

## JOGAFRICANDO: o jogo e a arte em prol da alfabetização, numeramento e produção artístico-textual

<sup>1</sup>Alan Alex De Souza Silva; <sup>2</sup>Alexandre Euzébio Torres;  
<sup>3</sup>Anderson Palmela Machado; <sup>4</sup>Glória Da Penha Candido Martins;  
<sup>5</sup>Milena Mansim; <sup>6</sup>Rayane Do Prado Gomes Da Silva;  
<sup>7</sup>Renata Jurema Vieira.

*Eixo temático : 3 - Alfabetização, diversidades e inclusão.*

**Resumo:** Tratando-se da alfabetização sob o prisma dos jogos de tabuleiro, além do conhecimento evolutivo proporcionado, o desafio é conseguir instrumentar o discente nas bases dos conteúdos, mais precisamente do numeramento. Em contato com a E.M.E.I.E.F. “Professora Simone dos Santos” identificamos histórico de baixo desempenho de alunos do Ensino Fundamental I no Conteúdo Curricular de Matemática. No intuito de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem referente ao problema acima fizemos uma pesquisa com abordagem desenvolvida por meio de jogos e recursos audiovisuais que ampliassem a capacidade, o repertório e as habilidades cognitivas das crianças. O recurso conhecido como **Mancala** visa trabalhar o processo de numeramento na alfabetização, além disso, promove a interação, de forma recreativa, tornando-se um instrumento de ensino eficaz que desperta o interesse do educando fazendo com que o aluno vença os desafios. O Projeto em questão tem a proposta metodológica assegurada pela **Lei nº 11.645/2008**, alterada pela **Lei nº 10.639/2003**, permitindo a inclusão de forma oficial na rede de educação básica atendendo a obrigatoriedade da temática “**História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena**”.

**Palavras-chaves:** Alfabetização; Mancala; cultura-Afro-Brasileira; Oficina.

### Introdução

O presente trabalho teve como proposta inicial elaborar uma atividade realizada em sala de aula, cuja ideia é construir o tabuleiro do jogo com a participação das crianças dos três anos iniciais do Ensino Fundamental I, abordando os componentes curriculares: Alfabetização e Letramento, Arte e Música, Psicologia e Sociologia da Educação, Teorias da Aprendizagem, e Fundamentos da Educação Infantil I e II.

Na unidade escolar pesquisada, os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano dos estudantes e o tema trabalhado foi “Construindo brinquedos e brincadeiras nas atividades de alfabetização, leitura, escrita e produção de texto”.

O Projeto “JOGAFRICANDO: o jogo e a arte em prol da alfabetização, numeramento e produção artístico-textual” teve como objetivo contribuir para o processo de ensino-aprendizagem utilizando-se de jogos e recursos audiovisuais que revelam a importância do aprender brincando. Atendendo a lei 10.639/2003, essa inserção na cultura afro-brasileira contribuiu para a alfabetização e o trabalho dinâmico com as crianças, uma vez que elas foram participantes na produção dos tabuleiros, estimulando o raciocínio lógico e construindo uma experiência baseada no conhecimento de novas culturas.

## **2 Fundamentação teórica**

Nossa pesquisa foi orientada pela concepção histórico-cultural sobre criança e sua relação com jogos, brinquedos e brincadeiras. Brincar e jogar são condições fundamentais para o desenvolvimento infantil e devem ser consideradas recursos valiosos até o final do ensino fundamental I, visto que amplia as possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo e socioemocional, viabilizando a circulação pela zona de desenvolvimento proximal (FRIEDMANN, 1995 p.54).

Nos jogos e brincadeiras as crianças elaboram hipóteses e experimentam estratégias que serão usadas em situações futuras. A ludoeducação é uma tendência que vem ganhando força e está relacionada a transformar a maioria das atividades em brincadeiras usando técnicas da gamificação, por exemplo (CORDAZZO, 2007).

“Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (ALVES apud CORDAZZO, 2007 p.97)

Destacamos a relação entre brincadeiras e cultura, de modo que não deve ser ignorada, sobretudo em um projeto desenvolvido a partir da história e cultura afro-brasileira como pano de fundo (ALVES, 2003). Segundo Vygotsky, o desenvolvimento das funções psicológicas superiores é mediado pela cultura (apud CASTORINA, 1990).

Piaget (apud COLHANTE) defende a importância do brincar em todos os períodos do desenvolvimento infantil, já que por meio das brincadeiras as crianças assimilam, acomodam e têm a possibilidade de interferirem na realidade. Para o autor, o desenvolvimento operatório e o funcionamento cognitivo geral são colocados em primeiro lugar, a criança aprende porque se desenvolve e cada fase é preparatória para as fases seguintes (LERNER apud CASTORINA, 1990).

