

PARA USAR COM OS ALUNOS

Jogos e arte chineses para trabalhar com os alunos de Ensino Fundamental

Com a orientação de Yuan Aiping, diretora da Escola Chinesa Internacional, e o apoio de especialistas, selecionamos passatempos e obras artísticas para trabalhar a cultura do país asiático nas aulas de Arte e Matemática

Dimalice Nunes



Ilustração: Victoria Mitie Koki/NOVA ESCOLA

Trazer aos alunos tradições, jogos e brincadeiras populares na China têm o claro propósito de ampliar repertório e mostrar às crianças a diversidade cultural. Mas eles são também importantes ferramentas de aprendizagem e de desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Para o professor de Matemática Fernando Barnabé, do Time de Autores de NOVA ESCOLA, é essencial que os alunos carreguem consigo experiências de outras culturas. Se olharmos as competências gerais, só o fato de trabalhar com outras ideias já é de grande ganho para as competências socioemocionais. “Há o exercício da empatia, a ideia de pensar no coletivo. Se você fica preso somente em sua cultura, você passa a não entender os demais. Então, ampliar esse leque de compreensão é extremamente importante”, afirma Fernando.

Outro ponto essencial, contemplado pela competência geral **Repertório Cultural**, é *Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural*. Essa competência deixa clara a necessidade de se pensar essas ações com outras culturas. Além disso, trabalhar com jogos tem a vantagem das boas

representações e bons aproveitamentos em relação ao respeito ao próximo, ao diálogo e à resolução de conflitos”, reforça o professor.

Com a orientação de Yuan Aiping, diretora da Escola Chinesa Internacional, selecionamos jogos e obras artísticas para trabalhar a China nas aulas de Arte e Matemática do Ensino Fundamental.



