

The background is a vibrant yellow, decorated with various hand-drawn patterns and symbols in red, blue, and black. At the top left, there are red zig-zag patterns. To the right, a white sun with rays is drawn. Below the sun, a blue wavy line with dots is visible. In the center, the text 'PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO:' is written in bold black letters. Below this, the main title 'UM DIÁLOGO COM A CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA' is written in white, bold, uppercase letters on a blue brushstroke background. At the bottom, there are more patterns, including a black mask with red and white details on the left, and various geometric shapes like triangles and circles in red and blue on the right.

**PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO:**

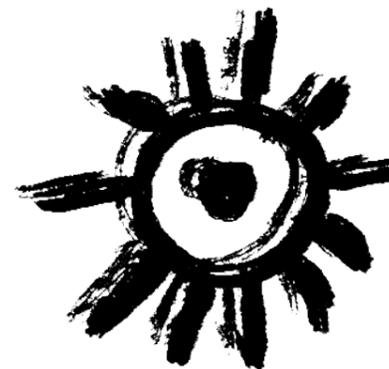
**UM DIÁLOGO COM  
A CULTURA AFRICANA  
E AFRO-BRASILEIRA**

Rocha, Suzi Dornelas e Silva

Planejamento pedagógico : um diálogo com a cultura africana e afro-brasileira / Suzi Dornelas e Silva Rocha ; orientadora: Andresa de Souza Ugaya. – Bauru : UNESP, 2020  
68 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das exigências do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru

1. Processos Educativos. 2. Educação das Relações Étnico-Raciais. 3. Cultura Africana e Afro-Brasileira. 4. Educação Física Escolar. I. Ugaya, Andresa de Souza. II. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. III. Título.



## REALIZAÇÃO

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho /  
Faculdade de Ciências – UNESP/FC

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional  
em Educação Física em Rede Nacional – PROEF

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal  
de Nível Superior – CAPES



## SUPERVISÃO GERAL

Profª. Drª. Andresa de Souza Ugaya

## REALIZAÇÃO

Profª. Ms. Suzi Dornelas e Silva Rocha

## ILUSTRAÇÕES

Paulo Teixeira

## SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	4
2. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1.....	6
3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2.....	7
4. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3.....	8
5. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4.....	11
6. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5.....	13
7. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 6.....	15
9. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 7.....	17
10. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 8.....	19
11. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9.....	21
12. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 10.....	23
13. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 11.....	25
14. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 12.....	27
15. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 13.....	29
16. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 14.....	31
17. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 15.....	33
18. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 16.....	45
19. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 17.....	47
20. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 18.....	49
21. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 19.....	54
22. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 20.....	55
23. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	58
REFERÊNCIAS.....	59

Caro/a educador/a

Este material didático é fruto da pesquisa intitulada “Viajando pela Cultura Africana e Afro-brasileira: Relações Étnico-Raciais na Educação Física”<sup>1</sup> que teve como propósito apresentar um repertório de conteúdos de matriz africana nas aulas de Educação Física para uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, que envolvesse jogos, brincadeiras e danças como unidades temáticas principais e, a partir disso, identificar e compreender os frutos desses processos educativos. Diante dessa premissa, foi desenvolvido um planejamento pedagógico que abordasse tais conteúdos partindo dos interesses e curiosidades dos/as estudantes perante a história e cultura africana e afro-brasileira, identificados nos dados coletados e analisados do questionário inicial.

Por se tratar de um planejamento flexível, durante todo o processo, foram realizadas alterações e adaptações de acordo com as novas necessidades e curiosidades que eram identificadas pela pesquisadora.

Acreditamos que, embora a Educação para as Relações Étnico-Raciais tenha tido um maior destaque nos últimos anos por meio das políticas públicas, documentos orientadores, currículos e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), percebemos que ainda existem fragilidades quanto à sua aplicabilidade e efetivação nos pátios escolares. Com isso, vamos ao encontro das palavras de Brandão (2010):

O passado de “esquecimento” da importância de africanos e afro-brasileiros, a denegação sistemática da existência de discriminação racial e a ideia de nação mestiça criam, ainda, resistências à abordagem da temática das relações étnico-raciais, que surgem não só nas salas de aula, mas também na comunidade escolar e até mesmo além dos muros da escola (BRANDÃO, 2010, p. 5).

<sup>1</sup> Pesquisa desenvolvida no primeiro semestre de 2019, em uma Escola Estadual de Ensino Fundamental I da cidade de Bauru, como um dos requisitos do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da UNESP – Bauru.

A fim de contribuir com possibilidades na aplicabilidade de conteúdos de matriz africana no contexto escolar, apresentamos o planejamento pedagógico desenvolvido para tal pesquisa, com a intenção de colaborar e estimular profissionais do âmbito educacional na inclusão da história e cultura africana e afro-brasileira. Pretende-se também, estimular o diálogo entre os componentes curriculares para que possam trabalhar com essa perspectiva de forma integrada com diversos objetos de conhecimentos e contribuir para uma aprendizagem intercultural significativa.

O planejamento pedagógico foi aplicado ao longo de um semestre letivo (1º e 2º bimestre) nas aulas regulares de Educação Física de uma turma 5º ano do Ensino Fundamental. Cada aula teve a duração de 50 minutos e todos os 43 encontros foram registrados no diário de campo da pesquisadora. Como esse planejamento foi desenvolvido no formato de projeto, sugerimos a proposta de um festival temático como finalização do processo e sua celebração.

Esse planejamento pedagógico não objetiva servir de cartilha ou manual para o/a educador/a no desenvolvimento desses conteúdos, mas sim, despertar possibilidades para sua inclusão com base em uma ação bem-sucedida. Todavia, o educador/a poderá ressignificar a proposta conforme a realidade do seu contexto.

Convidamos, você, a embarcar junto conosco nesta fantástica viagem pela África. Vamos conhecer o continente passando pela África do Sul, Nigéria, Guiné-Bissau, República Democrática do Congo, Tanzânia, Senegal, Moçambique e conhecer as suas influências na cultura brasileira por meio de jogos, brincadeiras e danças. Ao final, iremos propor um festival temático com o intuito de apresentar tudo que foi aprendido e construído ao longo de um semestre.

Vamos embarcar?

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA I

**TEMA:** Viagem pela África.

**OBJETIVO:** Apresentar a proposta e investigar os conhecimentos prévios dos/as estudantes.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Sugerimos iniciar com um diálogo sobre conhecimentos oriundos das culturas africanas e afro-brasileira. Em roda de conversa, perguntar aos/as estudantes sobre experiências anteriores, caso já tenham tido contato com essas culturas ou sugerir que falem palavras ou frases sobre o continente africano. Em seguida, apresentar a proposta que será realizada ao longo das próximas aulas, bimestre ou semestre sobre conteúdos de matriz africana nas aulas. Pergunte a eles/as se aceitam fazer esta viagem pela África.

**DICA:** Você pode utilizar um gravador de voz para registrar as aulas e transcrever em um diário de campo suas percepções como forma de avaliação e reflexão sobre suas aulas. Outra sugestão, seria articular as ações pedagógicas com educadores/as de outros componentes curriculares, integrando os conteúdos trabalhados nas aulas de Educação Física.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Roda de conversa, observação e registro em diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS:** Gravador de voz do smartphone.

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

**TEMA:** Quando eu viajei para a África.

**OBJETIVO:** Investigar os conhecimentos prévios dos/as estudantes em relação ao continente africano.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula, pátio ou quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Proponha a brincadeira de memória “Quando eu viajei para a África”, adaptação da brincadeira popular “Quando eu fui para Paris”. Solicitar aos/as estudantes que imaginem o que poderiam acontecer, conhecer, fazer, encontrar quando chegassem ao continente africano. Em uma sequência, cada estudante terá que falar a frase “Quando eu viajei para a África eu...” e, em seguida, dizer o que imaginou. Os/as próximos/as devem falar, em sequência, tudo que foi dito antes e depois incluir o que pensou. Dessa forma, segue a dinâmica da brincadeira até que alguém erre a sequência ou esqueça, saindo da brincadeira. Vence o/a último/a que conseguir repetir toda a sequência sem errar. Com essa atividade, é possível observar conhecimentos prévios significativos, como também estereótipos e pré-conceitos muito comuns no modo de ver a África. É importante que o/a educador/a dialogue com os/as estudantes acerca desses conceitos.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Observação e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS:** Gravador de voz do smartphone.

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

**TEMA:** Questionário inicial e caderno de registros.

**OBJETIVO:** Levantamento dos conhecimentos prévios, interesses e curiosidades dos/as estudantes sobre a África e propor um caderno de registros para os/as estudantes.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**DESENVOLVIMENTO:** Propor um questionário a fim de compreender os conhecimentos prévios dos/as estudantes, bem como seus interesses diante da história e cultura africana e afro-brasileira. Entregar para cada estudante um questionário impresso e as orientações para o preenchimento.

É importante mencionar que, apesar desta atividade ter caráter avaliativo, sugerimos explicar aos/as estudantes que se trata de um diagnóstico e que o mesmo servirá como base para o desenvolvimento do planejamento.

