

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA
SUBPROJETO MATEMÁTICA – UNIPAMPA BAGÉ – 2017

Escola: Escola Justino Costa Quintana	Coordenadora do Subprojeto: Sônia Junqueira	Supervisora na Escola: Aniele Torma	Nível de Ensino: Curso Normal
--	---	---	---

Plano de Aula e/ou Roteiro de Atividades

I. Dados de Identificação

Professor (a) regente: Aniele Torma	Datas: 08,10,19/08; 20/10	Série: 1º ano/CN	Turma: 11 e 12	Carga horária: 13 h/a
Bolsista(s) responsável(eis): Caroline de Oliveira, Chaiana dos Santos, Cláudia Gonçalves, Débora Rezende, Gisele Munhoz, Graciela Jaskulski, Nilvane Alves, Viviane Maldaner	Título da atividade: Projeto Territorialidade Negra			

II. Tema

- Projeto Territorialidade Negra

III. Objetivos

- Participar de forma efetiva do Projeto Territorialidade Negra, idealizado pela SE/RS;
- Construir quatro jogos de origem africana, tais como: Mancala, Shisima, Yoté e Tsoro Yematatu;
- Aplicar os jogos construídos nas turmas de 1º ano do Curso Normal, para a familiarização com as regras dos mesmos;
- Aplicação dos jogos com duas turmas de anos iniciais.

IV. Conteúdos

- Raciocínios lógico, elaboração de estratégias de jogo.

V. Desenvolvimento do tema e os procedimentos de ensino.

O projeto contou com quatro momentos distintos, os quais foram:

1º momento – Construção do jogos: Os alunos foram distribuídos em dois grupos por turma, cada grupo recebeu uma folha com um breve aporte teórico dos jogos, bem como a imagem dos mesmos, para servir de modelo. Os alunos deveriam construir cinco exemplares de cada jogo, utilizando materiais recicláveis.

2º momento – Aplicação dos jogos: Os alunos foram distribuídos em duplas as quais receberam um exemplar do jogo que construíram e observaram a explicação das regras dos jogos, elaborada pelas bolsistas. Após os alunos jogarem o material que o seu grupo construiu, foi realizado um rodízio entre os outros exemplares para que todos experimentassem os jogos produzidos.

3º momento – Mostra Pedagógica: Neste momento os alunos das turmas 11 e 12, juntamente com as bolsistas ID e a supervisora, exporão os jogos produzidos bem como explicaram suas maneiras de jogar para os visitantes da Mostra do Conhecimento – Projeto Territorialidade Negra.

4º momento – Aplicação com os anos iniciais: Quatro alunos das turmas 11 e 12, juntamente com as bolsistas ID e a supervisora, aplicarão os quatro jogos construídos em duas turmas de anos iniciais sendo elas, um 4º ano e um 5º ano.

VI. Recursos didáticos utilizados

- Cinco exemplares dos jogos construídos.

VII. Avaliação

- Será avaliado o desempenho dos alunos durante a realização das atividades propostas.

VIII. Referências



Bolsistas: Caroline Oliveira, Chaiana Santos, Claudia Gonçalves, Débora Rezende, Gisele Munhoz, Graciela Jaskulski, Nilvane Alves, Viviane Maldaner

Supervisora: Aniele Torma

Turma: 11/ Curso Normal

Disciplina: Matemática

Ano: 2017

Mancala

Mancala é o mais antigo jogo de tabuleiro que ainda hoje, é jogado amplamente no mundo.

Existe há mais de 7 mil anos, sua origem perdeu-se na história, mas o que se sabe é que a África sempre foi considerada seu berço. O jogo era simbólico e representava as plantações, as colheitas e a necessidade crucial de sementes de trigo.

Objetivo: Colher o maior número de sementes.

Número de participantes: 2 alunos

Como jogar:

- * Colocar 4 sementes em cada cava do tabuleiro. As duas cavas maiores, Kalah, não recebe sementes, são usadas para depositar as sementes colhidas.
 - * Cada fila de 6 cavas é o território do jogador mais próximo a ela.
 - * Pertence a cada jogador o Kalah que está a sua direita.
 - * O jogador da vez deve apanhar todas as sementes de qualquer uma das 6 cavas do seu território e distribuí-las, uma por uma, nas cavas subsequentes, na direção anti- horário.
 - * Quando passar pelo seu Kalah, depositar uma semente e continuar distribuindo nas cavas do seu oponente, mas não no Kalah dele.
 - * Quando estiver distribuindo e a última semente cair no seu Kalah, você pode jogar de novo.
 - * Quando estiver distribuindo e a última semente cair em uma cava vazia do seu lado você captura as sementes do seu oponente (cava da frente), colocando no seu Kalah.
 - * O jogo quando um dos jogadores não tiver mais semente para distribuir.
- Ganha o jogo quem tiver mais semente em seu Kalah.



Bolsistas: Caroline Oliveira, Chaiana Santos, Claudia Gonçalves, Débora Rezende, Gisele Munhoz, Graciela Jaskulski, Nilvane Alves, Rita Souza, Viviane Maldaner

Supervisora: Aniele Torma

Turma: 11/ Curso Normal

Disciplina: Matemática

Ano: 2017

Shisima

Jogo criado no leste africano (Quênia) representando a extensão das águas conforme o significado da palavra Shisima na língua Tiriki.

