



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA LUSOFONIA AFRO-
BRASILEIRA (UNILAB)**

INSTITUTO DE HUMANIDADES – IH

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

**ESPECIALIZAÇÃO EM METODOLOGIAS INTERDISCIPLINARES E
INTERCULTURAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**

BRENDA ALANNA HONORATO SILVA

**PROJETO DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA-PEDAGÓGICA: TRABALHANDO A
CULTURA AFRO-BRASILEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO
EM SALA DE AULA.**

MADALENA, CE

2022

BRENDA ALANNA HONORATO SILVA

PROJETO DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA-PEDAGÓGICA: TRABALHANDO A
CULTURA AFRO-BRASILEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO
EM SALA DE AULA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para aprovação no curso de Especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

Orientador: Dr. José Cleiton Sousa dos Santos.

MADALENA, CE

2022

BRENDA ALANNA HONORATO SILVA

PROJETO DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA-PEDAGÓGICA: TRABALHANDO A
CULTURA AFRO-BRASILEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO
EM SALA DE AULA.

Projeto de Intervenção Didática-Pedagógica apresentado como requisito parcial para aprovação no curso de Especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – Unilab.

Aprovado/a em: ___ / ___ / 2022.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. José Cleiton Sousa dos Santos (Orientador)
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

Profa. Dra. Juliana de França Serpa
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

Profa. Dra. Rita Karolinny Chaves de Lima
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

"Dedico essa nova conquista de minha vida a meus pais, Erasmo e Angelina. O incentivo diário contribuiu para que eu persistisse e não desistisse nas muitas dificuldades encontradas. Isso tudo é nosso!"

AGRADECIMENTOS

Sou grata a Deus pelo dom da vida, e por todo sustento até aqui! Por me conceder o discernimento certo para não desistir meio as diversidades durante esse percurso, consegui!

Agradeço ao meu pai Antônio Erasmo Sousa Silva e minha mãe, Maria Angelina Honorato Silva, por me educarem e sempre acreditarem em mim, e na minha capacidade. Aos meus irmãos obrigada por todo apoio e ajuda! A meu avô Elizeu (in memoriam) agradeço por sempre acreditar na educação e por se alegrar pelas conquistas e alegrias de seus netos, creio que ele estaria muito feliz por mais esse dia!

Não posso deixar de agradecer ao professor Antônio Ribeiro Barros, que estando frente a coordenação do Polo UAB em Madalena, não mediu esforços para nos incentivar e contribuir até aqui.

Obrigada a instituição UNILAB pela oportunidade do curso de especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio, por me oferecer bons professores, tutores como Francineide Bezerra Goergen e Samuel Trindade; a meu orientador, José Cleiton Sousa dos Santos, obrigada! E principalmente a senhora professora Francineide Bezerra, pelo tempo de tutoria e amizade construída nesse período. Por seus ensinamentos e permanência quando mais precisei, por sua paciência e dedicação para com a educação; um ser humano brilhante, obrigada!

Aos colegas, obrigada pela experiência do conhecimento e crescimento! Sou agradecida também aos meus amigos que acreditaram que eu conseguiria realizar mais essa etapa. Também ao professor Antônio Neves, gestor atual da escola Vicente Patrício de Almeida cuja observei para a aplicação do projeto intervenção, por toda acolhida e disponibilidade durante esse tempo e o que está por vir. Muito obrigada!

RESUMO

Este trabalho tem por finalidade apresentar o projeto de pesquisa elaborado para intervenção pedagógica com os alunos do 2º ano do fundamental menor da escola pública Vicente Patrício de Almeida no Distrito de Macaoca, Madalena-Ce, a fim de contribuir com o aprendizado dos mesmos e tomada de consciência sobre o conteúdo pesquisado: trabalhando a cultura afro-brasileira para o desenvolvimento do pensamento em sala de aula. De início, fiz visitas a escola para observar e conversar com o gestor em virtude de coletar dados sobre a instituição que pudessem favorecer na construção do projeto. O estudo caracteriza-se por uma pesquisa bibliográfica mostrando as diversas considerações de autores sobre o assunto estudado, ou seja, a importância de se trabalhar a cultura africana em nossas escolas. Foram realizadas entrevistas com os docentes a partir de um questionário aberto que sob orientação utilizei para melhor conhecer os mesmos e suas perspectivas diante do contexto cultural e assim poder observar suas práticas e ideias utilizadas para promover o respeito e aprendizado, já que não foi possível a observação direta devido à Pandemia. Por meio da inserção do jogo "Mancala" poderá ser introduzida a realidade da Cultura Afro-brasileira diretamente na sala de aula para que os discentes possam experimentar, vivenciar e respeitar o novo e que ao tocar na realidade do outro também se tornem alunos que pensam além da escola. Em relação ao momento que vivemos de Pandemia o projeto de intervenção não foi aplicado. Contudo, vejo a urgência de nós docentes trazermos para nossas práticas esses assuntos que constroem nossa sociedade, a diversidade cultural, o preconceito, a discriminação, e respeito em vista que os alunos sintam que podemos partilhar ideias e crescer a partir da diversidade.

Palavras-chave: Cultura afro-brasileira. Diversidade cultural. Jogo Mancala.

ABSTRACT

This work aims to present the research project developed for pedagogical intervention with students of the 2nd year of elementary school at Vicente Patricio de Almeida public school in Macaoca District, Madalena-Ce, in order to contribute to their learning and taking of awareness about the researched content: working with Afro-Brazilian culture for the development of thinking in the classroom. At first, I made visits to the school to observe and talk to the manager in order to collect data about the institution that could favor the construction of the project. The study is characterized by bibliographical research showing the various considerations of authors on the subject studied, that is, the importance of working with African culture in our schools. Interviews were carried out with the teachers from an open questionnaire that I used under guidance to better understand them and their perspectives in the cultural context and thus to be able to observe their practices and ideas used to promote respect and learning, since it was not possible to direct observation due to the Pandemic. Through the insertion of the game "Mancala", the reality of Afro-Brazilian Culture can be introduced directly into the classroom so that students can experience, experience and respect the new and that when touching the reality of the other they also become students who think beyond school. In relation to the moment, we live in a Pandemic the intervention project was not applied. However, I see the urgency for us teachers to bring to our practices those issues that build our society, cultural diversity, prejudice, discrimination, and respect in order for students to feel that we can share ideas and grow from diversity.

Keywords: Afro-Brazilian culture. Cultural diversity. Mancala game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1	Gravura do tabuleiro Mancala africano	14
Figura 2	Jogando Mancala	15
Figura 3	Prática do jogo com escavações no solo	16
Figura 4	Tabuleiro Mancala em madeira	17
Figura 5	Movimentos no jogo Mancala	18

Fotografias

Fotografia 1	Parte externa da Escola Vicente Patrício de Almeida ...	26
--------------	---	----

Gráficos

Gráfico 1	Gênero dos professores entrevistados	29
Gráfico 2	Faixa etária dos participantes	30
Gráfico 3	Níveis de graduação dos docentes	31
Gráfico 4	Conhecimento sobre a existência do jogo Mancala	34

Quadros

Quadro 1	Área de formação dos docentes	30
Quadro 2	Tempo de docência	31
Quadro 3	Disciplinas	32
Quadro 4	Opinião dos professores sobre o jogo	34
Quadro 5	Reconhecimento do jogo como atividade lúdica	35

Tabelas

Tabela 1	Quantidade de professores que utilizaram jogos de tabuleiro	32
Tabela 2	Nomenclatura e porcentagem dos jogos utilizados	33

LISTA DE SIGLAS

EJA	Escola para Jovens e Adultos
PAIC	Programa Alfabetização na Idade Certa
PPP	Projeto Político Pedagógico

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Sobre a autora	12
1.1.1 Pandemia	13
1.1.1.1 Mancala	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1 A visão de Vygotsky	21
2.1.1 A concepção de Henri Wallon	21
2.1.1.1 A ideia de Fleuri	22
2.1.1.1.1 A visão de Kishimoto	23
3. METODOLOGIA	25
3.1 Tipo de pesquisa	25
3.1.1 Caracterização da instituição	25
3.1.1.1 Universo da pesquisa	26
3.1.1.1.1 Desenvolvimento	27
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	28
4.1 Ilustrações	29
5. CONCLUSÃO	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
APÊNDICE I	43
APÊNDICE II	46
ANEXO	47

1. INTRODUÇÃO

Vivemos em um país multicultural. Portanto, a educação aplicada em nossas escolas ainda não reflete como deveria essa diversidade cultural. Por anos, a identidade e cultura afrodescendente eram vistas em segundo plano de forma preconceituosa. É perceptível que o espaço dado a essa cultura no âmbito educacional precisa ser revisto principalmente por nós que vivenciamos diretamente as realidades em sala de aula.

