



Prezadas(os) professoras(es)/coordenadoras(es) de Matemática da Rede Municipal de Ensino do Recife,

Neste formativo, abordaremos o tema "ETNOMATEMÁTICA CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS AFRICANOS NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA", contamos com a colaboração de todas(os) na discussão de propostas voltadas para promover o ensino e a aprendizagem nas aulas de Matemática a partir dos direitos de aprendizagem estabelecidos nas Matrizes Curriculares da Rede Municipal de Ensino do Recife.

Bons estudos!





POLÍTICA DE ENSINO DA RMR

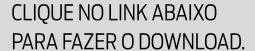












http://www.recife.pe.gov.br/efa erpaulofreire/politica-de-ensino





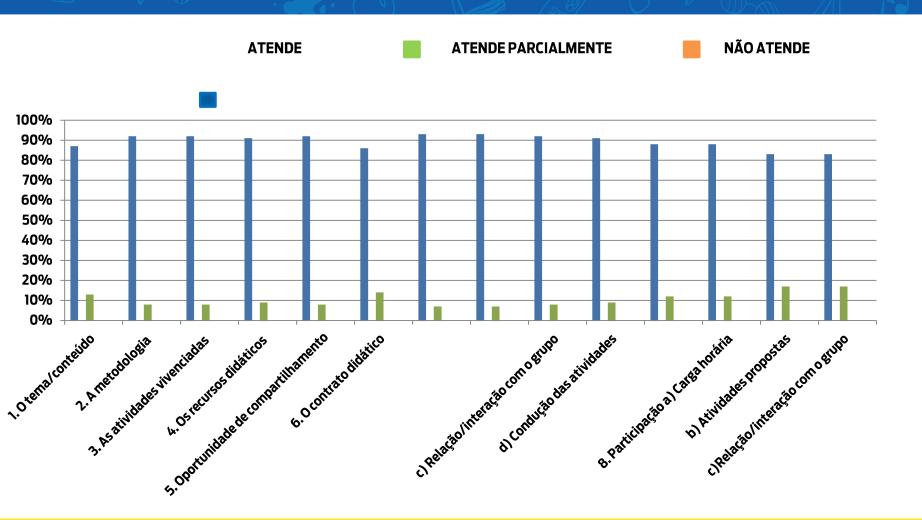








DEVOLUTIVA DAS AVALIAÇÕES EJA-FASE 1







DIVULGAÇÃO





<u>https://apice.febrace.org.br/</u> - Plataforma de Aprendizagem Interativa em Ciências e Engenharia - APICE para apoiar o aprendizado em ciências, por meio do desenvolvimento de projetos investigativos e da apresentação de projetos em feiras e mostras científicas.

REALIZAÇÃO:





OBJETIVO DO ENCONTRO

Propor atividades lúdicas para o letramento matemático, numa abordagem de construção do conhecimento, para além de regras e teorias.



ACOLHIMENTO: DESENHANDO O SONA

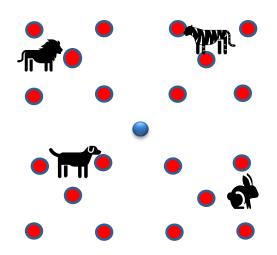
- Um conto da cultura Tchokwe (povo do nordeste e leste de Angola – África) será narrado.
- À medida que forem ouvindo a história cada dupla terá que contornar os pontos sem tirar a ponta da caneta do quadro (formando um circuito fechado em que o ponto inicial e final coincidem).
- Ao final da narrativa cada participante apresenta o seu desenho.





A HISTÓRIA DE SAMBALU: O COELHO





http://www.redeangola.info/multimedia/arte-de-contar-historias-em-desenhos/





A ORIGEM DO MUNDO NA PERSPECTIVA TCHOKWE

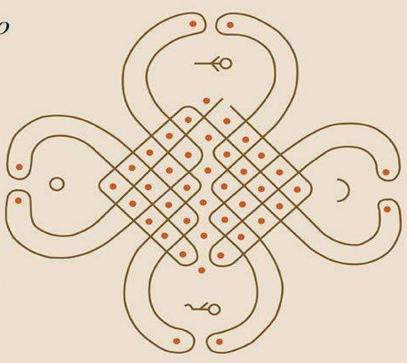
a história dos tchokwe para o princípio do mundo

Um dia o Sol foi visitar Deus. Deus deu uma galinha ao Sol e disse-lhe: "Volta de manhă antes de te ires embora." De manhă, a galinha cacarejou e acordou o Sol. Quando o Sol foi ter com Deus, este disse-lhe: "Não comeste a galinha que te dei para o jantar. Podes ficar com ela mas tens de a trazer aqui todos os dias." É por isso que o Sol dá a volta à terra e se levanta todas as manhãs.