Uma sugestão é que tenham um caderno de registros, para que anotem suas percepções, aprendizados e sentimentos das aulas. Esse caderno pode ser solicitado a eles/as ou presenteado pelo/a educador/a e, posteriormente, pedir para que confeccionem uma capa com o tema “África”. Após isso, propomos também aos/as estudantes que façam um autorretrato e uma biografia nas primeiras folhas do caderno. Os demais registros podem ser realizados de forma voluntária, somente pede-se que utilizem linguagens e materiais variados para relatar suas percepções

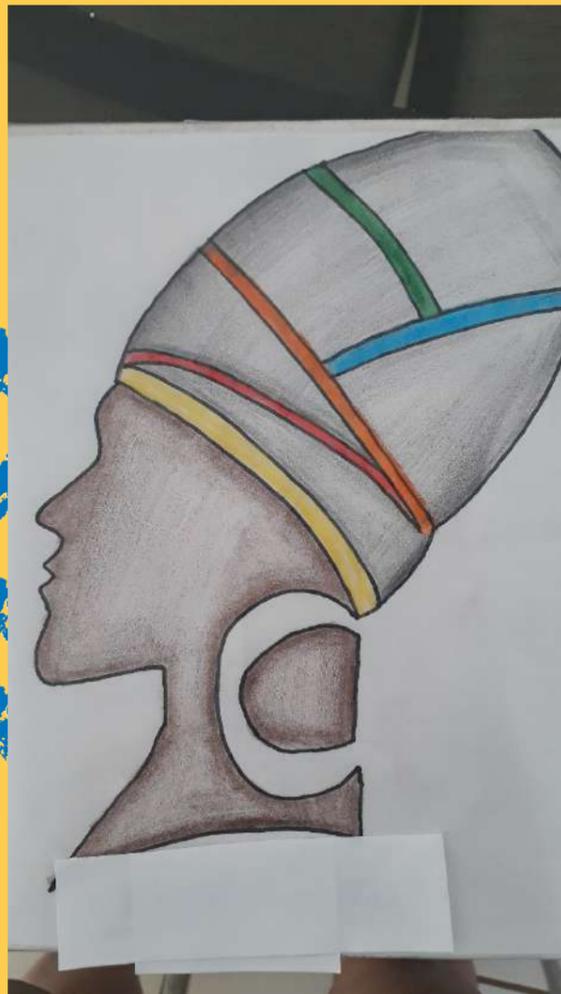
**DICA:** Pode sugerir pontos importantes para a autobiografia como: idade, onde mora, como é a família, o que gosta de fazer e brincar, etc.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Questionários impressos, gravador de voz do smartphone e cadernos de desenho tipo brochura.





Capas do caderno de registro dos/as estudantes



## QUESTIONÁRIO INICIAL

NOME: \_\_\_\_\_

1) COMO VOCÊ SE AUTODECLARA EM RELAÇÃO À COR/RAÇA:

( ) Branco      ( ) Pardo      ( ) Preto      ( ) Amarelo      ( ) Indígena

2) O QUE VOCÊ SABE SOBRE A HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA? ONDE E COM QUEM APRENDEU?

---

---

---

---

---

---

---

---

3) O QUE VOCÊ QUER APRENDER SOBRE A HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA?

---

---

---

---

---

---

---

---

4) VOCÊ FALA OU BRINCA SOBRE O QUE APRENDEU SOBRE HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA COM SUA FAMÍLIA E AMIGOS/AS FORA DA ESCOLA?

( ) Sim      ( ) Não

POR QUÊ?

---

---

---

---

---

---

---

---

# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

**TEMA:** Brincadeira Mamba (África do Sul).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Mamba, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**DESENVOLVIMENTO:** Para esta e as atividades seguintes, serão sugeridas vivências com base no livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), em que apresenta histórias de crianças de diversos países africanos ensinando brincadeiras populares da sua cultura. Dessa forma, a cada sequência será apresentada a história de um país diferente e em seguida a brincadeira para vivência.

Como será o primeiro contato com o livro, é relevante mostrar seus elementos como: capa, autor, ilustrador, biografias, entre outros.

O/a educador/a pode realizar a leitura da história ou solicitar aos/as estudantes. Sugerimos explicar a brincadeira e utilizar a lousa como auxílio e também apresentar elementos culturais, geográficos e históricos do país África do Sul.

Ressaltamos a possibilidade de alguns/mas estudantes apresentarem em seus imaginários a visão da África como um único país e não um continente com 54 países, por isso, se faz necessário dialogar sobre essa questão.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Nesta brincadeira, um/a participante é escolhido/a para ser a serpente. Os/as outros/as têm de fugir da cobra, mas não podem sair de um grande círculo desenhado no chão. Assim que a Mamba pega um dos fujões, este segura na mão daquele/a que desempenha o papel da cobra e passa a ser parte da cauda. A perseguição continua até todos formarem uma longa cauda.

Finalizada a brincadeira, pode-se formar, uma roda de conversa que trate sobre os aprendizados, sensações e atitudes percebidos em aula, e, reforçar sobre a semelhança do nome do país com o nome do continente africano.

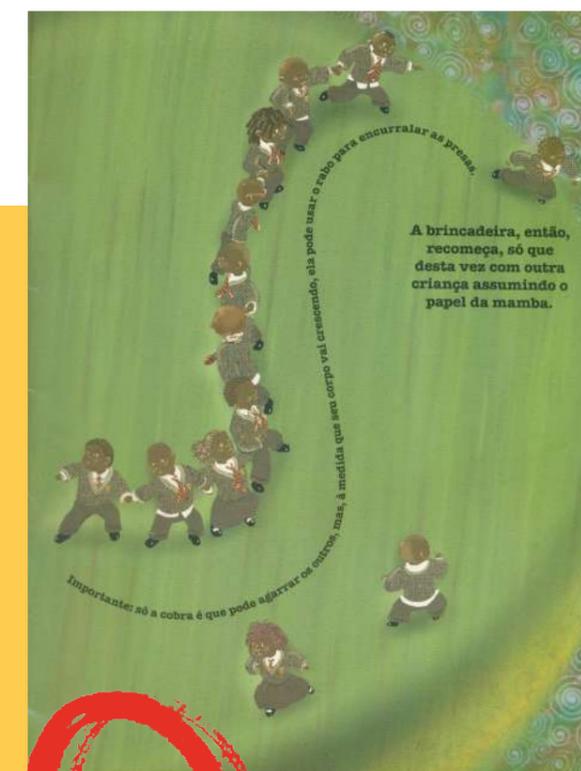
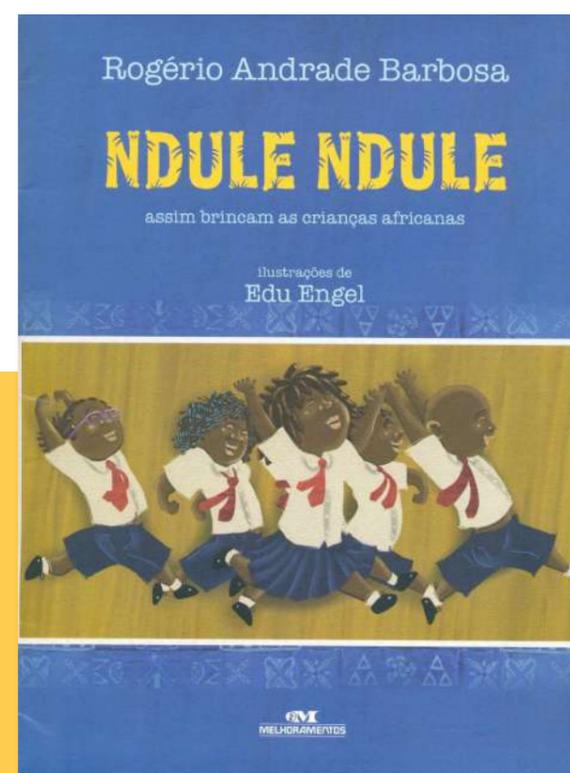
**DICA:** Pode ser colocado um mapa-múndi na parede para que em todas as aulas os/as estudantes possam identificar a localização do país estudado, assim como a aspectos geográficos como rios, mares e desertos. Por ser uma atividade de intenso contato, sugerimos uma discussão acerca do trabalho em equipe e o cuidado e zelo com o

próximo, prezando a segurança de todos/as. Outra sugestão, seria dialogar sobre as características do país em outros componentes curriculares como História, Geografia e Língua Portuguesa por meio de histórias africanas.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), lousa e giz.

Para ter mais informações sobre a África do Sul, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/%C3%81frica-do-Sul/482545>. Acesso em: 03 de fev. 2020.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5

**TEMA:** Brincadeira Gato e Rato – Kameshi Ne Mpuku (República Democrática do Congo).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Gato e Rato, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 a 2 aulas.

**DESENVOLVIMENTO:** É relevante iniciar a aula retomando os conhecimentos construídos na atividade anterior e perguntar se os/as estudantes estão anotando suas percepções no caderno de registros. Em seguida, realizar a leitura da história do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), como também a explicação da brincadeira e a apresentação de elementos históricos, geográficos e culturais sobre o país República Democrática do Congo, como: idiomas, localização, entre outros. Sugerir aos/as estudantes que identifiquem o país no mapa-múndi. No momento de descoberta dos países africanos, podem surgir questionamentos e descobertas como: “não sabia que Egito e Marrocos ficavam na África”; “quantos países têm na África”, neste caso, é importante que o/a educador/a esteja preparado/a para dialogar sobre a desconstrução desses estereótipos e apresentar informações fundamentadas.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Os/as participantes formam um círculo de mãos dadas e dois são escolhidos/as para serem os/as personagens. O que vai ser “o rato” posiciona-se, no meio do círculo, e o que representa “o gato” fica do lado de fora da roda. A brincadeira começa com o gato tentando agarrar o rato, que, por sua vez, tenta escapar ao redor do círculo ou por baixo dos braços dos/as colegas, entrando e saindo da roda. Quando o rato é pego, termina a rodada e outros/as participantes são escolhidos/as para desempenhar os papéis do gato e rato.

