

MANCALA: UMA FERRAMENTA DE INCLUSÃO NO ENSINO DE MATEMÁTICA

**SILVA, Lorena Gondim¹; SILVA, Glauciele Cristina²; BORGES, Tainara Rodrigues³;
TEIXEIRA, Agda Lovato⁴**

**¹Graduanda, Licenciatura em Matemática, Instituto Federal Goiano - Câmpus Urutaí,
lorennags@hotmail.com**

**²Graduanda, Licenciatura em Matemática, Instituto Federal Goiano ó Câmpus Urutaí,
glauciele-cristina@hotmail.com**

**³Graduanda, Licenciatura em Matemática, Instituto Federal Goiano ó Câmpus Urutaí,
thathainara3@hotmail.com**

**⁴Orientadora, Licenciatura em Matemática, Instituto Federal Goiano ó Câmpus Urutaí,
agda.lovato@gmail.com**

Resumo:

As dificuldades no aprendizado da matemática muitas vezes não são superadas através de aulas tradicionais. Estas não envolvem eficientemente o estudante no processo ensino-aprendizagem e, portanto, é preciso buscar metodologias diferenciadas para tornar o aprendizado mais acessível. Dentre os nossos sentidos, a visão é o mais utilizado e o meio com o qual mais recebemos informações e estímulos. Esta priorização do sentido da visão também ocorre na escola e principalmente em matemática, que possui inúmeros conceitos visuais. Diante disso, estudantes sem acuidade visual fiquem em desvantagem em relação aos demais. Uma forma de melhorar esta situação é trabalhar com metodologias diferenciadas, utilizando materiais concretos e atividades lúdicas que estimulem os sentidos remanescentes dos alunos com deficiência visual e de baixa visão, fazendo com que todos os educandos estejam incluídos no processo ensino-aprendizagem. Segundo Vygotsky (1989) uma criança cega pode alcançar desenvolvimento igual uma criança normal, utilizando apenas de uma metodologia diferente. Com isso o objetivo deste trabalho consiste em desenvolver habilidades motoras e lógicas dos alunos com deficiência visual, aplicando uma oficina com o jogo Mancala na turma do ensino fundamental do Colégio Estadual Vasco dos Reis Gonçalves, onde se encontra uma aluna com deficiência visual. O jogo Mancala é um tabuleiro retangular contendo 14 cavidades e 36 sementes. É dividido em duas fileiras, sendo cada uma composta de seis cavidades redondas e uma maior e mais ovalada. As cavidades maiores têm a função de reservatório conhecido como oásis. Para jogar possui algumas regras simples e são necessários dois jogadores, sendo o objetivo colher maior quantidade de sementes que o adversário. O jogo é totalmente tátil e não precisa de adaptação, apenas da criação do tabuleiro, ele é de fácil manuseio entre os alunos com deficiência visual e oferece um arsenal de possibilidades matemáticas, como adição, subtração, multiplicação e distribuição. O Mancala exige do aluno concentração e um esforço individual, uso do raciocínio e da paciência para se evitar jogadas precipitadas, contribui para o enfrentamento e resolução de outras situações e problemas da vida cotidiana. Contudo, a matemática requer o envolvimento direto do aluno na construção do conhecimento, e o jogo possibilita a autoavaliação do desempenho individual, contribui para o aumento do interesse nos conteúdos, propiciando principalmente autonomia moral e intelectual (MEC e SEE, 2006).

Palavras-chaves: Educação Inclusiva. Deficientes Visuais. Matemática.

Referências:

FERNANDES, Cleonice Terezinha... [et.al.]. *A construção do conceito de número e o pré-soroban*. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Especial, 2006. 92p. :il.

MOLLOSSI, LuíFellippe da Silva Bellincantta; MENESTRINA, Tatiana Comiotto; MANDLER, MarneiLuis. *Dificuldades em aprender matemática: Análise de entrevistas com discentes com deficiência visual*. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/matematica/article/download/4688/3432>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

OLIVEIRA, Silvânia Cordeiro. *O trabalho com o Soroban na inclusão de alunos deficientes visuais nas aulas de Matemática*. Disponível em: <http://www.ufjf.br/ebrapem2015/files/2015/10/gd13_silvania_oliveira.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2016.