

BLACK

MATH

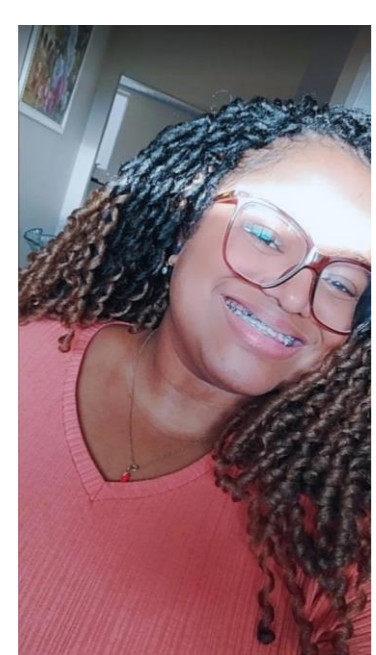
FRIDAY



ARTEFATOS ARQUEOLÓGICOS E JOGO UNTANTATHU



EQUIPE



Deise Teles



Enzo Rocha



Kayodê Santana



Lucas Silva

INTRODUÇÃO

Introduzimos uma proposta de atividade, concebida como uma oficina, a ser implementada nas aulas de Matemática do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio. Elaboramos um jogo de trilha inspirado nos Artefatos Arqueológicos.

A CAVERNA DE BLOMBOS

A **Caverna de Blombos**, situada na **África do Sul**, por meio de seus artefatos arqueológicos, oferece uma janela para o passado que ajuda a compreender como as sociedades antigas aplicavam conhecimentos matemáticos em sua vida cotidiana, contribuindo para uma apreciação mais profunda da interseção entre **matemática**, **cultura** e **evolução humana**.