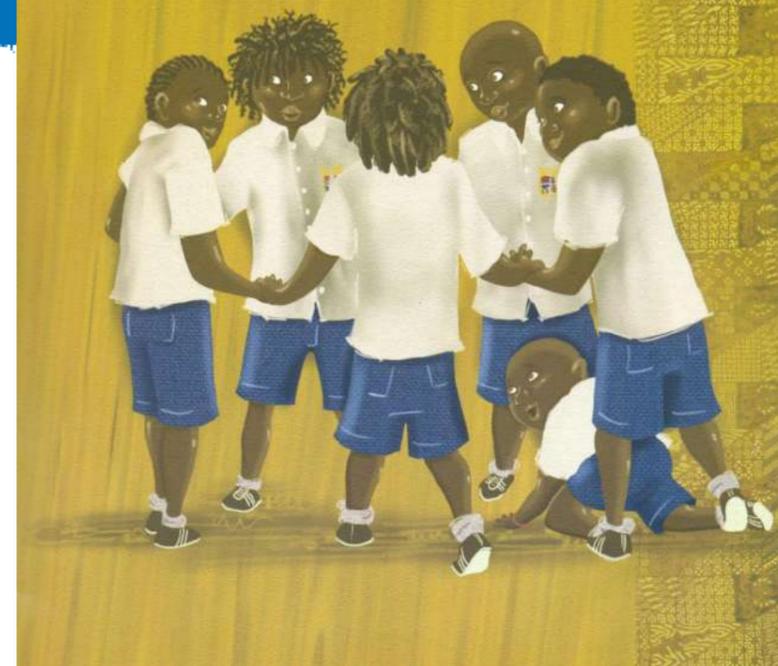
**DICA:** A vivência de todos/as participantes nessa atividade pode demandar tempo, por isso fica a sugestão de duas aulas para abordar todos esses aspectos e possibilitar um diálogo acerca das aprendizagens, sentimentos e valores.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi. Para ter mais informações sobre a República Democrática do Congo, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Rep%C3%BAblica-Democr%C3%A1tica-do-Congo/481038>. Acesso em: 03 fev. 2020.



A maneira de brincar é bem simples e deve ser bastante parecida com a de vocês no Quênia e, também, em outras partes do mundo.

É assim: eu e meus amigos, de mãos dadas, formamos uma roda. O que vai ser o rato se posiciona no meio do círculo. E o que representa o gato fica do lado de fora da roda.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 6

**TEMA:** Brincadeira Ambutan (Nigéria).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Ambutan, proporcionando o aprendizado de suas características e informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 a 2 aulas.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Para a realização desta atividade, pode ser combinado anteriormente que um/a ou mais estudantes fiquem responsáveis pelos materiais, sendo eles, areia e graveto. Apresentar a leitura da história no livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), logo depois, a explicação da brincadeira Ambutan, bem como seus elementos históricos, culturais, geográficos e a localização da Nigéria no mapa-múndi.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Forma-se um círculo com os/as participantes e no centro é feito um montinho de areia com um graveto fincado no meio. Posteriormente, cada participante simultaneamente tira um punhado de areia do monte, tomando cuidado para não derrubar o graveto. À medida que o monte vai diminuindo, a brincadeira vai ficando mais difícil. Aquele/a que deixar o galho cair, é eliminado/a. Dessa forma, o monte é refeito e recomeça a brincadeira até que sobre apenas um/a participante que será considerado/a vencedor/a. Após a brincadeira, pode ser proposta uma roda de conversa sobre os aprendizados, sensações e atitudes percebidos em aula.

**DICA:** Podem surgir curiosidades em relação a personalidades africanas ou afrodescendentes, neste caso, é primordial buscar fontes seguras para dialogar sobre o assunto, como também valorizar os conhecimentos prévios dos/as estudantes. Como essa atividade utiliza areia, é necessário combinar com os/as estudantes sobre o cuidado com o material e a limpeza do ambiente após a realização da brincadeira.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** 2 garrafas pet com areia, graveto, Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi.

Para ter mais informações sobre a Nigéria, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Nig%C3%A9ria/482049>. Acesso em: 03 fev. 2020.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 7

**TEMA:** Caminhos da África.

**OBJETIVO:** Conhecer o livro Caminhos da África (ASSUMPÇÃO, 2013) e por meio dele compreender o território africano e a criação dos mapas. Vivenciar o jogo de tabuleiro do próprio livro.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 a 2 aulas.

**LOCAL:** Sala de aula.

**DESENVOLVIMENTO:** Propor a leitura compartilhada do livro Caminhos da África (ASSUMPÇÃO, 2013), disponível nas escolas estaduais de Anos Iniciais do Ensino Fundamental por meio da Fundação para o Desenvolvimento Humano (FDE). Para isso, os/as estudantes podem ser organizados individualmente, em duplas ou grupos maiores, conforme a disponibilidade de livros. O livro relata o surgimento dos mapas, a importância do conhecimento ancestral, surgimento dos primeiros homens e mulheres e a distribuição dos territórios do continente africano. Ao final dele, o autor propõe um jogo de tabuleiro com perguntas sobre o conteúdo proposto em suas páginas, o que favorece a reflexão sobre o que foi lido. Para o jogo, os/as estudantes podem ser divididos em grupos maiores.

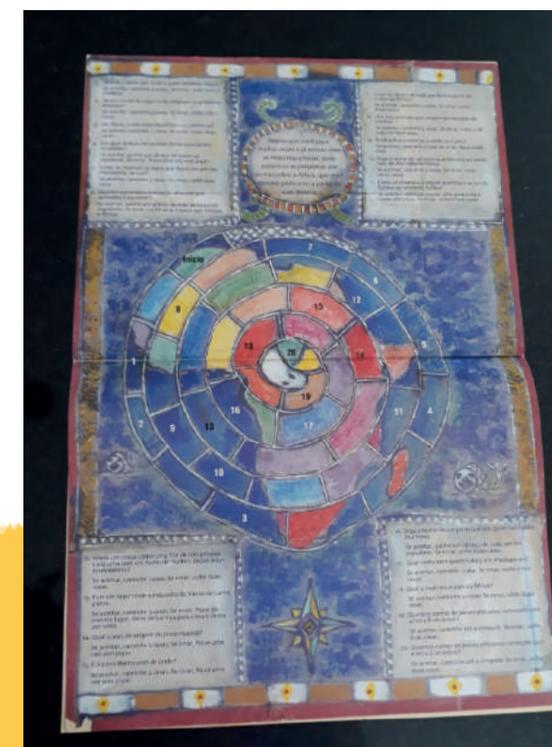
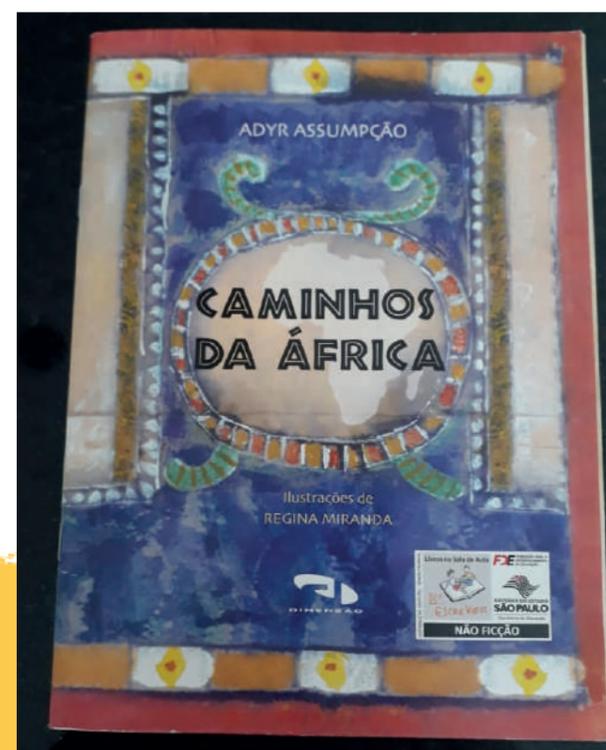
**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Este jogo tem como finalidade, identificar se os/as estudantes guardaram na memória o conteúdo do livro. Para tanto, pode ser usado o tabuleiro “Os caminhos da África” (ASSUMPÇÃO, 2013, p. 46-47), ou pegar duas folhas de sulfite e criá-lo, deixando o livro livre para fazer as consultas.

Comece pela casa início e jogue o dado, se cair na casa numerada, deverá seguir a instrução referente ao número. Vence o/a participante ou equipe que responder corretamente mais perguntas e chegar à casa final primeiro.

**DICA:** Essa atividade pode ser utilizada como estratégia para dias chuvosos. Uma opção seria confeccionar com os/as estudantes o próprio tabuleiro, peões e dados. Podem ser usados como peões sementes, pedacinhos de madeira ou pedras.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Observação e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Exemplares do Livro Caminhos da África (ASSUMPÇÃO, 2013), disponível em escolas estaduais de Anos Iniciais do Ensino Fundamental, gravador de voz do smartphone, dados e pinos.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 8

**TEMA:** Brincadeira Cão que rouba o osso – Ntsa e Wotswang Le Lesapo (Botsuana).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Cão que rouba o osso, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Propor a leitura da brincadeira Cão que rouba o osso – Ntsa e Wotswang Le Lesapo de Botsuana pelo livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011). Pode surgir a curiosidade dos/as estudantes em relação ao nome da brincadeira, neste caso, sugerimos utilizar a lousa para fazer o desenho da brincadeira e escrever o nome e seu significado, como também, comentar sobre os idiomas falados no país, o clima, localização no mapa-múndi, entre outros.

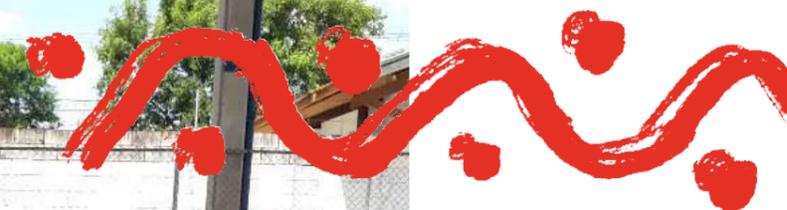
**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Para esta brincadeira são necessárias duas equipes que deverão ser enumeradas e alinhadas em um espaço aberto. Uma equipe será enumerada em ordem crescente e a outra em ordem decrescente. Cada participante é considerado/a um “ntsa” que significa cachorro. O jogo se inicia com as duas equipes posicionadas uma de frente para a outra com uma grande distância. Em seguida, o/a professora/a coloca o “lesapo” (osso) no centro entre as equipes e se afasta. Ao chamar um dos números, os/as participantes correspondentes a ele saem correndo para agarrar o osso. Marca-se um ponto para a equipe daquele/a que conseguir roubar o osso. Vence a equipe que tiver mais pontos.

**DICA:** O/a educador/a pode confeccionar o osso com os/as estudantes com materiais recicláveis ou utilizar um objeto que o represente. É possível que essa atividade seja relacionada a outras do contexto popular, diante disso, pode-se realizar vivências com essas variações.

**INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz, mapa-múndi e bola de borracha (adaptável).

Para ter mais informações sobre a Botsuana, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Botsuana/480832>. Acesso em: 03 fev. 2020.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9

**TEMA:** Brincadeira Caçador e a Gazela – Mwendaji na Swala (Tanzânia).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Caçador e a Gazela, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** No início, sugerimos a retomada do que foi vivenciado na aula anterior. Após essa revisão, apresente a história do livro que trata sobre a brincadeira Caçador e a Gazela – Mwendaji na Swala da Tanzânia, por meio do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011). A brincadeira pode ser contextualizada com características como os idiomas, localização no mapa-múndi, clima e história do país.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Dois/duas participantes são escolhidos/as para serem o caçador e a gazela, enquanto o restante do grupo forma uma grande roda para garantir a segurança deles/as. Ambos/as recebem uma venda nos olhos e são separados/as dentro da roda. A gazela, de vez em quando, bate palmas para atrair a atenção do caçador que, por sua vez, tenta encontrá-la. A rodada termina quando o caçador consegue pegar a sua presa. Outros/as dois/duas participantes são escolhidos/as para representar os personagens e a brincadeira recomeça.

Ao final da aula, pode ser realizada uma roda de diálogo sobre empatia, trabalho em equipe e os sentimentos percebidos na aula. Essa vivência pode ser relacionada a Pessoas com Deficiência Visual e a importância dos sentidos como audição e tato.

**DICA:** Para essa atividade é necessário garantir a segurança dos/as participantes, por isso, é primordial dialogar sobre o cuidado com o próximo.

**AValiação e Instrumentos:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi e duas vendas.

Para ter mais informações sobre a Tanzânia, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Tanz%C3%A2nia/482635>. Acesso em: 23 jan. 2020.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 10

**TEMA:** Brincadeira Ndule Ndule (Guiné-Bissau).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Ndule Ndule, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Após realizar a leitura da história da brincadeira Ndule Ndule de Guiné-Bissau, que intitula o nome do livro utilizado nas aulas anteriores, pode-se apresentar características gerais do país como idioma, capital, localização no mapa-múndi, número de habitantes, entre outros.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Os/as participantes sentam-se em um longo banco de madeira, escada ou arquibancada. O/a educador/a em pé percorre a fileira cantando “Ndule Ndule” e tocando em um dos joelhos de todos/as participantes sentados/as. Ao ser tocado/a, cada participante deverá levantar o pé do lado escolhido e permanecer com ele no ar. Assim que o/a educador/a termina de percorrer a fileira, volta tocando o outro joelho, sempre cantando “Ndule Ndule”. A partir daí, cada participante deverá ficar com os dois pés no ar, na mesma altura e sem apoiar. Quem deixar o pé cair ou tocar o chão é eliminado/a. Vence quem conseguir ficar mais tempo com os pés para o ar.

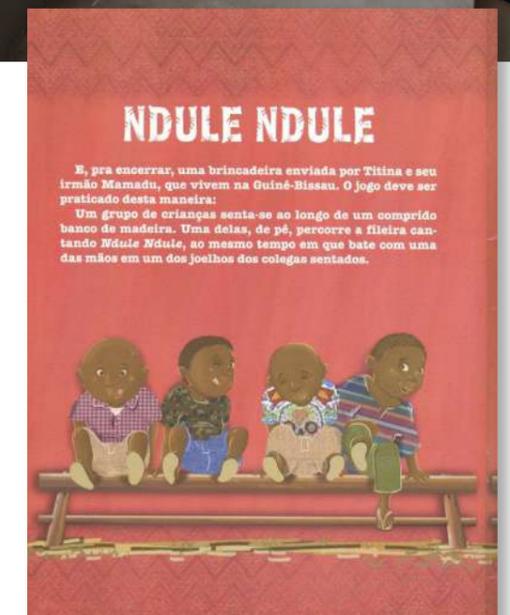
No final da vivência, sugerimos propor uma roda de conversa sobre os conhecimentos construídos, sentimentos percebidos e a relação que a atividade tem com o desenvolvimento de capacidades físicas.

**DICA:** Essa brincadeira pode ser realizada em várias rodadas, sendo que o/a participante vencedor/a poderá conduzir a próxima.

**AValiação e Instrumentos:** Observação roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi.

Para ter mais informações sobre Guiné-Bissau, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Guin%C3%A9-Bissau/481433>. Acesso em: 23 jan. 2020.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA II

**TEMA:** Brincadeira Ryembalay (Senegal).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Ryembalay, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Esta é a última atividade proposta pelo livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), com a brincadeira Ryembalay do Senegal. Após a leitura e explicação da brincadeira, sugerimos a retomada das brincadeiras que foram trabalhadas pelo livro, fazendo um tour pelo mapa-múndi, recordando os países conhecidos com o livro. Além disso, podem-se apresentar aspectos gerais do Senegal como: capital, idiomas, política, clima, moeda, crenças e população total.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** Todos/as participantes deverão se dividir em duplas e sentar frente a frente. Em seguida, um/a participante deve ficar com o braço esticado e o/a outro/a, com as pontas dos dedos, fará cócegas para cima e para baixo tentando fazê-lo/a rir. Quem rir, perde o jogo, e, quem permanece sério/a por mais tempo, vence.

Ao final da aula, pode ser realizada uma roda de diálogo com perguntas sobre a experiência com o livro, como: O que aprenderam com o livro? Quais atividades mais gostaram? Se ensinaram alguma delas fora da escola? Quais as sensações durante as vivências?

**DICA:** Trocar as duplas durante a vivência.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas (BARBOSA, 2011), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi.

Para ter mais informações sobre Senegal, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Senegal/482481>. Acesso em: 23 jan. 2020.



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 12

**TEMA:** Testando os conhecimentos.

**OBJETIVO:** Investigar as aprendizagens construídas até o momento.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Para esta atividade, pode ser solicitado aos/as estudantes que estudem o que foi apresentado nas aulas até o momento, pois haverá um teste de conhecimentos. Com isso, o/a educador/a deve fazer um roteiro de perguntas e respostas com base nas informações sobre o tema apresentado aos/as estudantes.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** A dinâmica é a mesma da brincadeira Cão que rouba o osso da Botsuana. No entanto, o/a participante deverá pegar o osso e responder corretamente uma pergunta sobre assuntos falados em aula, assim marcará um ponto.

### SUGESTÃO DE ROTEIRO DE PERGUNTAS:

1. De qual país africano é a brincadeira Ntsa e Wotsuang Le Lesapo (Cão que rouba o osso)? **Resposta:** Botsuana.
2. Qual o nome completo do livro que foi referência das nossas aulas até agora? **Resposta:** Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas.
3. Qual a primeira brincadeira do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas que foi vivenciada? **Resposta:** Mamba.
4. De qual país africano é a brincadeira Mamba? **Resposta:** África do Sul.
5. Qual o nome do país das crianças que fizeram a pesquisa no livro? **Resposta:** Quênia.
6. Qual o nome em português da brincadeira Kameshi Ne Mpuku da República Democrática do Congo? **Resposta:** Gato e rato.
7. Qual o nome da brincadeira que utiliza um montinho de areia? **Resposta:** Ambutan.

