



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

**TARUMBETA, JOGO MATEMATICO DE RAIZES AFRICANA.**

**TARUMBETA, JUEGO MATEMÁTICO CON RAÍCES AFRICANAS.**

**TARUMBETA, MATHEMATICAL GAME WITH AFRICAN ROOTS.**

Apresentação: Relato de Experiência

Lucas Pereira Lima<sup>1</sup>; Jamilly Pereira Lima<sup>2</sup>; Amanda Kelly Almeida Queiroga<sup>3</sup>; Lucas da Silva Sousa<sup>4</sup>; Bruno Oliveira de Sousa<sup>5</sup>

## INTRODUÇÃO

A utilização de jogos como ferramenta de auxílio no ensino da Matemática, possibilita que a aula tenha uma dinâmica diferente, tanto em relação ao ensino ministrado pelos professores quanto em relação à aprendizagem dos alunos.

Com a realização da feira de jogos de matemática, foi possível proporcionar maior interesse dos alunos na disciplina. Durante a execução lúdica, foi perceptível o engajamento e entusiasmo por parte dos alunos, eles demonstraram grande interesse na resolução dos desafios propostos, debateram estratégias em determinados jogos e encontraram soluções criativas para os problemas apresentados.

Os jogos escolares de matemática são atividades que visam incentivar e estimular o aprendizado do educando na referida disciplina. Por meio dos mesmos, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar situações reais de uso da matemática, desenvolver habilidades de raciocínio lógico e resolver problemas de forma mais criativa e eficiente.

[...] aquisição de conhecimento, de fazer(es) e de saber(es) que lhes permitiram sobreviver e transcender, através de maneiras, de modos, de técnicas, de artes (techné ou “ticas”) de explicar, de conhecer, de entender, de lidar com, de conviver com (mátema) a realidade natural e sociocultural (etno) na qual ele, homem, está inserido. (MALDONADO-TORRES, 2016).

Essa prática pedagógica sido um ponto positivo na efetivação do ensino da matemática, uma vez que proporciona um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Além

---

1 Matemática, IFPI, Caang.20191lma21@aluno.ifpi.edu.br

2 Matemática, IFPI, Caang.2020119lmat16@aluno.ifpi.edu.br

3 Matemática, IFPI, Caang.2020119lmat03@aluno.ifpi.edu.br

4 Matemática, IFPI, Caang.2020119lmat22@aluno.ifpi.edu.br

5 Mestre, IFPI, bruno\_bos@ifpi.edu.br

disso, os jogos matemáticos permitem aos envolvidos desenvolverem competências, como trabalho em equipe, enfrentamento de desafios, tomada de decisões e resoluções de conflitos.

Assim, a questão que move este estudo é saber: Quais as potencialidades etnomatemáticas do jogo de Tarumbeta? Para responder a questão, o texto se estrutura em quatro momentos: O primeiro uma breve discussão acerca do estudo do jogo de Tarumbeta como atitude decolonial; O segundo momento enfatiza a Etnomatemática e Etnomodelagem como possibilidade de estudo da Tarumbeta; O terceiro momento remete a uma abordagem das regras e potenciais matemáticos de Tarumbeta no diálogo entre saberes êmicos e éticos; Por fim, apresenta-se o jogo como material pedagógico, valorizando a numeração da língua Swahili como etnomodelos êmico, a qual em diálogo com a representação aritmética da escola, que é do tipo ética, contribui para o pluralismo de pensamento na educação, na medida em que se torna possível atos de tradução numa perspectiva dialógica.

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Este relatório, é compartilhada uma experiência durante a feira de matemática na Unidade Escolar Roque Alencar, em Agricolândia do Piauí. O destaque foi a participação no jogo Tarumbeta, organizado pelos alunos e professores do Instituto Federal do Piauí - Campus Angical. O Tarumbeta é um jogo abstrato que envolve contagem e cálculo mental, com princípios aditivos, multiplicativos e subtrativos. Suas regras têm influência dos modelos matemáticos africanos. O jogo pode ser adaptado para diferentes contextos culturais, preservando suas regras e sistema de numeração em swahili. O objetivo é promover novas formas de pensar e agir, valorizando a contribuição do pensamento matemático em diferentes culturas.

O objetivo do jogo é desenvolver o cálculo mental, o raciocínio lógico e estimular o pensamento crítico para resolver problemas matemáticos do cotidiano. Durante a feira, os participantes foram desafiados a formar um triângulo equilátero com as peças numeradas de 1 a 45. O jogo de Tarumbeta proporcionou uma experiência de aprendizagem divertida e desafiadora, permitindo que os alunos explorassem diferentes estratégias para alcançar o



objetivo. Além disso, o jogo contribuiu para a valorização da diversidade cultural e o combate ao racismo epistêmico, ao incorporar conhecimentos matemáticos de raízes africanas. A participação no jogo Tarumbeta na feira de matemática foi uma oportunidade única de promover o engajamento dos alunos com a matemática de uma forma lúdica e inclusiva.

O objetivo desse jogo é trabalhar o cálculo mental e raciocínio lógico dos alunos, e partir desse evento foi possível despertar a criatividade e estimular o pensamento crítico para resolver problemas matemáticos do cotidiano.

**Figura 01:** O jogo didático aplicado aos estudantes da Unidade Escolar Roque Alencar, na cidade de Agricolândia do Piauí



Fonte: Própria (2023).

## CONCLUSÕES

É realmente importante vivenciar projetos que envolvam jogos matemáticos, pois eles proporcionam um momento único de prazer no ensino e aprendizagem. Durante essa experiência, os alunos sentem-se mais à vontade para aprender sobre matemática de uma forma diferente do ensino tradicional, mostrando que a mesma não é tão complexa como muitos imaginam. Através dessas atividades lúdicas, é possível demonstrar que aprender matemática pode ser divertido e que todos são capazes.

A participação em projetos que incorporam jogos matemáticos é extremamente valiosa, pois oferece uma experiência de ensino e aprendizagem prazerosa e única. Durante esse processo, os alunos sentem-se mais à vontade para explorar os conceitos de maneira distinta do ensino tradicional, desmistificando a ideia de que a matemática é uma disciplina complexa e intimidadora. Por meio dessas atividades lúdicas, é possível evidenciar que a aprendizagem



pode ser divertida e acessível para todos. Essa abordagem estimula o desenvolvimento do pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos, ao mesmo tempo em que fortalece sua confiança e capacidade de aprendizado.

## REFERÊNCIAS

Acervo do NEAB/IFPI/CAANG

Bassanezi, R. C. (2015). Modelagem matemática: teoria e prática. São Paulo: Contexto. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/274005839\\_Modelagem\\_Matematica\\_Teoria\\_e\\_Pratica](https://www.researchgate.net/publication/274005839_Modelagem_Matematica_Teoria_e_Pratica).

Cunha, D. A. D. (2016). Brincadeiras africanas para a educação cultural. Castanhal, PA: Edição do autor. Recuperado de [https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro\\_BrincadeirasAfrica nasEducacao.pdf](https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro_BrincadeirasAfrica nasEducacao.pdf)

D'Ambrosio, U. (1990). Etnomatemática: arte ou técnica de explicar e conhecer. São Paulo: Ática.

D'Ambrosio, U. (1993). Etnomatemática: um programa. *A Educação Matemática em Revista*, 1(1), 5-11, 19.

Maldonado-Torres, N. (2016). Transdisciplinaridade e decolonialidade. *Sociedade e estado*, 31(1), 75-97. [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69922016000100075&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69922016000100075&script=sci_arttext&tlng=pt)