De acordo com a teoria de Piaget, as crianças do Ensino Fundamental I estariam na transição da fase pré-operatória (até 6 anos de idade) para a fase operatório-concreta (dos 7 aos 11 anos), momento em que elas começariam a realizar operações lógicas com suporte de materiais, iniciando a interiorização de ações reversivas por meio das experiências que ocorrem no aqui e no agora (CASTORINA, 1990).

Os jogos de regras, a partir dos 6 anos de idade, têm valor na coordenação do “como” nos jogos de exercícios e do “porquê” nos jogos simbólicos, herdando deste último a ideia de que as regras são instruções que o proponente do jogo apresenta e que os jogadores aceitam. Diferencia-se na assimilação que é recíproca, conferindo um caráter coletivo ao jogo, onde só é possível continuar jogando com a participação de outro jogador. Os jogos de regras proporcionam o desenvolvimento de habilidades como a de antecipar, traçar estratégias, concentração, rapidez e boa memória sem abrir mão da ludicidade que continua sendo necessária (MACEDO, 1995).

Para este trabalho selecionamos o jogo de regras originário da cultura dos povos africanos chamado Mancala, que pode ser jogado com crianças a partir dos 6 anos de idade, oportunizando desenvolvimento e ampliação de habilidades necessárias para o letramento e numeramento dos jogadores.

A Matemática é uma linguagem que pode e deve ser lida e compreendida, permitindo cenários de investigação e significação. Considerando, portanto, a alfabetização matemática como fenômeno que trata da compreensão, da interpretação e da comunicação dos conteúdos matemáticos ensinados na escola, tidos como iniciais para a construção do conhecimento matemático (DANILUK 2002, p. 20).

Em 2003, o governo brasileiro sancionou a Lei nº 10.639/2003 alterando os dispositivos da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação nacional (Lei 9394/1996) estabelecendo a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura afro-brasileira nas instituições escolares.

Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira.  
§ 2º Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileira (BRASIL, 2003).

Reforçando a temática, em 2008, a Lei nº 11.645/2008 trouxe a implantação do ensino da cultura e história indígena garantindo uma ressignificação e valorização cultural das matrizes africanas e indígenas, que formam a diversidade cultural brasileira, sendo assim, a escola passa a ser um espaço privilegiado para a luta contra qualquer forma de discriminação.

Com a lei 10639/2003 a escola aparece como locus privilegiado para agenciar alterações nessa realidade, e é dela a empreitada de acolher, conhecer e valorizar outros vínculos históricos e culturais, refazendo repertórios cristalizados em seus currículos e projetos pedagógicos e nas relações estabelecidas no ambiente escolar,

promovendo uma educação de qualidade para todas as pessoas (SOUZA & CROSO (2007, p. 21).

As leis determinam que todas as disciplinas abordem as temáticas acima epigrafadas. Na matemática é possível produzir conhecimento por meio lúdico, estabelecer ações afirmativas de reconhecimento e valorização do patrimônio histórico-cultural afro-brasileiro e contribuir para a formação de cidadãos que valorizem todas as raças que integram a sociedade garantindo a igualdade de direitos.

O resgate da memória coletiva e da história da comunidade negra não interessa apenas aos alunos de ascendência negra. [...] Ela pertence a todos, tendo em vista que a cultura da qual nos alimentamos diariamente é fruto de todos os segmentos étnicos que, apesar das condições desiguais nas quais se desenvolvem, contribuíram cada um de seu modo na formação da riqueza econômica e social e da identidade nacional (MUNANGA, 2005, p. 16).

### 3 Metodologia

Delineamos o projeto contemplando os três primeiros anos do ensino fundamental de forma interdisciplinar. A natureza desta pesquisa é teórica, qualitativa, reconstrutiva de ideias e conceitos, não implicando intervenção na realidade, mas criando condições para fazê-la.

De acordo com a concepção de Lerner, 2002 (apud Barretti), integramos Português, Matemática e Artes, ressaltando a importância da cultura africana na formação da sociedade brasileira, utilizando seus elementos como ferramentas no processo de alfabetização.

Investindo no espaço como um terceiro educador, orientador da criança no interagir (IAVELBERG, 2019) preparamos uma mostra itinerante com imagens das culturas Africana e Afro-Brasileira, também projetamos vídeos (documentários), além da audição de músicas da diáspora africana como samba, congo, ciranda, maracatu, cantigas, rap, soul, funk, blues, jazz e pontos de candomblé.