A Lua também foi visitar Deus e recebeu uma galinha. De manhã, a galinha cacarejou e acordou a Lua. Mais uma vez Deus disse: "Não comeste a galinha que te dei para o jantar. Podes ficar com ela mas tens de voltar aqui a cada 28 dias." É por isso que os ciclos da Lua demoram 28 dias.

O Homem também foi visitar Deus e deram-lhe uma galinha. Mas o Homem estava com fome, depois de uma jornada tão longa e comeu parte da galinha ao jantar. Na manhã seguinte, o Sol já ia alto no céu quando o Homem acordou, comeu o resto da galinha e apressou-se a visitar Deus. Deus disse: "Não ouvi a galinha a cacarejar esta manhã." O Homem respondeu temerosamente: "Estava com tanta fome que a comi." "Não faz mal", disse Deus, "mas ouve: sabes que o Sol e a Lua estiveram aqui e nenhum deles matou a galinha que lhes dei. É por isso que nunca morrerão. Mas tu mataste a tua e como tal tens de morrer como ela. Mas quando morreres vais ter de voltar aqui."

E assim aconteceu.



A figura acima é Deus, à esquerda o Sol, à direita a Lua e em baixo o Homem. O lusona representa o caminho de Deus.

http://www.redeangola.info/multimedia/arte-de-contar-historias-em-desenhos/





ARTICULAÇÃO COM A POLÍTICA DE ENSINO

DIREITO DE APRENDIZAGEM

> Utilizar. habitualmente. procedimentos de cálculo mental e (técnicas cálculo escrito operatórias), selecionando as formas mais adequadas para realizar o cálculo em função do contexto, dos números e das operações, envolvidas em situações diversas, relacionadas vida à cotidiana, aplicando noções matemáticas e procedimentos de resolução de problemas individual e coletivamente.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Módulos I, II e III (3º e 4º bimestre) Eixo: Números e Operações

- ➤ Representar, simbolicamente, adições e subtrações e elaborar problemas em linguagem verbal, utilizando essas representações, sem explorar o algoritmo formal.
- ➤ Representar simbolicamente a multiplicação com fatores de um algarismo ou com um dos fatores com dois algarismos, e outro com um algarismo, sem explorar o algoritmo formal.





PAUTA

- № 1º MOMENTO
- Acolhimento: Desafio sona
- Retomada: Reflexões sobre a prática pedagógica
- Reflexões acerca do Letramento matemático e Etnomatemática
- Exibição do vídeo: Geometria Sona: técnicas matemáticas do continente africano
- Resolução de problemas: Construção dos desenhos sona

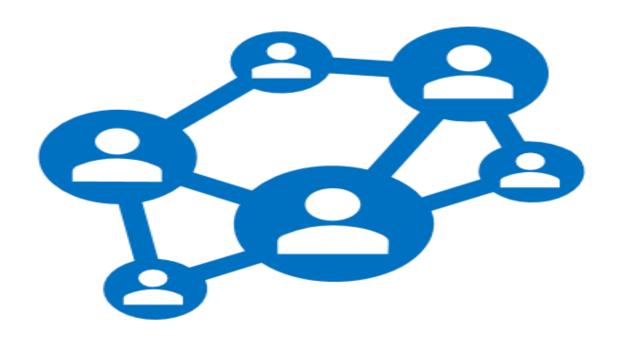
- ≥ 2º MOMENTO
- Apresentação das características e regras do mancala colhe três
- Vivência coletiva do jogo Mancala colhe três
- Reflexões acerca das finalidades didáticas do jogo
- Considerações finais
- Avaliação do encontro





RETOMADA DO ENCONTRO ANTERIOR

SOCIALIZAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS



https://www.google.com/search?q=imagem&oq=imagem&aqs









LETRAMENTO MATEMÁTICO

A(o) estudante da EJA – Fase I é letrado matematicamente?

ETNOMATEMÁTICA Qual o papel da(o) professora(o) neste movimento da Educação Matemática?

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA...