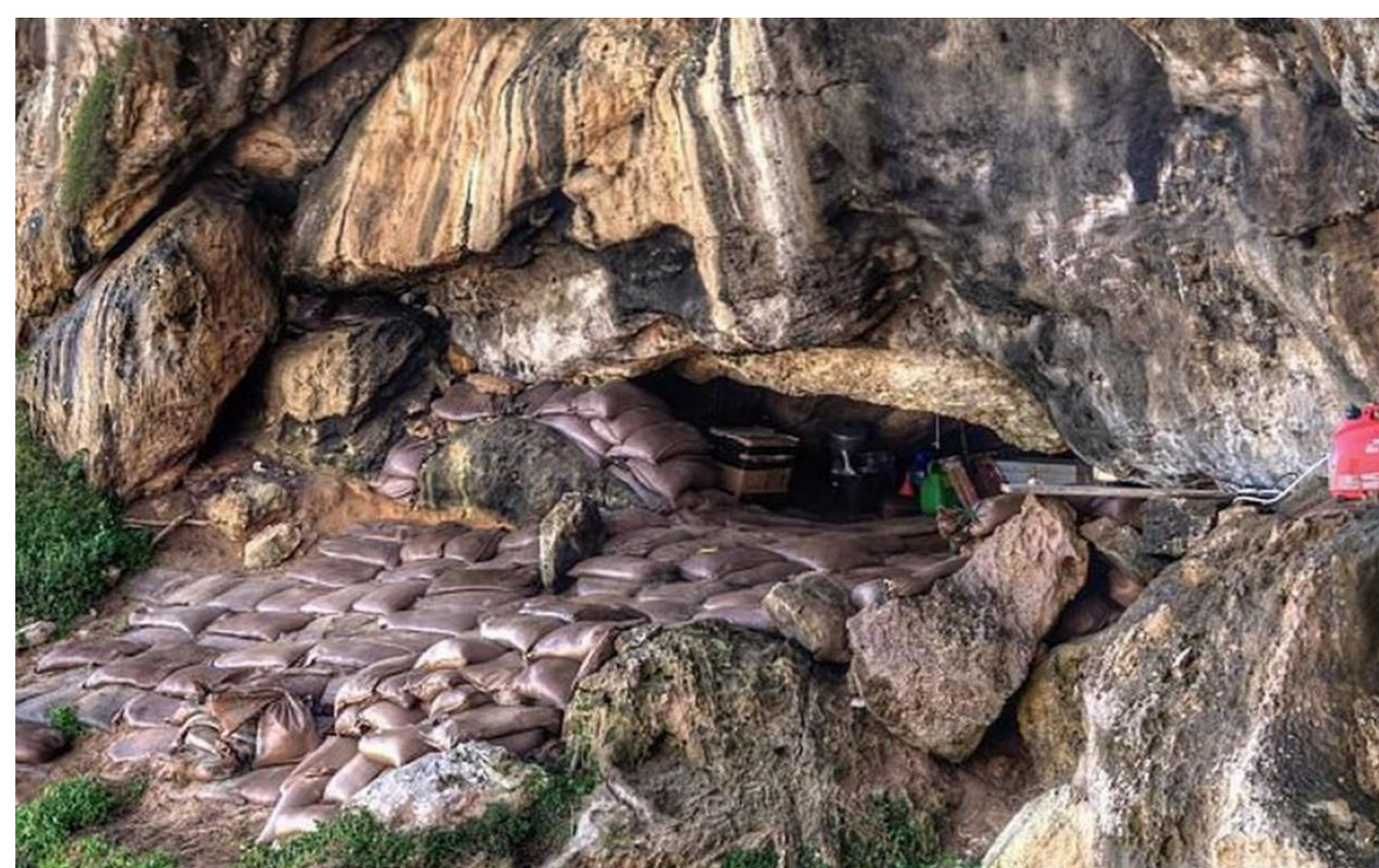
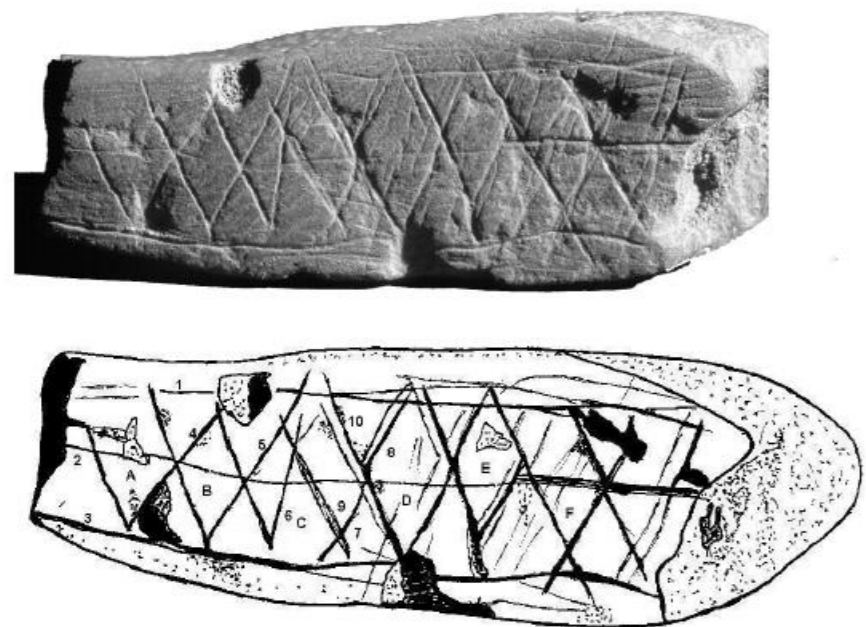