Organizamos as imagens em corredores, simulando o espaço de um museu, as músicas e os vídeos foram disponibilizados nas pontas dos corredores, através dos aparelhos eletrônicos. Por ser itinerante, a mostra foi utilizada em todos os momentos das atividades práticas, desde a oficina de orientação dos professores uma contação de história sobre o jogo, uma oficina de fabricação de tabuleiros e um dia para jogar.

Houve tempo e oportunidade para os alunos observarem fotos, vídeos, ouvir músicas, conversarem com os colegas sobre suas preferências e esclarecerem suas dúvidas e curiosidades com a equipe do projeto; o espaço foi pensado para proporcionar vivência e diversão!

A Oficina de orientação dos professores foi organizada para dividirmos com os profissionais da educação regras de como jogar, os benefícios da utilização deste jogo como

promotor de aprendizagem, como desenvolver o raciocínio nos processos de contagem de forma lúdica e como podemos integrar outras disciplinas ao trabalhar a história e a cultura africana nos mais diferentes aspectos, criando novos espaços de alimentação cultural e contexto significativo para experimentação.

Fizemos também uma roda de conversa com os alunos, para identificarmos seus conhecimentos prévios, desenvolvemos a contação de história desde o primeiro registro do jogo, passando pelas transformações até os dias atuais, a origem da palavra Mancala e os diversos significados deste jogo para as tribos.

Para contar a história do jogo, utilizamos uma boneca negra, do tipo mamulengo, trechos de músicas e imagens apresentadas à medida que a conversa foi acontecendo.

Na fabricação dos tabuleiros utilizamos materiais de largo alcance, o que contribuiu com o tema sustentabilidade na comunidade escolar, tintas coloridas, cola e sementes. Nosso objetivo foi que as crianças tivessem satisfação emocional ao elaborar um brinquedo com as próprias mãos e usassem a criatividade para pintar e produzir os tabuleiros motivados e inspirados pela mostra.

Por fim, realizamos um dia de interação para jogar Mancala utilizando os tabuleiros confeccionados pelos alunos. Nesse dia, apresentamos as regras e jogamos com eles, despertando a motivação, a linguagem comunicativa, a concentração, o raciocínio lógico, englobando diferentes áreas do conhecimento e finalizamos dialogando com os pequenos sobre o que eles aprenderam durante o projeto.

Pensando em validar a metodologia da confecção dos tabuleiros do Mancala separamos materiais como caixas de papelão e de ovos, fita adesiva, cola, tinta, pincéis, embalagens de isopor, pequenos potes, cordão de algodão e grãos de feijão. Também recorremos ao uso do aplicativo do jogo Mancala para jogarmos

Durante a confecção dos tabuleiros as crianças se mostraram atentas à quantidade de “calas” necessárias, por meio de tentativa e erro e foram experimentando os materiais. Chegamos à conclusão que a caixa de ovos era muito boa, mas que não dispunha da quantidade de “calas” que eram precisas; então, as crianças decidiram usar uma segunda caixa de ovos, recortando as partes que seriam coladas à lateral. Foi bem desafiador para elas esperarem a cola secar e partirem para a decoração. Recomendamos que a decoração seja feita antes da colagem.

#### **4 Resultados e Discussão**

O projeto intitulado “Jogoafriando: o jogo e a arte em prol da alfabetização numeramento e produção artístico textual” obteve uma grande aceitação porque a escola já realizou trabalhos com questões voltadas para a cultura afro-brasileira.

De acordo com nossas análises, o jogo é capaz de ampliar o repertório lúdico das crianças e despertar nelas o desejo de produzir narrativa própria sobre o que aprenderam e as experiências vividas.

Em suma, as crianças precisaram analisar o tabuleiro para decidir qual era a melhor jogada e surgiram perguntas acerca da jogabilidade. Elas passaram a fazer antecipações e traçar estratégias mais elaboradas a cada nova jogada. Verificamos, a partir do relato das crianças, que o jogo é um excelente ponto de partida para os processos de alfabetização e numeramento das crianças nos anos iniciais.

