



EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DA OFICINA SOBRE O JOGO MANCALA PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

Mírian Fran Santos Bezerra¹

UFPE

Maria Eduarda da Silva²

UFPE

Jéssica Lima Avelino da Silva³

UFPE

Ronald de Santana da Silva⁴

IFPE

Valdir Bezerra dos Santos Júnior⁵

UFPE

A V Edição da Semana da Matemática do IFPE Campus Caruaru (V SEMIFCA), proporcionou uma valiosa oportunidade para nós, residentes pedagógicos. Durante o evento, tivemos a oportunidade de explorar a gamificação e conduzir uma oficina focada no jogo Mancala, enriquecendo a experiência dos alunos ao abordar tanto o jogo em si quanto suas raízes e história africanas. A escolha do jogo Mancala para nossa oficina se deu pela familiaridade das residentes com ele, adquirida em vivências anteriores no Laboratório de Matemática do Agreste Pernambucano (LEMAPE) localizado na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Além disso, o Mancala tem uma significativa relevância para o continente africano, pois é considerado o pai dos jogos, carregando consigo uma rica história e tradição que merecem ser compartilhadas e apreciadas. Os tabuleiros de Mancala utilizados na oficina foram construídos pelas residentes a partir de materiais recicláveis, incluindo tampas de garrafas, caixas de ovos, papelão e E.V.A. Além disso, optamos por produzi-los em uma variedade de cores, com o intuito de atrair a atenção e despertar a curiosidade dos estudantes. O propósito inicial dessa iniciativa foi promover a interação entre conceitos matemáticos e artísticos através de atividades envolvendo jogos de origem africana, realizadas em duas turmas do primeiro ano do ensino médio nos cursos técnicos integrados de Edificações e Mecatrônica. A execução dessa atividade ocorreu de maneira altamente interativa, com os alunos formando duplas e explorando estratégias para superar seus oponentes. Isso promoveu uma dinâmica cooperativa, com

¹ mirian.bezerra@ufpe.br

² eduarda.silva11@ufpe.br

³ jessica.limaavelino@ufpe.br

⁴ ronald.silva@caruaru.ifpe.edu.br

⁵ valdir.bezerra@ufpe.br



estudantes auxiliando seus colegas de duplas distintas no processo. Inicialmente, apresentou-se a história do Mancala no continente africano, sua chegada ao Brasil, seu uso em casamentos, funerais e solenidade das famílias reais e algumas crenças sobre o jogo, tal como a crença de que a captura e redistribuição de sementes, simbolizando conceitos de abundância e partilha. Logo após, explicitamos as regras do jogo, dando início ao momento em que os alunos participaram ativamente da oficina. Os estudantes foram separados em pares, formando 20 duplas ao total, cada dupla com seu respectivo tabuleiro e sementes, em seguida, explicou-se de maneira prática a forma de jogar e a disposição das cavas e do oásis no tabuleiro. Preferimos explicar de maneira prática para melhor visualização e entendimento, já que de forma teórica fica muito abstrato o raciocínio do jogo. De modo inicial, os estudantes tiveram bastante dificuldade para entender as regras, porém conforme iam jogando com o nosso auxílio eles aumentavam seu nível de compreensão e conseguiam pensar em estratégias para vencer o jogo. Na aplicação de um jogo matemático, é fundamental a prática de um exercício de fixação a fim de verificar se o recurso pedagógico trouxe resultados no entendimento do conteúdo e desenvolvimento do raciocínio lógico, assim, realizamos um exercício com duas situações: Com todas as cavas preenchidas por 4 sementes, qual delas é a melhor para que o jogador A dê início à partida? Se no campo do jogador A há uma cava vazia, em qual cava ele deveria mexer na próxima jogada? E por quê? Com estas duas situações, foi possível trabalhar conceitos como noção de conjuntos e contagem, direção e sentido, estudo de possibilidades e probabilidades, critérios de divisibilidade e raciocínio lógico. A experiência de aplicação dessa oficina se deu diferente entre as duas turmas participantes que foram apresentadas, a primeira ocorreu na sala de aula, um espaço um pouco apertado para a organização das cadeiras com braço uma em frente da outra, o que resultou em pouco espaço na sala para as residentes passarem entre as duplas na hora de auxiliar no jogo, além disso os tabuleiros não ficaram bem apoiados nos braços das cadeiras, pois elas eram declinadas, o que ocasionou na queda de alguns feijões, e como o espaço não favoreceu a atividade prática, alguns estudantes não mostraram interesse duradouro em jogar. Já na segunda turma, foi preparado a biblioteca, um ambiente bem mais amplo e aconchegante, com mesas largas, onde os tabuleiros ficaram bem distribuídos, e o local foi preparado previamente, e quando os estudantes entraram na biblioteca, já se sentiram instigados a conhecer o jogo, suas regras e contribuições.