A educação é forte aliada na formação de identidades, nossas escolas devem ser espaços que possibilitem a valorização e respeito entre todos e para todos, para que nossas crianças e adolescentes possam entender e reconhecer a diversidade que constrói a sociedade.

No Brasil, a herança da África está mais presente do que em qualquer país das Américas. No entanto, ainda está longe de ser valorizada como deveria, apesar dos esforços do movimento negro e de avanços importantes. A escola é um dos locais mais indicado para se mudar essa realidade. Por isso, a aprovação da Lei 10.639, em 2003, que tornou obrigatório o ensino da história e da cultura afro-brasileiras, é tão importante. (FERNANDES, 2016, p. 78).

A Lei 10.639, de 09 de janeiro de 2003, tornou obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira. Porém, ainda existe a dificuldade de implementação em algumas escolas. Essas situações podem ser entendidas como consequência do racismo estrutural muito persistente entre nós, ou até mesmo resultado da falta de formação devida para nós professores. A Lei 11.645/2008 determina a inclusão de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nos currículos do Ensino Médio, enquanto a segunda veio reforçar a anterior determinando o ensino de História e Cultura Indígena, sendo, mais abrangente.

Com a definição da inclusão de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena nos currículos da educação básica por ordem das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, marcam um momento histórico de solidificação e maturidade da democracia em nosso país.

A transformação do ensino de história é estratégica não só na luta pelo rompimento com as práticas homogêneas e acríticas, mas também na criação de novas práticas escolares. O objetivo do saber histórico escolar é constituído de tradições, ideias, símbolos e significados que dão sentido as diferentes experiências históricas. (FONSECA, 2003, p. 34).

Levando em consideração as várias práticas docentes este trabalho levanta o seguinte problema: como nós estamos trabalhando a diversidade cultural no ambiente escolar de modo que nossos discentes possam adquirir um pensamento crítico e empático diante das situações diárias?

Diante desta indagação, este projeto busca subsídios dentro do contexto educativo, objetivamente no ensino fundamental, com intuito de observar se a interação entre as ciências da História e Matemática estão decorrendo de forma favorável para a formação de alunos que pensam além de suas realidades e que respeitam a cultura do outro na busca de compreender essa diversidade de saberes, também como estimular o raciocínio lógico de cada um aproveitando os recursos na própria vida.

Com base nisso, o projeto tem como objetivo trabalhar as relações existentes entre as ciências citadas, buscando descrever métodos que ligam as mesmas e contribuem de maneira positiva para a vida pessoal de cada discente, tornando-os indivíduos conscientes que respeitam e valorizam as vivências e a cultura do outro. Pois sabemos que a história e cultura africana mesmo compondo a cultura brasileira ainda ocupa um lugar pouco percebido na área educacional mesmo com sua influência ampla e diversa, por vezes não é vista como uma matriz de conhecimento que fortifica e contribui na construção de valores.

Justifica-se em vista disso a carência da aplicação do estudo que trata da história da África como também a cultura afro-brasileira e todo seu crescimento em sala de aula através do uso de ações pedagógicas que possibilitem um trabalho completo, gerando uma aprendizagem qualitativa aos discentes.

1.1 Sobre a autora

Sou Brenda Alanna Honorato Silva natural de Canindé-Ce, mas resido no distrito de Macaoca, Madalena-Ce. Graduada em Pedagogia pela Faculdade Latino-Americana de Educação (FLATED); pós-graduada em Psicopedagogia pela Universidade de Quixeramobim (UNIQ), e atualmente cursei a Especialização em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio pela Universidade da Integração da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) no polo UAB-Madalena.

1.1.1 Pandemia

A pandemia do novo Corona Vírus (Covid-19) surgida em 2020 que se estendeu e se agravou por todo o ano de 2021 colocou em discussão vários aspectos da nossa sociedade, fazendo com que esses necessitassem de uma evolução imediata para que se adequassem a realidade pandêmica.

O sistema educacional foi impulsionado a rever toda sua estrutura, desde as bases até os modelos mais desenvolvidos onde foi necessário fazer com que o ensino chegasse aos alunos nas mais diversas realidades sociais encontradas. Várias dificuldades e habilidades foram expostas e contribuíram então para que os educadores tivessem um novo olhar sobre o sistema educacional, seus métodos de ensino e o currículo escolar.

E não foi diferente para nós que cursamos uma especialização totalmente online nesse período assim como muitos outros, devido os aumentos de casos, mortes, medo e a não condição de poder se encontrar. Impedindo assim de poder realizar o projeto de intervenção em sala de aula, pois foi preciso se adequar a realidade da escola observada, horas/aulas diminuídas, reformas nas estruturas físicas. Mas, em meio a tudo isso sou grata por ter passado por tantas dificuldades e poder ainda estar aqui podendo lembrar, e claro com a positividade de que tudo isso vai passar e sim, vamos poder mais uma vez nos reunirmos, voltar a ter o contato com nossos familiares distantes, alunos, professores e amigos.

1.1.1.1 Mancala

Há relatos que o jogo africano Mancala foi criado por volta de 7.000 anos, sendo considerado o pai dos jogos. Sua origem provavelmente se encontra no continente africano, precisamente no Egito. Seus primeiros tabuleiros foram encontrados em escavações da cidade síria de Aleppo, no templo Karnak (Egito) e no Theseum (Atenas). Do vale do Nilo, espalhou-se por toda a África e oriente.

Atualmente é jogado em todos os continentes e dissipado por seus apreciadores e educadores nas escolas e universidades.

Figura 1 - Gravura do tabuleiro Mancala africano



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br/topico/17786/semearando-os-pontos-a-historia-da-mancala>

A Mancala é um jogo de estratégia que se relaciona à semeadura, colheita. Seu nome vem do árabe *nagaala* que significa "mover". Simula a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita. Antigamente o movimento das sementes pelo tabuleiro era associado ao das estrelas no céu, e o próprio simbolizava o Arco Sagrado.

- **Sentido sagrado e mágico do jogo**

Em seus primórdios, o Mancala tinha um sentido mágico relacionado aos ritos sagrados, em alguns lugares as partidas eram reservadas apenas aos homens ou sacerdotes. Segundo estudos antropológicos, até hoje o Mancala africano é jogado apenas por homens, enquanto o Mancala asiático é jogado principalmente por mulheres e crianças.

Hoje em dia, na maioria dos países perdeu o caráter mágico e religioso. Porém os Alladians, da Costa do Marfim conservam o sentido religioso e creem que só é possível jogar o Mancala à luz do sol, à noite eles oferecem os tabuleiros aos deuses para que joguem. Uma prova do valor desse jogo para eles é a necessidade de haver uma partida de Mancala entre os concorrentes ao trono para que seja escolhido o sucessor do rei.

Outro fato interessante é que o jogo de búzios, associado ao candomblé é derivado do Mancala.

Figura 2 - Jogando Mancala



Fonte: https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/299016/mod_resource/content/1/Mancala.pdf

- **Jogo estratégico**

Além do valor histórico, o Mancala oferece forte potencial de aprendizado, uma vez que jogado exige um pensamento ágil para a execução de boas jogadas. Pode-se dizer que algumas variantes do jogo Mancala são mais complexas do que o xadrez, sendo que a configuração do tabuleiro é atualizada a cada jogada.

Jogar bem segundo os professores ticunas (povo indígena amazônico) é uma ciência. Fazer boas jogadas, ter boas estratégias é a ciência do jogo. Cerca de 300 professores representantes indígenas da maior etnia brasileira, que tiveram a oportunidade de conhecer o Mancala, afirmam que este jogo tem muito de ciência!

Mancala, oficialmente africano conquistou excelentes jogadores. Alguns tem tanta habilidade que é difícil acompanhar os lances, outros jogadores superiores, excelentes; conseguem participar de uma partida com os olhos fechados.

