

Jogos culturais como estratégia pedagógica: um relato de experiência com Tsoro Yematatu no ensino médio

Ana Maria da Silva Gonçalves¹
Daniel Clark Orey²
Anna Castilho Duarte³

Resumo

O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de aplicar o jogo *Tsoro Yematatu* em uma turma de 1º ano do ensino médio de uma escola estadual do interior de Minas Gerais localizada em uma comunidade quilombola, visando promover o ensino de conceitos matemáticos de forma contextualizada. Essa atividade está contida na pesquisa de mestrado desenvolvida pela autora nesta escola. A metodologia utilizada foi baseada em aprendizagem ativa e uso de jogos e consistiu na construção do tabuleiro, exposição dos conceitos geométricos contidos nas figuras e aplicação dos jogos. Os resultados esperados incluíram a melhoria na compreensão dos conceitos matemáticos pelos alunos, o desenvolvimento de habilidades de raciocínio lógico proporcionar a valorização da cultura quilombola através da prática de jogos tradicionais.

Palavras-chave: Jogos tradicionais, Educação quilombola, Matemática, Aprendizagem ativa, Tsoro Yematatu.

Juegos culturales como estrategia pedagógica: relato de una experiencia con Tsoro Yematatu en la escuela secundaria

Resumen

El objetivo de este trabajo es relatar la experiencia de aplicación del juego *Tsoro Yematatu* en una clase de 1º año de secundaria en una escuela estatal del interior de Minas Gerais ubicada en una comunidad quilombola, con el objetivo de promover la enseñanza de conceptos matemáticos de forma contextualizada. Esta actividad está contenida en la investigación de maestría desarrollada por el autor en esta escuela. La metodología utilizada se basó en el aprendizaje activo y el uso de juegos y consistió en construir el tablero, exponer los conceptos geométricos contenidos en las figuras y aplicar los juegos. Los resultados esperados incluyeron una mejor comprensión de los conceptos matemáticos por parte de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico y la apreciación de la cultura quilombola a través de la práctica de juegos tradicionales.

¹Universidade Federal de Ouro Preto-UFOP; Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática (PPGEDMAT); Educação Matemática; E-mail: ana.marial@aluno.ufop.edu.br.

²Universidade Federal de Ouro Preto-UFOP; Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática (PPGEDMAT); Educação Matemática; E-mail: oreydc@ufop.edu.br

³Universidade Federal de Ouro Preto-UFOP. Minas Gerais. Brasil. E-mail: duarteann@gmail.com

Palabras clave: Juegos tradicionales, Educación quilombola, Matemáticas, Aprendizaje activo, Tsoro Yematatu.

Cultural games as a pedagogical strategy: an experience report with Tsoro Yematatu in high school

Abstract

The objective of this work is to report the experience of applying the *Tsoro Yematatu* game in a 1st year high school class at a state school in the interior of Minas Gerais located in a quilombola community, aiming to promote the teaching of mathematical concepts in a contextualized way. This activity is contained in the master's research developed by the author at this school. The methodology used was based on active learning and the use of games and consisted of building the board, exposing the geometric concepts contained in the figures and applying the games. The expected results included improved understanding of mathematical concepts by students, the development of logical reasoning skills, and the appreciation of quilombola culture through the practice of traditional games.

Keywords: Traditional games, Quilombola education, Mathematics, Active learning, Tsoro Yematatu.

Introdução

Este Relato de Experiência aborda a aplicação do jogo *Tsoro Yematatu* em uma turma de 1º ano do ensino médio, com os 19 alunos que estavam presentes no dia 19 de junho de 2024 em uma escola estadual do interior de Minas Gerais localizada em uma comunidade quilombola. Esta atividade faz parte de um bloco de atividades da pesquisa de mestrado desenvolvida pela autora nesta turma e escola. O Relato de Experiência tem como objetivo evidenciar a importância de integrar jogos tradicionais africanos, como o Tsoro Yematatu, no contexto escolar, especialmente em comunidades quilombolas. Ao explorar esse jogo em sala de aula, busca-se promover uma abordagem pedagógica que valorize a cultura local, estimulando o raciocínio lógico, a estratégia e o pensamento crítico dos estudantes. Além disso, essa prática contribui para a valorização e preservação das manifestações culturais, fortalecendo a identidade dos alunos e promovendo uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, alinhada às propostas de etnomatemática e educação intercultural.

