Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

Produções Didático-Pedagógicas

2014

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO

DIRETORIA E POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS

PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL

UNIDADE DIDÁTICA

Professor PDE: Reginaldo da Silva

Área PDE: Educação Física

NRE: Foz do Iguaçu

Professor Orientador IES: Prof. Dr. Gustavo André Borges

IES Vinculada: Unioeste / Marechal Cândido Rondon

Santa Terezinha de Itaipu
2014

PDE

PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL

UNIDADE DIDÁTICA

Fonte: Fotolia/Clip art Microsoft Word 2010

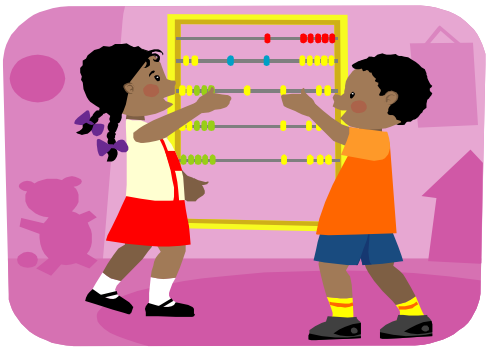
MANCALA

"O PAI DOS JOGOS"

REGINALDO DA SILVA

UNIDADE DIDÁTICA

REGINALDO DA SILVA



Fonte: Fotolia/Clip art Microsoft Word 2010

LEI 10.639/2003:

VAMOS VÊR DO QUE SE TRATA?

Para dar um passo importante nas políticas públicas de ações afirmativas para a segregação racial no Brasil, na década passada, uma Lei Federal (Lei n° 10.639/2003), alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (Lei n° 9.394/1996), para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino pública e privada a obrigatoriedade da introdução da temática "História e Cultura Afro-Brasileira" nas disciplinas curriculares da escola.

Os movimentos sociais negros há muito vêm lutando pelo reconhecimento e valorização da história dos povos negros e pela desconstrução de pensamentos e ideias racistas incutidas ao longo dos anos no Brasil.

A aprovação da Lei 10.639/2003, baseada em uma política de ações afirmativas, trouxe visibilidade social e política ao tema, acrescentando dois artigos à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB):

— Artigo 26-A. estabelece que o ensino sobre cultura e história afro-brasileira e africana deve privilegiar como conteúdos “o negro na

formação da sociedade brasileira", "a luta do negro no Brasil", "a história da África e dos africanos e a cultura negra brasileira";

— Artigo 79-B. inclui no calendário escolar o "Dia Nacional da Consciência Negra", comemorado no dia 20 de novembro, dia da morte de Zumbi dos Palmares, um grande exemplo da resistência e luta pela liberdade do negro no Brasil.

Esses artigos da lei dão fundamentação e legitimam o ensino dessa temática no currículo escolar.

POLÍTICAS PÚBLICAS DE AÇÕES AFIRMATIVAS:

São os conjuntos de medidas especiais voltadas a grupos discriminados e vitimados pela exclusão social ocorridos no passado ou no presente, buscando eliminar as desigualdades e segregações, de forma que não se mantenham grupos elitizados e grupos marginalizados na sociedade.

A Educação Física pode ser um caminho para o auxílio na implementação dessas ações afirmativas. A desconstrução de pensamentos e visões errôneas, passadas com o intuito de manter o negro em uma posição inferior, deve ser o foco nas aulas práticas e teóricas. A alegria, a descontração e o gosto pelas práticas corporais são características de uma aula de Educação Física que podem ajudar o professor nesse objetivo.

VAMOS DISCUTIR O TEMA "RACISMO" EM SALA DE AULA?

O quadro a seguir apresenta uma sugestão de como iniciar esse tema na sala de aula.

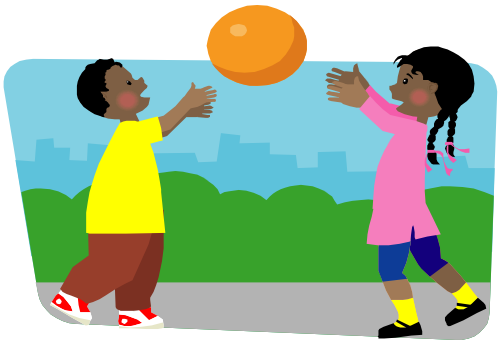
Quadro 1 - Vista Minha Pele

A sugestão é iniciar com a apresentação de um filme que retrate as situações que ocorrem dentro da escola. Um filme interessante para ser discutido com os alunos/as é "**Vista Minha Pele** (Araújo, 2004)" ou o filme "**Meu Mestre Minha Vida** (Avildsen, 1989)".