Figura 3 - Prática do jogo com escavação no solo



Fonte: https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/299016/mod_resource/content/1/Mancala.pdf

- **Possibilidades de confecção**

Podem ser feitos como eram produzidos originalmente, ou com materiais alternativos, como: cavidades na terra, garrafa pet, argila, madeira, MDF, papelão, E.V.A., caixa de ovo e sucatas em geral. As cavidades do tabuleiro podem ser feitas com fundo de garrafa pet; para as divisórias das cavidades pode-se utilizar papelão ou amarração de bambu.

Figura 4 - Tabuleiro Mancala em madeira



Fonte: <https://www.ninabrinquedoseducativos.com.br/pedagogicos/matematica/mancala>

- **Regras**

Número de participantes: 02.

Objetivo: Capturar maior número de sementes.

Preparação do jogo: Distribuir 4 sementes em cada cova e sortear quem irá iniciar a partida. Cada jogador fica com uma fileira de 6 casas, que será considerada seu campo, e um oásis a sua direita onde poderá depositar as sementes capturadas.

Movimentação do jogo: Os jogadores se alternam fazendo um lance de cada vez, em cada jogada ele deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes, semeando-as pelas casas seguinte, uma semente em cada casa de seu campo ou no do seu adversário. As 12 casas do tabuleiro são consideradas um circuito que deve ser percorrido no sentido anti-horário, se o número de sementes a ser semeado for maior que 11 dá-se uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no espaço (oásis) do adversário nenhuma semente e prossegue-se repartindo as restantes pelas casas seguintes.

Como capturar sementes: É preciso que a última casa onde o jogador semeou satisfaça duas condições:

- Pertença ao campo adversário
- Contenha 2 ou 3 sementes, já contadas com aquela recém-semeada. Neste caso, o jogador deve pegar para si as sementes dessa casa e as da casa

precedente, desde que ela também satisfaça as condições. E também as da segunda precedente e assim por diante, até chegar a uma casa que não mais satisfaça às condições quando então encerrada a jogada.

As sementes capturadas ficam com quem as capturou.

Importante: O jogador não pode deixar o campo do adversário sem sementes. Se isso ocorrer ele deve fazer uma jogada que recoloca sementes no campo vazio do adversário, desde que isso seja possível em um único lance (essa é uma regra única dentre os jogos conhecidos).

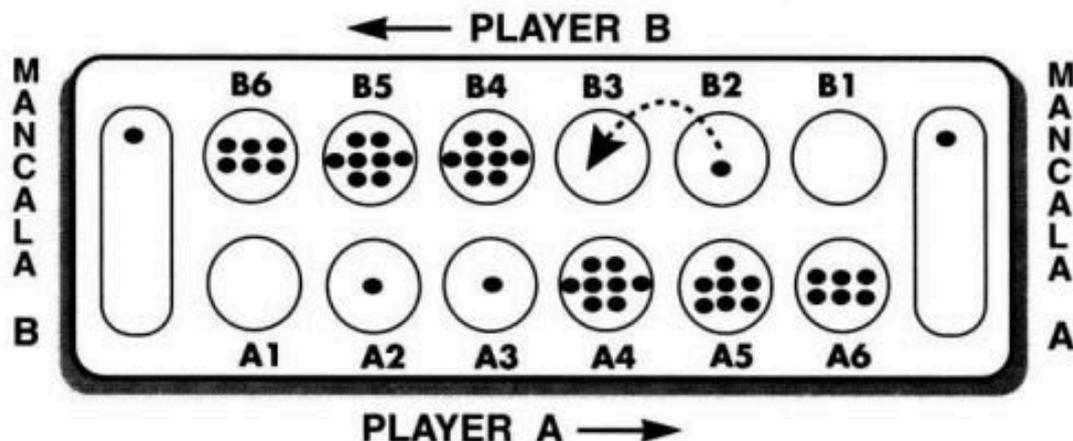
Finalização da partida: Se encerra quando ocorrem uma das situações:

- Não ser possível colocar sementes no campo vazio do adversário, em um único lance. Neste caso, o jogador pega para si todas as sementes que restarem em seu campo.
- Restarem tão poucas sementes sobre o tabuleiro que nenhuma captura seja mais possível. Neste caso estas sementes não ficam com ninguém.

O jogador que tiver capturado mais sementes será o vencedor da partida.

Regra retirada do jogo Mancala - Yamadashi

Figura 5 - Movimentos no jogo Mancala



Fonte: http://jogosbrinquedosebrincadeiraspedifc.blogspot.com/2012/12/mancala-e-natural-das-criancas-adorarem_11.html?m=1

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O referencial teórico da presente pesquisa foi estruturado em dois tópicos: a cultura afrodescendente e sua contribuição para a sociedade e os jogos como ferramenta de aprendizagem.

De fato, a história do passado africano é muito importante para ser relegada a uns poucos e merece ser conhecida e apreciada não só na África, mas em todo o mundo. “Embora o papel da África na história mundial tenha sido usualmente negligenciado [...] devemos nossa própria existência ao continente africano”. (CONNAH, 2013, p. 262).

O ensino em nosso país potencializou a visão euro centrista durante décadas, colocando etnia europeia como símbolo para a formação da nossa sociedade. Aquilo que era voltado ao continente africano vinham resumidos, não evidenciando a total influência que esse povo possuía no Brasil.

A não criticidade no campo educacional, impedia de se perceber as falhas que a educação possuía e nutria a visão de igualdade diante da sociedade era camuflada, no entanto não existia. Portanto, foram necessárias várias manifestações, ocorridas para expressar os direitos de igualdade dos negros, e que tivessem mudanças significativas no âmbito que tem por base transformar a visão, e aperfeiçoar o autodomínio das pessoas, a 'educação'.

Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Sisto e outros autores se destacam por enfatizar a importância e a função do lúdico na formação da criança. Ao longo dos anos foram surgindo ideias que discordam dessa relação do jogo com o aprendizado: para uns, representava a possibilidades de distração, gasto de energia; já outros, creem possibilitar um preparo para a vida dessa criança ao se desenvolver.

Acredita-se que através do uso de jogos, seja possível o incentivo do raciocínio lógico dos educandos, podendo fazer relações e uso de forma prazerosa e interessante dos conteúdos expostos na sala de aula. Segundo Santos (2001, p. 53): “[...] a educação, via da ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. Então a ação pedagógica do professor,

intencionalmente tem de refletir na esquematização do espaço, na separação de brinquedos e na comunicação com as crianças.

É necessário levar os discentes a compreender que na diversão e descoberta de um jogo é possível aprender conteúdos escolares, assim como explana Neves e Pereira:

A surpresa e o desafio serão determinantes para suscitar o envolvimento dos alunos. Com a 'surpresa' vem o elemento da 'novidade', da expectativa e, com o desafio, vem o convite para desenvolver, para testar, no sonho de conquista, o descobrimento de suas habilidades. (NEVES; PEREIRA, 2006, p. 101).

Os jogos exigem de nós um raciocínio lógico e elaboração de estratégias e principalmente quando se joga em dupla ou grupos, possibilita trabalhar-se o limite, a disciplina, coleguismo e o respeito para com o outro, por meio das ações executadas impostas pelas regras e bem sabemos que a vida em sociedade nos pede isso.

Segundo os estudos de Ribeiro e Souza (2011), "os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil".

Ao jogar se brinca, porém exposto a um contexto de regras com objetivos prognosticados. Para Almeida (2000, p. 22), "o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total".

Com base nisso, nós professores devemos estar sempre atentos à idade e auxiliar a criança dependendo de cada situação no momento de utilizar o brinquedo, até que esteja pronta para brincar sozinha. Também devemos participar das brincadeiras, expressando prazer animando-as a se envolver. No jogo a criança se sente livre e com facilidade se expressa. Sua valorização, segundo Kishimoto (2005): "na educação dá-se justamente pelo caráter sério que é a aquisição do conhecimento e o caráter não sério que dá espaço ao lúdico dando liberdade de ação para a criança".

De modo geral, a criança não aprende de maneira igual muito menos no mesmo ritmo. Porém, quando se brinca, passa pelo processo de trabalhar com as emoções, medos, sensações, e o fato de se chocar com a realidade exterior seja positiva ou negativa, Machado (2001, p. 25) afirma: "[...] para progredir a criança

precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...], mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades.”

