



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO**

**INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E EM  
MATEMÁTICA**

**CALVIM COSTA**

**CADERNO DIDÁTICO**

**O JOGO AFRICANO SHISIMA NO ESPAÇO ESCOLAR.**

Seropédica, 2022



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO**  
**INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**  
**PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA**

**O JOGO AFRICANO SHISIMA NO ESPAÇO ESCOLAR.**

Calvim Costa

*Sob a orientação do professor*

Márcio de Albuquerque Vianna

Caderno de atividade  
apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática.

Seropédica, RJ

2022

PRODUÇÃO DIDÁTICO PEDAGÓGICO

Título da Atividade Proposta	O jogo Africano Shisima no Espaço Escolar
Autor da Atividade	Calvim Costa
Área do Conhecimento	Matemática
Escola de Implementação da Atividade	Colégio Tempo de Construir (TDC)
Localização da Escola	Rua Peçanha Povoas, 60 – Bairro: Ramos – Município: Rio de Janeiro
Professor Orientador	Márcio de Albuquerque Vianna
Instituição de Ensino Superior	Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Resumo	A oficina terá como tema o jogo africano shisima, . O conteúdo abordado além de promover a interdisciplinaridade entre história e matemática cumpre a lei 11645/08.
Palavras Chave	Matemática;Etnomatemática;Shisima.
Formato do Material Didático	Caderno Pedagógico e Material audiovisual
Público alvo	Alunos do sexto ano da turma 602 do TDC

## **1- APRESENTAÇÃO**

A oficina intitulada O jogo Africano Shisima no espaço Escolar, terá como tema o jogo africano Shisima, utilizado na cultura africana como instrumento de estratégias em determinadas disputas. O conteúdo abordado além de promover a interdisciplinaridade entre história e matemática cumpre a lei 10639/03 modificada mais tarde pela lei 11645/08 que institui a obrigatoriedade da história e cultura afro-brasileira e indígena nos currículos escolares. A importância de se trabalhar com os jogos africanos no ambiente escolar, está, no quesito de trazer uma representatividade da cultura do povo negro para a sala de aula além do fato, da atividade de confecção e manipulação do jogo Shisima reforçar a importância do brincar no processo de ensino aprendizagem nas diferentes etapas de escolaridade.

## **2 – OBJETIVOS**

### **2.1- OBJETIVO GERAL**

Utilizar a Etnomatemática presente na confecção e na jogabilidade do jogo africano shisima para trabalhar as questões africanidades a maneira de se auxiliar o aprendizado em matemática.

### **2.2 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Confeccionar e manipular o jogo africano shisima;

Compreender a importância das leis 10639/3 e 11645/08;

Estimular o trabalho em grupo e a coletividade;

Auxiliar os colegas com dificuldades, possibilitando a troca conhecimento;

Interagir com seus pares e com os mediadores durante a oficina;

Socializar as experiências individuais sobre o tema abordado;

### **3- A ATIVIDADE COMO O JOGO SHISIMA**

#### **3.1- O JOGO SHISIMA**

O jogo Shisima é um jogo de origem no Quênia, um país do continente africano. É um país predominantemente rural, aproximadamente 70% de sua população trabalha em campos rurais, por isso é muito comum, as crianças construírem os tabuleiros do jogo Shisima, desenhando no chão de areia e utilizando pedras como peças.

A palavra Shisima vem da língua Titriki , podendo ser traduzida como “extensão d'água” e as suas peças, os imbalavali que em português ficam “pulgas-d'água”. Shisima é um jogo bastante dinâmico e divertido com uma jogabilidade extremamente fácil.

#### **3.2- RECURSOS PARA CONSTRUIR O JOGO.**

Papelão;

Tampas de garrafa pet;

Canetas coloridas;

Tesoura;

Régua;

Papel colorido;

Compasso;

Roda de conversa.

#### **3.3- CONSTRUINDO O TABULEIRO DO JOGO.**

O tabuleiro tem o formato de um Octógono, um polígono de oito lados, para construir o tabuleiro vamos seguir alguns passos.

1-Passo: Primeiro marque o centro do papel, depois com um compasso, coloque a ponta seca em cima do centro do papel e faça uma circunferência grande.

2-Passo: Trace uma linha horizontal, atravessando o centro da circunferência, observe que fizemos o diâmetro da circunferência na horizontal

3-Passo: Trace uma linha vertical, atravessando o centro da circunferência, observe que fizemos o diâmetro da circunferência na vertical.