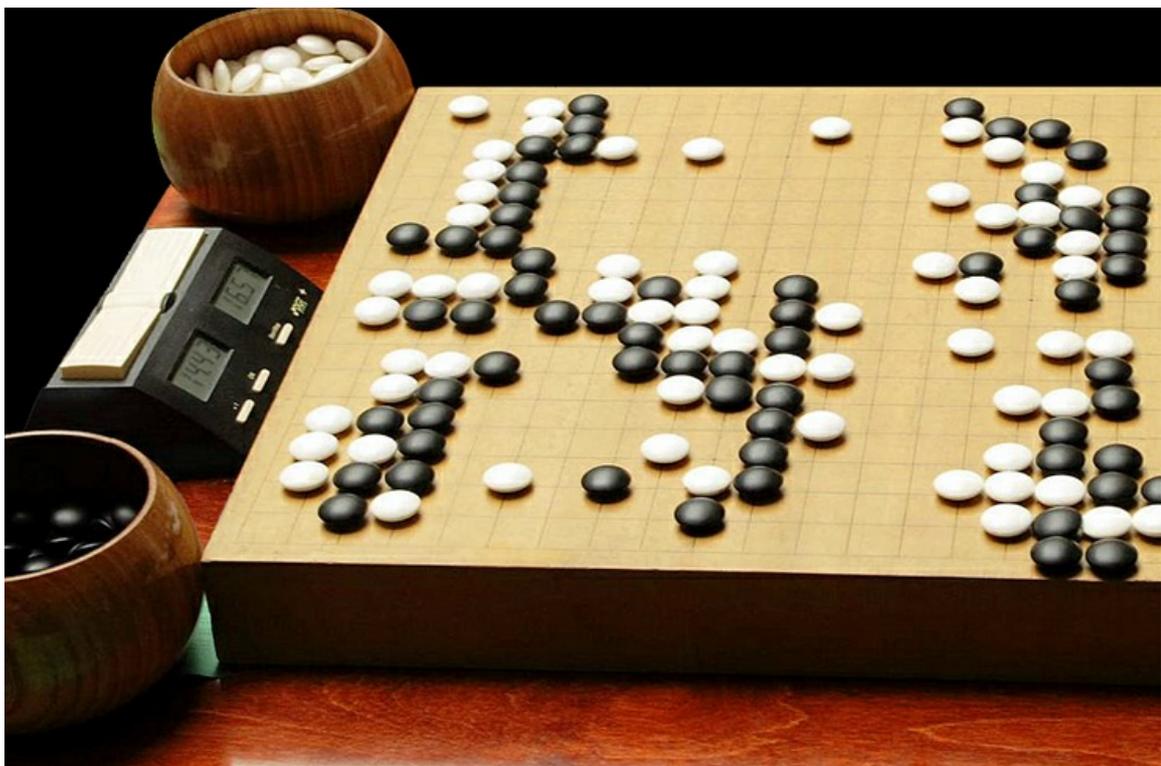
JOGOS PARA AS AULAS DE MATEMÁTICA

A educação e a tradição chinesas levam as crianças a terem uma intimidade com jogos de tabuleiro e com resolução de problemas muito diferente da que se vê entre os estudantes brasileiros. Por isso, afirma Fernando, é importante pensar no contexto local ao iniciar esse tipo de atividade. “Não é só o fato de trazer a cultura de fora para cá, mas de entender se os nossos alunos serão capazes de desenvolver a atividade ou se o jogo vai ser tão complexo que ele vai acabar desestimulado”. Para o professor, é importante construir a ideia, mas pensar em algo um pouco mais simples.

Seja qual for o jogo escolhido, o ideal é deixar que os alunos aprendam a jogar e que o professor participe das discussões que a atividade trará. É um trabalho de discussão, de entendimento sobre como o jogo é e que tipo de estratégias podem ser criadas para se alcançar o objetivo. Além disso, o próprio tabuleiro pode ser usado para o estudo das construções geométricas, o trabalho com vértices, arestas e polígonos formados, por exemplo. “Quanto mais jogos diferentes eles conhecerem, mais interessante vai ficar, mais interessante fica a construção de estratégias, mais interessante a elaboração de jogos, por que não?”, afirma Fernando.

Vale lembrar que só o fato de se propor aos alunos a descoberta e a exploração das regras dos jogos já é um grande avanço. Além disso, a BNCC reforça a questão da resolução de problemas, que extrapolam a Matemática. Ou seja, a criação e aplicação de estratégias para alcançar o objetivo do jogo não se limita ao componente curricular, mas desenvolve o raciocínio do aluno para outros dilemas que ele enfrentará em sua vida.

Go - a partir do 4º ano



Crédito: Acervo/Escola Chinesa Internacional

Chamado de Yi na China antiga, o Go tem uma história de mais de 4 mil anos, segundo a Escola

Chinesa Internacional. Cada jogador usa um tabuleiro de xadrez retangular em forma de grade e peças redondas pretas e brancas para jogar. Existem 19 segmentos de linha vertical e horizontal no tabuleiro para dividi-lo em 361 interseções. O jogador que ocupar mais terreno vence. Ou seja, o objetivo maior não é tomar as peças do adversário e sim expandir a sua própria presença no tabuleiro. O Go é considerado o jogo de tabuleiro mais complicado do mundo.

Segundo Fernando, entre os jogos sugeridos pela Escola Chinesa, o Go é o mais diferente dos conhecidos no Brasil. “Ele parece simples pela estrutura das peças e das linhas, mas o pensamento do jogo não é simples, pois há a questão de estratégia e construção de território”, explica o professor.

Por isso, para trabalhar com o Go pode ser mais proveitoso utilizar um tabuleiro menor e gradativamente ir ampliando, à medida em que os alunos forem compreendendo a estratégia necessária para avançar. É possível construir um tabuleiro simplificado com papelão ou cartolina e utilizar botões ou tampinhas pintadas como peças.

Para saber mais:

Documentário - Jogos da antiguidade - Go e Xadrez Chines
Como jogar Go

Xadrez chinês - a partir do 4º ano



Crédito: Acervo/Escola Chinesa Internacional

Xadrez originado na China, o jogo exige poucas peças e estrutura para ser jogado e tem uma longa história no país asiático.

