

Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: MATEMÁTICA

O JOGO MANCALA COMO RECURSO LÚDICO E PEDAGÓGICO¹

Amanda Carvalho Sibulinski², Vanessa Rodrigues Bento³, Luciana Schuh Fassbinder⁴, Nathalia Jiacomeli Bandeira⁵, Ketlin Da Rosa Krummenauer⁶, Lourdes Regina Garzão Goi⁷

¹ Relato de experiência

² Aluna do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

³ Aluna do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

⁴ Aluna do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

⁵ Aluna do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

⁶ Aluna do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

⁷ Coordenadora e Professora do Curso Normal do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler

Introdução:

Este relato é a socialização da experiência pedagógica vivenciada por alunas do Curso Normal, da turma 211, do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler, a partir do jogo Mancala, aplicado aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da escola, como uma atividade pedagógica de matemática diferenciada, a qual estimula a lógica, a numeração, a decomposição, adição, subtração e complementação de números.

O primeiro contato com o Jogo Mancala foi experienciado pelas alunas da turma 211, através do XV Seminário de Tecnologia Educacional oportunizado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE), no qual as alunas atuaram como tutoras dos jogos presentes no evento, ficando responsáveis pelos jogos de lógica e captura, dentre estes o Mancala.

Considerado como um dos jogos mais antigos do mundo, sua origem mais provável é do Egito e atualmente é jogado em toda a África, ao sul da Ásia, Américas e na maior parte da Oceania. A palavra Mancala, originada do árabe *naaquala*, que significa mover, passou a ser usada para denominar uma série de jogos disputados em um tabuleiro com várias cavidades e com o mesmo princípio de distribuição de peças, associado à sementeira.

Metodologia:

O jogo é composto por regras para poder ter seguimento, as quais têm como objetivo capturar mais sementes que o oponente, cada buraco contém 4 sementes ao total são 12 cavidades, 6 ao lado esquerdo e 6 ao lado direito, nas extremidades temos uma cavidade maior onde armazenamos as sementes capturadas ao longo do jogo. Começa-se o jogo distribuindo as sementes para as cavidades seguintes chamada de sementeira, reflete o ato físico de semear. O jogo é considerado um jogo de volta única, quando as sementes do jogador oponente acabam de ser semeadas o seguinte jogador começa o mesmo processo, quando a última semente chega na cavidade maior o mesmo pode jogar novamente.

Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: MATEMÁTICA

Os tabuleiros podem ser confeccionados de forma simples em madeira ou mais luxuosos como verdadeiras esculturas, ou apenas ter suas cavidades escavadas na terra ou areia. Já as peças podem ser sementes, pedras preciosas, botões, bolinhas de gude entre outras.

A atividade consistiu em participar da aula do quinto ano em uma manhã, onde as alunas apresentaram o tabuleiro Mancala para os alunos, e após as devidas explicações das regras e funcionamento do jogo os alunos puderam interagir, vivenciando esse jogo lúdico e pedagógico, além de conhecer uma cultura que não estávamos familiarizados. Nesse processo foi necessária uma adaptação do número de participantes, pois o número de alunos da turma do quinto ano do Ensino Fundamental (Tempo Integral), excedeu as expectativas, todos presentes queriam praticar.

Resultados:

Com a prática realizada, inicialmente constatou-se que os alunos da turma de aplicação, tiveram uma dificuldade em compreender o jogo somente com a explicação oral, sendo assim, foi necessário auxiliar os mesmos enquanto jogavam, pois estes precisavam de algo visual para entender.

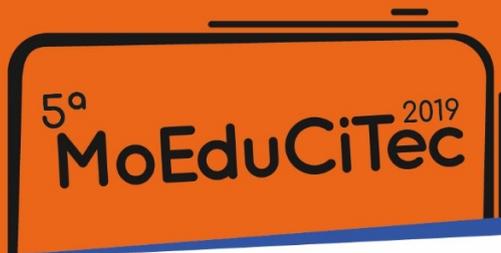
O processo de aprendizagem não foi de forma tão rápida, pois foram necessárias várias explicações para que pudessem avançar, nos procedimentos do jogo. Alguns alunos apresentaram desconcentração, falta de motricidade fina e ainda dificuldade nas operações básicas da matemática o que contribuiu para a dificuldade da aprendizagem do Mancala.

A partir do momento em que as crianças começaram a interpretar as regras e processos do jogo, foi possível iniciar uma nova partida onde já não eram necessárias explicações pois conseguiram obter a aprendizagem necessária do Mancala.

Neste momento o jogo se tornou o centro das atenções e do divertimento dos alunos, os mesmos aplicaram, por exemplo, a enumeração que consiste no ato de enumerar as sementes em relação às cavidades observando também as sementes e jogadas de seu oponente prevendo jogadas e de certa forma colocando-se no lugar de seu oponente, uma característica da metodologia do jogo.

Conclusão:

Tendo em vista a prática realizada, foi possível observar que o jogo Mancala é um ótimo auxílio para o professor no desenvolvimento e estímulo do raciocínio lógico, pois este



Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: MATEMÁTICA

auxilia as crianças com conhecimentos matemáticos favorecendo a compreensão de conceitos matemáticos que envolvem essa competência (direta e/ou indiretamente) além de excitar os aspectos sociais, ambientais, ampliar conhecimentos culturais, linguísticos entre outros.

Além disso, a amplitude do jogo Mancala proporciona conhecimento histórico cultural da África, como sociedade e modo de vida. As crianças do 5º ano tiveram curiosidades sobre como eles desenvolviam o jogo, como foi criado e como era reproduzido antigamente diante das circunstâncias de vida das antigas civilizações e isso produziu interação entre as crianças e as alunas orientadoras, as quais explicaram as dúvidas. Nesta ocasião foi-lhes explicado outras alternativas de produzir tabuleiros de Mancala: caixa de ovos, covas no chão (terra), entre outras possibilidades de reproduzir o jogo, ampliando o conhecimento para amigos e familiares e praticar novamente essa atividade desafiadora.

Contudo, percebemos a importância lúdica e pedagógica do jogo Mancala, que ultrapassa saberes matemáticos e históricos incentivando o aprender brincando, juntamente com o trabalho em equipe ampliando os valores como ética, coletividade e cooperatividade dentro da sala de aula.

Referências:

OLIVEIRA,P. Jogos de Mancala: instrumento de aprendizagem, avaliação e intervenção.