



A HISTÓRIA DOS MANIÇOBEIROS E O JOGO A ONÇA E OS CACHORROS

Ananda Café Ribeiro Santos *

Walber Rodrigues de Assis *

Carlos Alberto da Silva **

Sergiane Neves Monteiro **

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo principal, utilizar o jogo *a onça e os cachorros*, praticado pelos Maniçobeiros, como forma de contribuir para melhorar as habilidades de raciocínio lógico-dedutivo de alunos do 3º ano do Ensino Médio Integrado em Informática, bem como despertar o interesse dos mesmos em conhecer a história regional da cidade de São Raimundo Nonato. A metodologia empregada embasou-se no conceito de interdisciplinaridade e dividiu-se em três etapas: primeiramente, houve a aplicação de um questionário destinado aos discentes; em seguida, promoveu-se uma oficina, no qual, abordou-se o jogo em questão; na última etapa, realizou-se uma palestra aberta à comunidade ocorrida no auditório do Campus do Instituto Federal do Piauí, que possuiu como tema: A HISTÓRIA DOS MANIÇOBEIROS E O JOGO A ONÇA E OS CACHORROS. Os resultados foram frutos da análise de um questionário aplicado previamente e da apreciação dos discursos informais dos alunos após o término da experiência, pela qual ficou perceptível que o jogo incentiva o uso incessante do pensamento e contribuiu para despertar a curiosidade dos discentes para uma parte da história de São Raimundo Nonato.

Palavras-chave: Jogo a onça e os cachorros. Maniçobeiros. São Raimundo Nonato. Raciocínio lógico-dedutivo.

ABSTRACT

The main objective of this work is to use *jogo da onça* (a Brazilian indigenous logic game), as played by Maniçobeiros, as a way to contribute to improve the skills of logical-deductive reasoning of students of the 3rd year of High School Integrated with Information sciences, as well as to awaken the interest in knowing the regional history of the city of São Raimundo Nonato. The methodology is based on the concept of interdisciplinarity and is divided into three stages: first, a questionnaire was applied to the students; then a workshop was held, where the game in question was addressed; finally, a lecture was given to the community at Piauí Federal Institute local campus auditorium, with the title: THE HISTORY OF THE MANIÇOBEIROS AND THE JOGO DA ONÇA. The results include the analysis of the questionnaire previously applied and the students' own feedback on the experience, which showed that the game encourages the incessant use of the thought and contributed to arouse the curiosity of the students for a part of the story of São Raimundo Nonato.

Keywords: Jogo da onça. São Raimundo Nonato. Maniçobeiros. Logical-deductive reasoning.

1 INTRODUÇÃO

O vigente trabalho desenvolveu-se no ambiente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – IFPI, Campus São Raimundo Nonato, buscando uma abordagem interdisciplinar, com a perspectiva de articular a história dos Maniçobeiros da região

*Graduandos do curso de Licenciatura em Matemática do IFPI– Campus São Raimundo Nonato.

** Professores do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico da área de Matemática do Instituto Federal do Piauí – IFPI, Campus São Raimundo Nonato.



de São Raimundo Nonato, pessoas que trabalham na extração de látex de maniçoba, tendo em vista que a valorização da história local é aspecto imprescindível para a manutenção da cultura e para a devida compreensão e reflexão sobre os fatores presentes em uma região, como enfatiza Silva (2013, p.4):

Usando dessa prerrogativa de valorização da História Regional e Local no espaço acadêmico, nota-se o quanto é importante abordar em sala de aula temas relacionados a essa concepção historiográfica, uma vez que os livros didáticos e módulos privilegiam apenas um tipo de conhecimento histórico, universalizado em temas de História Geral e do Brasil, muitas vezes sem significado para os alunos, [...] tornado a aprendizagem algo sem prazer e que não emociona, negando a perspectiva de que história é vida, sendo que a função básica do seu ensino é a construção de cidadãos críticos.