Figura 1 – Caverna de Blombos, África do Sul
Fonte: O Globo

OCRE DE BLOMBOS

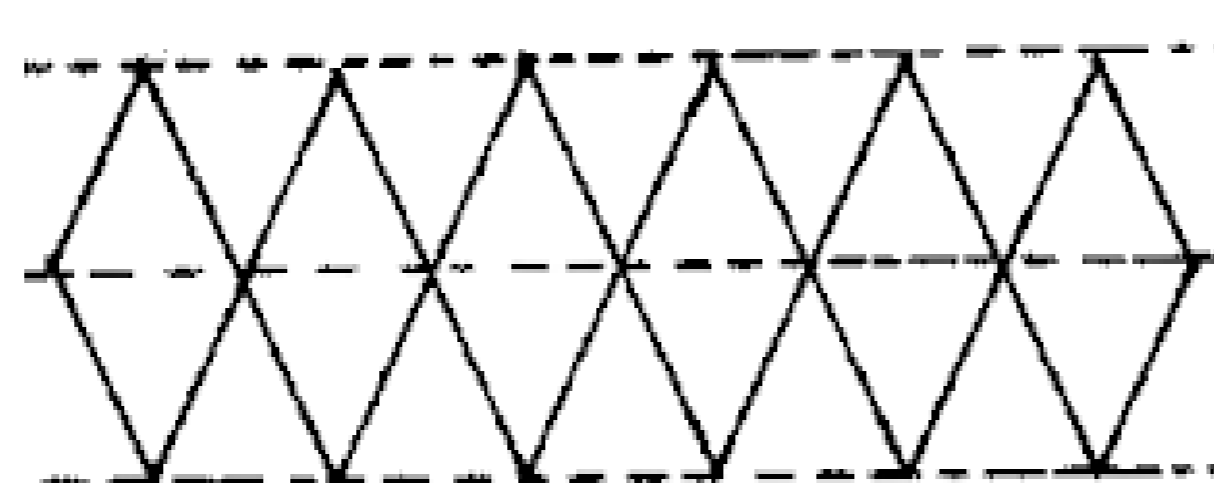
Os vestígios de **ocre** encontrados na **Caverna de Blombos** oferecem uma visão fascinante da habilidade matemática e criatividade das civilizações antigas, que utilizavam esses pigmentos para criar **padrões geométricos** complexos e realizar contagens, contribuindo assim para o desenvolvimento da matemática primitiva.

Figura 2 – Ocre com padrões geométricos



Fonte: A MAIS ANTIGA MANIFESTAÇÃO DE ATIVIDADE MATEMÁTICA - Manoel de Campos Almeida - Revista Educação em Movimento. Vol.IV, nº 11. 2005.

Figura 3 – Possível padrão geométrico do ocre de Blombos



O JOGO UNXUTATHU

Este jogo deve explorar a **história da matemática na África**, com foco no famoso **artefato de Blombos**, um pedaço de ocre com entalhes que sugere o **uso da matemática na antiguidade africana**.

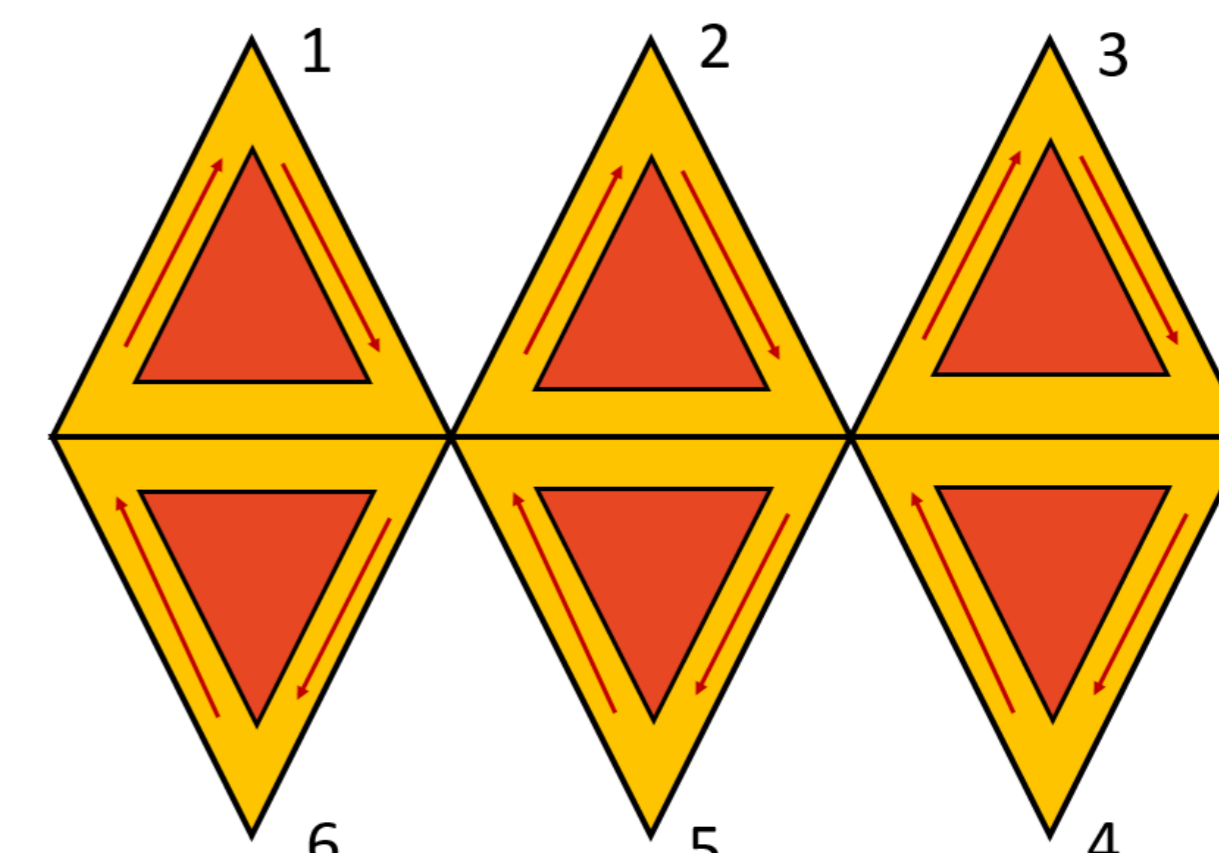
É um jogo de trilha que passa por **34 países africanos** (sendo 3 deles não reconhecidos internacionalmente como países). O objetivo principal do jogo é **capturar o máximo de peças ocre**, o jogador que capturar a maior quantidade é declarado vencedor.