Conforme explica Carvalho (2019), a simplicidade das regras e dos materiais do Yematatu, que pode ser jogado com pedras ou sementes, reflete o caráter prático dos jogos tradicionais africanos, pensados para serem jogados em qualquer ambiente com poucos recursos.

Metodologia de Aprendizagem Ativa e o Uso de Jogos

A metodologia de Aprendizagem Ativa é uma abordagem pedagógica que coloca o aluno como protagonista de seu aprendizado, promovendo sua participação ativa em atividades que incentivam a interação, a colaboração e a aplicação prática dos conhecimentos. Esse método envolve atividades reflexivas e colaborativas que estreitam a relação entre alunos e professores, favorecendo o desenvolvimento crítico e o engajamento na construção do conhecimento (Moran, 2015). No jogo *Tsoro Yematatu*, por exemplo, os alunos são incentivados a desenvolver estratégias, tomar decisões e trabalhar em equipe, elementos que são fundamentais para a aprendizagem significativa (Pincas, 2012).

Além disso, a aprendizagem ativa é fundamentada em teorias construtivistas, onde o conhecimento é construído através da experiência e da interação com o ambiente. Vários estudos mostram que essa abordagem não apenas melhora a retenção de informações, mas também desenvolve habilidades críticas, como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade (Freire, 1996; Brasil, 2018).

O uso de jogos em contextos educativos tem se mostrado uma metodologia eficaz para promover o aprendizado de forma dinâmica e significativa. Segundo Kishimoto (2011), os jogos educacionais oferecem uma alternativa pedagógica que facilita a assimilação de conteúdos complexos e abstratos, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos alunos. A autora destaca que o jogo, quando bem estruturado e orientado, "é um recurso didático que permite a vivência de experiências e a construção de conhecimentos" (Kishimoto, 2011, p. 35). Em um contexto específico de ensino de matemática, D'Ambrósio (2005) argumenta que os jogos podem atuar como uma poderosa ferramenta de etnomatemática, permitindo que os alunos aprendam conceitos matemáticos a partir de sua própria realidade cultural. Ele observa que, ao utilizar jogos com raízes em culturas específicas, como as comunidades quilombolas, é possível "integrar o aprendizado matemático com o reconhecimento cultural dos estudantes" (D'Ambrósio, 2005, p. 22), criando uma conexão entre o conteúdo escolar e as vivências dos alunos.

Os jogos tradicionais de origem africana, como o *Tsoro Yematatu* e outros, são exemplos de como é possível valorizar a cultura e promover o aprendizado matemático simultaneamente. Estudos indicam que, ao aplicarem jogos culturais, os professores podem

fortalecer a identidade dos estudantes e desenvolver habilidades como raciocínio lógico e tomada de decisões (Carvalho, 2019).

Dessa forma, a utilização de jogos em sala de aula é fundamentada pela teoria de que atividades lúdicas e significativas contribuem para um aprendizado integrado e contextualizado. A valorização dos jogos culturais, sobretudo em escolas quilombolas, permite que os estudantes reconheçam e celebrem suas heranças culturais enquanto desenvolvem competências fundamentais no currículo escolar.

Percurso Metodológico

A construção dos tabuleiros do jogo *Tsoro Yematatu* foi planejada com o objetivo de envolver os estudantes diretamente no processo, incentivando uma aprendizagem ativa e a valorização dos conhecimentos matemáticos presentes nas atividades culturais. Para isso, os alunos foram orientados a construir os tabuleiros a partir de materiais simples e acessíveis, promovendo tanto o trabalho em grupo quanto o desenvolvimento da criatividade.

