



SEMAT

14ª Semana de Matemática
e Educação Matemática
Campus Bragança Paulista



7 a 10 de maio de 2025 - IFSP - Campus Bragança Paulista

ISSN 2527 - 1121

BORBOLETA - JOGO DE TABULEIRO AFRICANO

Vilmária Palma da Silva Alves, vilmaria.p@aluno.ifsp.edu.br

Marina Mitie Gishifu Osio, marina@ifsp.edu.br

RESUMO

O jogo de tabuleiro denominado Borboleta da cultura de Moçambique, país localizado no continente africano, é uma variação dos jogos de alinhamento e seu tabuleiro assemelha-se as asas de um borboleta e por isso também é conhecido como *Gulugufe*, que significa borboleta no dialeto de Moçambique. Com o jogo é possível desenvolver habilidades de raciocínio lógico e de estratégia, abordar conteúdo sobre figuras geométricas planas, simetrias, ângulos, congruência e semelhança de triângulos, paralelismo e perpendicularismo entre retas, teoremas de Tales, Pitágoras etc. Adicionalmente, é uma forma de promover o reconhecimento e valorização da cultura africana. A Borboleta é jogada por duas pessoas, que recebem nove peças de mesma cor para cada um. As nove peças de mesma cor devem ser distribuídas em cada asa estampada no tabuleiro, que é formado por dois triângulos semelhantes e maiores unidos por um vértice comum, único ponto que fica sem peça. Um jogador de cada vez movimentava uma de suas peças um espaço em linha reta até o ponto vazio adjacente. É permitido saltar por cima e capturar uma peça do adversário se o espaço seguinte, em linha reta, estiver livre. O jogador pode continuar saltando com a mesma peça, capturando outras, enquanto for possível. Caso o jogador deixe de saltar, perde a peça para o adversário. Se um jogador tiver a opção de mais de um salto, poderá escolher o salto a fazer. Vence o jogador que capturar todas as peças do adversário ou ficar com mais peças no tabuleiro.

Palavras-Chave: jogo africano; tabuleiro; triângulos; estratégia; raciocínio.