Objetivo: Alinhar três peças de mesma cor em uma linha reta.

Número de participantes: 2 alunos

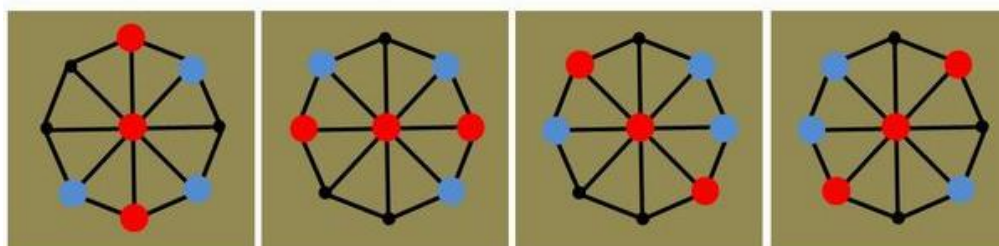
Como jogar:

Para iniciar o jogo os jogadores disputam par ou ímpar. Na disposição inicial, as peças ficam no tabuleiro como indicado na figura 1.



Figura 1

O jogador que iniciar a partida poderá movimentar sua peça pelo tabuleiro até a aresta mais próxima que estiver vazia, sem pular qualquer outra peça. O objetivo do jogo é posicionar as três peças alinhadas como se pode ver abaixo.





Bolsistas: Caroline Oliveira, Chaiana Santos, Claudia Gonçalves, Débora Rezende, Gisele Munhoz, Graciela Jaskulski, Nilvane Alves, Rita Souza, Viviane Maldaner

Supervisora: Aniele Torma

Turma: 12/ Curso Normal

Disciplina: Matemática

Ano: 2017

Tsoro Yematatu

Tsoro tem origem no Zimbábue, um país no sul da África e deve seu nome a um complexo de construções antigas chamado de Grande Zimbábue ou “Grande Casa de Pedra” onde viviam os antigos governantes de um grande império conhecido por suas ricas minas de ouro.

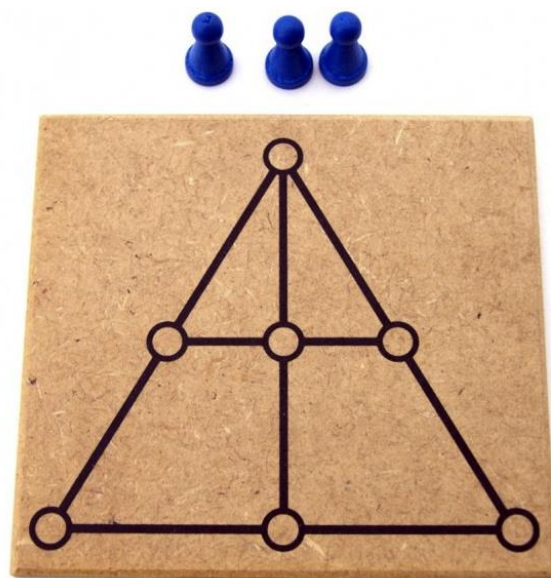
Objetivo: Ser o primeiro jogador a completar uma linha de três peças suas.

Número de participantes: 2 alunos

Como jogar:

Decide-se na sorte quem começa a partida. Os movimentos são alternados. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em uma casa vazia do tabuleiro. Depois que todas as peças tiverem sido colocadas restará apenas 1 casa vazia.

Cada jogador, na sua vez, move uma de suas peças para uma casa vizinha, vazia. É permitido saltar sobre uma peça, sua ou do adversário.





Bolsistas: Caroline Oliveira, Chaiana Santos, Claudia Gonçalves, Débora Rezende, Gisele Munhoz, Graciela Jaskulski, Nilvane Alves, Rita Souza, Viviane Maldaner

Supervisora: Aniele Torma

Turma: 12/ Curso Normal

Disciplina: Matemática

Ano: 2017

Yoté

Yoté se constitui em jogo de estratégia com tabuleiro. Muito famoso nas aldeias de Senegal e Mali.

Objetivo: é capturar ou bloquear as peças do adversário.

Número de participantes: 2 alunos

Como jogar:

O tabuleiro consiste em cinco fileiras de seis casas cada uma e 24 peças/marcadores (12 de cada cor).

Para iniciar faz-se um sorteio para definir quem iniciará o jogo. Cada jogador coloca uma peça no tabuleiro na posição que desejar. A partir da primeira jogada os jogadores podem:

- Colocar uma nova peça em um quadrado livre do tabuleiro.
- Ou mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro.
- Ou capturar uma peça do adversário.

As peças que já estão no tabuleiro de jogo podem ser movimentadas no sentido horizontal ou vertical, para um quadrado vizinho livre, sempre “caminhando” uma casa de cada vez. É proibido movimentar as peças em diagonal.

Uma peça é capturada pulando-se por cima dela, no mesmo sentido. Saltos múltiplos em um único movimento são proibidos, mas cada captura permite capturar uma segunda peça do adversário, postas em qualquer quadrado do tabuleiro. A captura de uma peça adversária não é obrigatória. Uma peça não pode mover-se de volta para a sua posição anterior, com a exceção se for para uma captura. O vencedor é aquele que capturou todas as peças do adversário.

