

ÁFRICA PLAY – DESENVOLVENDO JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS

Projeto Técnico Científico

Autores(as): Evandro Soares Mota Filho

Guilherme Santos Costa

Matheus Pietro Boro do Amaral

Orientador(a): Prof. Roney Staianov Caum

Palavras- Chave: Empreendedorismo – Atendimento ao Cliente – Gestão de Negócios



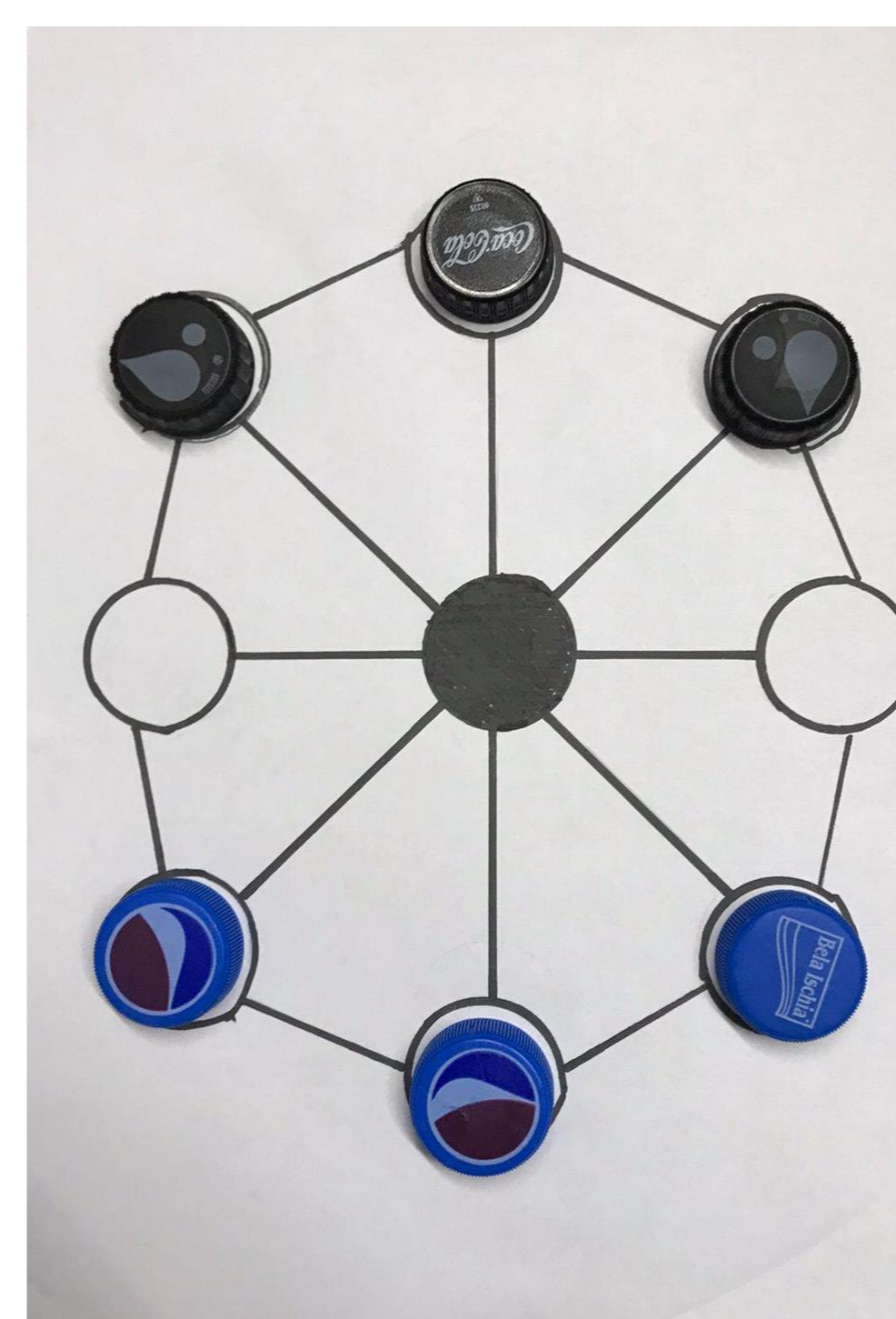
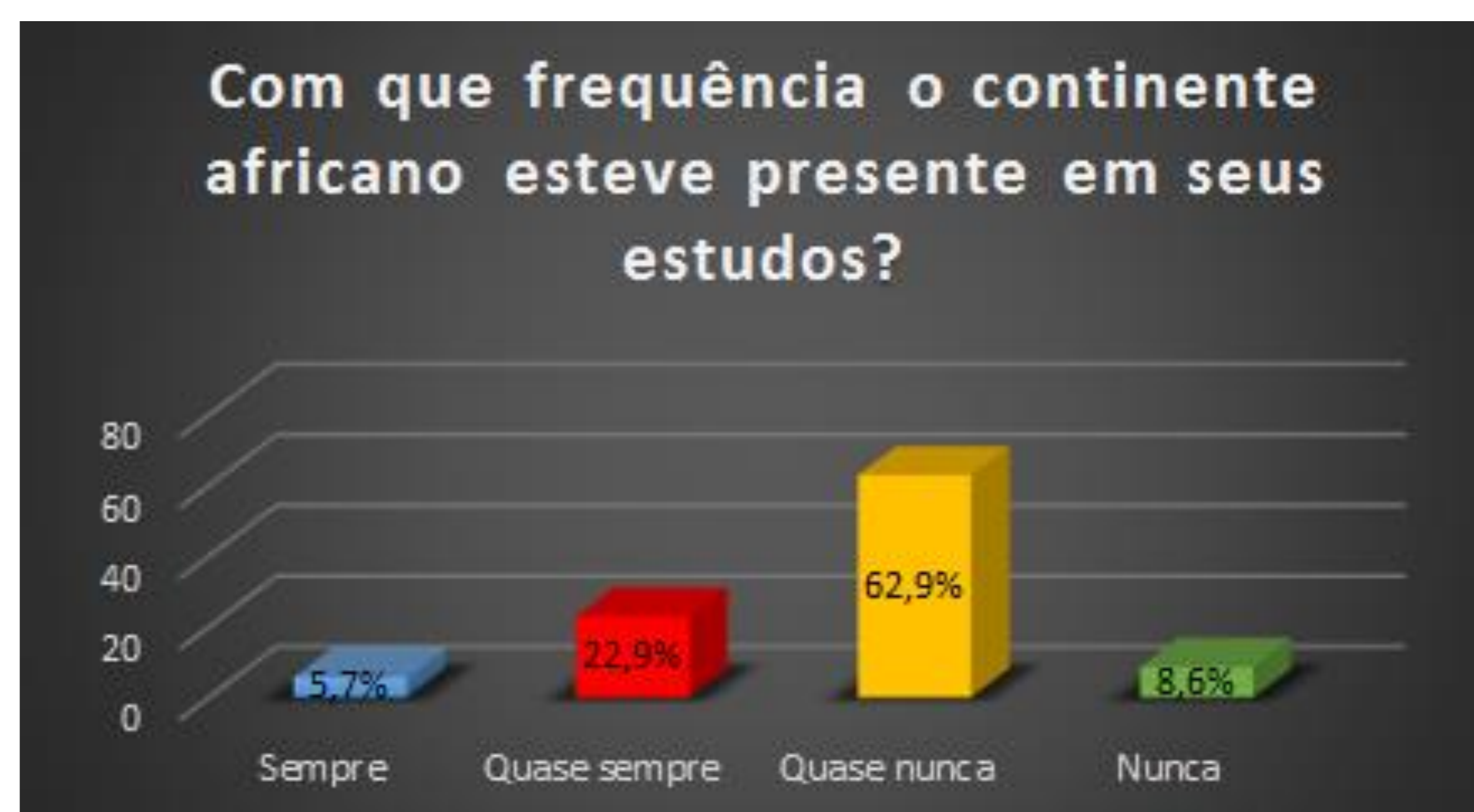
INTRODUÇÃO

A prática da História e da Cultura Afro-Brasileira fez-se obrigatória nas bases tecnológicas das Redes de Ensino fundamental e médio, públicas e particulares a partir do dia nove de janeiro de 2003, com a aprovação da Lei 10.639, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional, nº 9394/96 para incluir no currículo oficial a obrigatoriedade da temática *História e Cultura Afro-Brasileira e africana*. Essa lei é auto afirmativa, visando assim, eliminar desigualdades, que foram acumuladas ao decorrer do tempo e que ainda são marcantes na sociedade brasileira, inclusive nas instituições de ensino (escolas).

O preconceito ainda é recorrente em ruas, praças, lugares públicos, inclusive nas escolas. A escola tem o direito de colocar em vigor projetos que conscientizem o aluno, e exterminem o preconceito. Porém, a escola não consegue atender a essas demandas, e acaba por não conseguir passar aos seus alunos a verdade e a necessidade de aprender sobre a África e seus povos.

Seja por uma falta de ferramentas ou até mesmo por uma falta de conhecimento, os professores e a escola como um todo não consegue dispor e ensinar a seus alunos sobre a temática, uma ferramenta educacional que acaba por ensinar alunos e professores acaba por ser os jogos lúdicos, que ao mesmo passo que os divirta através da jogatina, faça com que os jogadores possam aprender um pouco mais sobre aquilo que estão jogando. Abordar diferentes temas do continente africano (como costumes, tradições, história...) favorece novas perspectivas a respeito do rico e diversificado continente africano.

Associados a essa falta de material, estão também o desinteresse político em adotar a temática africana, bem como a falta de profissionais competentes no assunto. Assim como descrito por J. Ki-Zerbo (2010), o preconceito acaba por ser resultado de uma falta de conhecimento de toda uma rica e vasta cultura africana. Levando em conta esses conceitos, foi aplicada uma pesquisa de campo entre alunos da Etec de Monte Mor, visando medir e compreender seus entendimentos sobre a África.



METODOLOGIA

Através de materiais fáceis de serem encontrados (cola, tesoura, cartolina, E.V.A....), foi estruturado e desenvolvido o estudo para a elaboração dos jogos didáticos de origem africana. Uma pesquisa afunda na área de cada um desses jogos, brinquedos e brincadeiras foi traçado, apresentando sua origem, seu significado e qual a sua relevância para o continente. Todas essas informações estão contidas em formato de vídeo, junto a demonstração dos materiais necessários para a confecção dos jogos e também a confecção dos mesmos.

DESENVOLVIMENTO

É perceptível como existe uma grande falha no que diz respeito a falta de materiais didáticos que estabeleçam e facilitem o estudo da África.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo por trás desse trabalho, objetivou a criação de uma plataforma de suporte as escolas e aos professores com a temática África. Abordando jogos, brinquedos e brincadeiras que existam no continente africano e que podem facilmente ser trabalhadas nas escolas, dessa forma, será por meio dos jogos que muitos dos alunos terão acesso a um olhar mais rico e mais abrangente quanto ao continente africano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KI –ZERBO, Joseph. **HISTÓRIA GERAL DA ÁFRICA**. Disponível em: <<http://www.ammapsique.org.br/baixa/historia-da-africa-volume-um.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2021

Presidência da República Casa Civil. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm>. Acesso em: 12 ago. 2021