Tal abordagem, contextualizada com o jogo *a onça e os cachorros*, foi utilizada de modo a criar com suas peculiaridades um ambiente lúdico que despertasse a curiosidade dos discentes em conhecer o tema em questão, como enfatiza Souza (2014, p.130) “As características do jogo (forma mais pura do lúdico) favorecem tanto o gesto da criação como o da transmissão cultural pelos elementos e traços que evoca”.

Além disso, a adoção de jogos como parte da metodologia de ensino faz se importante no processo de ensino-aprendizagem, sendo uma estratégia valiosa para auxiliar no ensino de conteúdos matemáticos, como destaca Cabral (2006, p. 19), “[...] a utilização dos jogos vem confirmar o valor formativo da matemática, não no sentido apenas de auxiliar na estruturação do pensamento e do raciocínio dedutivo, mas, também, de auxiliar na aquisição de atitudes”. Ao cativar o interesse e exigir que o praticante faça um estudo das jogadas do oponente e tenha percepção para formular hipóteses como ocorrem, por exemplo, em jogos de tabuleiro, fatos que “[...] no contexto educacional, apresentar-se-ia como importante ao resgate do prazer em aprender Matemática de uma forma significativa ao aluno” (Grando, 2000, p.26). Além do mais, este tipo de jogo favorece o desenvolvimento do raciocínio, essencial para resolução de problemas, ao permitir que o discente se disponha como aquele que irá resolver a situação-enigmática proposta. Ainda de acordo com Grando (2000, p. 32):

O jogo propicia o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas na medida em que possibilita a investigação, ou seja, a exploração do conceito através da estrutura matemática subjacente ao jogo e que pode ser vivenciada, pelo aluno, quando ele joga, elaborando estratégias e testando-as a fim de vencer o jogo.

Nesse contexto, estabeleceu-se como objetivo geral: utilizar o jogo *a onça e os cachorros*, praticado pelos Maniçobeiros, como forma de contribuir para melhorar as habilidades de raciocínio lógico-dedutivo de alunos do 3º ano do curso Técnico Integrado ao Médio em Informática, bem como despertar o interesse dos mesmos em conhecer a história regional da cidade de São Raimundo Nonato – PI. Foram estes os objetivos específicos:

Apresentar o jogo aos discentes do 3º ano do curso Técnico Integrado ao Médio em Informática; possibilitar uma melhora das habilidades de raciocínio lógico e estratégias por meio do jogo a onça e os cachorros; contextualizar o jogo por meio da apresentação da história regional dos Maniçobeiros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Com o propósito de familiarizar o leitor em relação aos temas centrais presentes neste trabalho, dedicamos esta seção a explicar sumariamente sobre os Maniçobeiros e do jogo a onça e os cachorros.

2.1 Os Maniçobeiros

Conhecidos por trabalharem na extração de látex de maniçoba utilizada principalmente para fabricação de borracha, os maniçobeiros do sudeste do Piauí, “[...] viveram em áreas que hoje formam o Parque Nacional Serra da Capivara, principalmente na Serra Branca localizada a noroeste do parque, entre a segunda metade do século XIX e a década de 1970.” (Landim, 2014, p. 26).

Landim (2014) e Oliveira (2014) destacam que esses trabalhadores além da extração praticavam o cultivo da maniçoba, árvore de grande porte de ordem botânica Manihot, pertencente à família das Euphorbiaceae. Teve seu auge de exploração na região sudeste do Piauí de 1897 a 1913 e de 1940 a 1960, impulsada, dentre outros fatores, pelo desenvolvimento industrial, atraindo trabalhadores de diversas partes do Nordeste brasileiro. Para auxiliar na sua exploração, era utilizada uma ferramenta de madeira com pedaço de ferro em suas extremidades conhecida como léga. Após a extração, a maniçoba era transportada em caminhões para as cidades de Juazeiro (Bahia) e Petrolina (Pernambuco), onde era comercializada.