Construção do Tabuleiro do Yematatu (Triângulo Isósceles)

O jogo *Tsoro Yematatu* utiliza um tabuleiro com o formato de um triângulo isósceles. Para sua construção, foram seguidos passos que introduziam os alunos aos conceitos geométricos básicos dos triângulos e suas propriedades. Desse modo o primeiro passo consistiu na escolha do material.

Foi utilizado papel A4, caneta, cola e compasso durante a atividade. Cada grupo recebeu folhas A4 brancas e foi orientado a colar várias dessas folhas para formar um tamanho compatível com a mesa do estudante, permitindo que o jogo fosse jogado por dois jogadores, um de frente para o outro. A folha onde foram desenhados os tabuleiros mediu aproximadamente 57,5 cm de largura por 41,5 cm de altura. Os estudantes receberam a orientação de colar quatro folhas A4 para alcançar o tamanho desejado, correspondente à medida da mesa dos estudantes.

No início, os alunos começaram desenhando uma forma básica, um triângulo isósceles de tamanho adequado. Para garantir que os lados fossem iguais, eles mediram com régua e marcaram os ângulos com precisão, buscando um desenho bem equilibrado e correto.

Dentro do triângulo, os estudantes marcaram as casas do jogo, desenhando três fileiras de pontos. A primeira fileira continha um ponto, a segunda dois pontos e a terceira três pontos, seguindo a disposição do jogo Tsoro Yematatu. Essa organização facilitou a compreensão das jogadas e a prática do raciocínio lógico.

Após a construção do tabuleiro, os alunos foram divididos em grupos para jogar em duplas. Depois de jogarem, retornaram ao bloco de atividades, onde receberam questões reflexivas sobre o jogo, estimulando o pensamento crítico. Como peças do jogo, foram utilizadas tampinhas de garrafa de refrigerante, tornando a atividade mais lúdica e acessível.

Essas etapas não só permitiram a construção dos tabuleiros, mas também integraram conhecimentos matemáticos com aspectos culturais, proporcionando aos alunos uma experiência significativa e interativa com os conteúdos de geometria e etnomatemática.

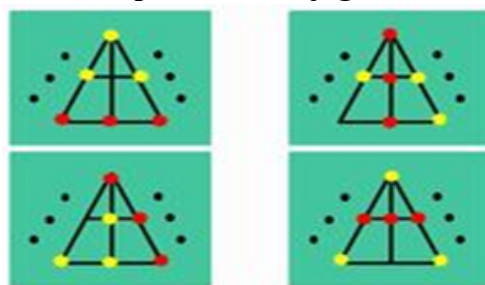
Na apresentação desse jogo para os alunos, é importante que os professores recordem alguns conceitos geométricos e relações existentes no desenho do tabuleiro, como, por exemplo, sobre: a) os segmentos e quais deles que se cruzam, b) as retas paralelas e c) o triângulo isósceles. Contudo, o tabuleiro desse jogo promoverá o estudo de outras relações, como os ângulos. Nesta ação pedagógica, os professores podem trabalhar com a classificação dos ângulos

Regras do Jogo Tsoro Yematatu

- a) Cada jogador(a) fica com 3 peças da mesma cor, que deve ser diferente da cor do(a) adversário(a). Decide-se na sorte quem começa a partida.
- b) O(a) primeiro(a) jogador(a) escolhe um dos locais para colocar a primeira peça. Os movimentos são alternados. Cada jogador(a), na sua vez, coloca uma peça vazia do tabuleiro.
- c) Ao serem colocadas todas as seis peças, restará apenas uma casa vazia. O(a) jogador(a) pode se mover para a próxima região em linha reta.
- d) Cada jogador(a), na sua vez, move uma das peças para uma casa vizinha, vazia. É permitido saltar sobre uma peça, sua ou do(a) adversário(a).
- e) Ganha quem primeiro alinhar suas peças em linhas retas formadas pelos círculos do tabuleiro.
- f) Após jogar várias vezes, qual é a principal posição do(a) jogador(a) que traz mais possibilidades para vencer? Explique a sua resposta [após as jogadas].

