por envolver apostas que animavam os jogadores e espectadores. Em algumas culturas, o jogo é exclusivo dos homens, muitas vezes servindo como uma maneira de resolver conflitos entre eles. Quando praticado pelas crianças, o Yoté se torna encantador pela sua simplicidade, permitindo que elas desenhem o tabuleiro na areia e usem sementes ou pedras para representar as peças do jogo (Brasil, 2010).

Nesse contexto, o Yoté é um jogo de estratégia e captura que pode funcionar como uma ferramenta pedagógica ao contribuir tanto para o desenvolvimento do raciocínio lógico quanto para o resgate e valorização da história dos afro-brasileiros. Seu uso permite que estudantes de diferentes níveis, crianças inclusivas, reconheçam saberes ancestrais africanos, promovendo a valorização cultural em escolas quilombolas, do campo e em outros contextos educativos, despertando, em alguns casos, um forte senso de identidade e pertencimento cultural.

Com relação ao desenvolvimento do raciocínio lógico, Oliveira *et al.* (2021, p. 3) evidenciam a relevância do trabalho com jogos de origem africana e que são de estratégia, como o Yoté, uma vez que possibilitam que estudantes desenvolvam “estratégias de ações que oportuniza-os na melhoria sua percepção, desenvolvendo hipóteses e a sistematização de pensamentos”.

Na perspectiva do resgate e valorização da história afro-brasileira africana, práticas que relacionem matemática com os jogos africanos e seus aspectos culturais podem auxiliar na implementação das legislações já comentadas neste trabalho, como também na estruturação das metas da Política Nacional de Equidade, Educação para as Relações Étnico-Raciais e Educação Escolar Quilombola (Pneerq) que prevê ações para superação das desigualdades étnico-raciais e do racismo nos ambientes de ensino (Brasil, 2024).

Regras do Jogo

O Yoté é um jogo estratégico para dois jogadores, mas também pode ser adaptado para duplas ou trios. Para esse artigo focalizou-se na versão para dois jogadores. O tabuleiro do Yoté tem formato retangular com 5 linhas e 6 colunas, totalizando 30 casas. Cada jogador controla 12 peças de núcleos distintos, que são colocadas progressivamente no tabuleiro durante a partida. No início do jogo, as 24 peças (12 de cada cor) ainda não estão no tabuleiro, sendo alteradas conforme o andamento da partida. O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. A seguir, serão apresentadas as regras do jogo Yoté, detalhando as movimentações permitidas, as condições de capturas e as situações que determinam o encerramento da partida:

Movimentação das Peças: As peças podem ser movidas apenas no sentido vertical ou horizontal para uma casa adjacente que esteja vazia, não sendo possíveis movimentos de peças nas diagonais do tabuleiro.

Captura de Peças: A captura de peças ocorre quando uma peça de um jogador salta sobre a peça do oponente, desde que o salto seja realizado horizontalmente ou verticalmente, não sendo permitidos saltos diagonais.

Regra Especial de Captura: Ao capturar uma peça, o jogador tem o direito de remover uma peça adicional do oponente, podendo escolher livremente qual peça será retirada. No entanto, se o jogador tiver uma peça capturada e não possuir outras peças no tabuleiro, o oponente não poderá reivindicar a remoção adicional a qual teria direito.

Captura Múltipla: Um jogador pode capturar várias peças em um único turno, desde que siga as regras de captura e existam possibilidades de capturas consecutivas. Durante uma captura múltipla, é obrigatório que o jogador remova a segunda peça do oponente antes de partir para a próxima captura.

Final do Jogo: O jogo termina quando um dos jogadores fica sem peças ou com todas as peças bloqueadas. Se ambos os jogadores perceberem que não há mais como realizar capturas, vencerá aquele que tiver capturado o maior número de peças. O empate ocorre caso ambos terminem com 3 ou menos peças no tabuleiro, sem possibilidade de captura.

Construção do tabuleiro

Como mencionado anteriormente, o projeto de extensão "Jogos Matemáticos em Ações do LEMAPE: Currículo, Tradições e Culturas" tem como um de seus principais objetivos a criação de recursos lúdicos que conectem a matemática à história e à cultura. Para isso, adotamos um modelo padrão na elaboração desses materiais, que são incorporados ao nosso acervo.