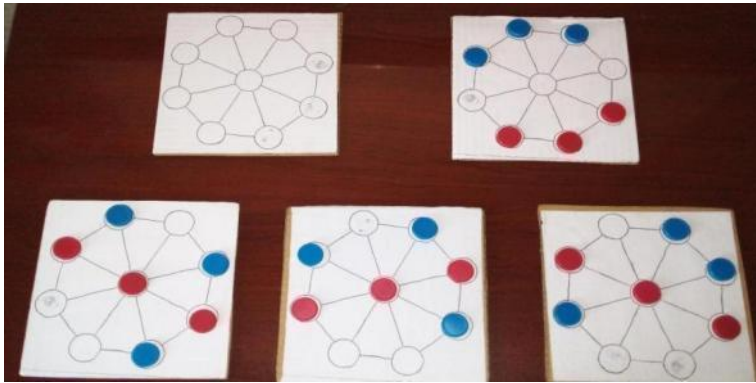
4-Passo: Trace as bissetrizes dos quadrantes ímpares.

5-Passo: Trace as bissetrizes dos quadrantes pares.

6-Passo: Marque pontos onde as retas encontram a circunferência

Observe como ficará o tabuleiro na figura abaixo.

Shisima e suas Etapas:



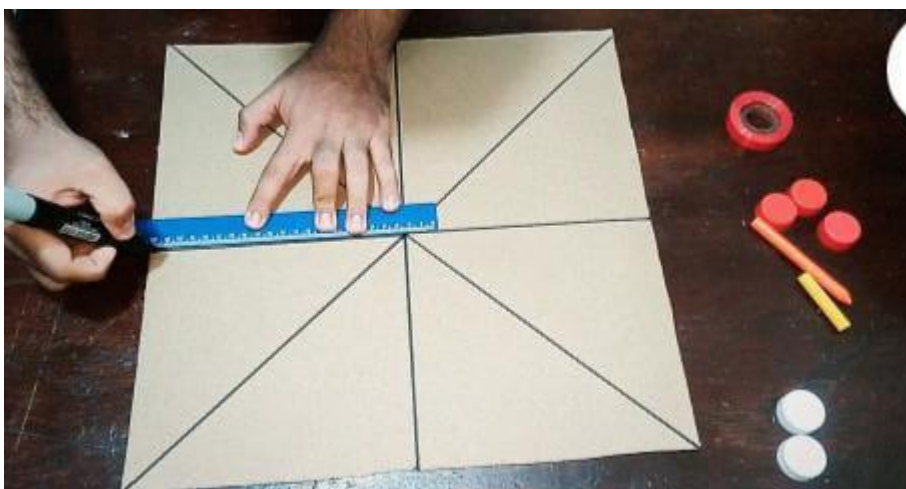
Uma segunda forma de montar o tabuleiro do jogo Shisima:

Desta vez, o tabuleiro terá o formato de um quadrado, vamos seguir alguns passos.

1-Passo: Em um papelão, na forma de um quadrado, trace as suas diagonais.



2-Passo: Trace uma cruz, lembrando de que toas as linhas devem traçadas, devem se encontrar no centro.

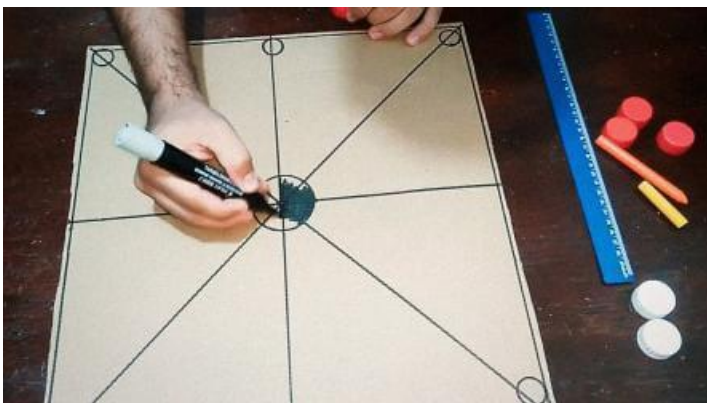




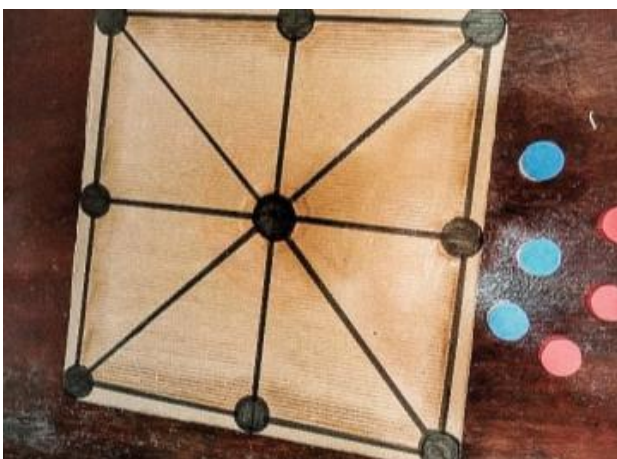
3-Passo: Faça um quadrado ao redor do tabuleiro.