Pedagogos e psicólogos aprovam que as brincadeiras e jogos infantis são atividades física e mental que beneficiam o crescimento pessoal e social de forma plena e coerente. Associamos o brinquedo à cultura porque nele se abriga o caráter cultural específico da realidade social. Para a escola tem intuito de auxiliar no aprendizado do aluno, recebendo assim um significado relevante e concreto.

2.1 A visão de Vygotsky

Foi pioneiro na inclusão de ferramentas para o ensino-aprendizagem na educação inicial. De acordo com Vygotsky (1998), “o comportamento da criança ao brincar é diferente, ela se comporta como se tivesse idade além do normal. O brinquedo pode proporcionar uma realidade irreal ou fantasia que é reproduzida através da vida do adulto, a qual ela ainda não pode participar ativamente”. A utilização do lúdico contribui para o desenvolvimento da criança, bom seria que todas as escolas oferecessem as condições necessárias processo, com ambientes adequados, capacitação para os docentes, para assim exercer com praticidade essas atividades.

Para Vygotsky (1994), “a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil”. Com isso, compreendemos que a criança está em processo contínuo de aprendizagem, antes que se desenvolva passa por variados processos de construção do conhecimento de si e do todo.

Por fim, Vygotsky (1997) diz que: “ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

2.1.1 A concepção de Henri Wallon

Ao longo de sua vida, dedicou-se na realização de pesquisas para conhecer a infância e os caminhos da inteligência, mostrando que a criança não é apenas cabeça, comprovando também a existência de um corpo e emoções em sala de aula. Para brincar existe regras ou mesmo uma construção que se produz à medida que a brincadeira se desenvolve e sendo desfeita quando não é bem aceita pelos participantes.

Wallon (2004, p. 98) destaca que: "[...] o adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro, ela aprende a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações."

Para Vygotsky (1978) e Wallon (1977), "o desenvolvimento se dá através da formação da criança, que se objetiva pelo ambiente físico e social a partir do conhecimento que é compreendido como um processo interrompido, sem limites aparentes".

O ser humano passa por etapas em seu desenvolvimento, a variação está na idade, no ambiente que é inserido e apto a concluir fases. Alguns podem passar por essa transformação antes ou depois da idade prevista, assim como pode cumprir no tempo marcado para si, aí está a importância de vivenciar as etapas assim como no jogo cumprir desafios, executar todos os processos.

2.1.1.1 A ideia de Fleuri

Educação intercultural desenvolve-se como relação entre pessoas de culturas diferentes. Não simplesmente entre "culturas" entendidas de modo abstrato. Valoriza-se prioritariamente os sujeitos que são os criadores e sustentadores das culturas. As culturas não existem abstratamente. São saberes de grupos e de pessoas históricas, das quais jamais podem ser completamente separáveis. As pessoas são formadas em contextos culturais determinados. Mas são as pessoas que fazem cultura. Neste sentido, a estratégia intercultural consiste antes de tudo em promover a relação entre as pessoas, enquanto membros de sociedades históricas, caracterizadas culturalmente de modo muito variado, nas quais são sujeitos ativos. (FLEURI, 1999, p. 280).

Sabemos que a multiculturalidade tem papel de expressar as diferenças com objetividade e a interculturalidade intencional que essas diferenças se traduzam

abertamente; integrando as demais culturas, é necessário que a escola desenvolva competências plurais quanto a cultura e o conhecimento, que permita nossos alunos atingir e desenvolver ferramentas próprias para o alcance do entendimento e conhecimento da sociedade. Esses dois termos, sociedade e escola devem ter como centro o diálogo, em diversos processos em que os sujeitos possam participar e gerar uma comunicação onde haja respeito, igualdade e solidariedade.

2.1.1.1.1 A visão de Kishimoto

Entre os autores citados neste estudo, talvez esta seja a que mais indaga sobre os jogos como ferramenta pedagógica. Pesquisadora em educação e coordenadora de laboratórios de brinquedos e materiais pedagógicos.

Para Kishimoto (1994), "o jogo vincula-se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação da criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas sua concepção sobre o homem como ser símbolo, que se constrói junto ao outro e cuja capacidade de pensar se liga ao imaginário e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova 'pedagogia da criança'". A autora vê o jogar como característica da "metáfora" humana, ou o que nos torna verdadeiramente humanos.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1997, p. 36).

Se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado principal na sua formação. A autora atenta que os professores vejam o jogo como algo concreto e não apenas como uma distração sabendo que a educação oferece muito mais do que um mundo de imaginação, possibilita a absorção de informações, a aprendizagem e o crescimento próprio.

"Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos,

possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Kishimoto (2001) fala que: “o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam.”

Então, diante dessas falas podemos ver que o jogo sendo utilizado com fins pedagógicos pode nos ser um aliado para a construção do saber. Cabe a nós planejar e buscar ideias que se adequem as realidades diárias, envolvendo os conteúdos estudados afim de deixar nossas aulas cada vez mais prazerosas e atraentes.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

O projeto apresentado se dará por uma intervenção didática-pedagógica de natureza exploratória, a fim de despertar relações de respeito e multiplicar o interesse pela cultura africana entre os alunos da turma de 2º ano da Escola Vicente Patrício, situada no distrito de Macaoca, Madalena-Ce.

3.1.1 Caracterização e perfil da instituição

A Escola Vicente Patrício de Almeida está localizada na rua Rosa Almeida no distrito de Macaoca, Madalena-Ce, tendo como gestor o professor Antônio Neves de Almeida e como coordenadora pedagógica a professora Vera Lucia de Lima Freitas. A turma específica que irei fazer a intervenção pedagógica é a do 2º ano do fundamental menor, turno da tarde, nessa sala estudam dezesseis crianças na faixa etária de oito anos.

O prédio em si tem oito salas de aula, uma biblioteca, uma sala de professores, tendo onze docentes com nível superior sendo e cinco dos mesmos com especialização no currículo, sua cor de pele tende a variar de parda à negra, com faixa etária de quarenta anos a cinquenta e oito anos, sendo três do sexo masculino e oito do sexo feminino. Sua religiosidade é predominante a católica.

O número de discentes é de duzentos e cinquenta e sete (do fundamental menor ao maior), com faixa etária de seis anos até quinze, e setenta e um alunos cursando o EJA (Escola para Jovens e Adultos), sua cor de pele varia entre pardos, brancos e negros, alguns com descendência indígena, uns tantos com características bem marcantes, sua religião é dividida entre católica e protestante.

No apoio administrativo tem-se dois homens, sendo um solteiro com cinquenta e oito anos, que não demonstra culto ou crença em alguma religião, e outro casado, com trinta e cinco anos de idade sendo da religião protestante, a cor da pele de ambos é parda. A escola tem também uma secretária escolar, quatro porteiros, nove zeladoras, a equipe pedagógica é composta por quatorze pessoas.

A instituição recebe o projeto: Programa Alfabetização na Idade Certa (MAIS PAIC), todo o grupo de professores tem formação pela equipe municipal e recebe

caderno de atividades como recurso didático. Os projetos federais, de ações filantrópicas e de iniciativa privada a mesma não recebe.

A escolha por essa escola se dá pelo fato de toda minha vida docente ter se dado através dela, é sentida a necessidade de uma maior abertura e abordagem da cultura afro-brasileira, nossa cultura no âmbito. Então, a partir desses dados vejo que nós como docentes e partícipes na construção do conhecimento como consequência temos forte e grande impacto na formação cognitivo-social do aluno.

Fotografia 1 - Parte externa da E.E.F. Vicente Patrício de Almeida



Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2021)

3.1.1.1 Universo da pesquisa

A turma que será feita a intervenção pedagógica é a do 2º ano do fundamental menor na Escola Vicente Patrício no turno da tarde, nessa sala estudam dezesseis crianças na faixa etária de oito anos, contendo dois professores para mediação do conhecimento.

A metodologia se dá primeiro por uma pesquisa bibliográfica onde registrei nomes de autores que defendem a importância do ensino da cultura para a aprendizagem influenciando na construção do referencial teórico o qual facilitará a compreensão e exploração da prática pedagógica. Houve o levantamento de dados sobre a escola por meio de perguntas ao gestor, e com os professores foi feito um questionário pelo Google Forms afim de saber melhor sobre sua formação, idade, quais disciplinas lecionam, quais turmas, como exploram a cultura em suas aulas, se utilizam jogos educativos que introduzem a interculturalidade.