Abaixo, apresentam as figuras que representam os jogos vencedores do(a) jogador(a) com as peças vermelhas.

Figura 01: Tabuleiro representando jogadas vencedoras do Jogo



Fonte: Todão (2022)

Refleta e responda: Ao analisar as jogadas vencedoras do(a) jogador(a) que jogou com as peças vermelhas, quais foram as estratégias de jogos que esse(a) jogador(a) pode ter utilizado para vencer? Explique a sua resposta[após as jogadas].

Apresentação e análise da prática

Para a introdução dos conceitos matemáticos presentes no jogo *Tsoro Yematatu*, a professora-pesquisadora iniciou a atividade na lousa, explicando os ângulos e características do triângulo isósceles, forma essencial para o jogo *Tsoro Yematatu*. Aproveitou o momento para relacionar o formato geométrico do tabuleiro com a construção de saberes dos povos africanos, que, embora não tivessem a matemática formal que conhecemos, possuíam um profundo conhecimento intuitivo e cultural, refletido em suas práticas cotidianas e jogos. Durante essa explanação, muitos alunos anotaram os conceitos, mostrando interesse em registrar os conhecimentos apresentados. As atividades de construção e explanação dos conceitos foram feitas nos primeiros 50 minutos de aula e a aula seguinte também com 50 minutos foi dedicada para que todos pudessem jogar as partidas que são rápidas devido a ser poucas peças e a simplicidade do jogo.

Após a explicação teórica, os alunos foram organizados em quatro mesas, cada uma com dois jogadores para dar início às partidas. Ao redor das mesas, os demais colegas do grupo acompanhavam as jogadas, garantindo que as regras fossem cumpridas e na observação das estratégias de cada dupla. A prática permitiu que todos os participantes aprendessem e aplicassem as regras dos jogos, reforçando a importância da atenção e do respeito às regras, assim como do raciocínio estratégico.

Para motivar a prática e promover um clima de cooperação e competição saudável, a professora-pesquisadora estipulou que, a cada partida, o perdedor tivesse o direito de desafiar o vencedor uma vez, permitindo uma nova tentativa para testar estratégias diferentes. Cada dupla jogou três partidas, e ao final das rodadas, o vencedor definitivo de cada mesa foi premiado com brindes e prendas, um incentivo que gerou entusiasmo e engajamento entre os participantes. É importante ressaltar que não houve o registro das atividades relacionadas com a condução das atividades, por meio de fotos, áudios e vídeos, pois 11(onze) dos 20(vinte) pais e/ou responsáveis não autorizaram a utilização desses métodos de coleta de dados desta atividade que faz parte de uma pesquisa.

Alunos Participantes

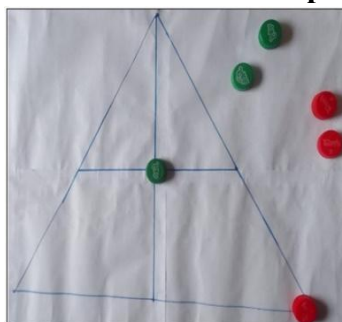
Os participantes desta atividade foram 19 alunos. Destaca-se que, para evitar a identificação dos alunos participantes e manter o sigilo sobre a identidade desses participantes, a professora-pesquisadora utilizou as especificações: *M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10, M11 e M12*, para os participantes do sexo masculino e *F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7 e F8*, para as participantes do sexo feminino, que foram seguidos de uma numeração contínua a partir do número 1 (um) para cada aluno(a) participante.