ETNO

TICA

MATEMÁ

Há várias maneiras, técnicas, habilidades de explicar, entender, de lidar e de conviver com distintos contextos naturais e socioculturais da realidade.

Ubitaratam D'Ambrósio (2011, 111)

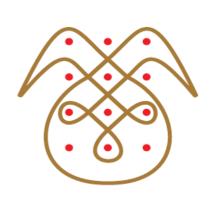


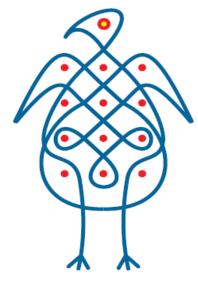


DESENHOS (LU)SONA – construindo com 6, 8 ou 12 pontos

Construção do galo







Rede de pontos

Uma das três linhas

Conclusão do desenho

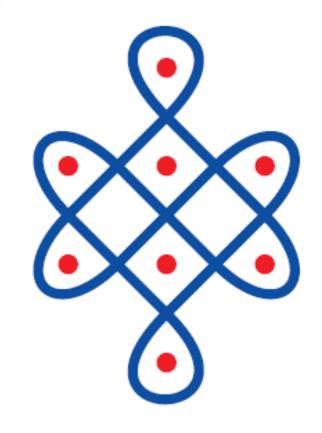
Vamos desenhar?





Geometria Sona: técnicas matemáticas do continente africano

Mwana Afrika Oficina Cultural

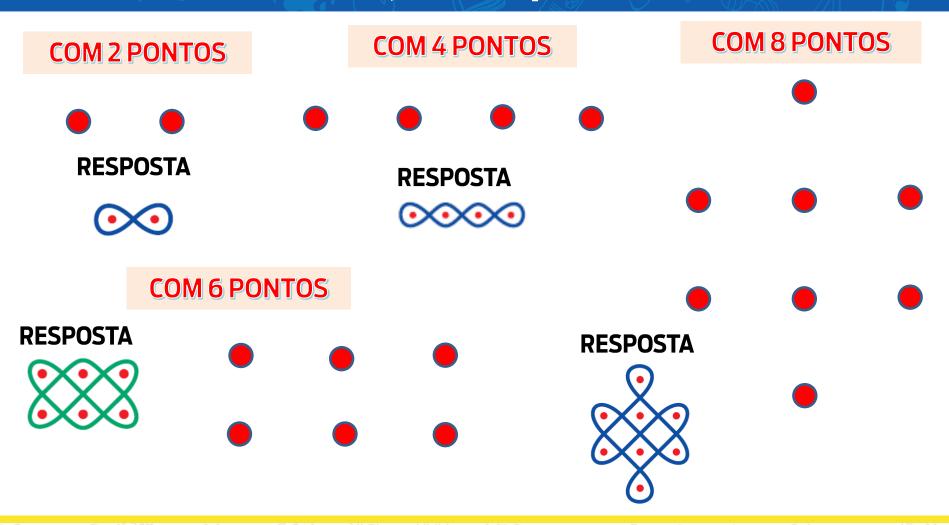


https://www.youtube.com/watch?v=HQYdqv8oGWQ





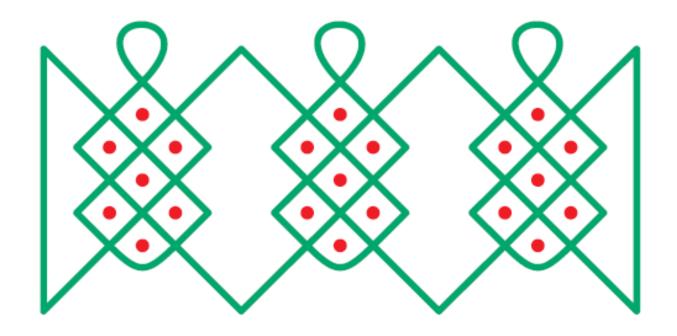
RESOLUÇÃO DE DESAFIOS DESENHOS (LU)SONA – construindo com 6, 8 ou 12 pontos







PADRÕES E REGULARIDADES NO SONA







MANKALA OURI / KHALA

Mankala é uma palavra árabe e que significa transferir. É jogado há milhares de anos nos países africanos, no Sri Lanka, na Ásia Central e nos países de língua árabe. A dinâmica do jogo baseiase no processo de colheita e semeadura. Ou seja, simula a transferência de quantidades de sementes entre diferentes covas.