A execução do projeto se dará nos campos interdisciplinares de história, arte, matemática e educação física. No campo intercultural será estudada a cultura Africana e Afro-brasileira a qual é tão presente em nossas realidades.

3.1.1.1.1 Desenvolvimento

- Apresentar o tema Cultura Africana afim de proporcionar um diálogo com as crianças para perceber a noção que eles têm de cultura, o que é? Como se manifesta? Abordar a importância de expressar sua cultura em sociedade.
- Explorar a História do povo Africano e conversar sobre o valor dela sobre nosso país, através da leitura, imagens, vídeos.
- Falar sobre a diversidade cultural em nossa sociedade.
- Conhecer os danos causados pela discriminação com a cultura do outro. E intensificar a importância de combater esses atos.
- Contar a história do Jogo de tabuleiro (Mancala) através de imagens.
- Apresentar os materiais utilizados para a confecção do tabuleiro.
- Explorar as regras do jogo mostrando sua importância para o bom funcionamento do percurso e apresentar o tabuleiro produzido.
- Formar duplas incentivando as crianças a movimentar as peças no tabuleiro para que possam jogar de forma respeitosa e extrovertida.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho se deu por três etapas, iniciando pela observação e busca de dados da escola afim de saber se o seu currículo teria por base a interculturalidade e interdisciplinaridade, analisando seus projetos, regimentos e propostas. Em seguida houve a investigação através de um formulário com questões abertas para os professores das turmas para saber sobre suas práticas e como estão lidando com o assunto "cultura" diante do contexto escolar para assim ter bons subsídios para a elaboração do projeto de intervenção.

A pesquisa bibliográfica e de campo ajudou na compreensão das informações obtidas durante a entrevista com o gestor e análise do PPP (Proposta Política Pedagógica) sendo úteis para encontrar a problemática, que se dá pela falta da prática das Leis 10.639/03 e alterada para 11.645/08 que versam sobre o ensino e importância da história e cultura afro-brasileira e africana / indígena na formação da sociedade brasileira, com objetivo de trabalhar as relações existentes entre as ciências da História, Arte e da Matemática dentro do ambiente escolar, buscando descrever os métodos que as ligam contribuindo positivamente para a vida de nossos discentes e suas relações com a cultura afrodescendente. A finalidade do referencial é fortificar e embasar meus pensamentos em relação ao assunto explorado na busca de solucionar a falta do ensino da cultura africana na sala de aula através das ideias e possibilidades aqui expostas.

A partir da avaliação dos dados notou-se que os professores acreditam que os ensinamentos que a cultura africana nos traz são importantes no processo de ensino-aprendizagem e que a inserção de jogos com este mesmo fundamento é de grande ajuda, mas ainda se faz necessário uma abertura em suas práticas, um salto maior em relação a ousadia, a exploração do conhecimento, pois não estão fazendo uso continuamente desse assunto em suas aulas.

Sabemos que a cultura tanto a africana quanto as diversas aparentes em nossa sociedade precisam, ser trazidas ao ambiente escolar e serem vivenciadas de verdade, não ficando apenas no papel, ou no plano de aula. São realidades positivas que devem fazer parte do nosso processo de crescimento, de educação. Deixando evidente o papel de fornecer, formar ideias para um conhecimento farto, efetivo como afirma Vygotsky (2001, p. 73): "a cultura cria formas especiais de comportamento,

muda o funcionamento da mente, constrói andares novos no sistema de desenvolvimento do comportamento humano. No curso do desenvolvimento histórico, os seres humanos sociais mudam os modos e os meios de seu comportamento, transformam suas premissas naturais e funções, elaboram e criam formas de comportamento, especificamente culturais.”

4.1 Ilustrações

Aqui serão expostos gráficos, tabelas, quadros com elementos e respostas dadas pelos docentes entrevistados. O questionário contava a história do jogo Mancala e toda sua trajetória como contribuinte para a vida dos que seguiam e seguem como preceito de Vida, e também, como pode vir a contribuir em nossas práticas e aulas diariamente.

Dos 11 que receberam o formulário, apenas 8 responderam:

Gráfico 1 – Gênero dos professores entrevistados

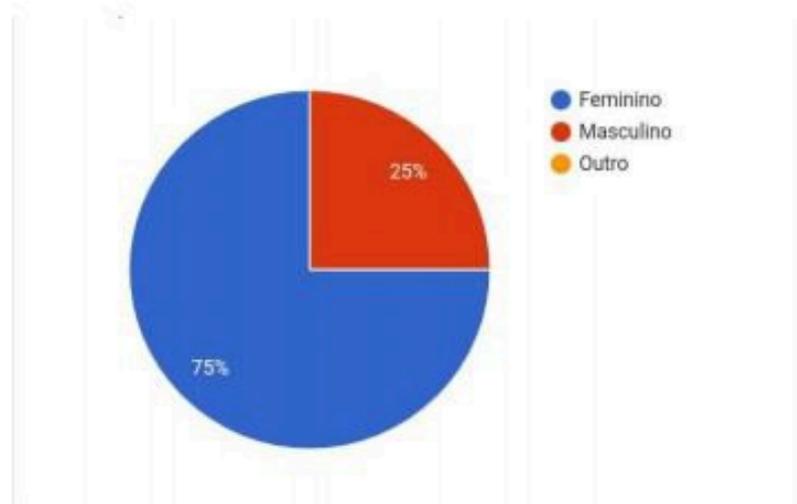


Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Em seguida vemos a idade dos professores entrevistados.

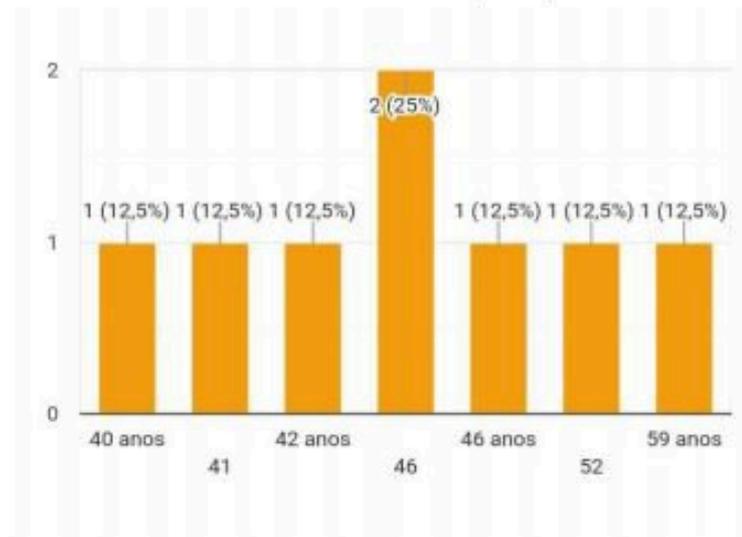
Gráfico 2 - Faixa etária dos participantes

Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Foi perguntado sobre a formação de cada docente, apenas 7 deles responderam conforme a pergunta.

Quadro 1 - Área de formação dos docentes

Nome	Resposta
Maria Sousa	Licenciatura Específica em História
Joana Alves e Maria Clara	Graduação em Língua Portuguesa
Carlos José e João Henrique	Graduação em Pedagogia
Rita Ferreira	Licenciatura em Matemática
José Fernandes	Graduação e Habilitação em História

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Ao perguntar sobre o nível de escolaridade afim de descobrir se algum professor tem Pós-graduação, Especialização, Mestrado ou Doutorado, apenas 4 são pós-graduados.

