



REGISTRO

Curso: Licenciatura em Pedagogia	Semestre/ano: 6º semestre
Componente Curricular: Abordagens Teórico Metodológicas de Matemática II	
Professora: Adriana Ferreira Boeira	
Estudante(s): Edilce de Fátima Boeira Camargo, Karoline Nunes de Oliveira, Luca Luz Lima, Maristela de Fátima Barboza, Marta da Conceição Sousa, Renata Serpa Soares, Silmara de Andrade Rodrigues e Volmir Boeira Tessaro.	

CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO: J003073123-57
TÍTULO DO MATERIAL: Jogo Africano - Mancala
PÚBLICO (Ano/Série/Faixa etária): 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I
HABILIDADE(S)/OBJETIVO(S): (EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos. (EF01MA03) Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar "tem mais", "tem menos" ou "tem a mesma quantidade", desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções. (EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas. (EF02MA03) Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar "tem mais", "tem menos" ou "tem a mesma quantidade", indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos. (EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF02MA12) Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.

(EF04MA08) Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

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

(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

INSTRUÇÕES PARA PRODUZIR O MATERIAL:

Precisa-se de 48 sementes de butiá ou qualquer outro tipo de semente, 1 reservatório para as sementes (pote de massa de modelar) e caixa de papelão grande. A caixa de papelão é aberta e são cortados dois retângulos de 68 cm de largura por 13,5 cm de comprimento. Depois é feito, com o auxílio de estilete, nas extremidades, um quadrado de 9,5 cm em cada lado, e entre os quadrados fazer cortes circulares de 5 cm de diâmetro com auxílio de serra copo ou estilete. Após realizar os cortes, revestir com papel pardo, de modo a deixar os buracos aparentes. Em seguida, é colado na metade superior um papel de uma cor, e na outra metade outra cor de modo a ficar uma sequência de 6 buracos circulares de cada cor. O papel da cor correspondente dos 6 cortes da parte inferior deve ser colocado no quadrado direito, e o papel da cor da parte superior deve ser colocado no quadrado esquerdo. Feito isso, cola-se a placa trabalhada no segundo retângulo que foi cortado do mesmo tamanho que ficou sem recortes ou furos. Concluído as etapas é realizado os acabamentos nas laterais e na placa de baixo com papel pardo.

INSTRUÇÕES PARA UTILIZAR O MATERIAL:

Este jogo necessita de dois jogadores, onde cada um vai se posicionar num dos lados, contendo seis compartimentos cada lado, Azul ou amarelo, do tabuleiro. Para iniciar o jogo, deve-se preparar o tabuleiro com 4 sementes em cada compartimento circular. Para determinar quem inicia o jogo, pode ser utilizado da sorte com o jogo "pedra, papel e tesoura", "Par ou ímpar" ou no palito. O jogador deve pegar todas as sementes do compartimento circular que escolheu para iniciar o jogo e distribuí-las em sequência em cada compartimento, sempre no sentido anti-horário.

Regras:

- 1- Se a última semente for depositada na própria Khala (compartimento quadrado), o jogador pode jogar novamente.
- 2- As sementes devem ser distribuídas em todos os compartimentos e na própria khala, menos na khala do adversário, sendo assim, se pula a khala do adversário e continua a depositar nos compartimentos seguintes.

3- Se a última semente for depositada num compartimento circular vazio do seu lado, você pode resgatar a semente e as sementes do compartimento paralelo do seu adversário e depositar todas na sua própria khala.

4- O jogo finaliza quando um jogador fica sem sementes em sua área do jogo. O jogador que tiver mais sementes em sua khala vence.

COMPOSIÇÃO DO MATERIAL:

1 pote com 48 sementes, 1 tabuleiro.

10 jogos ao total.

RECURSOS:

Papelão, sementes de Butia, potes com tampa de massinha de modelar, papel pardo, cartolina, estilete, tesoura e cola silicone.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. 2003. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm>. Acesso em: 25 mai. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 30 mai. 2023.

BRAUNER, L. K., ZIMMER, E. S., TIMM, U. T. **Conhecendo a cultura africana por meio de jogos de tabuleiros**. Anais da II Conferência Nacional de Educação Matemática, 1-9.

Disponível em: <<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/11%20OF.pdf>>. Acesso em: 24 mai. 2023.

FURTADO, Maria Gabriela de Figueiredo; MONTEIRO, Carlos Eduardo Ferreira. **Reflexões sobre as Relações Étnico-Raciais e a Educação Matemática no Ensino Fundamental**. Revista Eletrônica de Educação Matemática -REVEMAT, Florianópolis, Dossiê Temático Ed. MTM em diálogo com a Ed. Do Campo, Indígena e Quilombola, p. 01-16, 2023. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 1981-1322. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/91224/52703>>. Acesso em: 25 mai. 2023.

MAS EM casa. **Mancala**. Museu de Arte Sacra de São Paulo. Disponível em:

<<http://museuartesacra.org.br/mas-em-casa-mancala/>>. Acesso em: 24 jun. 2023.

SANTOS, Jefferson. **Jogos Matemáticos do Continente Africano: Mancala**. Disponível em:

<<https://www.matematicaefacil.com.br/2021/10/jogos-matematicos-continente-africano-mancala.html>>. Acesso em: 25 mai. 2023.

ANEXO A:

