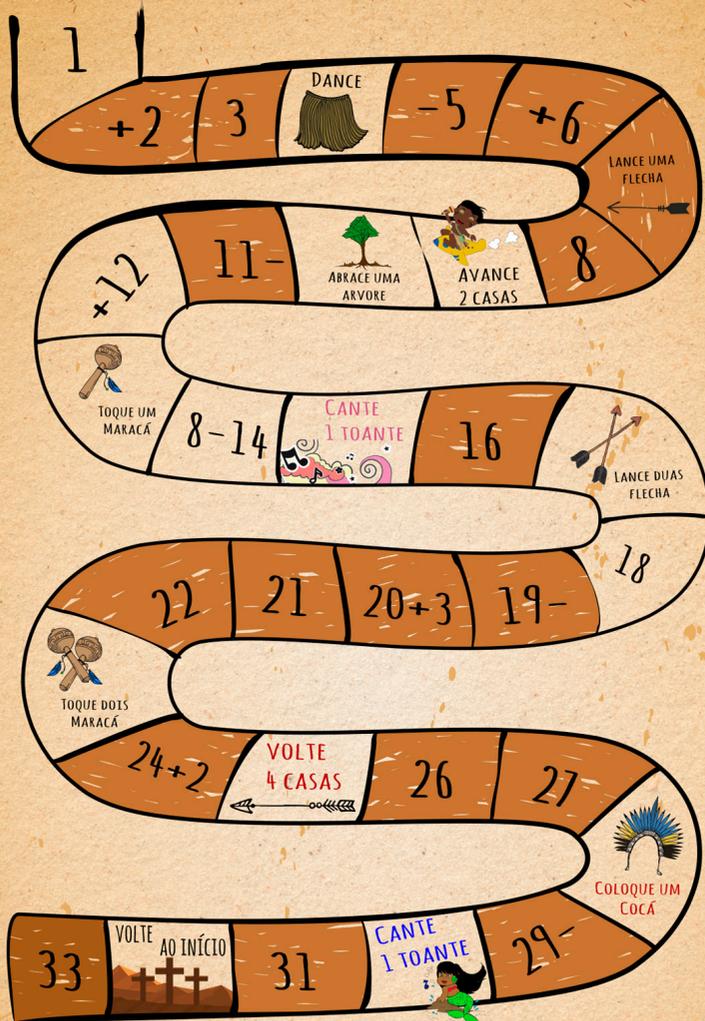


Jogos Didáticos EM NUMERAMENTO E ALFABETIZAÇÃO



Organizadores

Prof. Dorival Vieira Almeida

Prof. Elaine Patrícia Krin Sí Atikum

Pesq. Jr. Jéssica Caroline Azevedo Araujo

Prof. Laecio de Andrade

Jogos Didáticos EM NUMERAMENTO

E

ALFABETIZAÇÃO

DEDC - CAMPUS VIII
Departamento
de Educação



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA

Paulo Afonso - BA

Assis - SP

2019

Seike & Monteiro

Copyright (OPARÁ/UNEB)
OPARÁ: CENTRO DE PESQUISAS EM ETNICIDADES, MOVIMENTOS
SOCIAIS E EDUCAÇÃO DA UNEB
AÇÃO SABERES INDÍGENAS NA ESCOLA

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Reitor

José Bites de Carvalho

Vice-Reitor

Marcelo Duarte Dantas de Ávila

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós Graduação - PPG

Pró-Reitora

Tânia Maria Hetkowski

Pró-Reitoria de Extensão - PROEX

Pró-Reitora

Adriana dos Santos Mármori Lima

Pró-Reitoria de Ensino de Graduação

Pró-Reitora

Eliene Maria da Silva

Departamento de Educação - Paulo Afonso

Diretora

Susana Menezes Luz de Souza

Departamento de Tecnologia e Ciências Sociais - Juazeiro

Diretor

Leonardo Diego Lins

**Departamento de Ciências Humanas e Tecnologias -
Euclides da Cunha**

Diretor

Nelson Nascimento da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Vania Aparecida Marques Favato – CRB/8 – 3301

J64 Jogos didáticos em numeramento e alfabetização / Organizadores:
Dorival Vieira Almeida, Elaine Patricia Krin Sí Atikum, Jé-
sica Caroline Azevedo Araujo e Laercio de Andrade. Paulo
Afonso: UNEB - Universidade do Estado da Bahia; DEDC -
Campus VIII - Departamento de Educação; Assis: Seike &
Monteiro, 2019.

51 p. : il.

ISBN: 978-65-80928-20-0

1. Jogos educativos. 2. Índios - Educação. I. Almeida, Dori-
val Vieira. II. Atikum, Elaine Patricia Krin Si. III. Araujo, Jé-
sica Caroline Azevedo. IV. Andrade, Laercio.

CDD 370
794.1

**Centro de Pesquisas em Etnicidades, Movimentos Sociais e Educação
(OPARÁ- UNEB/CNPq)**

Coordenadores

Floriza Maria Sena Fernandes - Coord. Geral
Eloy Lago Nascimento - Coord. Núcleo Paulo Afonso
Carlos Alberto Batista dos Santos - Coord. Núcleo Juazeiro
Telma Cruz Costa - Coord. Núcleo Euclides da Cunha
Wbaneide Martins de Andrade - Líder DG OPARÁ-UNEB/CNPq

**LAPRAXIS: Laboratório de Ensino e Pesquisa para as Relações Etnico
Raciais e Produção de Material Didático - OPARÁ - UNEB**

Prof. Dorival Vieira de Almeida Tuxá
Prof. Edvalda Pereira Torres Lins Aroucha
Prof. Tayra Vieira de Almeida Tuxá

**PPGEAFIN: Programa de Pós Graduação em Estudos Africanos, Povos
Indígenas e Culturas Negras.**

Coordenadores

Moiseis de Oliveira Sampaio
Raphael Rodrigues Vieira Filho

LICEEI - Licenciatura Intercultural de Educação Escolar Indígena

Coordenadora

Floriza Maria Sena Fernandes

Ação Saberes Indígenas na Escola - Território Etnoeducacional YbyYara

Floriza Maria Sena Fernandes - Coord. Geral
Tatiane Araújo dos Santos - Coord. UNEB
Edson Machado de Brito - Coord. Adjunto IFBA

Secretaria de Educação do Estado da Bahia

Núcleo Territorial Regional 24

Tatiane Cataá Cá Affer Tuxá

Conselho Editorial Indígena

Elaine Patrícia Krin Sí Atikum
Rosilene Silva Sá Pankararé
Rosivânia Cá Afer Catáa Tuxá
Cirila Santos Gonçalves Kaimbé
Maria de Fátima Ferreira de Carvalho Kaimbé
Maria Dilza da Hora França Kiriri
Cecília Lopes Marinheiro Tumbalalá
Rafael Cruz da Silva Tuxá
Paula Batista de Almeida Kiriri
Tayra Vieira de Almeida Tuxá
Sheila Gomes de Araújo Kantaruré

**2019. Universidade do Estado da Bahia - UNEB - DEDC Campus VIII
Centro de Pesquisas em Etnicidades, Movimentos Sociais e Educação -
OPARÁ**

Organizadores

Prof. Dorival Vieira Almeida
Prof. Elaine Patrícia Krin Sí Atikum
Pesq. Jr. Jéssica Caroline Azevedo Araujo
Prof. Laecio de Andrade

Capa e Ilustração Digital

Carlos Rafael Luz de Sousa

Projeto Gráfico e Diagramação

Pesq. Jr. Jéssica Caroline Azevedo Araujo

Digitação

Clebson André Varjão Florentino

Revisão Textual

Prof. Dorival Vieira Almeida
Pesq. Jr. Jéssica Caroline Azevedo Araujo

Equipe de Pesquisa

Professores e Professoras das Escolas Indígenas do Norte e Oeste da Bahia

Nota da Organização

* Os autores são responsáveis pela escolha e apresentação dos fatos contidos neste livro, bem como opiniões, conceitos, bibliografias e autoria nele expressos. As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo deste livro não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte do OPARÁ/UNEB a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, ou da delimitação de suas fronteiras ou limites.

*Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem autorização do OPARÁ: Centro de Pesquisas em Etnicidades, Movimentos Sociais e Educação e a Secretaria da Educação do Estado da Bahia.

Escolas Indígenas Participantes

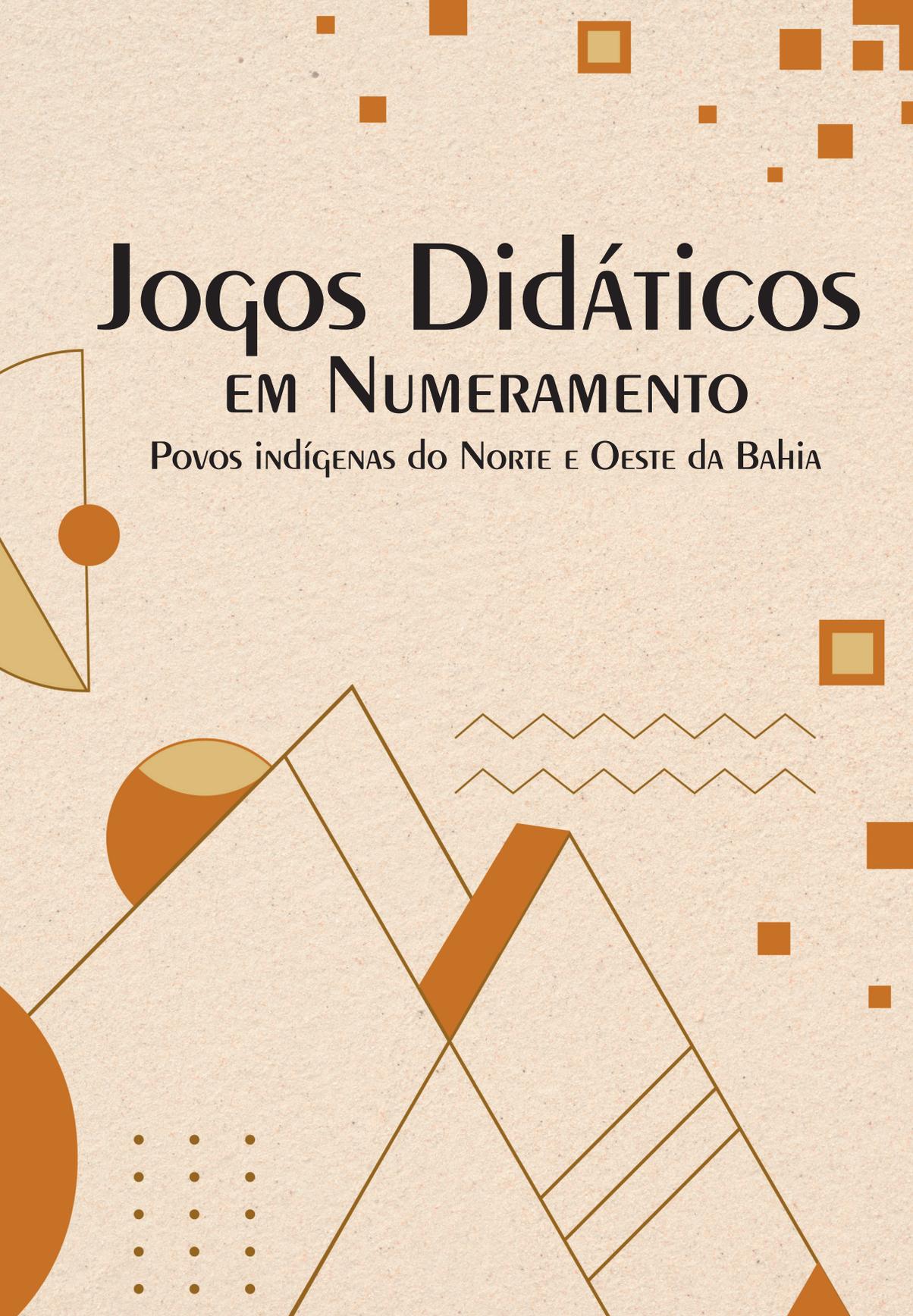
Escola Municipal Nossa Senhora De Lourdes (Tumbalalá)
Colégio Estadual Indígena Florentino Domingos De Andrade
(Kiriri Cantagalo)
Escola Estadual Indígena Fulni-ô Marechal Rondon
Escola Bilíngue Antônio José Moreira (Fulni-ô)
Escola Estadual Indígena Ambrósio Pereira Junior Fulni-ô
Colégio: Estadual Indígena Angelo Pereira Xavier (Pankararé)
Colégio Estadual Indígena Kiriri Índio Feliz (Kiriri Cajazeira)
Colégio Estadual Indígena Xucuru Kariri (Xucuru Kariri)
Escola Municipal Indígena Santo Antônio De Pambu
Escola Municipal Indígena Santa Barbara
Escola Municipal Indígena Santa Luzia/Abaré - Ba
Escola Municipal Indígena Maria Quitéria da Silva (Tuxi)
Colégio Estadual Indígena Dom Jackson Berenguer Parado
Escola Municipal Indígena Atikum (Atikum Cotegipe)
Escola Colégio Estadual Indígena Marechal Rondon (Tuxá Ibotirama)

Povos Indígenas Participantes

Povo Tuxá Rodelas
Povo Tuxá Banzaê
Povo Tumbalalá
Povo Kiriri Cantagalo
Povo Fulni-ô
Povo Pankararé
Povo Kiriri Cajazeira
Povo Xucuru Kariri
Povo Truká Tupan
Povo Tumbalalá Aldeia Pambu
Povo Tumbalalá
Povo Tuxi
Povo Kaimbé
Povo Tuxá Ibotirama
Povo Atikum – Cotegipe
Povo Kiriri Muquém
Povo Kantaruré
Povo Kiriri Mirandela

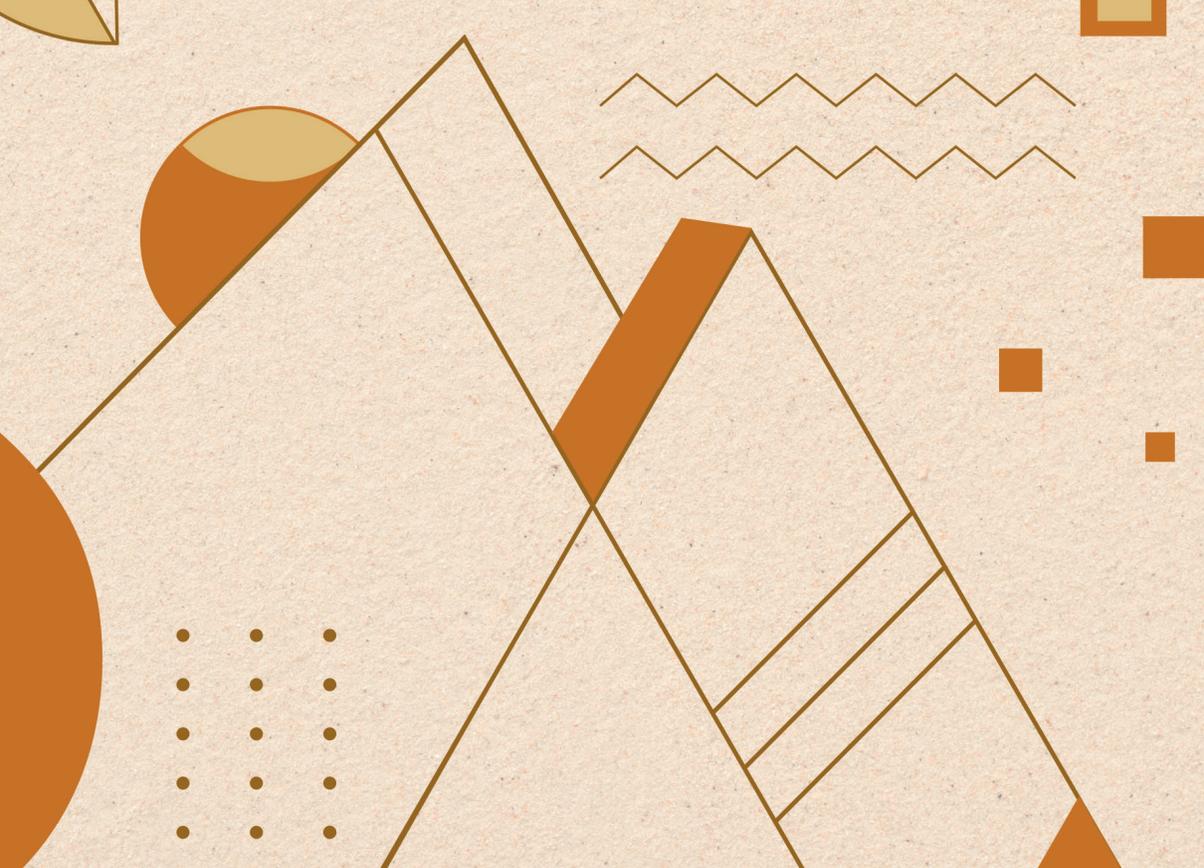
Sumário

Jogos Didáticos em Numeramento	9
Apresentação - A matemática indígena a partir dos Jogos e Brincadeiras Indígenas	11
Saberes indígenas	15
Jogo das argolas	15
Memória (satkha laykya)	18
Eu e os números (jogo da memória)	20
Pião da soma com cartas.....	22
Na trilha da aldeia	24
Jogo da mucunã	26
Aió mágico	29
Macacão	31
Contando maracás.....	33
Trilha da adição e subtração	35
Jogos Didáticos em Alfabetização	39
Na perspectiva do letramento intercultural.....	40



Jogos Didáticos EM NUMERAMENTO

POVOS INDÍGENAS DO NORTE E OESTE DA BAHIA



Apresentação

A matemática indígena a partir dos Jogos e Brincadeiras Indígenas

Valorizar e fortalecer os conhecimentos tradicionais no processo de formação dos futuros professores indígenas e sua prática educativa nas escolas nos provoca uma busca permanente pelo diálogo entre sua cultura e os conteúdos escolares. A maioria dos povos indígenas vive essencialmente da agricultura, da criação, da produção de artesanato e da comercialização do excedente destes produtos.

O convívio social nas comunidades indígenas é uma característica intrínseca da sua cultura, independentemente da etnia, a relação horta da comunitária com esse tema estão ligados. Pois, estimula além de uma alimentação saudável, aumenta a autoestima, amplia os conhecimentos da sua cultura e do meio ambiente. Além de oferecerem a oportunidade de cultivar e consumir alimentos orgânicos e saudáveis, as hortas comunitárias proporcionam a possibilidade para os indígenas da comunidade se conhecerem, fortalecendo vínculos sociais e de coleguismo entre os agentes da comunidade.

A construção de novas escolas indígenas tem sido fundamental para estimular os jovens a buscar novos caminhos, diante das perdas de territórios e quebra de acordos intergovernamentais, mas do que nunca, os povos indígenas precisam alcançar novos conhecimentos que podem ser usados em sua própria defesa, posto que as políticas econômicas são cada vez mais agressivas. O aumento populacional e a diminuição das fontes naturais impulsionam a criação de estratégias de adaptação. Logo, o indígena tem buscado ocupar outros espaços, dentro do mercado de trabalho profissionalizante.

As populações tradicionais possuem um sistema complexo de representação que varia desde os elementos da natureza: Estrelas, plantas, animais e fungos; aos processos geofísicos e biológicos, que não se restringe aos aspectos estruturas, mas incluem classificação, dinâmicas e fenômenos relacionais. Essa gama de conhecimento envolve um complexo código de memória que se desenvolve a partir do acúmulo de experiência em um processo de refinado de aperfeiçoamento que outorga o caráter sincrético (fusão de elementos diferentes com traços originais) e diacrônico (conjunto de fatos e sua evolução no tempo) do saber local.

São práticas socioculturais ações e relações que as pessoas e os grupos mantêm entre si e que se reflete em normas de vida, de manutenção ou transformação da sociedade. Preceitos que contribuem para a sobrevivência e resistência da sabedoria e cultura dos povos indígenas. Ao identificar e sistematizar as práticas socioculturais, a educação indígena toma como ponto de partida os contextos realistas das vivências, do familiar, do imaginável, contribuindo potencialmente para as representações mentais do modo de pensar peculiar das crianças.

Os saberes tradicionais, por sua vez, não estão ligados à origem, em verdade, são processos de organização, de relação e de sabedoria sobre os territórios naturais que determinam a relação destes povos com o local e, que constituem sua própria identidade. (MARQUES, 2006) Os conhecimentos tradicionais são cada vez mais importantes para o entendimento sobre as relações humanas com a natureza, é sabido que estas comunidades têm uma contribuição fundamental para a preservação dos bens naturais e patrimônio cultural, muito embora sejam as que mais sofrem com a modernização das cidades e a destruição acelerada das florestas.

Os povos indígenas sofrem grande pressão para se encaixar aos padrões de vida dos centros urbanos, sendo cada vez mais difícil manter a qualidade de vida. As consequências deste processo são a perda de conteúdos culturais, históricos e identitários aplicados na gestão do desenvolvimento socioambiental, estas mudanças têm contribuído para o êxodo e a formação de cadeias produtivas indignantes. Os ter-

ritórios tradicionalmente ocupados (ALMEIDA, 2006) constituem uma diversidade de formas distintas de existência, onde coletivamente convivem diferentes grupos e povos.

Atribuímos maior valor as coisas que são produtos dos nossos esforços. Por que, então, a criança tem tão poucas oportunidades de explorar as coisas de acordo com sua maneira natural de pensar? (CAHAHER, [et. al.] 1993) A educação precisa começar onde a criança se encontra, neste sentido, John Dewey (1859-1952) já afirmava que a escola deveria representar a vida. (MEC, SEB, 2014) O educador/a que aceita o desafio de construir relações entre os conteúdos escolares e a prática da comunidade onde a escola está inserida, pode proporcionar um processo educativo que leve ao pensar, ao raciocinar, ao invés de sobrecarregar com a criança com a exigência de respostas decoradas.

É necessário deixar a criança progredir e, por meio da experimentação, tirar suas próprias conclusões, chegar aos seus resultados. Bem como, não se deveria exigir que a mesma exclua sua ideia imediatamente ao ser apresentada a “resposta correta”. A mudança deve ocorrer gradativamente, por meio das oportunidades que levem a mesma a refletir, a raciocinar. Aos professores caberia construir propostas de experiências didáticas que investiguem e explorem os contextos a partir do universo de seus alunos, sua cultura e realidades.

Tarefa difícil tem sido ensinar Matemática, tanto em escolas tradicionais como nas escolas indígenas. As dificuldades intrínsecas somam-se aos problemas causados por uma visão distorcida da matéria, que se arrasta desde os primeiros momentos de contato. O problema mais relevante é o incessante desinteresse dos alunos, pois a matemática, da forma que vem sendo tratada, com matérias didáticos não aculturados torna-se entediante, uma mesmice, um “decoreba” e, o pior, o aluno não vê aplicação do assunto em seu cotidiano.

Os jogos no ensino de matemática e no numeramento das crianças torna-se muito importante no ensino-aprendizagem dos discentes, pois por meio de atividades lúdicas, a criança encontra motivação, tra-

balha com a imaginação e criatividade, relaciona o abstrato com o real. O ensino da matemática nestas qualidades é mais simples porque passa a ser utilizado no cotidiano deles. Além da naturalidade e de compreensão, o aluno passa a sentir que a matemática é real e deixa de ser abstrata.

O senso comum através dos conhecimentos prévios dos alunos e faz presente, valorizando assim sua participação no processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos, é um fazer sem obrigação, embora haja exigências e regras. Deve prevalecer a relação entre o conhecido e o imaginado, desenvolvendo-se o autoconhecimento e a alteridade, aprendendo a lidar com situações mais complexas.

Os jogos de regra são característicos do desenvolvimento das operações concretas e formais, apresentando regularidade, convenção, caráter coletivo, caráter competitivo e prazer funcional, sendo de muita importância para a construção do conhecimento, pois atua com um sentido operatório (como) e simbólico (para quê?). Outro aspecto a considerar é com relação ao trabalho do professor ou professora, que ao propor atividades lúdicas deve fazê-las com entusiasmo e motivação. Ao contrário, não cooperando com os alunos/as, não despertará interesse, gerando uma frustração por ambas as partes, e assim, tornará a aula desagradável e improdutiva.

Dessa forma, o brincar e o jogar fortalecerão o desenvolvimento necessário dos pré-requisitos para a aquisição do conhecimento matemático, aproximando a criança cada vez mais da realidade, sem que o professor a sufoque com conteúdos pedagógicos sem um valor significativo real.

Boa leitura a todos e todas!

SABERES INDÍGENAS

1 - Título: JOGO DAS ARGOLAS

O jogo consiste em encaixar a argola de cipó no pedaço de madeira (forma de cilindro) que estão numerados dispostos verticalmente sobre uma mesa ou no chão.

Série

- ◊ Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

- ◊ Numeramento

Unidade Temática

- ◊ Números

Objetos de Conhecimento

- ◊ Números naturais
- ◊ Contagem de rotina

Objetivos da Aprendizagem

- ◊ Saber onde podemos encontrar números no cotidiano;
- ◊ Respeitar regras e normas;
- ◊ Conhecer os números naturais;

Número de participantes

- ◊ Livre

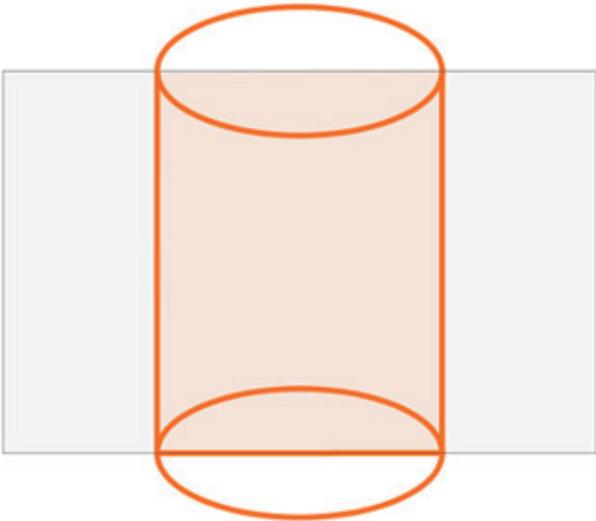
Recursos/materiais

- ◆ Humano, pedaços de madeira (de árvore local), uma argola de cipó, faca, tintas, hidrocor, linha de tecido.

Hora de Jogar!

- ◆ Organizar os alunos e propor uma roda de conversa sobre o uso dos números, apresentando situações em que eles aparecem no cotidiano. Após o dialogo inicial, apresentar o material do jogo e explicar as regras para os alunos. A quantidade de cilindros vai de acordo com o professor e a turma. O professor poderá produzir o material em sala com os alunos. Posicionar os cilindros de madeira e os alunos afastados, os participantes deverão esperar a vez de cada um jogar a argola para encaixar em um dos cilindros de madeira numerados e identificar a sua numeração correta. Ex. (cilindro 2) a criança deverá dizer a numeração do cilindro de madeira e formar uma frase que contenha a numeração no seu cotidiano(Ex.: “Na minha casa tem 02 maracás”). Ganha o jogo quem encaixar mais vezes a argola no cilindro, acertando a numeração correspondente e formando uma frase correta.

Demonstração



2 - Título: MEMÓRIA (SATKHA LAYKYA)

Série

- ◇ Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

- ◇ Numeramento

Unidade Temática

- ◇ Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Leitura e Comparação de números naturais na língua Yaathe;
- ◇ Reconhecimento dos números naturais.

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Identificar os números naturais;
- ◇ Incentivar a interação em equipe.
- ◇ Desenvolver a memória visual, identificando os números a partir da compreensão da língua Yaathe;

Número de participantes

- ◇ Livre

Recursos/materiais

- ◇ Cartolina; lápis comum; lápis de cor; régua; tesoura sem ponta.

Hora de Jogar!

- ◇ O professor(a) deve confeccionar as cartas;

- ◊ Neste jogo irá conter cinco pares confeccionados pelo professor, totalizando 10 cartas, onde um par irá ter o número, exemplo (1) e outro par, contendo o nome do número na língua Yaathe, exemplo (Fathoá);
- ◊ O jogo iniciará com todas as cartas embaralhadas e viradas para baixo, onde começará com dois participantes;
- ◊ Cada jogador terá o direito de jogar uma vez por rodada, onde o mesmo, no momento da jogada virará as cartas, em seguida, ver se elas correspondem umas com as outras, e assim deverão ser retiradas do jogo;
- ◊ Caso as cartas viradas pelos participantes não coincidam, irão ser reviradas novamente e dar continuidade ao jogo;
- ◊ Ao final do jogo quem tiver mais pares de cartas será o vencedor.

Demonstração



3 - Título: EU E OS NÚMEROS (JOGO DA MEMÓRIA)

Eu e os números (Jogo da Memória) é um jogo de raciocínio lógico na perspectiva de despertar o gosto pela Matemática, fazendo uso de materiais manipuláveis e símbolos presentes no cotidiano dos alunos e da cultura local.

Série

- ◆ Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

- ◆ Numeramento

Unidade Temática

- ◆ Números

Objetos de Conhecimento

- ◆ Reconhecimento de números no contexto diário

Objetivos da Aprendizagem

- ◆ Associar a denominação do número á sua respectiva representação simbólica;
- ◆ Comparar e ordenar números naturais;
- ◆ Desenvolver o raciocínio lógico;
- ◆ Reconhecer os números naturais;
- ◆ Incentivar a interação em equipe.

Número de participantes

- ◆ Livre

Recursos/materiais:

- ◇ Papel madeira; lápis de cor; cartolina, folha de ofício; hidrocor.

Hora de Jogar!

- ◇ O professor deverá confeccionar as cartas do jogo, utilizando elementos da sua cultura;
- ◇ Escolha dois ou mais participantes para jogar;
- ◇ Iniciar o jogo mostrando as cartas para os alunos, deixando-as expostas por alguns instantes para que seja possível a assimilação dos números e das figuras;
- ◇ Vire as cartas para baixo e embaralhe-as;

Demonstração



4 - Título: PIÃO DA SOMA COM CARTAS

Facilitando o ensino e memorização dos números no sistema de contagem do Povo Yaathe, fortalecendo a cultura local.

Série

Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Problemas envolvendo diferentes significados da adição

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Desenvolver o raciocínio lógico de cada estudante usando a adição dos números de 1 a 5;
- ◇ Trabalhar os números de 1 a 10;
- ◇ Aprender a identificar os números na língua materna Yaathe.

Número de participantes

- ◇ Livre;

Recursos/materiais:

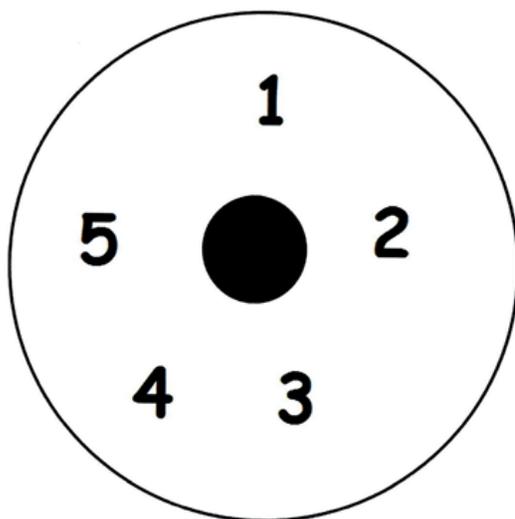
- ◇ Um cd; uma tampa de garrafa; uma bola de gude; caneta; cola; cartolina.

Hora de Jogar!

- ◇ Os jogadores formam grupo de três pessoas;
- ◇ Cada equipe roda o pião e coloca o dedo em cima de um número 1 a 10, depois outra pessoa do grupo roda o pião e fazemos a soma dos números sorteados;
- ◇ A terceira pessoa do grupo tem que escolher uma carta que represente o resultado dos dois números, cada carta tem um número e seu nome em Yaathe;
- ◇ Ganha o grupo que fizer mais pontos nas rodadas

Demonstração

EATHOÁ 1	TKHÁNO 2	LIXYNÓ 3	SATHÓTKANO 4	KHOYA 5
--------------------	--------------------	--------------------	------------------------	-------------------



KOYAFATHOATLÊ 6	KOYATKÁNOTLÊ 7	KOYALIXYNÓ 8	KOYASATHÓTKANOTLÊ 9	KOYATKHÁNO 10
---------------------------	--------------------------	------------------------	-------------------------------	-------------------------

5 - Título: NA TRILHA DA ALDEIA

Série

- ◇ Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

- ◇ Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Leitura, escrita e comparação de números naturais
- ◇ Construção de fatos básicos da adição

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Proporcionar as crianças, meios e formas de se divertir ao mesmo tempo aprender a resolver pequenos problemas matemáticos;
- ◇ Conhecer os principais aspectos sociais, culturais e geográficos do povo;
- ◇ Compreender as noções de sequências numéricas;
- ◇ Resolver problemas da Matemática
- ◇ conhecer a realidade do seu povo.

Número de participantes

- ◇ Livre

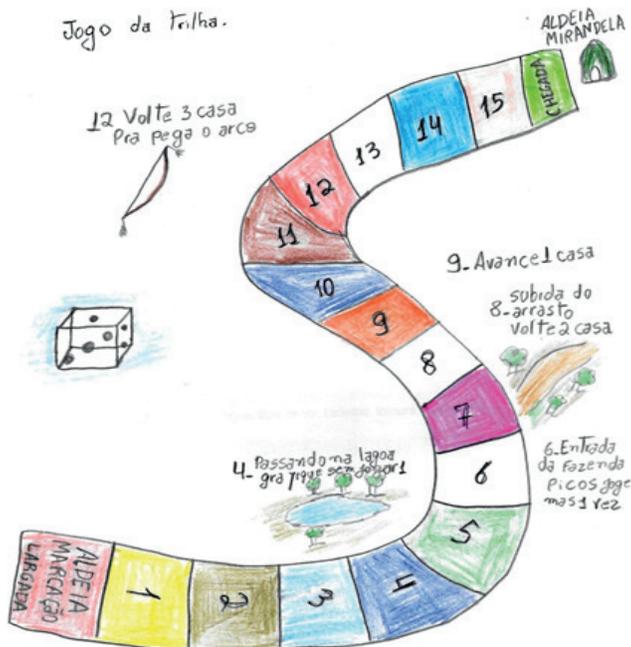
Recursos/materiais

- ◇ Papel madeira; imagens com coisas da aldeia pintada por eles, dados e números.

Hora de Jogar!

- ◇ Cada uma ficará com um pino, podendo utilizar sementes coloridas, pintar castanha de caju ou tampinha de garrafa, para identificar onde cada jogador está no jogo;
- ◇ Com um dado, iniciará aquele que obtiver o valor maior entre os participantes e, posteriormente, cada jogador terá sua vez de jogar na sequência;
- ◇ A criança precisa conhecer os números e as imagens do território do povo presentes na trilha;
- ◇ Na trilha terá perguntas sobre a aldeia, quem errar tem que voltar para a primeira ou sair da brincadeira;
- ◇ De acordo com numeral que sair no dado o mesmo jogador avança a quantidade de casa;
- ◇ O jogador tem de torcer pra escapar dos obstáculos!

Demonstração:



6 - Título: JOGO DA MUCUNÃ

Série

3º ano

Eixo Estruturante

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Leitura, escrita e comparação de números naturais;
- ◇ Problemas envolvendo significados da adição e da subtração

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Despertar o interesse pela matemática a partir da metodologia lúdica de ensino;
- ◇ Apresentar noções de velocidade, tempo e espaço. Bem como, noções básicas de cálculos com números naturais (adição e subtração);
- ◇ Conhecer os números pares e ímpares;
- ◇ Propiciar um ambiente de interação entre os alunos a partir do jogo proposto;
- ◇ Compreender os nomes dos números de 1 (um) a 5 (cinco) na Língua Materna.

Número de participantes

Livre

Recursos/materiais

- ◆ 10 sementes de mucunã (planta encontrada na região da caatinga da etnia Fulni-ô).

Hora de Jogar!