Após assistirem o filme os alunos/as deverão relacionar cenas do filme com a realidade vivida no dia a dia do colégio e socializar essas conclusões com os colegas.

QUEM É O BRASILEIRO?

O Brasil nasce como um país multicultural, ou seja, em sua colonização e pós-colonização vieram povos de diferentes partes do mundo com culturas distintas e se instalaram aqui. Essa característica permite criar uma identidade multicultural e é por esta razão que temos que buscar o respeito às diferenças e a valorização de todas as culturas.



Fonte: Fotolia/Clip art Microsoft Word 2010

As aulas de Educação Física, diferentemente de outras disciplinas curriculares, permitem um contato corporal e uma aproximação afetiva incomum entre os jovens. Essa disciplina reúne condições ou fatores que podem ajudar no combate a todo tipo de discriminação, sobretudo a racial, levando a criança por um caminho de conhecimento e respeito pelas diferenças. Por outro lado, as aulas de

Educação Física também podem acentuar a discriminação se o professor não tiver sensibilidade e conhecimento para combater essa problemática.

É neste contexto que os conteúdos estruturantes da Educação Física podem e devem ser usados abordando toda a riqueza de assuntos contidos neles. Jogos, brincadeiras e brinquedos, danças são temas que contêm uma grande contribuição dos povos africanos e afro-brasileiros e expressam muitas diversidades em seus conteúdos, podendo, dessa maneira, contemplar e valorizar as diversas manifestações da cultura brasileira.

Paradoxalmente, ainda há pouca bibliografia no Brasil que trata da contribuição dos jogos e brincadeiras da cultura africana. No caso do Brasil, a maior parte desse conhecimento foi passada, através dos tempos, pela oralidade e não foi materializada em obras literárias ou mesmo didática.

Para contemplar a Lei 10.639/2003, um dos jogos africanos mais interessante, que poderia ser desenvolvido nas aulas de Educação Física como um jogo introdutório dos jogos africanos, é o Mancala. O Mancala é um jogo de tabuleiro que envolve duas pessoas, sendo jogado em um tempo de aproximadamente 10 minutos. Pelas estratégias de ação, contagem e captura, ele é comparado ao Xadrez.

VAMOS CONHECER A HISTÓRIA DO MANCALA

O jogo africano Mancala vem de longa data, cerca de 7.000 anos, e, ao que tudo indica, é o “pai” dos jogos. Sua provável origem encontra-se no continente africano, mais precisamente no Egito. Atualmente é jogado em todos os continentes e difundido através de seus apreciadores e de educadores, em escolas e universidades.

Mancala é um jogo de estratégia relacionado à semeadura. Tem origem na palavra árabe *nagaala* que significa “mover”. Simula o ato de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita. O movimento das sementes pelo tabuleiro era associado ao movimento celeste das estrelas, e o próprio tabuleiro simbolizava o “Arco Sagrado”.

QUEREM SABER MAIS?

VAMOS PESQUISAR.

Quadro 2 – Mancala

Existem várias histórias sobre o jogo “Mancala”. Atividade é de pesquisa e apresentação.

A turma deverá ser dividida em grupos de no máximo 6 alunos, cada grupo terá que pesquisar e montar uma apresentação para o restante da sala da história do Jogo Mancala. A apresentação poderá ser através de texto, teatro ou mídias.

Após as apresentações a turma realizará uma mesa redonda, onde serão discutidas as particularidades de cada apresentação, a popularização desse jogo ao longo dos anos e a sua influência em vários outros jogos. As melhores apresentações serão apresentadas para todo o colégio.

Além do valor histórico, o Mancala oferece forte potencial de aprendizado, uma vez que é um jogo que exige muita agilidade de pensamento para fazer boas jogadas.

Pode-se dizer que algumas variantes do jogo Mancala são mais complexas do que o xadrez, uma vez que a configuração do tabuleiro é atualizada a cada jogada.

Cerca de 300 professores, representantes indígenas da maior etnia brasileira, que tiveram a oportunidade de conhecer o Mancala, afirmam que, sem dúvida alguma, este jogo tem muito de “ciência”!

Segundo professores ticunas, “povo indígena que habita a Amazônia brasileira”, jogar bem é uma ciência. Saber fazer boas jogadas, ter boas estratégias é a ciência do jogo.

Mancala, o jogo oficial da África, conquistou nesse continente excelentes jogadores. Alguns fazem jogadas tão rápidas que é bastante difícil acompanhar os lances. Exímios jogadores conseguem até a façanha de participar de uma partida de Mancala de olhos fechados.