8. Qual foi a última brincadeira do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas que foi vivenciada? **Resposta:** Ryembalay.
9. De qual país é a brincadeira Ryembalay? **Resposta:** Senegal.
10. Quantos países têm no continente africano? **Resposta:** 54 países.
11. Qual o nome da brincadeira que desenvolve resistência muscular, principalmente no abdome? **Resposta:** Ndule Ndule.
12. Qual país das brincadeiras do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas começa com a letra G? **Resposta:** Guiné-Bissau.
13. Qual país que está à frente do Brasil, em primeiro lugar, com a maior população negra no mundo? **Resposta:** Nigéria.
14. De que país é a brincadeira Caçador e a Gazela? **Resposta:** Tanzânia.
15. Qual país do livro Ndule Ndule: assim brincam as crianças africanas começa com a letra S? **Resposta:** Senegal.

**DICA:** As perguntas podem surgir de questionamentos e curiosidades apontadas durante as aulas.

**AVALIAÇÃO E INSTRUMENTOS:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Perguntas, gravador de voz do smartphone, lousa, giz, cone e bola de tênis (adaptável).



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 13

**TEMA:** Atividade avaliativa – relato sobre as experiências do 1º bimestre.

**OBJETIVO:** Identificar as aprendizagens construídas no 1º bimestre de aulas com a temática.

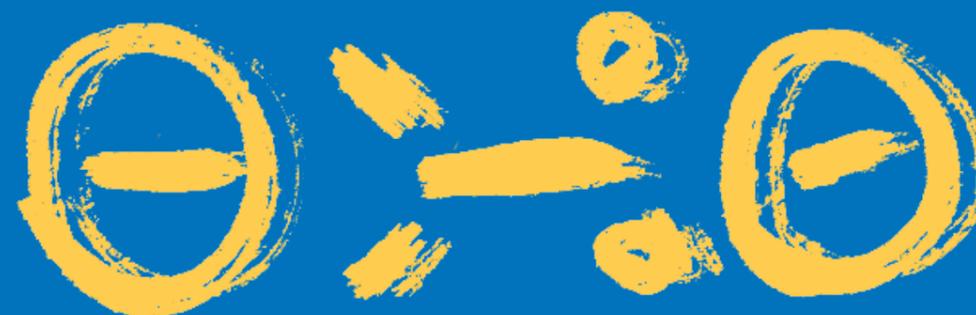
**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra.

**DESENVOLVIMENTO:** Solicitar aos/as estudantes que criem um texto contando os aprendizados e sentimentos das aulas com a conteúdos de matriz africana. Ao final, sugerimos também que realizem um registro em forma de desenho que expresse as vivências desse período. É preferível que essa atividade seja realizada individualmente, no caderno de registros dos/as estudantes ou em outro material disponível.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Caderno de registros, gravador de voz do smartphone, giz e lousa.

**DICA:** Pode ser escrito na lousa questões a serem respondidas ao longo do texto.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 14

**TEMA:** Música África – Palavra Cantada e Roda Africana.

**OBJETIVO:** Conhecer o continente africano por meio da música “África” e apresentar uma roda circular, proporcionando uma vivência de dança com elementos de matriz africana.

**TEMPO ESTIMADO:** 2 a 3 aulas.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Em sala de aula ou em ambiente aberto, apresentar a música “África” - Palavra Cantada (PERES; TATIT; ANTUNES, 2011) juntamente com a letra impressa para facilitar a compreensão. O/a educador/a pode solicitar aos/as estudantes que anotem ou grifem as palavras que não conhecem e curiosidades que são apresentadas na música. Em seguida, pedir para que eles/as comentem sobre a letra e apontem os elementos desconhecidos. É importante que o/a educador/a faça uma pesquisa prévia sobre os significados dos termos apresentados na letra da música. Sugerimos perguntar aos/as estudantes que apontem os termos e significados conhecidos, permitindo um diálogo entre todos/as. Se o/a educador/a preferir, pode anotar os termos na lousa para facilitar o diálogo.

Após a conversa sobre a música, pode-se propor uma vivência da Roda Africana – Palavra Cantada, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QjlmRDk9ktI> (Acesso em: 23 jan. 2020). Neste vídeo, a dupla de cantores, juntamente com algumas crianças, ensina uma dança circular com vários níveis de dificuldade.

**DICA:** É importante mencionar que o/ educador/a pode criar sua própria sequência ou criar coletivamente com os/as estudantes.



**AValiação e Instrumentos:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Caderno de registros, caixa de som, música “África”, letras da música impressa, gravador de voz do smartphone, giz e lousa.

Letra da Música “África - Palavra Cantada”  
(Sandra Peres, Paulo Tatit e Arnaldo Antunes)

Quem não sabe onde é o Sudão  
Saberá  
A Nigéria, o Gabão, Ruanda  
Quem não sabe onde fica o Senegal  
A Tanzânia e a Namíbia  
Guiné-Bissau?  
Todo o povo do Japão  
Saberá  
De onde veio o Leão de Judá  
Alemanha e Canadá, saberão  
Toda a gente da Bahia, sabe já  
De onde vem a melodia, do ijexá  
O sol nasce todo dia, vem de lá  
Entre o Oriente e o Ocidente  
Onde fica?  
Qual a origem da gente?  
Onde fica?  
África fica no meio do mapa do mundo  
Do Atlas da vida  
Áfricas ficam na África que fica lá  
E aqui África ficará  
Basta atravessar o mar  
Pra chegar  
Onde cresce o Baobá  
Pra saber  
Da Floresta de Oxalá

E malê  
Do deserto de alah  
Do ilê  
Banto mulçumanamagô  
Yorubá



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 15

**TEMA:** Jogo MemorAfro<sup>2</sup>.

**OBJETIVO:** Propor a confecção de um jogo da memória, tendo como base o repertório de conhecimentos sobre a África. Esse jogo da memória poder servir de instrumento de diagnóstico prévio sobre as aprendizagens que foram construídas até o momento.

**TEMPO ESTIMADO:** 2 a 3 aulas.

**LOCAL:** Sala de aula.

**DESENVOLVIMENTO:** Para a construção do jogo “MemorAfro” sugerimos resgatar os termos aprendidos até o momento, inclusive com a música “África” - Palavra Cantada (PERES; TATIT; ANTUNES, 2011). Para a confecção das cartas, será necessário fazer um levantamento de termos conhecidos pelos/as estudantes dentro do contexto da cultura africana e que corresponda ao número de participantes, neste caso, cada estudante ficará responsável por criar uma carta do jogo. Posteriormente, sugerimos realizar um sorteio ou solicitar para que cada estudante escolha um dos termos. Para facilitar o processo, o/a educador/a poderá levar recortado quadrados de folha de cartolina ou outro material similar, na medida 5 cm x 5 cm e entregar 2 deles para cada estudante. Caso queira um número maior de jogos, cada estudante deverá replicar as cartas. Sugerimos ao menos 5 jogos para uma turma de 30 estudantes, com isso, cada estudante precisará criar 10 cartinhas iguais para formar 5 pares.

É relevante comentar que o levantamento de palavras para a confecção do jogo permite um diálogo significativo em relação ao conhecimento sobre a África presente no imaginário dos/as estudantes, visto que podem reconhecer suas origens, ampliar o repertório sobre elementos culturais africanos e afro-brasileiros, como também estimular o interesse por tais culturas.

Por ser um jogo de criação coletiva, os/as estudantes podem ser estimulados a compartilhar ideias e ajudar uns aos outros.

<sup>2</sup> O jogo MemorAfro foi criado pela graduanda em Educação Física Marília Baldoíno dos Santos (UNESP/Bauru) em um planejamento pedagógico coletivo para o Projeto de Extensão “Brincando e Dialogando”, coordenado pela Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa, tendo como proposta a história e cultura africana e afro-brasileira.

Ao final da confecção, os/as estudantes poderão desfrutar do jogo e se divertir. Assim, com envolvimento no processo de criação, o jogo passa a ter outro significado para eles/as.

**DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:** A dinâmica é igual a de um jogo da memória convencional. Divida a turma em grupos e entregue um jogo completo de MemorAfro. Sugerimos combinar as regras coletivamente e permitir que os/as estudantes se organizem com autonomia, caso seja necessário, o/a educador/a poderá intervir. Ganha o jogo quem conseguir mais pares.



**DICA:** A cada rodada podem ser trocado os grupos de jogadores/as.

**AVALIAÇÃO E INSTRUMENTOS:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Cartolina ou papel similar, lápis de cor, tesoura, gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi.

Essa atividade teve como embasamento teórico metodológico o material didático “A Cor da Cultura” articulando a construção de um jogo com os valores civilizatórios afro-brasileiros como ludicidade, memória e circularidade (BRANDÃO; TRINDADE, 2010). Acreditamos que essa proposta estimulou o trabalho coletivo entre os/as estudantes, como também a autonomia e criatividade.