Os tabuleiros são desenvolvidos utilizando o *Canva*, uma ferramenta de edição que nos permite personalizar cada jogo de acordo com suas especificidades e informações. Na parte frontal do tabuleiro, apresentamos o tabuleiro do jogo, enquanto no verso inserimos as regras, curiosidades e um breve resumo sobre o jogo. Nas imagens a seguir, é possível conferir como os tabuleiros são apresentados.

Figuras 1 e 2: Tabuleiro do Jogo Yoté



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2025)

Após a finalização do tabuleiro, é só imprimir e levá-lo para a sala de aula. Para representar as peças do jogo, sugere-se o uso de botões de cores diferentes ou sementes de feijão

ou milho. Essa versão impressa do tabuleiro acaba sendo mais acessível e visualmente atraente. No entanto, também é possível criar o tabuleiro de forma mais simples, utilizando materiais como cartolinas ou até mesmo folhas de papel.

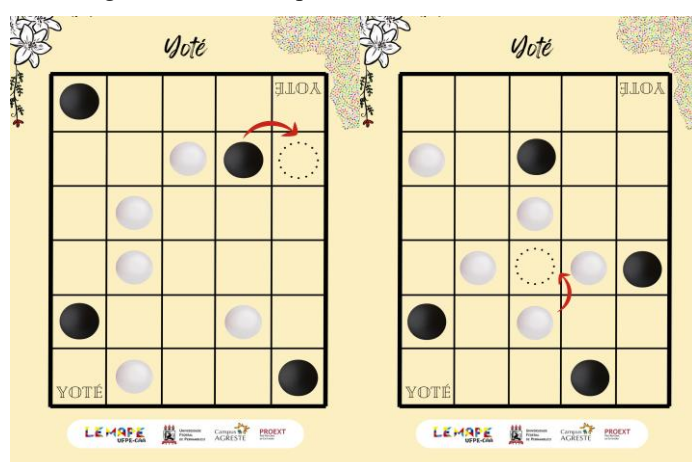
3 Análise de Jogadas do Yoté

Assim como muitos jogos africanos, o Yoté está intimamente ligado à tradições familiares, suas táticas e estratégias são verdadeiros segredos de família passados de geração em geração, e, até mesmo as crianças, quando se mostram aptas ao raciocínio estratégico, são iniciadas ao conhecimento do jogo (Muller, 2013, p. 45). Assim, são diversos os tipos de caminhos e estratégias que podem ser utilizadas no decorrer de uma partida e que levam a vitória ou a derrota de um competidor.

Cabe então analisar as possíveis jogadas que podem ser realizadas durante uma partida, observando como esses movimentos podem afetar a partida imediatamente ou no decorrer das rodadas. Para isso, foram propostas alguns tipos de jogadas (defensivas, ofensivas, neutras ou de armadilha, além do controle de áreas do tabuleiro e as sequências e tendências repetitivas do jogo) para análise de cada situação.

Tratando dos movimentos defensivos, temos aqueles que se caracterizam por proteger as peças de possíveis capturas inimigas. Esse tipo de jogada visa principalmente a preservação durante o jogo, aumentando as chances de movimentação na partida e assegurando a quantidade de peças no tabuleiro.

Figuras 3 e 4: Exemplos de movimentos defensivos



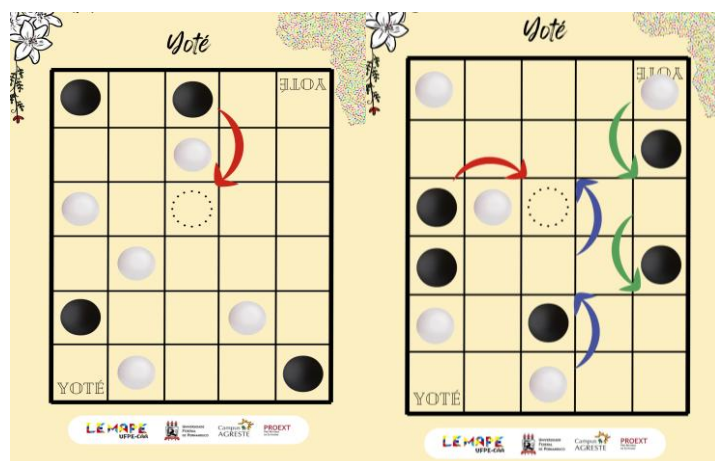
Fonte: Acervo pessoal dos autores (2025)