Figura 4 – Tabuleiro do Unxantathu



Fonte: Autoral

Figura 5 – Movimentação do tabuleiro

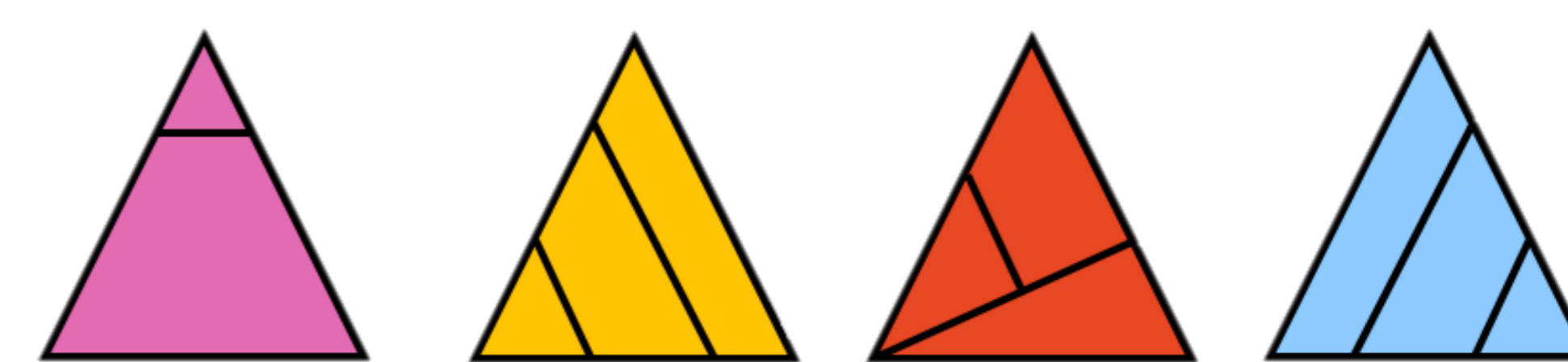


Fonte: Autoral

REGRAS DO UNXUTATHU

- ✓ Cada jogador inicia a partida com uma 3 ocre de cada cor (12 no total).
- ✓ Os jogadores jogam alternadamente, rolando os dados.
- ✓ Na primeira jogada, só poderá avançar quando a soma dos números que forem sorteados corresponder a um número par. Depois da primeira jogada, irão avançar de acordo com os números que aparecem nos dados.
- ✓ Ao longo da trilha, os jogadores irão encontrar cartas que podem ser de Habilidades Matemáticas; Habilidades Históricas ou Sorte/Revés. Onde poderão ganhar/perder ocre e avançar/retornar casas.
- ✓ O jogo termina quando o primeiro jogador chegar ao final.
- ✓ Os jogadores que forem perdendo ocre ao longo do jogo e restar apenas 1 de sua cor, estarão fora do jogo. Visto que, com apenas um triângulo, não se pode formar losangos.