Consideramos também, que a atividade de criação do jogo da memória é significativa para os/as estudantes por permitir que construam novos conhecimentos sobre os conteúdos apresentados, bem como ampliação da curiosidade e no modo de ver essas culturas. Dessa forma, concordamos com Brandão e Trindade (2010, p. 81) quando apontam a necessidade de “educadores/as possibilitem muitas e distintas situações e experiências que devam pertencer ao mundo de vivência de quem vai construir sua própria aprendizagem”.

Se o/a educador/a preferir, pode utilizar as cartinhas de MemorAfro já criadas. Dessa maneira pode fazer a introdução apresentando os termos e ilustrações e sugerir que os/as estudantes apontem quais são conhecidos, como também propor que pesquisem os significados.





SENEGAL



SENEGAL



NIGÉRIA



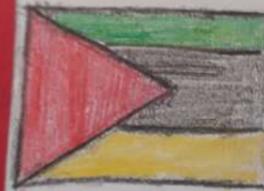
TANZÂNIA



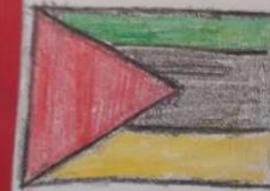
RUANDA



RUANDA



MOÇAMBIQUE



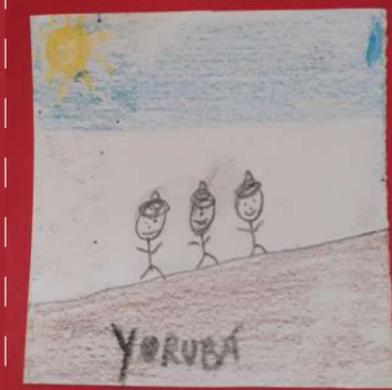
MOÇAMBIQUE



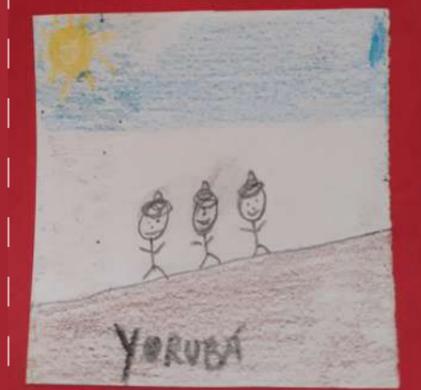
cão de judá



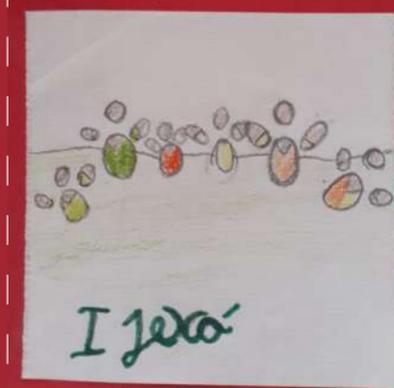
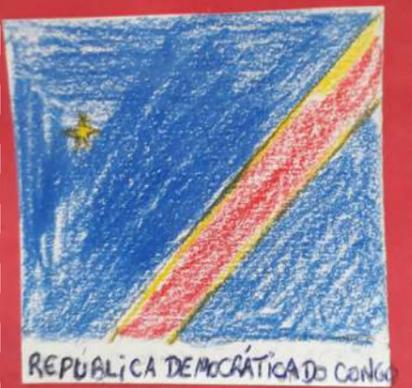
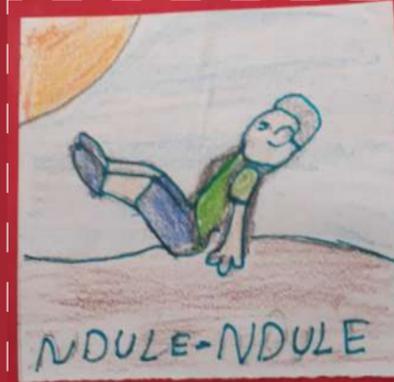
cão de judá



YORUBÁ



YORUBÁ







# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 16

**TEMA:** Escravização e jogo G'bala<sup>3</sup>.

**OBJETIVO:** Contextualizar o período de escravização no Brasil e apresentar o jogo G'bala, proporcionando o aprendizado desse período histórico, a influência dos/as africanos/as na cultura brasileira, bem como conhecimento de movimentos básicos da Capoeira.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 a 2 aulas.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Para essa atividade, é muito importante que o/a educador/a faça uma contextualização prévia com informações sobre o período histórico da escravização brasileira, para que não reproduza estereótipos existentes a respeito do tema. Como estratégia inicial, o/a educador/a pode partir de um diálogo com os/as estudantes sobre os conhecimentos prévios deles/as.

**DESCRIÇÃO DO JOGO:** A palavra G'bala na língua Iorubá significa "salvar", "resgatar". O jogo é organizado por um "Quilombo dos Palmares" que pode ser um círculo no centro do espaço e 4 fazendas dispostas em quadrados nos cantos que irão remeter ao período de escravização brasileira. Cada fazenda iniciará com 6 pessoas escravizadas, sendo as fazendas um pique para elas. O objetivo do jogo é que todos/as escravizados/as cheguem ao Quilombo dos Palmares, para isso, eles/as devem se reunir em uma das fazendas e se agrupar em 10 escravizados/as e, em seguida, gritar a palavra "G'bala" e de mãos dadas seguir até o centro. Feito isso, os 4 pegadores/as que representam a figura do "capitão do mato" não poderão pegá-los/as. Em meio as estratégias, os/as participantes poderão permanecer no quilombo ou voltar para as fazendas, que, nesse caso, poderão ser pegos/as. Se isso acontecer, devem ficar parados na posição da cocorinha (movimento de esquiva da capoeira) e um/a dos/as escravizados/as que não foi capturado/a deverá se arriscar para salvá-lo/a, fazendo

<sup>3</sup> O jogo G'bala foi inspirado na criação das estudantes Melina Radaelli Gatti e Patricia Rossi na disciplina "Fundamentos da Capoeira", ministrada pelo Prof. Dr. Luiz Gonçalves Junior e oferecida pelo Departamento de Educação Física e Motricidade Humana da Universidade Federal de São Carlos (DEFMH/UFSCar). O desenvolvimento desse jogo foi publicado no capítulo do livro: CORRÊA, Denise Aparecida; PATRINHANI, Gisele Fregolente. Construindo uma práxis pedagógica dialógica na motricidade escolar. In: GONÇALVES JUNIOR, Luiz. (org.). **Motricidade: experiências de educar e educar-se.** São Carlos: EDUFSCar, 2017. p. 53-66.

sobre o/a outro/a, o movimento da meia lua de frente (movimento da capoeira). Após isso, ambos/as escravizados/as deverão voltar as fazendas e realizar novamente o agrupamento. O jogo finaliza quando todas as pessoas escravizadas chegarem ao Quilombo dos Palmares, todas forem pegas pelos/as capitães do mato ou quando o/a educador/a perceber a necessidade de trocar os/as pegadores/as.

Sugerimos, ao final da vivência, uma roda de conversa sobre as percepções do jogo, contextualizando com o período histórico da escravização. Pode-se enfatizar também a importância sobre o trabalho em equipe e o cuidado com o próximo.

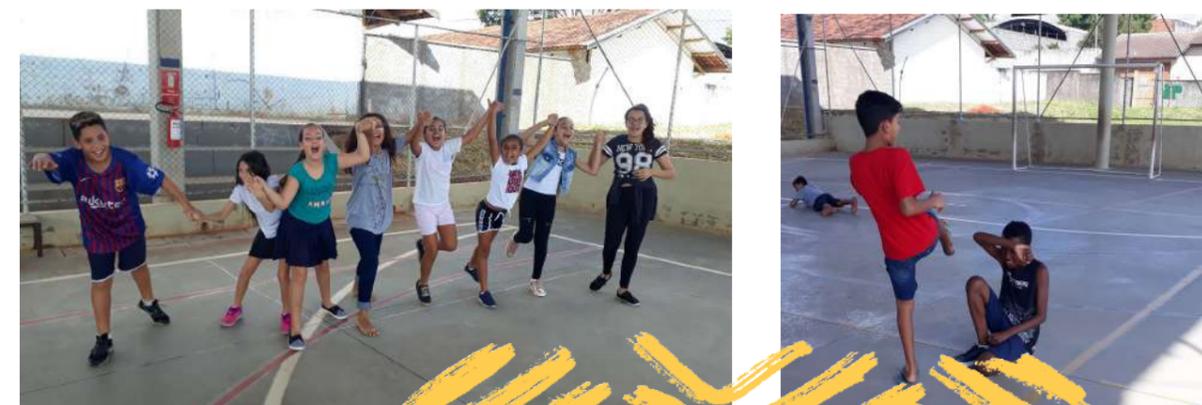
**DICAS:** Podem variar o número de capitães do mato, escravizados/as em cada fazenda ou para serem salvos/as, como também os movimentos da capoeira. As regras podem ser dialogadas a partir da necessidade no jogo.

**AValiação e Instrumentos:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Gravador de voz do smartphone, lousa e giz.

Sugerimos para embasamento teórico o site Portal da Cultura Afro-brasileira, disponível em: [https://www.faecpr.edu.br/site/portal\\_afro\\_brasileira/3\\_III.php](https://www.faecpr.edu.br/site/portal_afro_brasileira/3_III.php). Acesso em: 23 jan. 2020.