Na figura 3, o movimento representado pela seta vermelha em destaque, busca recuar a peça para uma posição segura, ao se movimentar para um canto ou borda do tabuleiro se torna

menos vulnerável a capturas. Já na figura 4, a jogada em questão forma um triângulo no centro composto por peças brancas, tal ação é capaz de minimizar as chances de captura adversária, uma vez que consegue fornecer proteção às peças em diferentes direções. Além disso, se necessário, a peça da ponta superior ainda pode se deslocar para a direita ou para a esquerda para proteger as peças adjacentes em caso de ataque.

Analisando os movimentos de caráter ofensivo, podemos defini-los aqueles que buscam principalmente a captura de peças adversárias. Esse tipo de movimento é decisivo durante uma partida, pois pode levar a vitória ao competidor que, por exemplo, conseguir capturar todas as peças inimigas.

Figuras 5 e 6: Exemplos de movimentos ofensivos



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2025)

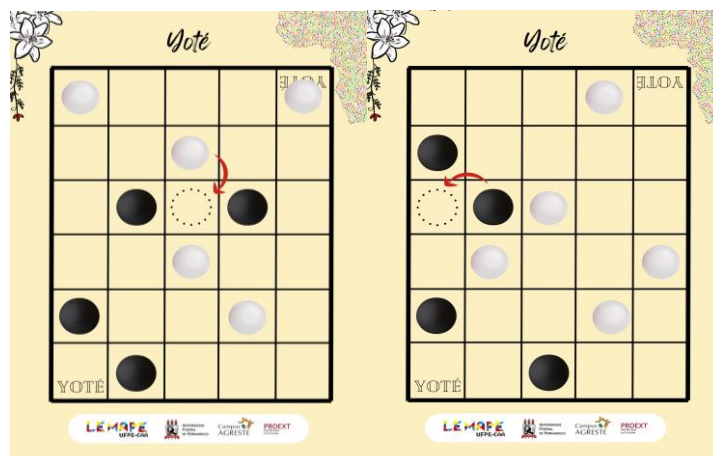
O movimento presente na figura 5 representa uma captura direta, ao saltar por cima da peça branca para a casa vazia em destaque, a jogada de captura está finalizada. A figura 6 diz respeito a um tipo de estratégia um pouco mais complexa, ao permitir que a peça branca seja capturada, como no movimento destacado em vermelho, o jogador cria uma armadilha. Caso o jogador com as peças pretas esteja desatento, cairá em uma situação complicada, ficando vulnerável a múltiplas capturas, como destacado pelas setas verdes e azuis.

Além dos tipos de movimentos citados anteriormente, existem outros considerados movimentos neutros, caracterizados por não terem impactos imediatos na partida. Contudo, são extremamente importantes, pois podem ser utilizados como estratégia para se preparar possíveis jogadas ofensivas ou armadilhas nas rodadas futuras.

Outro tipo de tática presente no Yoté é o controle de áreas do tabuleiro. Controlar uma área significa ocupar ou ameaçar posições estratégicas, como o centro ou as bordas, de forma que se limite os movimentos do adversário, criando oportunidades para capturas. Controlar o

centro, por exemplo, pode permitir maior mobilidade e controle sobre as linhas de defesa e ataque. Já ocupar as bordas e cantos pode fornecer proteção às peças ou criar armadilhas.