Diferentemente do que temos no Ocidente, com o xadrez no tabuleiro de 64 casas, no Oriente cada país tem o seu xadrez. O xadrez chinês tem poucas peças e as regras são menos complexas que a do xadrez internacional. Com isso, é um jogo mais rápido. “Assim como o Go, o xadrez chinês é enquadrado nos jogos que exigem construção de estratégia. Diferente do xadrez que a gente conhece, o chinês tem ações acontecendo o tempo todo em todos os pontos do tabuleiro. Apesar de ser um tabuleiro simples, é um tabuleiro muito dinâmico e, assim como o Go, as peças se movimentam pelas linhas e não nos espaços que essas linhas determinam”, explica Fernando.

Ao trabalhar com as linhas e não com as casas, os jogos chineses abrem a possibilidade de se trabalhar temas como arestas, vértices de um polígono, que serão identificadas de acordo com as jogadas desenvolvidas. “São jogos que favorecem muito a construção de habilidades relacionadas a esses temas”, diz Fernando.

Para saber mais:

Xadrez Chinês - PARTE 1

Habilidades da BNCC que podem ser trabalhadas com os jogos

As habilidades que podem ser desenvolvidas no Go e no Xadrez Chinês a partir do 4º ano estão ligadas às unidades temáticas Geometria e Probabilidade e Estatística:

(EF04MA16) Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares.

(EF04MA26) Identificar, entre eventos aleatórios cotidianos, aqueles que têm maior chance de ocorrência, reconhecendo características de resultados mais prováveis, sem utilizar frações.

(EF05MA22) Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.

(EF05MA23) Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).



ARTE PARA VIAJAR À CHINA

Para desenvolver as atividades de Arte com base nas sugestões da Escola Chinesa Internacional, NOVA ESCOLA ouviu Luisa Furman, coordenadora da Área de Arte e Cultura da Escola da Vila, em São Paulo. Confira duas propostas em formato passo a passo desenvolvidas pela educadora.



Atividade: criando uma personagem como Mulan

Dê asas à criatividade dos alunos a partir de uma das lendas mais populares da China

Hua Mulan é uma personagem feminina lendária descrita na canção folclórica Mulan Ci, das Dinastias do Norte. Ela teria servido no exército em nome de seu pai. Depois de combater, ela se recusou a ser nomeada e pediu para voltar para casa. Só depois disso é que seus companheiros descobriram sua identidade feminina.

Confira um passo a passo sugerido por Luisa de uma atividade de construção de personagem baseada na história de Mulan.

Indicado para: turmas de Ensino Fundamental 1

Materiais: Textos, filmes e imagens sobre Mulan; roupas e adereços para criação de personagem fictício; recursos digitais como **Jamboard** e **Padlet**

Na BNCC:

(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

PASSO A PASSO

- 1. Selecione imagens e textos.** Selecione materiais que contem a história de Hua Mulan, a lenda da guerreira que deu origem a diversos filmes, monumentos e peças de teatro.
- 2. Analise as diferentes representações da personagem.** Liste suas características e virtudes e lance algumas perguntas norteadoras para disparar discussões, como “o que a lenda de Mulan conta sobre a cultura chinesa?”
- 3. Proponha uma reflexão.** Reflita com os estudantes sobre as características e virtudes de si próprio e compartilhe com o grupo usando algum recurso digital - nuvem de palavras, stickers em um **Jamboard**, **Google Slides** etc.
- 4. Debata a identidade e a cultura dos alunos.** A partir da análise das palavras, discuta com os alunos questões mais profundas como identidade e cultura e investigue a história e ancestralidade de cada um.
- 5. Criação de uma personagem fictícia.** Em seguida, cada estudante deve escolher algumas das características listadas pelo grupo para criar uma personagem fictícia e o lugar onde habita, com a possibilidade de misturar outras referências de seu interesse e universo particular. Proponha a execução de um texto descritivo do personagem com o máximo de detalhes, além de um esboço utilizando cores e legendas para indicar cada detalhe: as peças de roupa que formarão o figurino e os adereços e objetos que auxiliarão na representação.
- 6. Descrevendo a personagem.** Depois disso, os alunos devem escrever um pequeno texto, de três ou quatro linhas, indicando apenas as principais características da personagem, com informações sobre sua maneira de ser, seu humor e seus interesses. Em seguida, eles podem procurar em casa, roupas, adereços e objetos, que possam ajudar na composição da personagem (chapéus, óculos, pedaços de pano, sobreposições de peças de roupa...). A ideia é chegar o mais próximo possível do que foi planejado no desenho.
- 7. Hora de se fantasiar** Os estudantes podem se caracterizar como o personagem em um encontro remoto ou realizar uma fotografia em que explore expressões faciais e corporais do personagem. O cenário também pode entrar na composição ou ser feito depois com técnicas de colagem e desenho digitais Para finalizar, crie uma galeria de fotos ou mural utilizando o programa **Padlet**.