Para conhecer mais sobre a capoeira e seus movimentos, indicamos o site: <http://www.arteculturacapoeira.com.br/site/>. Acesso em: 23 jan. 2020.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 17

**TEMA:** Amagamulamulazetxê (Moçambique).

**OBJETIVO:** Apresentar a brincadeira Amagamulamulazetxê, proporcionando o aprendizado de suas características, bem como informações sobre seu país de origem.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula e quadra poliesportiva.

**DESENVOLVIMENTO:** Para essa atividade será utilizado como referência o livro Jogos de Moçambique (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992). Esse tem como objetivo, preservar e divulgar 55 jogos recolhidos em algumas províncias do país. O jogo Amagamulamulazetxê pertence à província de Maputo, capital do país e em sua cultura pode ser jogado por homens e mulheres. Com base nisso, pode-se dialogar com os/as estudantes as questões de gênero nas diversas culturas africanas. Como será o primeiro contato com o livro, é relevante mostrar para os/as estudantes seus elementos como: capa, autor, ilustrador, biografias, entre outros. O/a educador/a pode realizar a leitura da atividade ou solicitar aos/as estudantes e apontar as diferenças percebidas no idioma do país, que apesar de ser a língua portuguesa possui diferenças em relação a que é falada no Brasil. Em seguida, o/a educador/a pode apresentar mais características do país como clima, pontos turísticos, crenças, entre outros.

**DESCRIÇÃO DO JOGO:** Esse jogo é realizado em duas etapas. Na primeira, dois/duas jogadores/as são escolhidos/as para se colocarem de pé, frente a frente e de mãos dadas. Os/as demais, formam uma fila colocando as mãos no/a participante da frente. Em seguida, andam em fila cantando a música:

“Amagamulamulazê”

“Amagamulamulazê”

“Amagamulamulazetxê”

Enquanto a música é cantada, os/as participantes um a um, passam por baixo das mãos dos/as dois/duas que estão à frente. Ao final da música, o/a participante que tiver passando por baixo é agarrado/a e deverá escolher entre duas frutas, previamente selecionadas pelos/as dois/duas jogadores/as. Após a escolha, o/a participante deverá formar uma fila atrás do lado escolhido e os/as demais

continuam a passar e cantar a música. Quando todos/as estiverem escolhido seus lados, formam-se duas equipes que deverão disputar a segunda fase do jogo. Os/as participantes agarram-se à cintura uns/umas dos/as outros/as, no caso da mesma equipe, e pelos punhos do/a adversário/a, no caso dos/as primeiros/as de cada equipe. Traçado um risco no chão, cada equipe deverá puxar a outra para o seu lado. Vence a equipe que conseguir que pelo menos um jogador/a da outra atravessasse o risco.

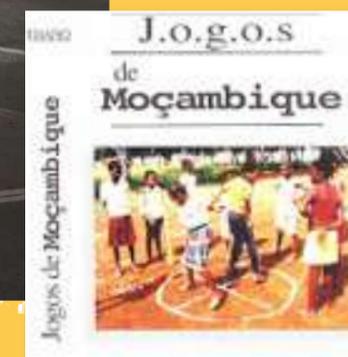
Ao final da vivência, possibilitar diálogos acerca da brincadeira, conhecimentos sobre o país e o cuidado com o/a outro/a.

**CURIOSIDADE:** Segundo Prista, Tembe e Edmundo (1992), na província de Niassa, esse jogo é chamado de “Eculué”, que significa “porco” na língua macua. Esse nome é dado por que o andar em coluna dos/as participantes faz lembrar os porcos caminhando.

**AValiação e Instrumentos:** Observação, roda de conversa e registro no diário de campo.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Livro Jogos de Moçambique (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992), gravador de voz do smartphone, lousa, giz e mapa-múndi.

Para ter mais informações sobre Moçambique, indicamos o site: <https://escola.britannica.com.br/artigo/Mo%C3%A7ambique/481978>. Acesso em: 03 fev. 2020.



# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 18

**TEMA:** Festival sobre as culturas africanas e afro-brasileira.

**OBJETIVO:** Organizar um evento em que possibilite aos/as estudantes compartilhar os conhecimentos construídos sobre a história e cultura africana e afro-brasileira e permita um espaço de interação entre eles/as com seus/suas familiares e amigos/as.

**TEMPO ESTIMADO:** Pode variar dependendo das ações propostas. Em média 12 aulas.

**DESENVOLVIMENTO:** A organização do festival pode ser iniciada após a apresentação de um repertório de jogos, brincadeiras, danças e elementos históricos e culturais de matriz africana. Durante todo período de organização, sugerimos ao/a educador/a que utilize metodologias ativas<sup>4</sup> e dialogadas com o intuito de estimular o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos/as estudantes. Sugere-se, portanto, que, tudo que for determinado para o evento, possa partir das ideias dialogadas com todo o grupo.

O evento pode ser organizado em quatro etapas, conforme apresentado no quadro a seguir:

Quadro 1 – Etapas da organização do evento			
Etapa	Assunto	Ações	Participantes
Etapa 1	Apresentação da proposta	Apresentação da ideia para os/as estudantes. Decisão sobre os aspectos gerais, atividades e nome do evento.	Educador/a e estudantes.
Etapa 2	Apresentação da ideia para os/as estudantes.	Separação dos grupos de trabalho e ideias para cada função.	Educador/a e estudantes.
Etapa 3	Divulgação do evento	Entrega dos convites aos/as convidados/ do evento e divulgação por meio de cartazes.	Educador/a e estudantes.
Etapa 4	Dia do evento	Realização das brincadeiras africanas e afro-brasileira, dança circular, exposição de trabalhos e artefatos e degustação de comidas típicas.	Educador/a, estudantes, colaboradores/as e convidados/as.

Fonte: Autora, 2020.

Na etapa 1, sugerimos a apresentação da proposta do festival com a intenção dos/as estudantes apresentarem aos/as familiares e amigos/as os conhecimentos construídos ao longo da intervenção pedagógica com elementos de matriz africana. Diante dessa informação, os/as estudantes podem apresentar sugestões e ideias, bem como a escolha do nome do evento, tudo isso dialogado com os/as demais colegas e o/a educador/a que mediará as ações.

Em seguida, pode ser realizada a escolha das funções e divisão das tarefas a serem desenvolvidas na organização, assim como as primeiras tomadas de decisões coletivas, o que favorece a participação de todos/as.

Nesta mesma etapa, os/as estudantes podem decidir as atividades que serão realizadas no evento, com base no que foi vivenciado e aprendido nas aulas ao longo dos processos educativos sobre a história e cultura africana e afro-brasileira. Poderão surgir sugestões como brincadeiras, jogos, danças, comidas, exposição, entre outros, que precisam ser definidos com base no espaço onde será realizado o evento e o número esperado de convidados/as.

A etapa 2 tem como foco organizar os/as estudantes em grupos de trabalho e definir as tarefas que serão desempenhadas. Dessa forma, apontamos os seguintes grupos: materiais e multimídia; brincadeiras; divulgação e recepção; comidas; exposição e decoração. Os grupos de trabalho devem ser definidos de acordo com os

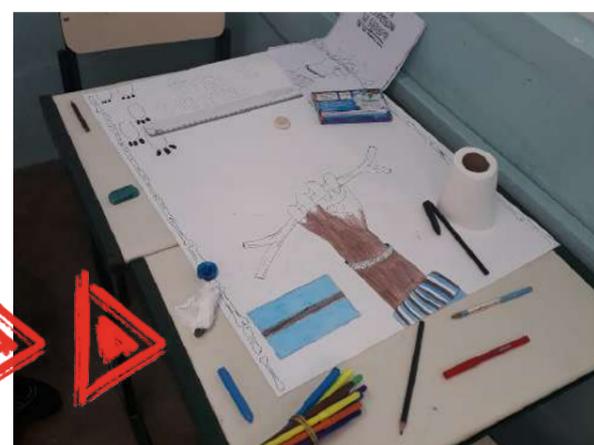
<sup>4</sup> Entendemos por metodologias ativas as que apresentam o/a estudante como personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado, incentivando a autonomia e participação.

objetivos do festival. O grupo “Brincadeiras” apresentado acima, pode ser organizado em subgrupos conforme a variação de brincadeiras que podem ser apresentadas. Apesar de cada estudante ter uma função específica, pode ser combinado que todos/as podem contribuir com os demais grupos na organização e no dia do evento.

Segue uma sugestão de organização dos grupos de trabalho e possíveis funções:

Quadro 2 – Grupos de trabalho	
Grupos de Trabalho	Funções
Materiais e Multimídia	Organizar o material pedagógico e audiovisual para o evento.
Divulgação e Recepção	Elaborar cartazes, convites para a divulgação do evento. Receber os/as convidados/as. Realizar o cerimonial do evento. Realizar a pesquisa de satisfação.
Exposição e Decoração	Organizar a exposição dos trabalhos realizados. Decorar o evento. Apresentar os artefatos e elementos da exposição para os/as convidados.
Comidas	Decidir as comidas que serão servidas. Elaborar cartaz informativo sobre o cardápio. Servir os/as convidados/as no evento.
Brincadeiras	Organizar a apresentação das brincadeiras. Elaborar cartaz informativo sobre a brincadeira. Ensinar os/as convidados/as.