Figuras 7 e 8: Exemplos de movimentos de controle de áreas



Fonte: Acervo pessoal dos autores (2025)

A jogada presente na figura 7 é um movimento característico do controle de centro. Ao realizar esse tipo de ação o jogador cria oportunidades de capturas futuras, forçando o adversário a reagir para retomar o controle. A desvantagem deste tipo de jogada é que sem o apoio de outras peças, a peça localizada na casa central pode vir a se tornar um alvo. O movimento representado pela figura 8 por sua vez, diz respeito ao controle de bordas, ao realizar a jogada em destaque o jogador protege sua peça evitando que ela possa ser capturada por trás. Contudo, este tipo de tática reduz a flexibilidade de movimento em rodadas futuras da partida.

Com base no exposto, é possível perceber a grande quantidade de movimentos e estratégias que existem por trás do Yoté, um jogo aparentemente simples. Essa foi apenas uma pequena parcela dos tipos de jogadas que podem ser realizadas, uma vez que cada jogador fornece uma percepção única de raciocínio ao empreender sua dinâmica de jogo.

4 Relação com a Matemática e Aplicações Educacionais

Conforme Zaslavski (2000), o Yoté é considerado um jogo matemático de excelência, classificado entre os melhores jogos de tabuleiro globais, devido à sua capacidade de aprimorar significativamente o raciocínio lógico e a observação. Diante disso, podemos destacar as principais relações do jogo com a matemática. Ao começarmos pela construção do tabuleiro, identificamos uma variedade de conteúdos matemáticos, como as figuras geométricas, a simetria do tabuleiro, os ângulos formados pelas retas, os tipos de retas presentes, o formato das peças.

Da mesma forma, as relações matemáticas ocorrem no decorrer das jogadas, como o jogo inicia com todas as peças fora do tabuleiro, os jogadores terão que criar estratégias para melhor posicionar as suas peças no jogo e antecipar movimentos, utilizando assim o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Além disso, existe a possibilidade de investigar suas possíveis jogadas e do jogador adversário, através da verificação de peças em risco por meio da observação de áreas estratégicas elaborando situações de defesa ou captura. Na captura das peças, está presente a álgebra com a identificação de padrões e sequências numéricas e a estatística com a análise de resultados e tendências.

Ademais, são desenvolvidas diversas habilidades matemáticas com a prática do jogo Yoté, pode-se ressaltar a análise de dados quando o jogador interpreta e ajusta as jogadas, o planejamento estratégico ao antecipar movimentos e estabelecer possíveis consequências, e a otimização, que consiste na busca da melhor estratégia para vencer. Com todas essas vantagens que o jogo proporciona, vale frisar que não se resume a conhecimentos matemáticos, quando falamos de processos educacionais abre um leque de possibilidades.

Neste sentido, é interessante expor uma experiência desenvolvida com o jogo Yoté em um projeto patrocinado pelo Ministério da Educação (MEC) em 2010. O projeto que resultou em uma publicação foi intitulado “Yoté: o jogo da nossa história”. A ideia do projeto buscou fazer uma interação entre dois pontos principais: o jogo Yoté e a história de grandes personagens afro-brasileiros.

O projeto iniciou com a apresentação detalhada do jogo, contando um pouco do contexto histórico, da sua origem e adaptações, abordou as regras e sua estrutura de funcionamento. Posteriormente, criou-se uma nova versão do jogo onde se introduziu as biografias de importantes personagens da história afro-brasileira. Esta modificação de cunho pedagógico consistiu na criação de fases para se jogar o Yoté.

Seriam, em suma, três fases, onde a primeira seria a prática do jogo conforme as regras tradicionais de se iniciar o jogo e realizar seus primeiros movimentos de peças. Na segunda, só poderá capturar peças adversárias o(a) jogador(a) que souber o nome do personagem representado na peça do adversário, assim como parte de sua história. E por fim, na terceira os jogadores e jogadoras devem escolher uma pessoa importante na história da comunidade local (por exemplo: a avó de um aluno, o pai de uma aluna), e, depois de pesquisar sobre a vida daquela pessoa, deverão substituir um personagem original do jogo por este novo personagem, utilizando uma das duas peças extras do jogo (que representam um homem e uma mulher).