Para saber mais:

Conheça a verdadeira e trágica lenda da guerreira chinesa
A balada de Hua Mulan – a lenda da guerreira mais famosa da China



Atividade: descobrindo a arte chinesa

Ajude os alunos do Fundamental 2 a criar diferentes tons de cinza a partir do nanquim e a desenvolver sua própria obra artística



Crédito: Acervo/Escola China Internacional

A pintura tradicional chinesa é rica em detalhes, definidos por nuances que variam do branco ao preto. A variação de tons é determinada pela diluição do nanquim em níveis diferentes.

Confira o passo a passo de uma atividade sugerida por Luisa sobre Arte chinesa para alunos dos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Indicado para: turmas de Ensino Fundamental 2

Materiais: tinta nanquim, papel canson, pincéis macios, potes com água e papel toalha.

Na BNCC:

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

PASSO A PASSO

1. Busque pinturas tradicionais da China. Selecione na plataforma **Google Arts & Culture** pinturas tradicionais chinesas que utilizem tinta nanquim e peça aos alunos que façam uma observação atenta dos elementos visuais que as compõem. Para isso, podem usar o recurso de zoom, para observar os detalhes e fazerem uma investigação de cores, formas, texturas e tipos de imagem que aparecem.

2. Peça que os alunos analisem uma pintura. Cada estudante deve escolher uma imagem para descrever como observou a relação entre forma e conteúdo — e explicar como os elementos visuais colaboram para a percepção do sentido da imagem. O que ela simboliza?

3. Apresente os elementos básicos da pintura tradicional. Explique como as pinturas tradicionais chinesas valorizam a simplicidade, o simbolismo e a naturalidade e discuta com os alunos o que cada um representa e como podemos identificá-los nas imagens observadas.

4. Preparando diferentes tonalidades de cinza. No próximo encontro, prepare os materiais que serão utilizados para a prática: tinta nanquim, papel canson, pincéis macios, potes com água e papel toalha. Os alunos devem preparar três tonalidades diferentes de cinza a partir da diluição do nanquim com água (quanto mais água, mais clara a tonalidade). No primeiro momento, incentive os alunos a explorarem as diferentes tonalidades, utilizando pinceladas variadas, adicionando mais ou menos água de acordo com o efeito desejado. Eles podem experimentar sobreposições sobre fundo molhado e fundo seco, diferentes texturas etc.

5. Escolhendo uma imagem de casa. Em seguida, eles devem escolher uma imagem da sua casa que represente bem o que viveram durante o isolamento. Por exemplo: a paisagem da janela de seu quarto. Eles devem escolher os principais elementos que vão aparecer na composição e tentar utilizar os elementos principais da pintura chinesa: simplicidade, simbolismo e naturalidade. Quais símbolos mais representam o que você está vivendo?

6. Desenhando um esboço. Em um papel canson, eles devem fazer um esboço com lápis grafite 6b, bem suavemente, marcando a estrutura principal do desenho, delimitando uma área para a imagem, não é necessário usar todo o papel.

7. Pintura com nanquim. Em seguida, é hora de fazer a pintura com a tinta nanquim, muito cuidadosamente, tentando controlar a diluição, dosando intencionalmente a quantidade de áreas escuras, médias, claras e até os espaços vazios, usando o branco do papel.

8. Compartilhando a obra artística. Ao final, os alunos podem criar uma legenda para a pintura e compartilhar a imagem no mural do grupo - em recursos digitais como **Jamboard** e **Padlet**.