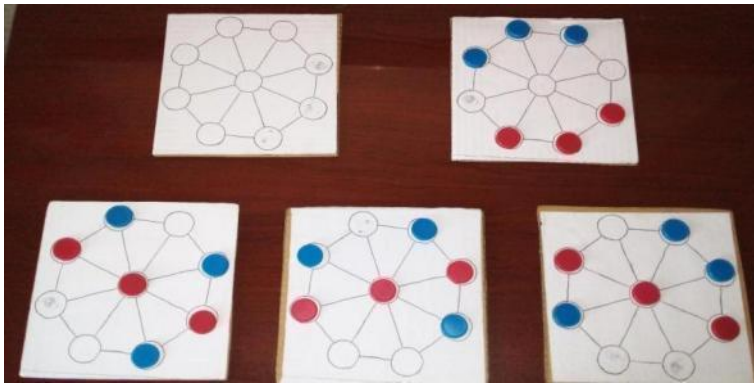
4-Passo: Desenhe circunferências nas interseções das linhas no centro e nos lados do quadrado, no total devem ter 9 circunferências, para fazer tais circunferências, use como base tampinhas de garrafa pet.



Passo 5: O tabuleiro está finalizado



#### 4- Jogando o Shisima.



Número de Jogadores:	Regras do jogo:	Objetivos do Jogo:
2 jogadores.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado.</li><li>2. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha, até o próximo ponto vazio; segue alternando-se.</li><li>3. Não é permitido saltar por cima de outra peça.</li><li>4. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta.</li><li>5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.</li><li>6. Se repetir o mesmo movimento três vezes, a partida termina empatada e começa um novo jogo.</li><li>7. Os jogadores alternam a ordem de quem inicia o jogo.</li></ol>	Alinhar suas três peças.

## 5- METODOLOGIA.

A atividade teve início com a apresentação da lei 10639/03 e conciliada à exposição da origem do jogo Shisima. Na sequência, separados em grupos, os alunos receberão o papelão para confeccionar o tabuleiro com a orientação dos mediadores. As tampas serão distribuídas, onde cada conjunto de três peças deverá ser identificado com um pedaço de papel da mesma cor, o papel será colado na parte de cima das tampas. Com os tabuleiros e peças prontos, as duplas deverão iniciar as disputas seguindo as regras pré-estabelecidas. No final da atividade será realizada uma roda de conversa para socialização das vivências durante o desenvolvimento da atividade proposta.



## **6-AVALIAÇÃO.**

A avaliação será através da observação da turma no desenvolvimento da oficina. Como indicadores serão observados: a participação na atividade, a interação entre as crianças, a cooperação na confecção do jogo e a interpretação das regras. A socialização das vivências na oficina durante a roda de conversa auxiliará na auto-avaliação da atividade desenvolvida e será um indicador quanto a apropriação dos conteúdos abordados.

## **7- CONCLUSÃO DO AUTOR**

Ao trabalhar a matemática partindo de um ponto concreto e real para depois desenvolver o pensamento abstrato típico da matemática, percebe-se uma maior participação dos alunos quando se compara a aula em que se inicia o conteúdo matemático a partir da abstração.

O interessante do jogo Shisima é que ele permite trabalhar conteúdos matemáticos, como o raciocínio lógico, partindo da brincadeira, de algo real, dando um sentido vivo à matemática. Sendo assim, o conteúdo se torna mais atrativo para o aluno, pois sai do caminho tradicional e mecanizado, tendo participação ativa dos alunos, de maneira que eles observem e digam quais são os elementos matemáticos presentes no jogo e, depois disso, desenvolvam o pensamento abstrato matemático.

## **8-REFERÊNCIAS**

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade.** Autêntica, 2007.

BATISTA, Ludiane. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense Nas Perspectivas Do Professor.** Produções didáticos-pedagógicas PDE, versão online ISBN 978-85-8015-079-7 Cadernos PDE , 2014.

ALMEIDA, A. **RECREAÇÃO LUCIDA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO.** Disponível em; <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. ..., 2006 – [codf.com.br](http://codf.com.br)>.