Essas novas fases representam uma abordagem específica para trabalhar o jogo com foco em determinado conteúdo. Nesse sentido, foi trabalhada a execução da Lei 10.639/03, que estabelece a obrigatoriedade da temática 'História e Cultura Afro-Brasileira' no currículo oficial da educação básica (Brasil, 2003). Da mesma forma, considerando-se a Lei 11.645/08, que amplia essa obrigatoriedade, incluindo também a história e cultura indígena no ensino fundamental e médio, tanto em escolas públicas quanto particulares (Brasil, 2008).

5 Considerações Finais

Com base na discussão estabelecida, se torna evidente que o ensino de matemática está além dos métodos tradicionais de ensino, que, constantemente, contribuem para a manutenção do discurso de que a matemática é uma disciplina “dura” e “engessada”. Ao erguer debates como esse, é possível desenvolver práticas pedagógicas que ultrapassem a visão conteudista e mecânica do conhecimento matemático e estimulem o pensamento crítico e a criatividade dos alunos. O uso de jogos como o Yoté, que carrega um legado africano ancestral tão vasto, exemplificam como essas metodologias são capazes de despertar nos estudantes, através do lúdico, uma visão de mundo muitas vezes adormecida pelas influências eurocêntricas ainda presentes na educação.

Por fim, buscamos através deste trabalho mostrar como o professor de matemática, no exercício de suas atribuições, pode ser capaz de romper com os modelos pré-estabelecidos. Demonstrando que a prática docente vai além da relação do conhecimento pelo conhecimento, devendo sempre buscar o fomento de outras discussões que formem as bases de uma educação livre do tecnicismo ideológico e que seja capaz de tornar o ensino parte da formação cidadã da população, formando seres críticos e conscientes para exercerem seu papel na sociedade.

Referências

ALMEIDA, Eduardo Carvalho de. *Jogos africanos - Yoté*. 2009. Disponível em: <https://educacao.blogspot.com/2009/05/jogos-africanos-yote.html>.

BARRETO, G. B. B. *O ensino de matemática através de jogos educativos africanos: um estudo de caso em uma turma de educação de jovens e adultos (EJA) de uma escola municipal de Aracaju*. 2016. 134f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática). Universidade Federal do Sergipe, São Cristóvão, 2016.

BRASIL. *Lei nº 10.639*, de 9 de janeiro de 2003. Estabelece diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003.

BRASIL. *Lei nº 11.645*, de 10 de março de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 mar. 2008.



BRASIL. Ministério da Educação. *Yoté: um jogo da cultura africana..* Brasília, Brasília: MEC/SEB, 2010

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.* Brasília, MEC/SEF, 1997.

BRASIL. *Política Nacional de Equidade, Educação para as Relações Étnico-Raciais e Educação Escolar Quilombola.* Brasília. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/pneerq>

FIGUEIREDO FURTADO, Maria Gabriela; GONÇALVES, Paulo Gonçalo Farias. *Jogos africanos na formação de professores: o yoté como um recurso para o ensino de matemática.* Revista BOEM, Florianópolis, v. 5, n. 8, p. 37–50, 2017.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. O Jogo e a construção do conhecimento matemático. *Série Idéias*, São Paulo, n. 10, p. 45-52, 1992.

MULLER, Beatriz Cezar. Uma experiência pedagógica com jogos africanos na formação continuada de professores de Matemática no município de Serra do Espírito Santo. *Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica*, v. 3, n. 01, p. 42-52, 2013.

ROSA NETO, Ernesto. *Didática da Matemática.* São Paulo: Editora Ática, 1987.

OLIVEIRA, Marcia Laiane Cerqueira Oliveira; OLIVEIRA, Rafael Florencio de; REIS, Jádriel Santos dos Reis. BISPO, Jaíra de Souza Gomes. AFRICAMAT: reflexões iniciais acerca dos jogos Yoté, Sishima e Tsoro Yematatu pro desenvolvimento raciocínio lógico. Encontro Nacional das Licenciaturas, 8. Edição online. *Anais [...]*. Brasil, 2021.

YOTÉ: o jogo da nossa história: o livro do professor – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2010.

ZASLAVSKY, Claudia. *Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro.* Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.