## **5 Considerações Finais**

A escolha pelo Mancala foi pautada na possibilidade de debater acerca das questões histórico-culturais do continente e do povo africano bem como da cultura Afro-Brasileira com abordagem interdisciplinar. Além de estimular a contagem, o jogo tem forte simbolismo das culturas africanas, com origem em comunidades agrícolas, e revela traços do coletivismo pois "para vencer, você nunca elimina completamente o adversário, ele não pode ficar sem sementes no seu tabuleiro" (NOVA ESCOLA, 2019). Os jogos do grupo Mancala e as músicas das culturas Afro-Brasileira e Africana têm características singulares, pois permitem aos profissionais da educação a oportunidade de trabalhar a história e a cultura da África nas aulas das disciplinas correlatas (Arte e História) e, sobretudo, de Matemática, quando consideramos que o aprendizado também ocorre nas nuances da numeração. E, quando bem aplicados e com propósitos mais precisos, são ferramentas que contribuem, de modo significativo e diferenciado, para a alfabetização em conteúdos variados.

Neste contexto, o Projeto foi desenvolvido entre várias disciplinas, ou seja, a interdisciplinaridade é a tônica dominante para difusão de tais culturas sob o prisma das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008. Nos tópicos específicos, descreveremos alguns aspectos das músicas e jogo de tabuleiro, momento em que trouxemos uma proposta da sua utilização nas aulas de Matemática, de um modo geral e, para o 3º ano do Ensino Fundamental, em particular.

É imperioso que os alunos entendam que a matemática está muito além de decifrar símbolos e números; é preciso compreender os processos para o sucesso na alfabetização matemática, realizar a leitura da linguagem e entender os símbolos que a compõem.

A proposta da atividade é proporcionar uma aprendizagem lúdica e dinâmica, centrada na interação entre os partícipes, utilizando princípios e modo de ensino da cultura Afro como uso da oralidade e reuniões em roda enquanto estes constroem seus próprios tabuleiros, momento propício para exploração da imaginação, musicalidade e diversão.

## Referências

ALVES, A.M.P., GNOATO G., **O brincar e a cultura – jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960**. Psicologia em Estudo. Maringá, v. 8, n. 1, p. 111-117, jan./jun. 2003.

BARRETTI, M.C [Espaço como terceiro educador] In: **Dimensões Curriculares Do Ensino Das Artes Visuais E Da Música Na Educação Infantil - Aula 05 - Arte e Música na Educação Infantil: Fundamentos e Práticas**. Produção: Universidade Virtual do Estado de São Paulo. São Paulo: Univesp TV, 2019 11'56". Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=jFRUf7QcXr4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=jFRUf7QcXr4&feature=emb_logo)>. Acesso em: 19/04/2020.

BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM. **Educação é Base**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/art>>. Acesso em: 02 mai. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em 17/04/2020.

BRASIL. DCN - **Diretrizes Curriculares Nacionais para educação básica**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>>. Acesso em 17/04/2020.

CASTORINA, **J.A et Piaget Vigotsky Novas Contribuições para o Debate**. Ed Ática. São Paulo 1990.

COLHANTE C.C, BARREIRO I.M. de F., PRATTA N., VASCONCELOS M.S.,

CORDAZZO S.T.D., VIEIRA M.L., **Estudos e pesquisas em psicologia**. UERJ ano 7, n. 1, p.92, 2007.

DANYLUK, Ocsana. **Alfabetização matemática: as primeiras manifestações da escrita infantil**. 2ª edição. Porto Alegre: Ediupf, 2002. 240p.

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appon.mancala&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appon.mancala&hl=pt_BR)

IAVELBERG, R. **Da arte-educação modernista à pós-modernista: fluxos**. 2015. 258 fls. Tese (Livre-docência) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível na plataforma da Univesp<<https://cursos.univesp.br/courses/2918/modules/items/226894>>. Acesso em: 23/04/2020.

MACEDO L., *Os jogos e sua importância na escola*. Caderno de pesquisa do Instituto de Psicologia da USP n.93 p.5-10, 1995.

SOARES, W. *Quando os especialistas pararem de gritar uns com os outros, o problema da alfabetização estará resolvido*. Revista Nova Escola, mar.2017 Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4850/alfabetizacao-polemicas-metodo-fonico-idade-certa> Acesso em 11/03/2020.

UNIVERSIDADE VIRTUAL DO ESTADO DE SÃO PAULO. *As dimensões curriculares na perspectiva da arte/educação contemporânea*. Disponível na plataforma da Univesp <[https://cursos.univesp.br/courses/2918/pages/texto-base-as-dimensoes-curriculares-na-perspectiva-da-arte-slash-educacao-contemporanea?module\\_item\\_id=226836](https://cursos.univesp.br/courses/2918/pages/texto-base-as-dimensoes-curriculares-na-perspectiva-da-arte-slash-educacao-contemporanea?module_item_id=226836)>. Acesso em: 23/04/2020.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.