



JOGOS AFRICANOS NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: TRANSFORMANDO O ENSINO NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE GOVERNADOR VALADARES

Coordenador (es): Roberta de Amorim Ferreira

Membros da equipe: Ryquelme Gonçalves da Silva, Roberta de Amorim Ferreira, Ana Catarina Cantoni Roque, Deise Nunes de Arruda Borel.

Campus: Governador Valadares

Área Temática^[1]: Educação

RESUMO

Este projeto de extensão tem como objetivo promover a valorização da cultura afro-brasileira no ambiente escolar, em consonância com a Lei 10.639/2003, por meio da articulação entre História, Geografia e Matemática, destacando a contribuição africana para o conhecimento científico. Fundamentado em um referencial teórico que reconhece a importância da educação antirracista e da interculturalidade, o projeto propõe a elaboração e aplicação de jogos matemáticos africanos como estratégia pedagógica. A metodologia adotada envolveu a criação dos jogos nas dependências do IFMG – Campus Governador Valadares, seguida de visitas a escolas públicas do município, onde foram realizadas atividades práticas e reflexivas com alunos e professores da Educação Básica. Os resultados evidenciaram o potencial dos jogos tradicionais africanos como ferramenta de ensino, favorecendo o engajamento dos participantes e ampliando a compreensão sobre a origem e diversidade dos saberes matemáticos. As considerações finais apontam para implicações educacionais, culturais e políticas significativas, reforçando a necessidade de práticas pedagógicas que reconheçam e integrem os saberes afrodescendentes no currículo escolar. A ação contribuiu para a transformação da realidade educacional local, ao estimular o respeito à diversidade, o pensamento crítico e a valorização da identidade negra, com perspectivas de continuidade e expansão em outras instituições de ensino.

Palavras-chave: Educação antirracista, jogos matemáticos africanos, Interculturalidade



INTRODUÇÃO

A Lei nº 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira nos currículos escolares, representa um marco importante para a construção de uma educação antirracista. No entanto, sua efetivação ainda enfrenta desafios relacionados à formação docente, à disponibilidade de materiais pedagógicos e à inserção de práticas que valorizem a diversidade cultural no cotidiano escolar. Diante desse cenário, torna-se fundamental desenvolver estratégias didáticas que articulem os conteúdos curriculares às contribuições históricas e científicas dos povos africanos e afrodescendentes.

Este relato de experiência apresenta as ações realizadas por meio de um projeto de extensão do IFMG – Campus Governador Valadares, que teve como proposta a utilização de jogos tradicionais africanos no ensino de Matemática em escolas públicas. A proposta ultrapassou os limites do ensino tradicional, integrando conhecimentos matemáticos a contextos históricos, geográficos e culturais do continente africano, oferecendo aos alunos uma compreensão mais ampla da Matemática e de sua relação com o mundo real.

DESENVOLVIMENTO (FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA)

A Lei nº 10.639, sancionada em 2003, constitui um marco na educação brasileira ao tornar obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana nos currículos escolares. Essa legislação não apenas busca suprir lacunas históricas na educação, mas também promover a valorização da diversidade cultural e o enfrentamento do racismo estrutural.

Nesse contexto, os jogos desenvolvidos no projeto de extensão foram pensados e confeccionados para serem uma ferramenta pedagógica alinhada aos objetivos da Lei 10.639/03, proporcionando uma abordagem lúdica e interdisciplinar para o ensino da história, geografia e cultura do continente africano.

O projeto foi estruturado em três etapas:

1ª Etapa (Estudos preliminares): A equipe do projeto dedicou-se ao levantamento e aprofundamento de conhecimentos sobre a cultura africana, a história da Matemática e a geografia do continente africano. Esse momento inicial foi



fundamental para construir uma base teórica sólida que orientasse as demais fases do trabalho. Foram realizados estudos sobre a contribuição dos povos africanos para o desenvolvimento de diferentes áreas do conhecimento, com ênfase nos saberes matemáticos presentes em práticas cotidianas, jogos, arquitetura, comércio e organização social.

