



MANCALA: USO DO LÚDICO NO ENSINO MÉDIO

Priscilla Carvalho Casteluber¹; Ariel Wesley Soares²; Waldiléria Silva Viana³;
Instituto Federal do Espírito Santo campus Vitória

De acordo com Dante (1999), os jogos constituem um excelente recurso didático, pois podem possibilitar a compreensão de regras, promover interesses, satisfação, prazer, formar hábitos e gerar a identificação de regularidades. Também observado em relatos de trabalhos realizados que promove a autonomia, a cooperação, o autoconhecimento e assim alunos demonstram alegria em aprender. Pensando nisso, aplicamos a atividade logo no início do ano que tinha como objetivo incentivar o desenvolvimento do raciocínio lógico através da elaboração de estratégias, projeção de jogadas e observações de sequências. O jogo foi produzido com caixas de ovos e feijões. A atividade foi aplicada e analisada em três turmas de segundo ano do ensino médio. Borin (1996) ressalta que o jogo tem papel importante no desenvolvimento de habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração, necessárias para a aprendizagem, em especial da Matemática, e também para a resolução de problemas em geral. O lúdico propicia diversão e desenvolve o raciocínio dedutivo. Em particular, os jogos de estratégia são de peculiar importância por não estarem associados ao fator sorte pois dependem única e exclusivamente das habilidades do jogador para vencer. O processo que ocorre na elaboração da estratégia que consiste em: tentar, observar, analisar, conjecturar e verificar é um importante exercício para o raciocínio lógico, conseqüentemente para o aprendizado da Matemática. Além de trabalhar no campo do lúdico e resolução de problemas, a mancala desperta através da etnomatemática a transmissão de conhecimento em um contexto de valorização cultural africana. Câmara (2006) afirma que Mancala é o nome dado a um grupo de jogos de tabuleiro de origem africana. Estudiosos acreditam que surgiu no Egito Antigo e foi disseminada tanto na África quanto na Ásia, surgindo assim duas vertentes que se mantêm até hoje: uma asiática e uma africana. Nos dias atuais ainda há lugares em que o jogo é comum, já adaptado à cultura local e com algumas regras próprias, porém a característica que classifica esses jogos como “mancala” é o fato de semear e colher as sementes do tabuleiro ou mesmo de buracos cavados na terra. Durante o desenvolvimento da atividade percebemos que os alunos após um certo tempo jogando começaram a desenvolver estratégias cada vez mais elaboradas e a velocidade das jogadas aumentou. Da segunda vez que as duplas jogavam, instruíamos para tentar prever os movimentos do adversário e evitá-los. Foi um momento de interação entre os alunos no início do ano letivo a fim de se conhecerem estimulando a socialização, também foi importante devido a valorização da cultura africana assim como previsto nas diretrizes curriculares e também mostrar aos alunos que estão chegando na escola o trabalho do PIBID, onde os bolsistas levam para a sala de aula junto ao professor uma nova maneira de fazer matemática.

Palavras-chave: Lúdico. Mancala. Origem Africana.

Eixo temático: O fazer matemática no Ensino Médio.

