GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

PROGRAMA SUCESSO ESCOLAR PROJETO SUGERIDO - 3º TRIMESTRE
Área de conhecimento: Matemática
Componente curricular: Matemática

TÍTULO: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Africana.

TEMA: Cultura Africana no Brasil.

EIXO TEMÁTICO: Educação das Relações Étnico Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.

COMPONENTES CURRICULARES: História, Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Matemática.

ÁREA(S) DE CONHECIMENTO: Ciências Humanas, Linguagens e Matemática.

OBJETIVO GERAL E OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Objetivo geral: Conhecer e valorizar os diversos aspectos culturais de diferentes povos e nações.

Objetivos específicos:

- compreender a influência da cultura africana no Brasil;
- resgatar a teoria e prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras de herança africana;
- utilizar dos jogos e brincadeiras de origem e tradição africana para desenvolver aprendizagens;

RECURSOS DIDÁTICOS E METODOLÓGICOS NECESSÁRIOS:

- data show;
- computador com internet;
- cartolina;
- materiais dos jogos e brincadeiras que forem desenvolvidas.

LOCAL:

- Quadra da escola;
- Pátio;

- Laboratório de informática;
- Sala de aula.

DURAÇÃO: Durante o período do 3º trimestre.

METODOLOGIA/DESENVOLVIMENTO:

As brincadeiras e os jogos são práticas importantes da cultura dos povos e comunidades. Eles trazem as formas de conviver e oportuniza o reconhecimento dos valores e formas de viver diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros. Nesse sentido, os professores de diferentes componentes curriculares podem explorar os jogos e brincadeiras a fim de desenvolver aprendizagens específicas de sua área. Além de trazer a aprendizagem da cultura africana, muito presente em nosso cotidiano.

A atividade principal do projeto é a construção de jogos e brincadeiras de origem africana, ela deverá ser desenvolvida em conjunto por professores. Abaixo seguem algumas sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas pelos professores de respectivos componentes curriculares listados:

<u>História</u>

O professor poderá refletir com os estudantes sobre a influência da cultura africana no Brasil. Poderá ainda solicitar que os estudantes façam pesquisas sobre as principais brincadeiras e brinquedos de origem africana que foram ou ainda são populares no Brasil. Os estudantes podem apresentar as informações coletadas para os colegas de outras turmas e ainda espalhar cartazes com as informações pela escola.

<u>Língua portuguesa</u>

A partir das discussões do professor de história, sobre a influência da cultura africana no Brasil, poderá trazer a discussão sobre a influência da cultura africana na língua portuguesa. Inúmeras palavras da nossa língua possuem origem africana. Os estudantes poderão ter conhecimentos dessas palavras e qual o sentido que possuem, tanto no Brasil quanto na África.

Ao final das pesquisas, pode sugerir que os estudantes realizem o desafio de produzir um conto ou relato de um fato real ou fictício usando o maior número de palavras de origem africana.

Nesse sentindo, os estudantes também podem pesquisar quais as línguas africanas faladas no Brasil na época da escravidão, e qual a Língua africana secreta do século XX.

Arte

Auxiliar na produção dos jogos e brincadeiras africana, incluindo o entendimento da sua origem.

Matemática

Durante a construção dos jogos e brincadeiras, pode-se trabalhar a noção espacial, formas geométricas, grandezas e medidas.

Educação Física

Durante as aulas de Educação Física o professor poderá vivenciar os jogos e brincadeiras com os estudantes.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de jogos e brincadeiras, tendo o professor a autonomia de utilização.

Sugestões de jogos e brincadeiras de origem africana

Atividade 1: Saltando o feijão

De origem nigeriana, o único material necessário para desenvolver a brincadeira é uma corda. Um dos participantes será escolhido para ser o “balançador”, que será o responsável por girar uma corda no chão.

Os demais formarão um círculo ao seu redor e quando o balançador gira a corda no chão os colegas devem saltá-la sem que sejam atingidos. Se isso acontecer, o participante estará fora da competição. Aquele que ficar por último será o vencedor.

Atividade 2: Escravos de Jó

Uma das cantigas brasileiras mais conhecidas, a brincadeira pode ser inúmeras variações entre as regiões do Brasil. Para começar, é necessário ter ao menos dois participantes para brincar.

Uma das formas mais conhecidas de brincar de escravos de Jó é a sincronização dos movimentos. Cada jogador recebe uma pedrinha e o objetivo é executar todos os movimentos sem errar nenhum.

Juntos, em formato de círculo, todos começam a cantar a música. Nas primeiras fases, as pedrinhas são transferidas para o colega que está do lado direito, ou seja, em sentido anti-horário.

Quando chegar no verso “Tira, põe, deixa ficar”, todos obedecem ao que diz a letra da música. No verso seguinte a passagem de pedrinhas é retomada, até que no trecho “Fazem zig-zig-zá” as pedras são movimentadas, mas sem entregá-las a ninguém.

Os jogadores que errarem algum movimento serão eliminados da competição, até que reste apenas o vencedor. Confira, a letra mais tradicional da cantiga:

“Escravos de jó
Jogavam cachangá
Tira, põe, deixa ficar
Guerreiros com guerreiros
Fazem zig-zig-zá
Guerreiros com guerreiros
Fazem zig-zig-zá”

Atividade 3: Mancala

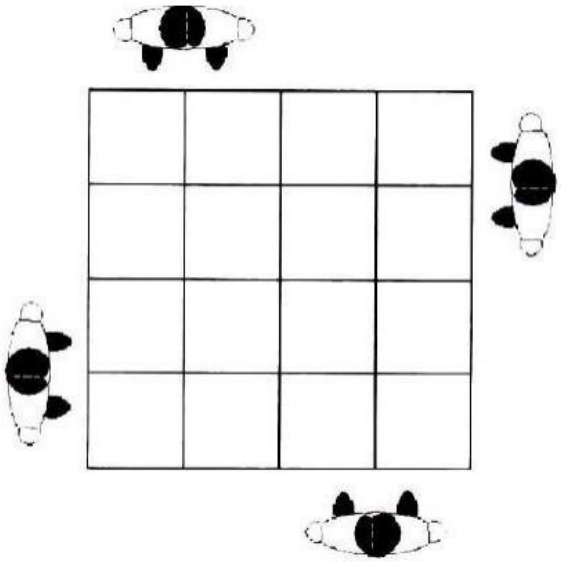
Mancala é um milenar jogo africano que pode ser encontrado em diferentes países do continente. Seu nome, bem como suas regras, pode variar de um local para outro, mas a dinâmica é sempre a mesma, inspirado nas tarefas agrícolas de semeadura e colheita o jogo da Mancala se revela como um jogo estratégico e inteligente. Para confeccionar seu tabuleiro com materiais simples basta utilizar uma caixa de ovos e recortar duas fileiras com 6 cavas cada. As regras básicas são as seguintes: cada jogador iniciará a partida com 24 feijões distribuídos igualmente pelas suas 6 cavas. Para decidir quem iniciará a partida os jogadores deverão tirar par ou ímpar, o jogador que iniciar deverá tirar os 4 feijões (ou outro material) de sua cava e distribuir (semear) nas suas cavas. No entanto, é preciso que pelo menos um de seus feijões seja semeado em uma cava do adversário. O jogo termina quando um jogador não tiver feijões suficientes para semear até a cava do adversário. Nesse momento, contam-se

os feijões que cada um colheu e aquele que tiver colhido o maior número de feijões ganhou o jogo.



Atividade 4: Amarelinha africana

A Amarelinha Africana, diferente da nossa tradicional amarelinha, não usa uma pedrinha, céu ou inferno e seu formato é diferente (vide figura abaixo). Não é uma brincadeira de competição, não há perdedores, e utiliza música. É necessário o número exato de quatro participantes tem que executar a coreografia de forma simétrica e ao mesmo tempo, por isso a necessidade de uma música. Na África existem festivais dessa amarelinha, cada grupo cria a sua coreografia e escolhe a música**.**



AVALIAÇÃO: Os estudantes serão avaliados individualmente de forma processual e sua contribuição nas atividades de colaborativas com o todo a cada etapa do desenvolvimento do projeto, desde das atividades atribuídas, das pesquisas e práticas das brincadeiras e jogos.

CULMINÂNCIA: Os estudantes poderão apresentar as informações que foram exploradas com os professores. Também pode ser feita a amostra dos brinquedos e brincadeira, como também uma gincana.

REFERÊNCIAS:

Trindade, Valéria da Silva; Stinghen, Fabio Mucio. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Africana.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016. Disponível em : http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_utfpr_valeriadasilvatrindade.pdf. Acesso em fevereiro de 2022.