Inicialmente três crianças, sentam em círculo e sorteiam quem começará o desafio pegando o casto (semente de mucunã, principal que ficará na mão do jogador);

O jogador começará a capturar a semente sem deixar o cair no chão, sendo que, o desafio é o jogador capturar a semente capturando assim duas de uma vez;

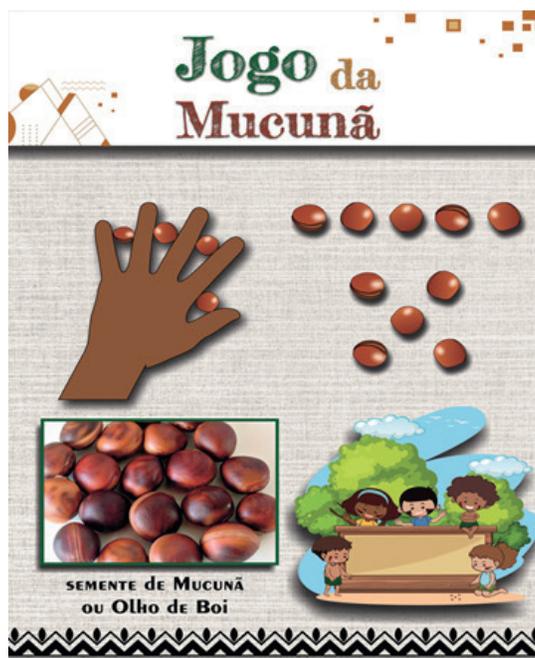
A partir, daí, o jogador captura o restante das sementes mantendo as que já foram capturadas na mão junto com o castor;

Se o jogador conseguir realizar esse primeiro desafio, inicia-se os outros que são chamados de oquinha, murinho, cancelinha e o último que captura entre os dedos;

A quantidade final de sementes capturadas será falada em Yaathe através da adição e subtração das sementes. Vale ressaltar que, os nomes dos números da língua Yaathe vai até cinco. Fathoa (um); Tkano (dois); Lixinô (três); Satutkano (quatro); Khoya (cinco);

Observação: O jogador perde se não conseguir realizar algum desafio, passando para o próximo jogador da vez.

Demonstração



7 - Título: AIÓ MÁGICO

Série

Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◆ Leitura, escrita, comparação e ordenação de números

Objetivos da Aprendizagem:

- ◆ Compreender os números naturais como indicador de quantidade;
- ◆ Facilitar a aprendizagem da matemática a partir de comparação entre quantidades;
- ◆ Comparar e ordenar números naturais.

Número de participantes

Livre

Recursos/materiais

- ◆ Aió (bolsa artesanal indígena); dado confeccionado na escola; materiais escolares, sementes e artesanatos da comunidade para compor o material do aió.

Hora de Jogar!

Apresentação do jogo para os alunos;

Todos os alunos formando um grande círculo, o professor escolhe uma criança e entrega o aió com os objetos;

A criança joga o dado, lê o número;

Retira da sacola a quantidade de objetos correspondente à indicação do dado e ficam com eles;

Passa a vez a outro jogador, até que todos os objetos sejam retirados do aió;

Ao final, comparamos as quantidades maiores e menores, muito ou pouco.

Demonstração



8 - Título: MACACÃO

Série

Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Contagem de rotina
- ◇ Leitura e escrita de números naturais
- ◇ Adição

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Saber contar e escrever os números os números de um a dez;
- ◇ Conhecer a brincadeira e a sua relação com a Matemática;
- ◇ Aprimorar a desenvoltura e o equilíbrio corporal;
- ◇ Valorizar as atividades em grupos respeitando sempre o tempo determinado para cada um;

Número de participantes

Livre

Recursos/materiais

- ◇ Uma pedra plana dos dois lados ou mesmo caco de telha
- ◇ Giz para ou uma vara para desenhar o macaco e os números.

Hora de Jogar!

- ◇ Com o giz, vara ou caco desenha o macaco no chão sem a numeração;
- ◇ Cada participante procura um caco para brincar;
- ◇ Escolhe um participante para iniciar a brincadeira;
- ◇ O participante joga o caco na primeira casa, levanta uma perna e vai empurrando o caco para as próximas casas com apenas um pé, com o objetivo de chegar a décima casa;
- ◇ O aluno tem que enumerar a casa em ordem crescente, assim exercitando a contagem dos números;
- ◇ Perde a vez o participante que deixar o caco no risco jogar o caco para fora ou colocar o outro pé no chão;
- ◇ O outro inicia, com o mesmo objetivo;
- ◇ Quem chegar ao final vence o jogo.

Demonstração



9 - Título: CONTANDO MARACÁS

Série

Ciclo de Alfabetização

Eixo Estruturante

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◇ Adição
- ◇ Subtração

Objetivos da Aprendizagem

- ◇ Conhecer os números naturais como indicador de ordem;
- ◇ Fazer uso da adição e subtração em situações de seu interesse, como jogos e brincadeiras.
- ◇ Resolver problemas de adição e subtração

Número de participantes

Livre

Recursos/materiais

Caixa de papelão, lápis de cor, CDs, EVA, hidrocor, tesoura, cola.

Hora de Jogar!

A professora irá construir vários maracás e números aleatoriamente;

Distribuir para cada participante um maracá;

Fazer duas filas, uma em frente, quando a professora chamar o nome, pergunta qual o valor da operação de adição do seu maracá com a do seu colega, que a professora escolhe aleatoriamente;

Se eles errarem, a pergunta é feita para a turma toda;

Para a subtração faz-se a mesma coisa, a professora chama um aluno e pergunta a ele. “Quando é o número do seu maracá, menos a do colega ex. João?”.

Demonstração



10 - Título: TRILHA DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

Utilizar o jogo Trilha da Adição e Subtração, trazendo situações-problema voltadas ao nosso cotidiano, a nossa comunidade, buscando assim, facilitar a aprendizagem e despertar o interesse do aluno pela Matemática.

Série:

2º ano

Eixo Estruturante:

Numeramento

Unidade Temática

Números

Objetos de Conhecimento

- ◊ Adição
- ◊ Subtração

Objetivos da Aprendizagem

- ◊ Despertar o interesse pela Matemática;
- ◊ Identificar as situações em que se usa adição e subtração;
- ◊ Trabalhar a atenção e concentração;
- ◊ Estimular a realização de cálculos mentais;
- ◊ Sistematizar conhecimentos a cerca da adição e subtração.

Número de participantes

Livre

Recursos/materiais:

Lápis, borracha, pincel para quadro branco, jogo Trilha da Adição e Subtração, dado e atividade impressa.

Hora de Jogar!

Relembrar os conceitos da adição e da subtração e sua importância, exemplificando com algumas situações cotidianas. Logo após, apresentar o jogo aos alunos, explicando como funciona, e qual o seu objetivo. O aluno que acertar as perguntas vai pulando de casa, no tabuleiro do jogo. Utilizar sementes ou material da comunidade como peças dos jogadores.