Quadro 01: divisão dos Grupos para as Jogadas:

GRUPO I	GRUPO II	GRUPO III	GRUPO IV
<i>F4, F1, M5, M11 e M4</i>	<i>F8, M1, M2, M6 e M8</i>	<i>M9, M7, F2 e F6</i>	<i>M3, F5, M12, F3 e F7</i>

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Imagem 02: tabuleiros construído pelo Grupo III



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Ao final os alunos voltaram para o bloco de atividades para responderem as questões propostas para reflexão:

Jogo Tsoro Yematatu

f) Após jogar várias vezes, qual é a principal posição do(a) jogador(a) que traz mais possibilidades para vencer? Explique a sua resposta.

Quadro 02: Principal posição que traz mais possibilidade de vencer

<i>Alunos Participantes</i>	<i>Respostas</i>	<i>Alunos Participantes</i>	<i>Respostas</i>
<i>F1/F4</i>	Ao iniciar o jogo deixando novamente a primeira peça no meio do tabuleiro.	<i>M1/M2</i>	Ele tem que utilizar a maldade com o outro.
<i>F2/F6</i>	Podemos saltar a peça dos adversários.	<i>M4/M11</i>	Formar uma linha reta com as peças do tabuleiro
<i>F3</i>	O jogador que posicionar suas peças em uma posição que posso fazer linha com mais formas de ganhar.	<i>M5</i>	O que fica com a parte do triângulo mais grande.
<i>F5/M12</i>	A C-G, assim ela move do G para B ganhando o jogo.	<i>M6/M8</i>	Reta pois nessa maneira você têm mais possibilidade de ganhar.
<i>F7</i>	A C e G porque o alinhamento será mais fácil de movimentar.	<i>M7</i>	No meio, pois posso ganhar mais fácil.
<i>F8</i>	Ganha quem primeiro alinhar as peças em linhas retas.	<i>M9</i>	Reto, porque é mais fácil de ganhar.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Os jogadores F1+F4 defendem que quem iniciar o jogo têm mais chances de ganhar. No jogo tradicional *Tsoro Yematatu*, o jogador que inicia possui uma leve vantagem, uma vez que a primeira jogada permite uma posição inicial estratégica que pode forçar o oponente a responder de maneira defensiva. Estudos sobre jogos de alinhamento sugerem que essa vantagem inicial depende da habilidade em antecipar movimentos e realizar bloqueios, embora não garanta a vitória automaticamente (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Os participantes F3, F8, M6+M8, M9 e M11+M4 defendem a ideia de sempre alinhar as peças em linha reta para buscar a vitória. Em *Tsoro Yematatu*, a formação de linhas retas é uma estratégia básica que pode levar à vitória; contudo, sua previsibilidade permite que o oponente a bloqueie com facilidade. Para aumentar as chances de sucesso, é recomendável que o jogador diversifique suas posições, criando múltiplas ameaças simultâneas que sobrecarreguem a defesa do adversário (Klein, 2018; Eglash, 1999).

O participante M3 não respondeu e o participante M7 defende que a estratégia para vencer é iniciar no meio.

No *Tsoro Yematatu*, controlar o meio do tabuleiro pode ser uma estratégia vantajosa, pois essa posição central oferece maior flexibilidade para criar linhas vencedoras em diferentes direções. O jogador que ocupa o centro pode acessar mais combinações de jogadas e responder rapidamente às ameaças do oponente. Assim, ao dominar o meio, o jogador aumenta suas chances de formar linhas retas e de bloquear as tentativas de vitória do adversário (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Os participantes F5+M12 e F7 apontaram a posição C e G (Os alunos tinham acesso a esse desenho no bloco de atividades disponibilizado). No *Tsoro Yematatu*, ocupar posições nos cantos e nas laterais pode ser uma estratégia complementar ao controle do centro. A posição no canto lateral direito (G), por exemplo, permite ao jogador construir uma linha reta em duas direções possíveis, forçando o oponente a adotar uma postura defensiva. Embora as posições nos cantos não ofereçam tantas opções quanto o meio, elas ainda possibilitam uma estratégia de bloqueio e criação de ameaças indiretas, funcionando bem quando combinadas com movimentos estratégicos no centro do tabuleiro (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Os participantes F2+F6 acham que o melhor do jogo é poder saltar a peça do adversário.