Fonte: Autora, 2020.



Elaboração dos cartazes das brincadeiras



A terceira etapa da organização do festival tem como intuito divulgar o evento para os/as convidados/as. O grupo de trabalho “Divulgação e Recepção” pode criar um convite com as informações do evento, sendo compartilhado por meio de aplicativos de rede social ou entregue pessoalmente para os/as convidados/as. Além disso, o grupo pode confeccionar cartazes informativos sobre as atividades que serão apresentadas no evento.



A quarta e última etapa diz respeito ao dia do evento. Neste dia, é importante que os/as estudantes estejam cientes de suas funções e tarefas e que o/a educador/a dê o suporte necessário a eles/as.

No início dos processos educativos desse planejamento, o/a educador/a pode sugerir a outros/as professores/as de componentes curriculares variados a incluir ações sobre a história e cultura africana e afro-brasileira em seus planejamentos, para ser possível a integração de conteúdos que possam dialogar entre as áreas de conhecimento. Partindo dessa premissa, levando em consideração os Anos Iniciais do Ensino Fundamental é possível dialogar com os/as professores/as de Arte e Polivalente, para que contribuíssem com a construção de aprendizagens significativas aos/as estudantes. Levando em consideração o evento a ser organizado, esses/as professores/as podem colaborar com a confecção de atividades artísticas e trabalhos a serem expostos, como: máscaras, bandeiras, cartazes, assim como em leituras com os temas abordados, contextualização de elementos culturais, históricos e geográficos, entre outras ações.

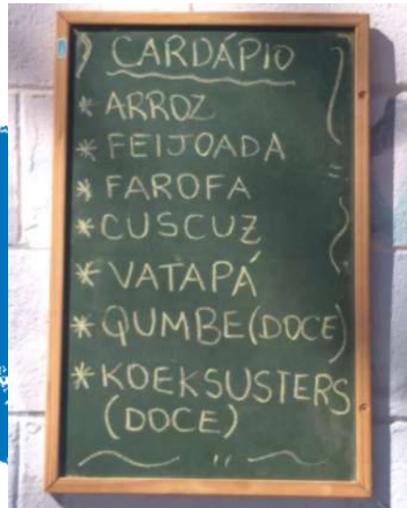
## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 19



Exposição de máscaras, bandeiras e trabalhos confeccionados pelos/as estudantes



Para que seja possível servir comidas típicas do contexto africano, o grupo responsável por essa função, pode contar com apoio dos/as demais estudantes e professores/as para sua efetivação. É possível também contar com o envolvimento dos/as familiares nesse processo, fortalecendo sua participação nas atividades escolares dos/as estudantes.



Comidas africanas e afro-brasileiras

O grupo de “Recepção e Divulgação” poderá ficar responsável por receber os/as convidados/as e direcioná-los/as por meio de um cerimonial que indicará as atividades.

Dependendo do número de convidados/os, as atividades do evento podem ser realizadas por meio de rodízio ou dividido em pequenos grupos. Ao final das vivências, pode ser apresentada uma exposição com trabalhos produzidos pelos/as estudantes, instrumentos e artefatos de matriz africana, painel de fotos com registros das vivências em aulas, entre outros.

**TEMA:** Atividade avaliativa – história sobre a “Viagem pela África”.

**OBJETIVO:** Identificar as aprendizagens construídas ao longo de todo o semestre com base nos conteúdos de matriz africana apresentados.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula.

**DESENVOLVIMENTO:** O/a educador/a pode propor que os/as estudantes criem uma história, contando como foi a experiência de conhecer o continente africano durante as aulas do semestre. Ao final, sugerimos também que realizem um registro em forma de desenho que represente essa viagem. Essa atividade pode ser realizada individualmente, no caderno de registros dos/as estudantes ou em outro material disponível.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Caderno de registros, gravador de voz do smartphone, giz e lousa.

**DICA:** Antes de iniciar essa atividade, o/a educadora/a pode propor uma roda de conversa inicial para que os/as estudantes comentem algumas percepções que tiveram ao longo dos processos educativos.

# SEQUÊNCIA DIDÁTICA 20

**TEMA:** Questionário final.

**OBJETIVO:** Identificar as aprendizagens construídas ao longo do semestre, por meio de questões abertas e fechadas.

**TEMPO ESTIMADO:** 1 aula.

**LOCAL:** Sala de aula.

**DESENVOLVIMENTO:** O/a educador/a pode propor um questionário final com questões abertas e fechadas, a fim de compreender o que foi significativo na aprendizagem de conteúdos sobre a história e cultura africana e afro-brasileira e fazer uma relação com os resultados do questionário aplicado no início das aulas. Entregar para cada estudante um questionário impresso e as orientações para o preenchimento.

**RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS:** Questionários e gravador de voz do smartphone.



## QUESTIONÁRIO FINAL

NOME: \_\_\_\_\_

1) O QUE VOCÊ ACHOU DE APRENDER SOBRE A HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?

---

---

---

---

---

2) O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE A HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA?

---

---

---

---

---

3) O QUE VOCÊ ACHOU DA EXPERIÊNCIA DE ORGANIZAR O FESTIVAL COLETIVAMENTE COM SUA TURMA?

---

---

---

---

---

4) COMO VOCÊ SE SENTIU ENSINANDO AS ATIVIDADES PARA AS PESSOAS NO FESTIVAL? O QUE VOCÊ APRENDEU COM ISSO?

---

---

---

---

---

---

---

---

5) VOCÊ FALOU OU BRINCOU SOBRE O QUE APRENDEU COM SUA FAMÍLIA E AMIGOS/AS FORA DA ESCOLA?

( ) Sim      ( ) Não

SE SIM, DE QUE FORMA?

---

---

---

---

---

---

---

---

6) TEM MAIS ALGUMA COISA QUE VOCÊ GOSTARIA DE FALAR SOBRE A SUA "VIAGEM PELA ÁFRICA"?

---

---

---

---

---

---

---

---

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Por muito tempo, as culturas africanas e afro-brasileira estiveram cerceadas ao componente curricular de Educação Física, se limitando a apresentação descontextualizada de conteúdos ou, até mesmo, restrita a datas comemorativas. Com a promulgação das Leis Federais 10.639/03 (BRASIL, 2003) e 11.645/08 (BRASIL, 2008), os estabelecimentos de ensino passaram a ter a preocupação de efetivar esses conteúdos e tornar obrigatória a inclusão da história e cultura africana e indígenas em todos os estabelecimentos de ensino.

No entanto, sabemos que existe uma considerável fragilidade quanto ao desenvolvimento de conteúdos dessas culturas, devido à falta de formação inicial e continuada, e de espaços de diálogos entre os/as profissionais no que concerne à Educação para as Relações Étnico-Raciais. Acreditamos que esse material didático possa auxiliar profissionais do âmbito educacional numa perspectiva intercultural, abordando a história e cultura africana e afro-brasileira com possibilidades de intervenção e adaptações, como também consiga despertar no/a estudante o protagonismo para construção de suas aprendizagens e a curiosidade por tais culturas.

Esperamos também que esse material didático permita que o/a educador/a e os/as estudantes embarquem no universo da cultura africana e compreendam suas contribuições para a sociedade brasileira, construindo um modo de ver essa cultura sem preconceitos e estereótipos.



## REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Adyr. **Caminhos da África**. Belo Horizonte: Dimensão, 2013. 48 p.

BARBOSA, Rogério Andrade. **Ndule ndule**: assim brincam as crianças africanas. São Paulo: Melhoramentos, 2011.

BRANDÃO, Ana Paula; TRINDADE, Azoilda Loretto (org.). **Modos de brincar**: caderno de atividades, saberes e fazeres. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2010.

BRANDÃO, Ana Paula (org.). **Modos de fazer**: caderno de atividades, saberes e fazeres. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2010.

BRASIL. Lei nº 10.639 de 03 de março de 2003. Altera a lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "história e cultura afro-brasileira e indígena". **Diário Oficial**, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/2003/L10.639.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.639.htm). Acesso em: 11 nov. 2019.

BRASIL. Lei nº 11.645 de 10 de março de 2008. Altera a lei no 10.639, de 3 de janeiro de 2003. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 11 mar. 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm). Acesso em: 11 nov. 2019.

PERES, Sandra; TATIT, Paulo; ANTUNES, Arnaldo. **África**. Brasil: Palavra Cantada Produções, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yGv47mv7874>. Acesso em: 23 jan. 2019.

PRISTA, Antonio; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique**. Lisboa: Instituto Nacional de Educação Física, 1992.

### Sites

Associação Desportiva Arte Cultura Capoeira. Disponível em: <http://www.arteculturacapoeira.com.br/site/>. Acesso em: 23 jan. 2020.

Escola Britannica/CAPES/MEC. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br>. Acesso em: 28 mai. 2020.

Portal da Cultura Afro-Brasileira. Disponível em: [https://www.faecpr.edu.br/site/portal\\_afro\\_brasileira/3\\_III.php](https://www.faecpr.edu.br/site/portal_afro_brasileira/3_III.php). Acesso em: 23 jan. 2020.

Vídeo da roda africana. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QjlmRDk9ktI>. Acesso em: 23 jan. 2020.