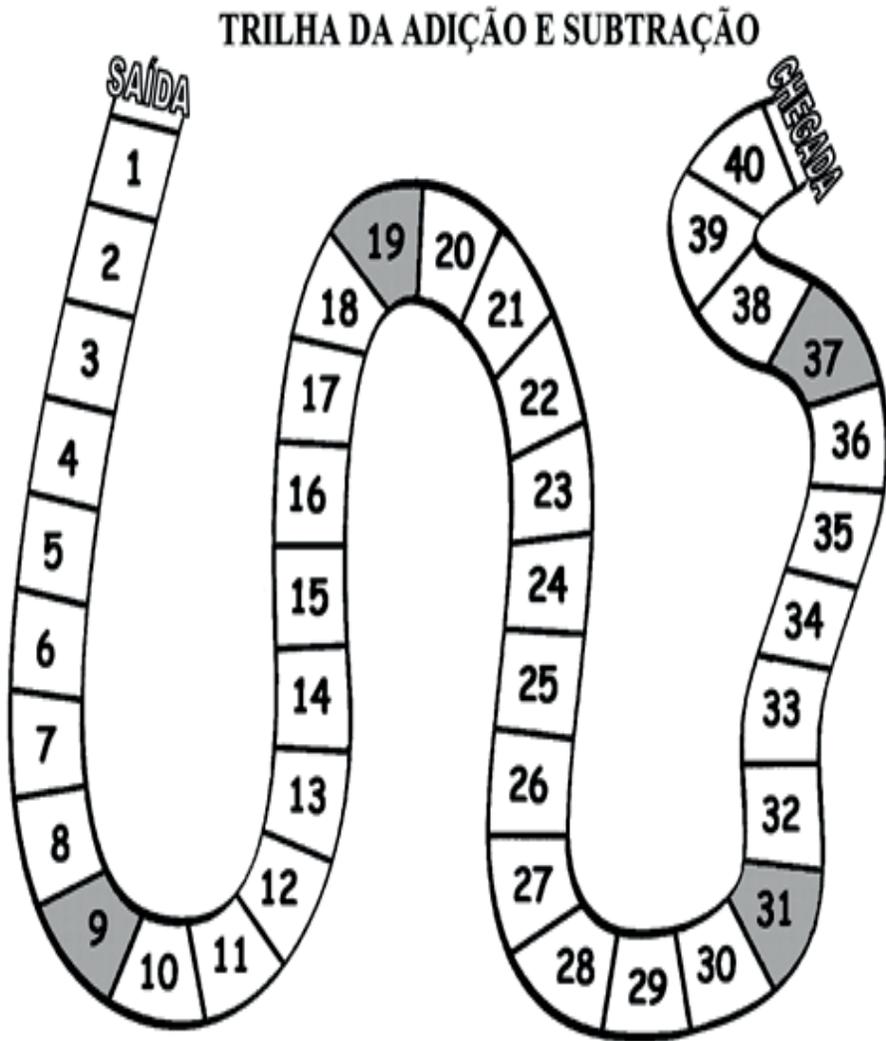
Sugestão de questões:

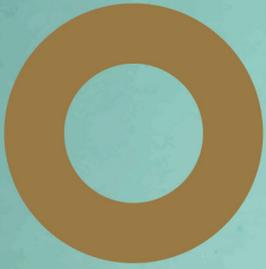
1. Ronan fez 1 colar utilizando 10 sementes. Sua irmã também fez 1 colar com a mesma quantidade de sementes que o seu irmão. Quantas sementes eles usaram no total?
2. A professora do 2º ano trouxe 12 atavis (cores, brincos e cocares) para presentear seus alunos. Sabendo que ela possui 10 alunos, quantos atavis sobraram?
3. Luana comprou 1 peixe médio por R\$ 10,00 e 1 peixe pequeno por R\$ 5,00. Quanto ela gastou para comprar os peixes?
4. Luara ganhou 10 lindas penas azuis de seu irmão Raul e 8 lindas penas vermelhas de sua irmã Ianna. Quantas penas ela ganhou no total?
5. Kauã precisa de 16 sementes para fazer um colar. Ele já tem 9 sementes. Quantas ainda faltam?
6. Após o jogo, conversar com os alunos e realizar perguntas como:
 - ◆ Vocês gostaram do jogo?
 - ◆ Alguém já conhecia?
 - ◆ Foi fácil jogar?

◇ Vocês tiveram alguma dificuldade? Qual?

Aplicar a atividade impressa sobre adição, com problemas que envolvam o nosso dia-a-dia.

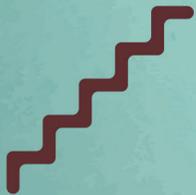
Demonstração





Jogos Didáticos EM ALFABETIZAÇÃO

POVOS INDÍGENAS DO NORTE E OESTE DA BAHIA



NA PERSPECTIVA DO LETRAMENTO INTERCULTURAL

Escola

Colégio Estadual Indígena Capitão Francisco Rodelas

Etnia

Povo Tuxá – Aldeia Mãe

Participantes (quantidade)

02 grupos

Eixos Estruturante do Ensino da Língua Portuguesa

(X) Oralidade

(X) Leitura

(X) Escrita

() Análise Linguística

Nome do Jogo

Caça – palavras Indígena

Objetivos de aprendizagem

- ◆ Oportunizar aos alunos pensar na organização das sílabas e na formação das palavras.
- ◆ Desenvolver a percepção da linguagem escrita;
- ◆ Promover a associação da palavra com a figura dos grafemas com os fonemas.
- ◆ Fazer a associação entre imagem e escrita.
- ◆ Estimular o vocabulário e a criatividade.

- ◇ Ajudar crianças com dificuldade em leitura e escrita, explorando o lúdico.

Número de participantes

Total de alunos (dividido em dois grupos)

Recursos/materiais

- ◇ Bambu (para colar as sílabas)
- ◇ Juta (para forrar o tabuleiro)
- ◇ Elásticos (usado para prender dinheiro).
- ◇ Sílabas impressas.
- ◇ Pistola de cola quente
- ◇ Refil para cola quente

Como jogar

- ◇ O aluno deverá juntar as sílabas rapidamente, formando palavras, depois envolver cada palavra (com o elástico) no tabuleiro, associando-a a figura que lá estará representada.
- ◇ Um aluno de cada grupo se enfrentará por vez atribuindo ponto a equipe que formar a palavra mais rápido.
- ◇ Vence o jogo quem conseguir encontrar mais palavras.

Escola

Estadual Indígena Dom Jackson Berenguer Prado

Etnia

Kaimbé

Participantes (quantidade):

8 estudantes por vez

Tema

Aprendendo Rimando

Eixos Estruturante do Ensino da Língua Portuguesa

- Oralidade
- Leitura
- Escrita
- Análise Linguística

Nome do Jogo

Jogo das rimas

Objetivos de Aprendizagem

- ◆ Desenvolver habilidades na pronúncia das palavras;
- ◆ Praticar os sons finais estimulando a leitura.
- ◆ Enriquecer o vocabulário e com outras palavras fazer rimas, exercitando a linguagem oral.

Número de Participantes

De 4 a 6 jogadores ou toda a turma, separando equipes de meninas e meninos.

Recursos/Materiais

- ◆ Caixa ou envelope;
- ◆ Fichas com palavras que podem ser rimadas.

Como Jogar

Colocar as palavras dentro do envelope ou caixa, depois cada jogador retira uma palavra e devera dizer uma ou mais palavras que terminem iguais fazendo a rima.

Quanto mais palavras ele disser, mais pontos ganhará, um aluno deverá marcar os pontos de cada participante e no final anunciar o ganhador.

Escola

Colégio Estadual Indígena Capitão Francisco Rodelas

Etnia

Tuxá – Aldeia Mãe

Participantes (quantidade)

6 Alunos

Tema

Aprendendo com elementos tradicionais do povo

Eixos Estruturante do Ensino da Língua Portuguesa:

- (X) Oralidade
- (X) Leitura
- () Escrita
- (X) Análise Linguística

Nome do Jogo:

Em Busca do Maracá

Objetivos de Aprendizagem:

- ◆ Valorizar a cultura do povo;
- ◆ Estimular o espírito de coletividade;
- ◆ Desenvolver o raciocínio, criatividade e a concentração;

- ◊ Estimular a percepção visual;
- ◊ Promover a socialização e o espírito de colaboração;
- ◊ Estimular a leitura e oralidade;
- ◊ Desenvolver o reconhecimento das diferenças.

Número de Participantes:

6 alunos

Recursos/Materiais:

- ◊ 21 peças quadradas feita de juta (40 cm x 40 cm) decoradas de acordo com a pintura tradicional do povo;
- ◊ 2 peças quadradas decoradas especialmente fora do tabuleiro;
- ◊ 2 maracás e 3 cuias;
- ◊ Tecido (juta).

Observação quanto as palavras que serão colocadas nas cuias.

