

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

A UTILIZAÇÃO DO JOGO MANCALA NO DESENVOLVIMENTO DE CONCEITOS MATEMÁTICOS

Janaíne Gonçalves¹
Janaíne Eliane Scherer²

Resumo: Os recursos lúdicos favorecem a reflexão sobre as intervenções e práticas pedagógicas dos professores, portanto, o presente estudo tem por finalidade apresentar o jogo Mancala como uma estratégia de ensino no contexto das dificuldades de aprendizagem em matemática. A pesquisa justifica-se mediante a atuação como acadêmicas bolsistas integrantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, intitulado Projeto Mão Amiga, do curso de Pedagogia da UNESPAR/UV, na Escola Municipal Professor José Moura, em União da Vitória – Paraná. Quanto aos procedimentos de coleta de dados, a pesquisa é qualitativa, com base nas vivências e observações realizadas no exercício da docência assistida. Cabe ressaltar que essa pesquisa está em andamento.

Palavras-chave: Conceitos matemáticos. Recursos lúdicos. Mancala.

Introdução

Enquanto docentes sabemos que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, é uma possibilidade na qual as crianças descobrem estratégias e desenvolvem o imaginário. Sabe-se que uma atmosfera lúdica desperta o interesse e a autoestima dos educandos.

O objetivo deste trabalho consiste em apresentar o jogo Mancala como uma estratégia de ensino no contexto das dificuldades de aprendizagem em matemática.

O Mancala é um jogo de origem africana que reflete aspectos culturais relativos à solidariedade humana e à harmonia com o ambiente. Assim, desenvolve-se nos alunos o raciocínio matemático, a resolução de problemas, a autonomia e o raciocínio lógico, além de retomar aspectos culturais relativos ao jogo.

Diante do exposto, Queiroz (2009) destaca que a atividade lúdica é essencial para a criança porque estimula a inteligência, imaginação e a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil.

A presente pesquisa é de cunho qualitativo, fundamentada em relato de experiência que tem por objetivo relatar o trabalho com os jogos matemáticos, com destaque ao jogo Mancala, pois, verifica-se, que por meio do lúdico, os alunos podem se interessar mais nas atividades propostas

¹ Acadêmica do 6º período do Curso de Pedagogia UNESPAR/UV, bolsista do Projeto Mão Amiga CAPES/PIBID, E-mail: janainegdeoliveira@gmail.com

² Acadêmica do 4º período do Curso de Pedagogia UNESPAR/UV, bolsista do Projeto Mão Amiga CAPES/PIBID, E-mail: ja.naíne@hotmail.com

pelo professor. O educador deve inovar procurando desenvolver as aulas de forma dinâmica e agradável para que o educando desenvolva sua criatividade, atenção e percepção.

Na sequência, apresentam-se os procedimentos utilizados no decorrer desse estudo e parte dos resultados alcançados no desenvolvimento da pesquisa até o momento.

Desenvolvimento

Quanto aos procedimentos de coleta de dados, a pesquisa é considerada qualitativa com base nas vivências e observações realizadas no exercício da docência assistida no Projeto Mão Amiga CAPES/PIBID na Escola Municipal Professor José Moura, em União da Vitória – Paraná.

A pesquisa procura evidenciar as atividades lúdicas como um recurso pedagógico para superação das dificuldades de aprendizagem. As crianças que participam do Projeto apresentam dificuldades em matemática, principalmente na resolução de problemas. Para minimizar essas dificuldades e motivar as crianças a aprender de forma lúdica, apresentou-se o jogo Mancala, que é um jogo de regras no qual se trabalham vários conceitos matemáticos.

Nessa perspectiva, Santos (2008, p. 14) pontua que

Os jogos da família mancala são os mais antigos do mundo, talvez na origem da própria civilização. Existem registros que indicam que a provável origem desses jogos tenha se dado no Egito e, a partir do Vale do Nilo, eles teriam se expandido progressivamente para o restante do continente africano e para o Oriente. (SANTOS, 2008, p. 14)

Através do jogo Mancala desenvolveram-se atividades de ensino voltadas à utilização do raciocínio matemático, à construção de estratégias de jogo e de resolução de problemas.

Observou-se, durante o estudo, que a atividade lúdica, além de proporcionar maior interesse por parte dos alunos, é uma ferramenta de suma importância para o processo de ensino e de aprendizagem.

Conforme salienta Feijó (1992, p. 185),

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo. (FEIJÓ, 1992, p. 185)

Além do valor histórico, o Mancala oferece forte potencial de aprendizado, uma vez que é um jogo que exige muita agilidade de pensamento para fazer boas jogadas. Pode-se dizer que

algumas variantes do jogo são mais complexas do que o xadrez, uma vez que a configuração do tabuleiro é atualizada a cada jogada.

O jogo consiste em um tabuleiro com doze cavidades de mesmo tamanho e duas cavidades maiores denominadas de mancalas. Inicia-se com quatro pedras em cada cavidade. Sua jogada consiste em escolher uma cavidade, retirar suas pedras e distribuí-las pelas outras cavidades, uma de cada vez, no sentido anti-horário. Quando o jogador passar por sua mancala (cavidade maior) deve deixar uma pedra como se fosse uma cavidade normal. Mas se a mancala for do adversário, deve-se pular essa cavidade. Se a última pedra distribuída cair na própria mancala, joga-se novamente. E se ela cair em uma cavidade vazia do seu lado do tabuleiro leva-se para sua mancala todas as pedras que estiverem na cavidade exatamente oposta. Ganha o jogo quem obtiver o maior número de pedras em sua mancala.