2ª Etapa (Escolha dos jogos): Após ampla discussão entre os membros da equipe do projeto selecionou os jogos que seriam utilizados: Senet, Mancala e Shisima. Esses jogos possuem origens históricas e culturais profundas, representando importantes tradições matemáticas e lúdicas de diferentes regiões africanas. O Senet, considerado um dos jogos mais antigos da humanidade, surgiu no Egito Antigo e era associado tanto ao entretenimento quanto a práticas ritualísticas, exigindo raciocínio estratégico e planejamento. O Mancala, presente em diversas versões pelo continente africano, é um jogo de estratégia e contagem, cujo objetivo principal envolve movimentar peças em tabuleiros com cavidades, desenvolvendo habilidades matemáticas como cálculo e análise combinatória. Já o Shisima, originário do Quênia, trabalha o pensamento lógico e a antecipação de movimentos, incentivando planejamento e concentração. A escolha desses jogos permitiu articular conteúdos matemáticos com elementos culturais, promovendo uma aprendizagem contextualizada e significativa, ao mesmo tempo em que valorizou saberes tradicionais africanos historicamente pouco explorados nas escolas.

3ª Etapa (Confecção dos jogos e preparação de materiais pedagógicos): A equipe dedicou-se à construção dos jogos selecionados, produzindo materiais acessíveis, seguros e adaptados para uso pedagógico em sala de aula. Os jogos foram confeccionados com recursos simples e de baixo custo, permitindo que fossem facilmente reproduzidos em diferentes contextos escolares. Paralelamente, a equipe elaborou slides educativos complementares, contendo informações sobre a origem histórica dos jogos, suas regras, aspectos culturais africanos e conexões com conceitos matemáticos como raciocínio lógico, análise combinatória, contagem e estratégias de planejamento. Essa preparação teve como objetivo fornecer aos professores e alunos um suporte visual e contextualizado, facilitando a compreensão e tornando as atividades mais dinâmicas e significativas. Ao final desta etapa, todos



os materiais estavam prontos para serem aplicados nas escolas, garantindo que a experiência lúdica e pedagógica pudesse ser executada de forma organizada e integrada à aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÕES (considerações finais)

Até o momento, os integrantes da equipe tiveram a oportunidade de aplicar os jogos desenvolvidos em diversas escolas públicas, todas pertencentes ao município de Governador Valadares, abrangendo diferentes turmas da Educação Básica. As atividades foram realizadas na Escola Municipal Professora Laura Fabri (três turmas do 5º ano), Escola Municipal Adélia Ribas (uma turma do 9º ano), Escola Municipal Ivo de Tassis (duas turmas do 9º ano), Escola Municipal Reverendo Sillas Crêspo (três turmas do 5º ano) e Escola Municipal Marilourdes Nunes Coelho (duas turmas do 9º ano).

Inicialmente, a equipe se apresentou aos alunos. Em seguida, foram exibidos slides contendo uma breve introdução do projeto, seus objetivos e a importância do cumprimento da Lei nº 10.639/2003. Na sequência, foi apresentado um mapa-múndi, destacando o continente africano, suas características geográficas, número de países, línguas e aspectos culturais. A equipe também abordou os primórdios da Matemática, mostrando artefatos como o Osso de Ishango e evidenciando que povos africanos já utilizavam sistemas de medição, geometria aplicada à construção de pirâmides e silos, além de registros de cálculos em monumentos antigos.

Após, foi realizada a apresentação dos jogos, explicando sua origem, curiosidades, país de procedência e os costumes associados. Para melhor adequação à faixa etária, nas turmas do 5º ano foram aplicados os jogos Shisima e Mancala, enquanto nas turmas do 9º ano os jogos utilizados foram Mancala e Senet. Essas atividades proporcionaram experiências lúdicas e significativas, integrando conhecimentos matemáticos, históricos e culturais. A seguir, apresentam-se fotos da aplicação desses jogos nas escolas, evidenciando o engajamento dos estudantes e a interação com os conteúdos propostos.



Figura 1- Aplicação dos jogos nas escolas



Fonte: Acervo dos autores (2025)

A experiência mostrou-se enriquecedora, tanto para os alunos quanto para a equipe, que tiveram a oportunidade de acompanhar a promoção de um aprendizado interdisciplinar a partir da aplicação dos jogos, integrando conhecimentos matemáticos e históricos relacionados ao continente africano. A equipe foi sempre recebida com muito carinho, e os alunos demonstraram entusiasmo e felicidade por participarem de atividades que se distanciavam do modelo tradicional de ensino-aprendizagem. Além disso, as atividades favoreceram a valorização da diversidade cultural e a reflexão sobre a contribuição africana para a Matemática, evidenciando o potencial transformador de práticas pedagógicas lúdicas e contextualizadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. **Lei nº 10.639**, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da Educação Básica a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/10.639.htm. Acesso em: 26 set. 2025.

FORDE, Gustavo H. A. **A Presença Africana no Ensino de Matemática: Análises Dialogadas Entre História, Etnocentrismo e Educação**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Espírito Santo, UFES, 2008.