No *Tsoro Yematatu*, a possibilidade de saltar a peça do adversário é uma característica que pode ser usada estrategicamente para bloquear linhas de vitória ou criar novas oportunidades de alinhamento. Saltar sobre a peça oponente permite ao jogador reposicionar rapidamente sua própria peça em locais vantajosos, desestabilizando a defesa do adversário e aumentando as chances de formar linhas. Essa estratégia de movimentação ágil se torna especialmente útil em fases mais avançadas do jogo, quando o tabuleiro está mais cheio e as opções de movimentos diretos são limitadas (Klein, 2018; Eglash, 1999).

O participante M5 defende posicionar na parte maior do tabuleiro, ou seja, na base. Posicionar uma peça na base do triângulo em *Tsoro Yematatu* pode aumentar as chances de vitória, pois essa posição oferece uma boa perspectiva de controle estratégico. A base do triângulo permite ao jogador desenvolver jogadas tanto em direção ao centro quanto às laterais, facilitando a criação de múltiplas ameaças de alinhamento. Assim, essa posição amplia a flexibilidade para formar linhas e também para responder rapidamente aos movimentos do adversário (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Já os participantes M1+M2 defende uma “maldade” no jogo. No *Tsoro Yematatu*, a “maldade” ou jogada astuta, caracterizada por enganar o adversário com movimentos estratégicos e inesperados, pode ser uma estratégia eficaz. Esse tipo de abordagem envolve não apenas a criação de ameaças diretas, mas também de distrações e movimentos que induzam o oponente a subestimar ou ignorar posições críticas no tabuleiro. Jogadas astutas exigem habilidade em prever os movimentos do oponente e antecipar reações, o que pode, de fato, aumentar as chances de vitória, especialmente em partidas entre jogadores experientes (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Refleta e responda: Ao analisar as jogadas vencedores do(a) jogador(a) que jogou com as peças vermelhas, quais foram as estratégias de jogos que esse(a) jogador(a) pode ter utilizado para vencer? Explique a sua resposta.

Quadro 03: qual estratégia que esse jogador usou para vencer

<i>Alunos Participantes</i>	<i>Respostas</i>	<i>Alunos Participantes</i>	<i>Respostas</i>
<i>F1/F4</i>	Bloqueando o adversário e tirando suas oportunidades.	<i>M1/M2</i>	Tem que raciocinar a maldade do outro.
<i>F2/F6</i>	Ele observou o adversário e fez uma linha reta.	<i>M4/M11</i>	O jogador adversário fazer uma jogada em que não conseguisse mexer e ficasse sem jogada nenhuma.
<i>F3</i>	Ele pode ter tentado fazer uma forma como triângulo e assim fica muito mais fácil as jogadas.	<i>M5</i>	Colocou as suas peças mais rápidas em linha reta.
<i>F5/M12</i>	Analizando o movimento do adversário e bloqueando.	<i>M6/M8</i>	Uma estratégia é deixar o outro time começar primeiro.
<i>F7</i>	O direito de poder pular a peça do adversário.	<i>M7</i>	Eu não joguei esse jogo.
<i>F8</i>	Ele usou a estratégia de fechar o adversário.	<i>M9</i>	Usou a estratégia de deixar o outro jogador começar primeiro.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

A maioria dos participantes utilizaram verbos para descrever as estratégias: F1+F4 disseram bloquear, F2+F6: observar, F5+M12: analisar, F7: pular, F8: fechar, M1+M2: raciocinar, M11+M4: bloquear, M5: Colocar as peças mais rápido.