Cabe ressaltar que o tabuleiro do jogo pode se confeccionado como eram produzidos originariamente com cavidades na terra, ou com materiais alternativos como: caixa de ovos, argila, madeira, papelão, E.V.A., e sucatas em geral.

Durante a pesquisa, utilizou-se de diversas observações nas quais se percebeu que os alunos antes de realizar o jogo apresentavam dificuldades de se concentrar, em resolver problemas, apresentavam dificuldades na atenção e percepção acerca das atividades desenvolvidas em sala de aula. Percebeu-se que, por meio do jogo, os educandos buscaram estratégias para vencê-lo, demonstrando interesse em participar e efetivar as jogadas.

Pode-se ressaltar, como resultado efetivo dessa experiência, que os educandos desenvolvem as atividades com mais facilidade, além de demonstrarem um forte interesse ao desenvolver as atividades de cálculo e resolução de problemas, o raciocínio lógico matemático desenvolveu-se de forma significativa. Sendo assim, podemos dizer que o jogo Mancala auxiliou no processo de superação das dificuldades de aprendizagem, pois através desse recurso lúdico os alunos compreenderam a importância da matemática em nosso cotidiano além de perceberem o quanto é importante planejar uma jogada, criar estratégias facilitadoras do jogo.

Neste sentido, o jogo possibilitou aos alunos uma manipulação das operações básicas, manipulação de quantidades, sequenciamento, além de desenvolver pensamento lógico e estratégico. Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) um dos objetivos do Ensino Fundamental, é levar o aluno a “questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação” (BRASIL, 1997, p. 6).

Sabe-se que as dificuldades de aprendizagem estão presentes no cotidiano escolar, sendo assim, deve-se entender que é designada a qualquer tipo de obstáculo encontrado pelos educandos no processo de ensino e aprendizagem.

Corroborando com esta ideia, Bossa (2000, p. 26) ressalta que “a aprendizagem pode ser dificultada por vários motivos, entre eles, falta de motivação, problemas de saúde, métodos de ensino inadequados, dificuldade de relacionamento com os colegas”.

Estes aspectos são trabalhados em sala de aula com recursos lúdicos, entre eles, o jogo Mancala que vem minimizando as dificuldades apresentadas pelos educandos que participam do subprojeto.

A utilização de jogos no processo de ensino e de aprendizagem de Matemática constitui-se como uma importante estratégia na qual o aluno é motivado a aprender a partir da brincadeira.

Segundo Kishimoto (1994, p. 14)

Os objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções, ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. (KISHIMOTO (1994, p.14)

419

Sendo assim, cabe ressaltar que o jogo Mancala desenvolve diversas habilidades além de proporcionar momentos lúdicos e prazerosos aos alunos.

Ainda Kishimoto (2006, 36) assinala que

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2006, p. 36)

A partir da perspectiva delineada, fica evidente a relevância do uso de recursos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem, com vistas à superação das dificuldades apresentadas pelos educandos. Em meio a esse processo, é essencial ressaltar que o uso do recurso lúdico Mancala, é de grande valia ao desenvolvimento dos conceitos matemáticos para os educandos da rede pública de ensino participantes do Projeto.

Conclusão

Por meio deste trabalho de investigação pode-se afirmar que o recurso lúdico pedagógico auxilia nas dificuldades de aprendizagem e traz grandes benefícios para o processo de ensino e de aprendizagem.

Através do jogo Mancala e de outros recursos lúdicos, o desenvolvimento dos educandos melhorou significativamente; apresentam mais facilidade em resolver cálculos de raciocínio lógico matemático, maior interesse, atenção e percepção em realizar as atividades propostas.

Diante das dificuldades de aprendizagem os alunos apresentam-se, a cada dia, mais confiantes e motivados, demonstrando que o processo de ensino visando o conceito de jogos e brincadeiras, está se efetivando de forma eficaz e produtiva.

As atividades que os alunos vivenciam se tornam mais significativas para as aprendizagens. A partir de materiais manipulativos a criança apresenta entendimento de conceitos e demonstra dificuldades que necessitam de intervenções do professor.

Referências

BOSSA, N. A. **Dificuldades de Aprendizagem: o que são? Como tratá-las?** Porto Alegre: Artmed, 2000.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais - Matemática.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

FEIJÓ, O. G. **O Corpo e Movimento: Uma psicologia para o esporte.** Rio de Janeiro: Shape, 1992.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira, 1994.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 9.^a ed. São Paulo: Cortez, 2006.

QUEIROZ, M. M. A. **Educação Infantil e Ludicidade.** Teresina: EDUFPI, 2009.

SANTOS, C. J. **Jogos Africanos e a Educação Matemática: Semeando com a Família Mancala.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/121-2.pdf>> Acesso em: 27. Set. 2014.