VAMOS APRENDER A JOGAR O MANCALA

Quadro 3 – MANCALA: O JOGO

Objetivo do jogo: capturar o maior número de sementes

Preparação do Jogo: distribuir quatro sementes em cada casa e sortear quem iniciará a partida. Cada jogador fica com uma fileira de seis casas, que será considerada seu “campo” e um oásis a sua direita, onde deposita as sementes capturadas.

Movimentação do jogo: os jogadores se alternam fazendo um lance cada vez. Em cada jogada ele deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes desta casa, semeando-as pelas casas seguintes, uma semente em cada casa de seu campo e/ou do campo do seu adversário. As 12 casas do tabuleiro são consideradas como se fosse um circuito que deve ser percorrido no sentido anti-horário. Se o número de sementes a ser semeado for maior que onze, dá-se uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no oásis do adversário nenhuma semente e prossegue repartindo as restantes pelas casas seguintes. Como capturar sementes: é preciso que a última casa onde o jogador semear, satisfaça duas condições:

Pertença ao campo adversário;

Contenha 2 ou 3 sementes, já contado com aquela recém-semeada. Neste caso, o jogador pega 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 se encerra a jogada.

As sementes capturadas ficam com o jogador que as capturou.

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

Finalização da partida: a partida se encerra quando ocorrerem 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.

Obs: Existem outras regras, nomes e formas de jogar esse jogo.

CONFECÇÃO DO TABULEIRO

Os tabuleiros de Mancala podem ser feitos tal como eram produzidos originariamente, ou com materiais alternativos, como: 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, etc.

Google/imagem/mancala

Google/imagem/Mancala

CONFECCIONANDO TABULEIROS DE MANCALA

Quadro 4 – Sugestão de Atividade

Após o conhecimento adquirido, os alunos deverão confeccionar seus tabuleiros para o Jogo Mancala.

Eles poderão usar os materiais que quiserem para confecção do Tabuleiro e das sementes.

Esse material produzido poderá ser usado, em uma data pré-determinada, para divulgação e socialização do jogo com os outros alunos do colégio, fazendo com que todos conheçam e aprendam jogar o "Mancala".

Sugestão de Leitura

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Chrite **Aprender com Jogos e Situações-Problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

ZASLAVSKY, Claudia. **Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

KARMAN, Roger; CROPANI, Elizabethi di. **Os Melhores Jogos do Mundo**. São Paulo: Abril (1978).

A partir das propostas apresentadas, os alunos serão estimulados a pesquisarem mais sobre outros jogos de influência africana ou afro-brasileira, aumentando assim seu conhecimento e entendimento, da importância desse legado a cultura brasileira.

Sugestões de filmes

*A Negação do Brasil***.** Direção de Joel Zito Araújo. Rio de Janeiro: Casa de Criação, 2000. Vídeo – DVD (91 min).

Meu Mestre Minha Vida. Direção de John G. Avildsem. Gênero: Drama, 1989. 109 min.

No Balanço do Amor. Direção Thomas Carter, Produção Robert W. Cort. Distribuição Paramount Pictures, 2001. 125 min.

Quilombo. Direção de Cacá Diégues, Produção de Augusto Arraes. Gênero: Drama. Co-produção brasileira e francesa, 1984. 119 min.

Um Grito de Liberdade. Direção e Produção de Richard Attenborough. Gênero: Drama. Distribuição Universal Pictures, 1987. 157 min.

Um Sonho de Liberdade. Direção de Frank Darabont, Produção de Niki Marvin. Gênero: Drama. Distribuição Columbia Pictures e Warner Bros, 1994. 142 min.

Vista Minha Pele. Direção de Joel Zito Araújo. São Paulo: Casa de Criação/Ceert, 2004. Vídeo - DVD (23 min).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BATISTA, Milena Xibile. **Candomblé**: memória e transmissão cultural em uma comunidade religiosa de matriz africana. Artigo apresentado ao Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais – Universidade Federal do Espírito Santo, 2014.

MARANHÃO, Fabiano; GONÇALVES JUNIOR, Luiz; CORRÊA, Denise A. **Jogos e brincadeiras africanos nas aulas de educação física:** construindo uma identidade cultural negra positiva em crianças negras e não negras. In: XV Jornadas de Jóvenes Investigadores de la AUGM, 2007, Asunción. Actas da XV Jornadas de Jóvenes Investigadores de la AUGM. Asunción: AUGM, 2007. v. 1

KARMAN, Roger; CROPANI, Elizabeth di. **Os Melhores Jogos do Mundo**. São Paulo: Abril, 1978.

RANGEL, Irene Conceição Andrade, SILVA, Eduardo Vinicius Mota. Educação Física Escolar e multiculturalismo: possibilidades pedagógicas. **Motriz**, Rio Claro, v.14, n.2, p.156-167, abr./jun., 2008.