Figura 6 – Peças de ocre



Fonte: Autoral

CARTAS DO UNXANTATHU

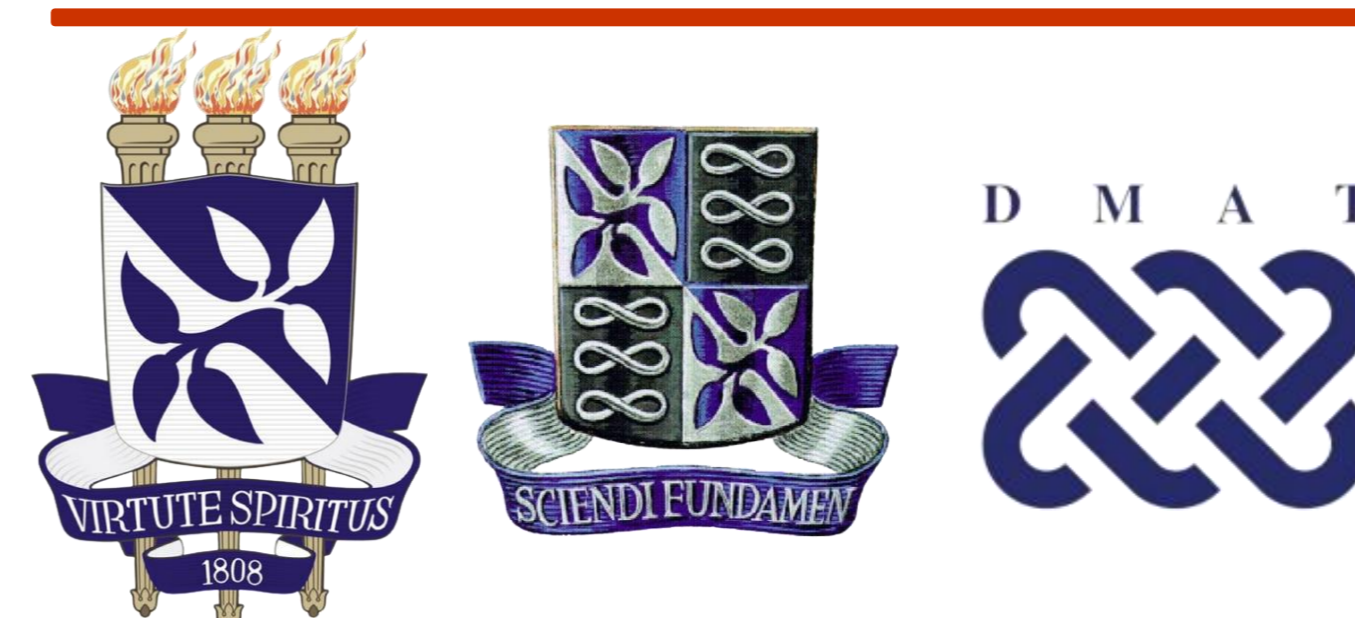
O jogo terá um total de 55 cartas, sendo:

- ✓ 20 Ikhono Lezibalo (Habilidade Matemática);
- ✓ 25 Hlula noma Wina (Perder/Ganhar);
- ✓ 10 Ikhono lendaba (Capacidade da História).

As cartas (em especial a Ikhono lendaba) não precisarão de um conhecimento prévio avançado. Serão perguntas simples de conhecimento básico. Como, por exemplo, quantos países reconhecidos internacionalmente existem no território africano.

REFERÊNCIAS

- ✓ ALMEIDA, Manoel de Campos. A MAIS ANTIGA MANIFESTAÇÃO DE ATIVIDADE MATEMÁTICA. Revista Educação em Movimento. Vol.IV, nº 11. 2005.
- ✓ VALE, P. R. B. R. & MELO, W. PSICOLOGIA DO NÚMERO: UMA ANÁLISE JUNGUIANA DO NÚMERO E DO PROCESSO DE CONTAGEM. Pesquisas e Práticas Psicossociais 14(4), São João del-Rei, outubro-dezembro de 2019.



Estudantes do Licenciatura em Matemática da UFBA
Atividade da disciplina ACCS MATG12 – Jogos e Elementos Culturais Africanos no Ensino da Matemática, no período letivo 2023-2
Docente Responsável – Simone Moraes