As estratégias de bloqueio, observação, fechamento do adversário, análise, raciocínio e alinhamento rápido das peças são fundamentais para vencer no *Tsoro Yematatu*. Alguns Jogadores bem-sucedidos costumam se concentrar em antecipar os movimentos do adversário, criando bloqueios eficazes para impedir linhas de vitória e, ao mesmo tempo, desenvolvendo suas próprias linhas de alinhamento. Observar cuidadosamente cada jogada e

fechar o adversário em posições desfavoráveis exige raciocínio rápido e análise contínua das possibilidades no tabuleiro, permitindo que o jogador tome decisões calculadas e, em última instância, alinhe suas peças de forma eficiente e decisiva (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Quanto a justificativa do participante M6+M8 e M9 que responderam que o melhor é “deixar o outro começar primeiro”:

Deixar o oponente começar primeiro em Tsoro Yematatu pode ser uma estratégia viável, dependendo do estilo de jogo e das habilidades do jogador. Embora o primeiro jogador tenha uma ligeira vantagem por poder estabelecer a primeira linha de ataque, o segundo jogador pode aproveitar essa vantagem para responder e adaptar sua estratégia. Jogar como o segundo jogador permite observar os movimentos iniciais do adversário e reagir de forma a bloquear suas ameaças, além de criar oportunidades para formar suas próprias linhas de vitória. Portanto, essa abordagem pode ser eficaz se o jogador for habilidoso em analisar e responder às jogadas do oponente (Klein, 2018; Eglash, 1999).

Considerações finais

O Relato de Experiência da aplicação do jogo Tsoro Yematatu em uma turma de 1º ano do ensino médio em uma escola quilombola mostrou-se uma experiência enriquecedora tanto do ponto de vista pedagógico quanto cultural. Ao integrar conceitos matemáticos com elementos da cultura africana e quilombola, foi possível perceber um engajamento dos discentes que valorizou o conhecimento ancestral dos povos africanos, aproximando os alunos de uma perspectiva matemática contextualizada e relacionada com sua própria identidade cultural.

Observou-se que a prática, que o jogo não só ajudou os alunos a desenvolverem habilidades de raciocínio lógico, estratégia e resolução de problemas, mas também proporcionou um ambiente de cooperação e respeito mútuo, essencial para a construção de um espaço de aprendizado inclusivo e diversificado. A oportunidade de desafiar o vencedor e de observar as partidas de outros colegas trouxe um elemento reflexivo para a atividade, estimulando os estudantes a desenvolverem novas abordagens e a compreenderem a importância de diferentes estratégias para o sucesso.

O uso do jogo Yematatu demonstrou ser uma prática eficaz para a educação matemática, ampliando as possibilidades de ensino de forma lúdica e culturalmente relevante.

A experiência reforça a importância de uma abordagem educativa que não apenas desenvolva competências acadêmicas, mas também valorize as raízes culturais e promova a construção de uma identidade escolar positiva para os alunos quilombolas.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília, DF: MEC, 2017.
- CARVALHO, J. A. **Jogos culturais e o ensino da matemática em comunidades quilombolas**. São Paulo: Editora do Conhecimento, 2019.
- D'AMBROSIO, U. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade**. Belo Horizonte: Authentic, 2005.
- EGLASH, Ron. **African Fractals: Modern Computing and Indigenous Design**. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1999.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2011.
- KLEIN, Charles H. "Memória, Cultura e Identidade Afro-brasileira: Estratégias de Resistência e Transmissão Cultural." In: **Revista de Estudos Afro-Asiáticos**, v. 40, 2018, p. 97-120.
- MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma educação inovadora: um relato aberto e colaborativo. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 31, n. 3, p. 11-20, 2015.
- PINCAS, A. **Aprendizagem Ativa: O Papel do Aluno no Processo Educativo**. São Paulo: Editora do Conhecimento, 2012.
- TODÃO, J. S. **Jogos matemáticos do continente africano: tsoro yematatu. África**. São Paulo, SP: Matemática é Fácil, 2022.