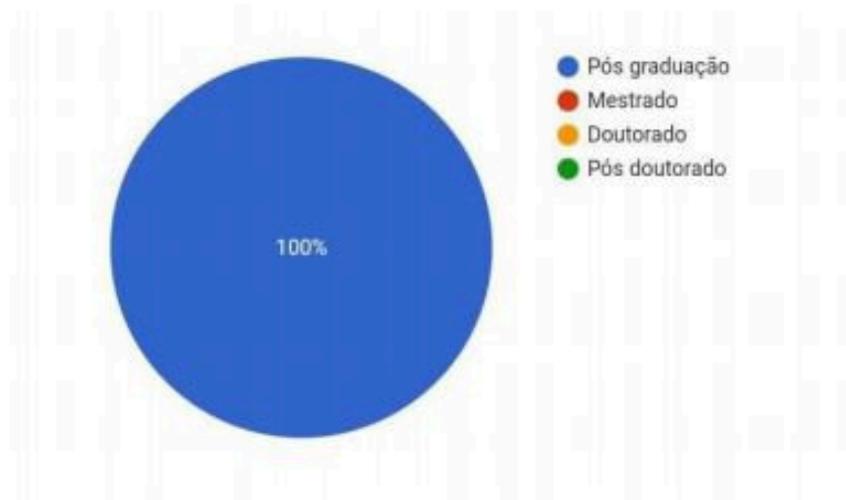
Gráfico 3 - Níveis de graduação dos docentes

Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

É perceptível que a maioria dos professores das redes municipais não tem uma formação embasada na cultura afro-brasileira e a importância de inseri-la no âmbito educacional. Candau (2003, pag. 157) afirma: "será necessário que o docente se disponha e se capacite a reformular o currículo e a prática docente com base nas perspectivas, necessidades e identidades de classes e grupos subalternizados." É necessário o proveito na capacitação dos mesmos, para estarem aptos a executar atividades de uma maneira produtiva e com propriedade no que se faz, conscientizando que a cultura deve estar mais do que ligada à educação e caminhar junto a nós em nossos processos formativos. Requer de nós uma nova conduta, novos objetivos e planos para que haja a construção desse novo currículo baseado na multiculturalidade.

Veremos na tabela a seguir o tempo de docência dos entrevistados, apenas 7 responderam.

Quadro 2 - Tempo de docência

Nome	Resposta
Maria Sousa	20 anos
Joana Alves	23 anos
Maria Clara	29 anos

Carlos José	19 anos
João Henrique	32 anos
Rita Ferreira	27 anos
José Fernandes	25 anos

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Agora veremos as disciplinas que os professores lecionam na Escola Vicente Patrício.

Quadro 3 – Disciplinas

Nome	Resposta
Maria Sousa	Língua Portuguesa e Arte
Joana Alves	Polivalente
Maria Clara	Matemática
Carlos José	História, Geografia e Educação Física
João Henrique	Português, Matemática, Ciências, Arte
Rita Ferreira	Ciências e Inglês
José Fernandes	Português, Matemática, Ciências, Arte e Religião
Rosa Souza	Língua Portuguesa

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Ao indagar se os professores utilizam ou fizeram uso dos jogos de tabuleiro durante suas práticas educacionais, responderam:

Tabela 1 - Quantidade de professores que utilizam jogos de tabuleiro

Utilidade de jogos	Quantidade
Sim	75%
Não	25%
Total	100%

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

A seguir vemos a tabela com quantidade, porcentagem e nomes dos jogos utilizados pelos professores.

Tabela 2 – Nomenclatura e porcentagem dos jogos utilizados

Docentes	Jogos	Quantidade
Maria Sousa	Dado do caça palavras	16,7%
Maria Clara e João Henrique	Dama	33,2%
José Fernandes	Dama e ludo	16,7%
Joana Alves	Material dourado e dama	16,7%
Carlos José	Xadrez e dama	16,7%
Total		100%

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

A cultura é componente vivo em nós seres humanos, e todo indivíduo possui cultura, a todo instante criamos e espalhamos diversas culturas. Em relação a essa ideia que a cultura é parte que alimenta e sustenta o processo educacional tendo papel importante na formação crítica do indivíduo que precisa viver em sociedade é notável a necessidade da inserção e integração da cultura no currículo escolar.

Com base nessa temática procurei embasamento teórico no autor Bourdieu que afirma: “a cultura é o conteúdo substancial da educação, sua fonte e sua justificação última [...] uma não pode ser pensada sem a outra.”

Diante da leitura do texto base e pergunta sobre o conhecimento do jogo Mancala os professores responderam e vemos que 6 representando (75%) deles não conhecia o assunto e apenas 2 sendo (25%) já ouviram falar do jogo.

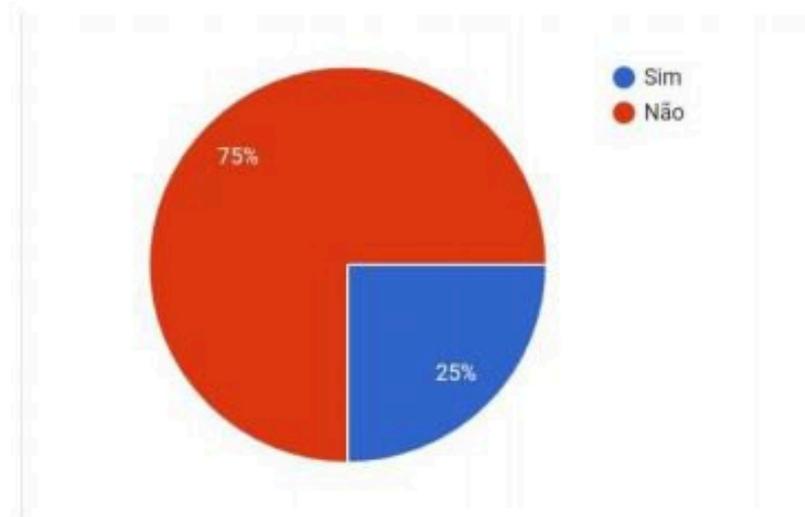
Gráfico 4 - Conhecimento sobre a existência do jogo Mancala

Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Em seguida foi feita a pergunta sobre a possibilidade de o Mancala ajudar na implementação da história e cultura africana e afro-brasileira, afim de saber o ponto de vista de cada a partir de sua justificativa.

Quadro 4 - Opinião dos professores sobre o jogo

Nome	Resposta
Maria Sousa	Sim
Maria Clara	Sim, pois estimula o raciocínio lógico e a elaboração de estratégias
José Fernandes	Não conheço esse jogo
Joana Alves	Sim, pois aproxima as relações socioculturais como também o respeito as diferenças entre elas existentes
Rosa Souza	Sim, pois as informações sobre o jogo têm uma história incrível
Carlos José	Não conheço esse jogo

Rita Ferreira	Sim, por conta da sua origem e o desenvolvimento do raciocínio
João Henrique	Sim

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Diariamente as abordagens vistas sobre o termo cultura apontam para a música, artes, comidas e uma infinidade de habilidades desenvolvidas por cada ser. Mas sua perspectiva é muito mais abrangente, é construída ao longo do tempo que permitimos criar, e nos relacionar com os demais. Aprendizado, crenças, hábitos, idioma, alimentação e outros. São fatores que estão ligados à uma manifestação de cultura que nutrem o processo educacional, tendo um papel de suma importância na formação do ser crítico e reconhecer a multiculturalidade nos leva à constatar a diversidade de raízes culturais que há na sociedade e compõem o contexto educativo.

Diante do questionamento sobre o uso do jogo nas práticas pedagógicas afim de auxiliar no ensino das disciplinas de História e Matemática os 8 entrevistados representando 100% responderam que sim, é importante.

Em relação ao desenvolvimento e adaptação de jogos educativos por meio da escola para melhor aplicação das disciplinas, os 8 entrevistados responderam que seria interessante essa implementação totalizando 100%.

Por fim, foi feita a pergunta sobre o reconhecimento do jogo como uma atividade lúdica e quais benefícios podem fornecer às práticas docentes, onde os 8 entrevistados deram sua opinião.

Quadro 5 - Reconhecimento do jogo como atividade lúdica

Nome	Resposta
Maria Sousa	Desenvolve o raciocínio do educando
Joana Alves	Melhorar a aprendizagem, desenvolve a criatividade e habilidade no que se refere ao raciocínio lógico

Maria Clara	Desenvolver o raciocínio, competição saudável, cumprimento de regras, compreensão do conteúdo trabalhado de uma forma dinâmica
Carlos José	Possibilita ao aluno levar a situação à sua realidade, motivação, raciocínio lógico, entre outros fatores, que contribuem para uma aprendizagem satisfatória
João Henrique	Sim, os jogos despertam a atenção e o interesse dos alunos como também desenvolve o raciocínio lógico facilitando na aprendizagem
Rita Ferreira	Sim. Desenvolve a capacidade de interação o raciocínio nas estratégias de jogada, o seguimento de regras buscando assim uma maior absorção do conhecimento de uma forma lúdico
José Fernandes	Favorece a aprendizagem do aluno
Rosa Souza	Sim. Além de lúdico auxilia no desenvolvimento do aluno em vários aspectos

Fonte: Brenda Alanna Honorato Silva (2021).