CARACTERÍSTICAS:

- É uma adaptação com finalidades educacionais da mankala ouri.
- É um jogo de estratégia.
- Possui regras mais simples que a versão original;
- Para deixar o jogo mais rápido, decidiu-se fazer a Mankala com menos covas e colocar menos sementes para o jogo não ficar enfadonho.
- Alterou-se o número de covas e a quantidade de jogadores (2 a 4);
- Foram inseridas cores nas covas para facilitar a redistribuição das sementes.
- As setas servem para indicar o sentido das jogadas.





MANKALA COLHE TRÊS

MATERIAL

- Um Tabuleiro com cinco covas dispostas de forma circular, como mostra a figura;
- Tabuleiro
- > 25 sementes (sementes, canudos cortados, botões,...)



OBJETIVO

Colher o maior número de sementes.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

QUAIS AS POTENCIALIDADES DAS PROPOSTAS APRESENTADAS NO ENCONTRO PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA NA EJA I?

Reprodução de desenhos SONA



Três aves kumbi

Mankala colhe três







MANKALA COLHE TRÊS

REGRAS:

- > O jogo inicia com todas as sementes dispostas no tabuleiro, sendo a quantidade de cinco sementes em cada cova.
- Os jogadores decidem, entre si, quem deverá iniciar o jogo e a sequência dos demais jogadores.
- Cada jogador, em sua vez, escolhe uma das covas, retira todas as sementes da cova, divide em partes iguais, e redistribui as partes entre as covas seguintes, em sentido horário até esgotar as covas retiradas.
- Sequência de uma jogada



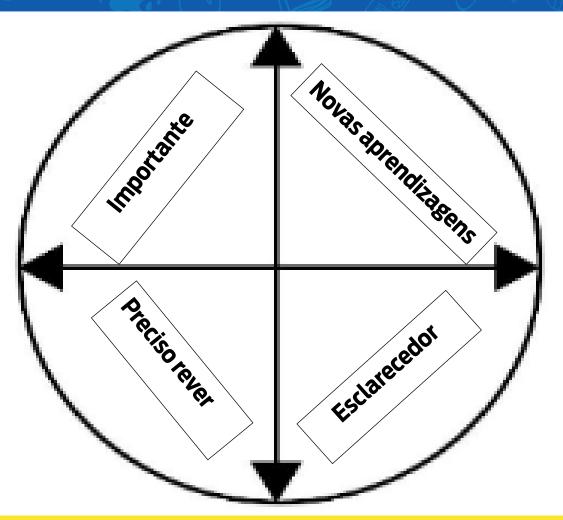
OBSERVAÇÕES:

- Não se inclui a cova na qual foram retiradas as sementes. A redistribuição inicia na cova seguinte;
- Ao redistribuir, não se pulam covas;
- Podem-se passar todas as sementes para a próxima cova, considerando o número de partes um;





SISTEMATIZAÇÃO DO ENCONTRO QUE IDEIAS VOCÊ IRÁ LEVAR PARA A PRÁTICA?







E PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

Experienciar com as(os) estudantes as atividades propostas no encontro formativo.





AVALIAÇÃO DO ENCONTRO

LINK DE ACESSO AO FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO:

https://forms.gle/EwTDxsk572FEQzS79

MUITO OBRIGADA!

Nós reencontraremos em setembro





REFERÊNCIAS

D'AMBROSIO, U. Educação Matemática: Da Teoria à Prática. São Paulo: Papirus, 2011.

GERDES, P. **Geometria Sona de Angola**. Volume 3. ISTEG. Moçambique: Boane, 2014.

_____. Recreações Geométricas da África. Problemas e Soluções. ISTEG.

Moçambique: Boane, 2012.

GITIRANA, V. et. Al. **Jogos com Sucata na Educação Matemática**. Projeto Rede. UFPE: Núcleo de Matemática. Recife, 2012.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com Jogos e Situações Problema**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

SITE

https://www.youtube.com/watch?v=HQYdqv8oGWQ









"A pessoa conscientizada tem uma compreensão diferente da história e de seu papel. Recusa acomodar-se, mobiliza-se, organiza-se para o mundo" (Paulo Freire)

PREFEITURA DO RECIFE
Secretaria de Educação
Diretoria Executiva de Gestão Pedagógica
Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire
Rua Real da Torre, 299, Madalena, Recife/PE - CEP: 50.610-000
Tel: 81 3355-5851/ 3355-5856
http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire