

O JOGO AFRICANO SHISIMA COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Luiz Felipe Lima Barbosa ¹

RESUMO

O jogo africano Shisima é um jogo de tabuleiro, que envolve estratégia, filosofias africanas e diversos conceitos matemáticos. Em 9 de janeiro de 2003, foi sancionada a lei federal de nº 10.639/03, que institui a obrigatoriedade do ensino de Histórias e Culturas Afro-Brasileiras, preferencialmente em Educação Artística, História e Literatura. Entretanto, também é responsabilidade do professor de matemática abordar a temática em sala de aula. Além disso, a matemática pode ser considerada um rico campo para abordar a referida temática, devido à forte presença de conceitos matemáticos nas Histórias e Culturas Afro-Brasileiras e Africanas. No que tange à metodologia, este resumo expandido trata-se de um estudo bibliográfico utilizando-se da abordagem qualitativa, tendo em vista que aborda a interpretação de fenômeno específico. Assim, este estudo tem como objetivo discutir as potencialidades do jogo africano Shisima no ensino da matemática na Educação Básica. Portanto, o estudo aponta que o jogo africano Shisima pode ser utilizado como uma ferramenta para o ensino e aprendizagem da matemática, sendo possível trabalhar diversos conteúdos pertinentes à matemática tanto no Ensino Fundamental como no Ensino Médio. Ademais, a sua aplicação em sala de aula corrobora com o cumprimento da Lei 10.639/03 e, conseqüentemente, com o combate as mais variadas formas de racismo, principalmente o epistêmico.

Palavras-chave: Jogos Africanos, Ensino de Matemática, lei 10.639/03.

¹ Graduado do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE e Membro do Grupo Aya-Sankofa de estudos decoloniais e Afrocentrado em Educação Matemática – UFPE/CAA, luizfelipelimabarbosa90@gmail.com;