Reconhecer a multiculturalidade existente na sociedade nos faz perceber a pluralidade cultural trazidas para o contexto educacional, a sala de aula é prova disso. Autores como Candau (2000); (2002), Forquin (1993), dentre outros, enfatizam a relação cultura e escola, nos impulsiona a buscar uma compreensão a respeito do valor da cultura para a aprendizagem e nas práticas pedagógicas.

Com base no contexto, percebemos que há uma diversidade de pensamentos a respeito do envolvimento da cultura e aprendizagem, principalmente a não aceitação dos educadores que seguem resistindo e não inserindo esses conteúdos em sala contribuindo assim para o não conhecimento e a não disseminação da cultura.

É necessário à validação da importância da cultura para o ensino e fazer perceber o que de bom tem a oferecer nesse processo de conhecimento, seus pontos

positivos e principalmente, conscientizar professores e alunos dessa realidade e que pode ser vivenciada em nossos processos educacionais. De acordo com Morin (2014, p. 11), "a função do ensino se baseia na transmissão, não do simples saber, mas de uma cultura que possibilite o entendimento acerca da nossa condição que nos auxilie a viver e seja, ao mesmo tempo, favorável a uma forma de pensar mais aberta e livre."

Embora ela seja fruto da produção humana é preciso que seja disciplinada pelas Instituições de ensino afim de moldar as ideias a serem manifestadas à disposição de cada crença, ou grupo social, essa herança é resumida em uma junção de saberes que atravessam gerações. Enquanto ligada a educação torna-se um elemento socializador, com capacidade de modificar o pensamento dos educadores e seus educandos. Por isso a necessidade de adotarmos a Cultura como aliada no processo de ensino-aprendizagem, facilitando a participação de cada indivíduo, e socialização com os demais. Contudo, as relações devem ser concebidas de modo que seus universos se entrelacem.

Para Fonseca Jr. (2018, p. 31), "[...] os jogos e as brincadeiras quando sistematizados e empregados com fins pedagógicos, transcendem a ideia da 'prática pela prática', ou seja, apenas a repetição de movimentos físicos e gestos técnicos. [...] com planejamento e contextualização podemos ensinar os jogos e brincadeiras para além dos procedimentos (fundamentos técnicos), podemos também ensinar conceitos e atitudes."

Os jogos educativos ajudam a promover situações de ensino-aprendizagem aumentando assim as possibilidades de construção do conhecimento. Além de desenvolver a agilidade, concentração, o pensar, criar, ajuda na construção das relações pessoais com o meio cultural ao qual estamos inseridos.

Nós professores devemos vivenciar a experiência de unir os jogos com materiais pedagógicos no momento da elaboração das atividades didáticas, considerando a afetividade, respeito e cognição no planejamento para possibilitar a aproximação dos discentes ao conhecimento. A nossa mediação diante a aprendizagem do aluno precisa estar ligada à motivação, a preocupação com a multiplicidade que ele vivencia, porque é a partir disso que pode se abrir espaço para conhecer outras culturas, outras realidades. Sabemos que a tarefa de ensinar e aprender não é simples e deve ser contínua, pois todos os dias nos é lançado algo

novo. Então, o que nós docentes estamos fazendo para contribuir com a disseminação do ensino da cultura através das nossas aulas?

Candau e Anhorn (2000) afirmam que: "[...] um currículo multicultural coloca aos professores o desafio de encontrar estratégias e recursos didáticos para que os conteúdos advindos de variadas culturas sejam utilizados como veículo para: introduzir ou exemplificar conceitos relativos a uma ou outra disciplina; ajudar os alunos a compreender e investigar como os referenciais teóricos de sua disciplina implicam na construção de determinados conhecimentos; facilitar o aproveitamento dos alunos pertencentes a diferentes grupos sociais; estimular a autoestima de grupos sociais minoritários ou excluídos; educar para o respeito ao plural, ao diferente, para o exercício da democracia, enfatizando ações e discursos que problematizem e enfraqueçam manifestações racistas, discriminatórias, opressoras e autoritárias, existentes em nossa nossas práticas sociais cotidianas".

Certos de que a elaboração de um novo currículo espelhado na multiculturalidade nos será uma batalha, pois requer de nós uma nova postura, uma busca latente por novos saberes e estratégias para que possamos estar de acordo com a realidade social que vem evoluindo desde muito. Deve partir de nós esse desejo de não permanecer estagnado, sem interesse em buscar mais, aprender mais, crescer naquilo que se gosta e faz. Essa incorporação da cultura no processo educacional, necessita também de meios preparo do corpo docente nesses novos assuntos e ideias para que possamos agir com liberdade e autoridade.

Para Moreira e Candau (2003, p. 161), "a escola sempre teve dificuldade em lidar com a pluralidade e diferença tende a silenciá-las e neutralizá-las, sente-se mais confortável com a homogeneização e a padronização. No entanto, abrir espaços para a diversidade, a diferença e para o cruzamento de culturas constitui o grande desafio que está chamada a enfrentar."

Assim, vemos que a escola continua de forma tradicional com características de difusão e propagação do conhecimento e valores socioculturais, não tomando por base o modo de vida de cada ser existente na comunidade valorizando uma cultura em si e prejudicando as demais.

Com isso, se conclui que incluir um currículo multicultural em nossas escolas não só possibilitará o conhecimento de outras culturas, mas como também será auxílio no processo da aprendizagem dos nossos alunos, porque na proporção que os professores fizerem uso da cultura africana, afro-brasileira e as demais existentes haverá a interação no uso das matérias e dos conteúdos impulsionando os discentes a sentir o desejo pelo conhecimento de algo que é tão presente em nossa sociedade e por certo, levar a valorizar os demais e tudo que carregam em sua história podendo vivenciar o processo onde cada manifestação cultural passa a ser entendida e vista não mais como algo banal, pejorativo e sim um benefício que proporciona à escola climas agradáveis de reflexão, aceitação, valores e interpretação do outro sempre com perspectivas inovadoras no modo de ensinar e aprender.

5. CONCLUSÃO

Sabemos da influência que a cultura africana e indígena tem sobre a nossa existência. O que hoje é nosso teve grande contribuição do povo que antes de nós existiu e ainda existe através da descendência. Cabe a nós darmos espaço ao diálogo que valorize o aprendizado desse novo que já habita em nós, porém não é explorado.

A escola é a maior referência de aprendizado, é nela que se constrói o futuro de nossas crianças e adolescentes, a partir do ensino se forma o caráter de uma pessoa. Por isso, é necessário que esses espaços estejam preparados para dialogar sobre assuntos que se discutidos sem um fundamento, pode vir a gerar conflitos em sociedade, e principalmente devem abertos a diversidade que a todo instante recebe em cada aluno que adentra em seu ambiente.

Contudo, espero que esse passo dado com o projeto de intervenção venha a ser grande auxílio para o ensino de nossas crianças, jovens e adolescentes, coma esperança que nossos discentes acolham as realidades para assim conseguir de verdade tocar cada uma através do respeito, levando nossos alunos a compreender a importância do pensar, agir e modo de viver do outro em sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.
- Aprender com Jogos e Situações-Problema – Lino de Macedo, Ana Lúcia Sicoli Petty, Norimar Chrite Passos – ed. Artmed, 2000.
- BOURDIEU, P. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papyrus, 1996.
- CANDAU, Vera Maria Ferrão – **Educação, escola e Culturas: construindo caminhos**. Revista Brasileira de Educação, 2003.
- CONNAH, Graham. **África Desconhecida: Uma Introdução à sua Arqueologia**. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2013.
- FERNANDES, D. **O que você sabe sobre a África? Uma viagem pela história do continente e dos afro-brasileiros**. 1 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- FLEURI, Reinaldo Matias. **Educação intercultural no Brasil: a perspectiva epistemológica da complexidade**. R. bras. Est. pedag., Brasília, v. 80, n. 195, p. 277-289, maio/ago. 1999.
- FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de História: Experiências, reflexões e aprendizados**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- FONSECA JR, João de Deus e JESUS, Jorge Luiz S. de. **ESPORTE EDUCACIONAL: Atuação pedagógica dos estudantes de Educação Física, na rede pública de ensino do município de Cruz das Almas**. Revista 80 Extensão. Vol. 13 n. 1 (janeiro, 2018- Cruz das Almas, BA). Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Pró-Reitoria de Extensão, 2018.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. Disponível em: Acesso em: 25 set 2016.
- Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro – Claudia Zaslavsky – ed. Artmed, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.
- KISHIMOTO, T. M. [org.]. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. 4ª ed., São Paulo, SP: Loyola, 2001.