- Cua número 1: Será administrada pelo professor e deverá conter palavras em cartões dobrados, de acordo com o nivelamento de alfabetização das duas equipes. E este irá fazer a distribuição de acordo com a vez de cada jogador.

- Cua número 2 e 3: Deverão ser colocados juntos com os maracás em cima das peças especiais do tabuleiro.

Como Jogar:

- 1) 6 alunos deverão ser divididos em 2 equipes de três.
- 2) Cada equipe escolhe um lado do tabuleiro, e deverá se posicionar na 1ª linha sobre as casas pintadas.
- 3) O professor deverá começar o jogo, passando a cua para que o aluno pegue uma palavra e de acordo com os níveis silábicos de cada equipe. O aluno ler a palavra e dá a sua separação ou o professor ler a

palavra e o aluno dá a separação. O professor deverá alternar a vez de jogar das equipes.

4) Quem acertar a separação das sílabas avança uma casa da mesma cor, para direita ou para esquerda.

5) Se o aluno errar na separação de sílabas, um componente da equipe adversária ganha o direito de avança uma casa. Observação: A equipe adversária coletivamente decide quem avança.

6) Se o aluno acertar a divisão silábica, e se o seu oponente estiver em suas casas de avanços, o aluno conquista a casa e o adversário sai do jogo.

7) Chegando na última fileira do campo adversário, o aluno deverá pegar uma das palavras que está dentro da cuia ao lado do maracá, e acertando a sua separação ganhará o direito e balançar o maracá e sua equipe será CAMPEÃ.

8) Caso o aluno erre a separação silábica da palavra da cuia que fica ao lado do maracá, este deverá permanecer em sua casa aguardando a próxima vez.

Escola

Municipal Indígena Nossa Senhora de Lourdes.

Etnia

Tumbalalá

Participantes (quantidade)

Indeterminado

Eixos Estruturante do Ensino da Língua Portuguesa

- (X) Oralidade
- (X) Leitura
- (X) Escrita
- () Análise Linguística

Nome do Jogo

Formando Palavras indígenas

Objetivos de Aprendizagem

Desenvolver a linguagem oral e verbal, utilizando elementos do cotidiano da aldeia, formando palavras com sílabas complexas e não complexas.

Número de Participantes:

Indeterminado

Recursos/Materiais

- ◇ Cartolina
- ◇ Lápis de cor
- ◇ Régua
- ◇ Tesoura
- ◇ Pincel
- ◇ Lápis
- ◇ Borracha
- ◇ Folhas de ofício
- ◇ Impressora
- ◇ Computador

Como Jogar

- ◇ Numerar as cartelas com os envelopes de acordo com a quantidade dos grupos;
- ◇ Formar os grupos de acordo com a quantidade de aluno, em seguida distribuir as cartelas e os envelopes.

- ◇ Os alunos irão observar as figuras da cartela e formar as palavras da mesma de acordo com as sílabas que estarão no envelope, todos deverão participar coletivamente;
- ◇ Ganhará o grupo que completar a tabela primeiro e corretamente. Caso a cartela do primeiro colocado não estiver corretamente continua o jogo até que tenha um grupo vencedor.

Escola

Estadual indígena Tuxá Cacique Raul Valério de Oliveira

Etnia

Tuxá Banzaê

Participantes (quantidade)

(8) oito participantes

Tema

O alfabeto

Eixos Estruturante do Ensino da Língua Portuguesa

(X) Oralidade

(X) Leitura

() Escrita

(X) Análise Linguística

Nome do Jogo

Conhecendo as letras iniciais dos objetos

Objetivos de Aprendizagem

Promover a interação e o aprendizado a partir do lúdico, utilizando figuras e imagens do cotidiano das crianças indígenas, facilitando o aprendizado das letras do alfabeto.

Número de Participantes

Dois grupos de quatro estudantes.

Recursos/Materiais

Explicação oral;
Caixa de papelão;
Cola quente;
Lápis de cor;
Papel madeira;
Palito de picolé;
Desenhos de objetos da cultura indígena;
Cartolina;
Raio de bicicleta aro 16
Piloto permanente.

Como Jogar

O jogo inicia com o docente dividindo a sala em dois grupos, explicando depois que o jogo é feito em forma de labirinto, e tem uma roleta que deverá girar, um estudante deverá iniciar o jogo girando a roleta. Ao parar na figura o aluno deverá dizer com qual letra inicia a palavra correspondente a figura, se acertar dá mais um passo pelo labirinto das letras, que é simbolizado no chão com desenhos correlacionados ao território. Lembrando que poderá na roleta aparecer as seguintes frases, passou a vez ou fique duas rodadas sem jogar dando chance para

o outro grupo. Todos deverão girar a roleta, o jogo tem como meta levar o estudante para a escola, sendo que no caminho o grupo deverá passar por todos os pontos culturais e tradicionais do povo, no caminho terão paradas que deverá exigir mais cuidados: a exemplo de rezas, cantos, dança e contos de histórias dos mais velhos da Aldeia. Ganha o grupo que conseguir chegar primeiro.

Escola

Colégio municipal Indígena Kiriri

Etnia

Kiriri

Participantes (quantidade)

Toda a classe

Tema

Preservando a fauna e a flora do Território Indígena

Eixos Estruturantes do Ensino da Língua Portuguesa

(X) Oralidade

(X) Leitura

() Escrita

(X) Análise linguística

Nome do Jogo

Zarabatana da Leitura

Objetivos de Aprendizagem

Desenvolver o hábito da leitura através do lúdico, compreendendo a importância da preservação da fauna e da flora dentro do território indígena.

Promover a interação dos estudantes com as lideranças mais velhas da comunidade, valorizando os conhecimentos tradicionais a partir de vivências da prática ação.

Número de Participantes:

Toda a classe.

Recursos/Materiais:

- ◆ Cano de água de 20 mm;
- ◆ Penas;
- ◆ Cola branca;
- ◆ Pincel;
- ◆ Tesoura;
- ◆ Tinta guache;
- ◆ Barbante.

Como Jogar

O jogo inicia com o professor distribuindo as palavras relacionadas a fauna e a flora em um alvo feito de isopor, logo em seguida os alunos deverão participar de uma roda de conversa com a presença de um mais velho da comunidade, com muita atenção os alunos deverão tirar suas dúvidas.

O primeiro estudante soprar a zarabatana, a animal, planta ou erva que for alvejado deverá ser lido o nome, ditas as suas características, e em

caso das ervas ainda dizer para que serve e como utiliza-las no cotidiano quando necessário.

Ganha o aluno que mais acertar o alvo e tiver mais conhecimento sobre os elementos do seu território.

Realização:

DEDC - CAMPUS VIII
Departamento
de Educação



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



**CENTRO DE PESQUISAS EM ETNICIDADES,
MOVIMENTOS SOCIAIS E EDUCAÇÃO**
Juazeiro - Paulo Afonso - Eudides da Cunha



**SABERES
Indígenas**
TECNOLOGIA EM VIDA



LICEEI
LICENCIATURA INTERCULTURAL
EM EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

COORDENADORIA DA EDUCAÇÃO
ESCOLAR INDÍGENA



PROAF
PROFESSORIA
DE AÇÕES AFIRMATIVAS



PROEX
PROFESSORIA DE EXTENSÃO



PPGEAFIN

Parceiros:



**GOVERNO
DO ESTADO**

SECRETARIA
DA EDUCAÇÃO

SEMESP
Secretaria de Modalidades
Especializadas de Educação



FNE
Fundo Nacional
de Desenvolvimento
da Educação