Mancala – Wari – Centro de Assessoria ao Movimento Popular – CAMPO.

MOREIRA, A. F.B. E CANDAU, V. M. Educação escolar e culturas(s): construindo caminhos. Revista Brasileira de Educação. N. 23, p. 156-168, 2003.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento.** 21ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

Os Melhores Jogos do Mundo – ed. Abril, 1978.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança.** 3. ed. São Paulo: Summus, 1999. (ed. orig. 1932).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PRAXEDES, W. A questão racial e a superação do eurocentrismo na educação escolar. In: COSTA, L. G. (org) **História e cultura afro-brasileira.** Maringá: Eduem, 2010, p. 39-54.

RIBEIRO, Darcy. **Teoria do Brasil.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

SANTOS, Marli Pires dos (org). **A criança, o adulto e o lúdico.** Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V.** Madri: Visor, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança.** São Paulo: Manda, 1989.

ZUIN, Elenice de Souza Lodron; SANT'ANA, Nádía Aparecida dos Santos.

Produzindo aproximações da cultura africana com a matemática escolar: A utilização do jogo Mancala. Disponível: <

https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186646/ELENICE%20ZUIN_NADIA%20SANTANA_ARTIGO%20MANCALA_PEDAGOGIA%20EM%20A%C3%87%C3%83O.pdf?sequence=1&isAllowed=y >. Acessado em 24 de fevereiro de 2021

APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO ELABORADO PARA DOCENTES

Caro professor,

Esta pesquisa tem como objetivo coletar dados sobre a ideia dos docentes sobre o uso do jogo Mancala como ferramenta pedagógica para o ensino de História e Matemática.

1.Nome:

2.Sexo:

Feminino

Masculino

Outro

3.Sua faixa etária:

4.Área de formação:

5.Nível de escolaridade:

Pós graduado

Mestrado

Doutorado

6.Tempo de docência:

7.Nome da(s) escola(s) que trabalha:

8.Em qual(is) série(s) atua?

9.Qual(is) disciplina(s) leciona?

10.Você já utilizou ou utiliza jogos de tabuleiro durante as suas aulas?

sim

Não

11.Se a resposta for sim, qual(is)?

12.Você já ouviu falar no jogo africano chamado de Mancala?

Sim

Não

13.Você acha que a Mancala possibilita a implementação do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira? Justifique.

14.Na sua opinião, a utilização de jogos educativos contribui como ferramenta acessível no processo de ensino-aprendizagem?

sim

Não

15.Você acha interessante que sua escola desenvolva ou adapte jogos educativos para serem utilizados em sala de aula nas diversas disciplinas?

sim

Não

16. Você reconhece os jogos como uma atividade lúdica no contexto educativo? Quais benefícios pode fornecer à nossas práticas em sala de aula?

APÊNCIDE II – ESCOLA VICENTE PATRÍCIO EM REFORMA

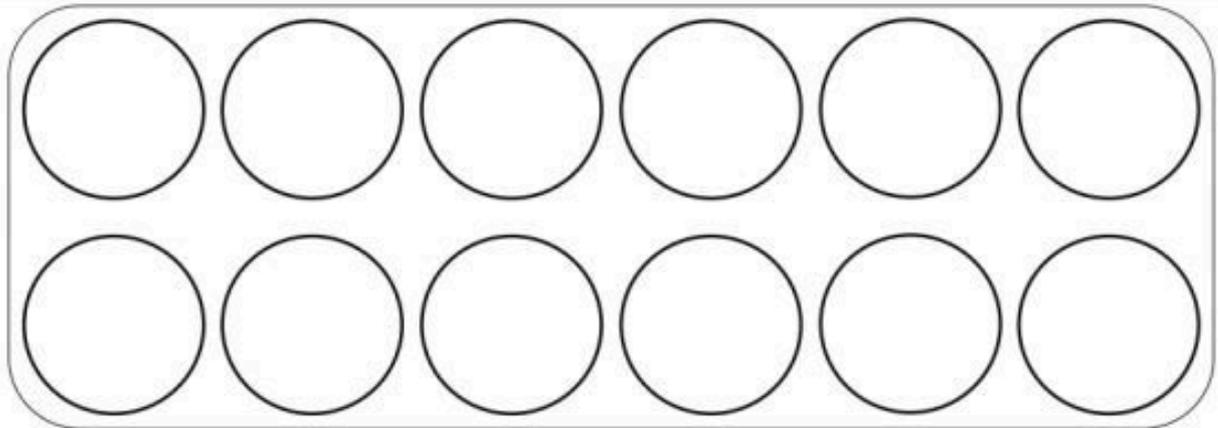


Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2022).



Foto: Brenda Alanna Honorato Silva (2022).

ANEXO – REGRAS E TABULEIRO DO JOGO MANCALA



Awalé (Mancala)

Artigo lenda africana diz que uma tribo caminhou pelo deserto até chegar no litoral. Recoheram moluscos e depois fizeram a jornada de volta para sua aldeia. Durante a caminhada, faziam buracos na areia para armazenar as conchas. Dessa prática surgiu o jogo.

O jogo espalhou-se por toda a África e depois para o Caribe. Recebeu muitos nomes, mas todos pertencentes à família Mancala, considerado o xadrez africano. Existe variação de regras. Mas, a Federação Internacional na África mantém normas fixas para torneios.

Regras do jogo

1. O primeiro jogador retira as 4 sementes de uma casa do seu lado e coloca 1 semente em cada uma das casas seguintes no sentido anti-horário. O outro jogador repete essa operação.

2. A colheita ou recolha deve ser feita quando, ao colocar a última semente da sua mão numa das casas do oponente, nela tiver apenas 1 ou 2 sementes, logo, são retiradas 2 ou 3 sementes.

3. Pode haver capturas múltiplas: se a casa anterior a última também tiver somente 1 ou 2 sementes, a colheita será feita nessa casa e mesmo nas anteriores. As peças capturadas são retiradas do jogo.

4. Caso uma das casas tenha mais de 11 sementes, quando recolhidas e forem semear as demais casas, ao se repassar pela casa de origem, esta deve ser pulada, deixando a casa vazia.

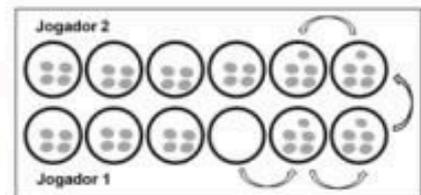
5. Ninguém pode permanecer com fome. Se um dos jogadores não tiver mais sementes em suas casas, o adversário deve escolher uma semente de alguma de suas casas e entregar para o adversário. Caso uma jogada for resultar em captura de todas as sementes do outro jogador, essa jogada deve ser evitada.

6. O jogo termina quando nenhum jogador tiver mais como capturar as sementes do adversário. A partir de 6 sementes restantes já não é possível fazer colheita.

7. Vence a partida o jogador que, na contagem final, tiver retirado o maior número de sementes do jogo.

Formação do tabuleiro e colheita (capturas)

O tabuleiro tem 2 fileiras paralelas, com 6 casas para cada jogador. Nelas são depositadas 48 sementes, sendo 4 em cada uma das casas. Na imagem vemos que o **Jogador 1** retirou todas as sementes de uma casa e as distribuiu, uma em cada casa, deixando-as, por enquanto, com 5 sementes. O **Jogador 2** fará mesmo, até que haja condição de colheita. É preciso calcular bem de onde devem ser retiradas as sementes.



Instituto Ludosofia – www.ludosofia.com.br

Fonte: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/post-4/>