Os maniçobeiros moravam em “[...] abrigos sob rocha e casas de taipa [...]” (Oliveira, 2014 p. 57). Após o fim das explorações, as famílias foram aos poucos se mudando para outros locais, sendo que a maior parte deles, atualmente reside no assentamento Lagoa Novo Zabelê em São Raimundo Nonato.

2.2 Jogo A Onça e Os Cachorros

De origem indígena, o jogo a onça e os cachorros, é um dos jogos “[...] populares entre as famílias de maniçobeiros [...]” (Oliveira, 2014, p. 84). Trata-se de um jogo estratégico para duplas, jogado em um tabuleiro de quatro por quatro quadrados com dois apêndices triangulares

nas extremidades. O jogador que fica com a peça que representa a figura de uma onça tem por objetivo capturar cinco cachorros, em que a captura é semelhante ao jogo de damas, no entanto, para vencer com as peças que representam os quatorzes cachorros, o jogador precisa imobilizar a onça deixando-a sem nenhum movimento, como ocorre no jogo de xadrez. A onça inicia a partida e com alternância das jogadas até um vencer o jogo.

No Brasil, este jogo tornou-se popular entre etnias indígenas, para Grando (2010, p.28) “A forma de jogar encontrada entre os indígenas Bororo mostra ser uma variação de um jogo de tabuleiro conforme padrões europeus, o que levanta a hipótese de ter sido transmitido por missionários salesianos, com quem tiveram contato desde o Século XIX”.

Entretanto, a sua origem pode estar ligada ao jogo do Puma, praticado pelos incas tendo os índios como seus primeiros praticantes no Brasil. Oliveira (2014 p. 84) ressalta que:

[...] o jogo a onça e os cachorros se popularizou no Brasil entre as diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças. Esse jogo é conhecido pelos índios Bororos como **Adugo** e pelos Guaranis como **Jaguá ixive**.

Desse modo, é possível que esse jogo já fosse praticado pelos índios antes da chegada dos portugueses ao Brasil.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho teve cunho qualitativo-quantitativo, sendo desenvolvido em 03 (três) etapas, como segue:

Buscou-se inicialmente conhecer o desempenho dos discentes em questões que exigiam apenas o uso do raciocínio, a relação dos mesmos com a história regional, em particular a história dos Maniçobeiros e do jogo *a onça e os cachorros*. Para tal, houve a aplicação de um questionário contendo 01 (uma) pergunta subjetiva de lógica (anexo 01) e 03 (três) objetivas, sendo 01 (uma) de autoavaliação sobre habilidades de raciocínio lógico e outras 02 (duas) a respeito do conhecimento que os alunos tinham referente aos Maniçobeiros e ao jogo A onça e os cachorros.

Em um segundo momento, houve a realização de uma oficina com duração de 03 (três) horas ofertada para 12 (doze) alunos, na qual foi debatido juntamente com a turma a respeito do que é o raciocínio e fizemos a discussão e resolução de algumas questões sobre esse tema, que já caíram em concursos públicos e vestibulares. Logo após, realizou-se a apresentação do jogo, explanação das regras e modo de jogar, para em seguida, começar as partidas.

Por fim, a terceira etapa ocorreu no auditório do IFPI, campus São Raimundo Nonato, onde foi realizada uma palestra aberta à comunidade, com duração de 01 (uma) hora, tendo como tema “A HISTÓRIA DOS MANIÇOBEIROS E O JOGO A ONÇA E OS CACHORROS”, com as ilustres presenças dos palestrantes Dra. em História Ana Stela de Negreiros Oliveira, Sra. Elizabeth Bucu e o Maniçobeiro Pedro Alcântara (Seu Noca). Na ocasião, conforme o tema sugere, foram abordadas as seguintes questões: maniçoba, o período da atividade econômica na região da Serra Branca, vivências de Maniçobeiro e relação com o jogo e possíveis origem do mesmo, entre outros.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

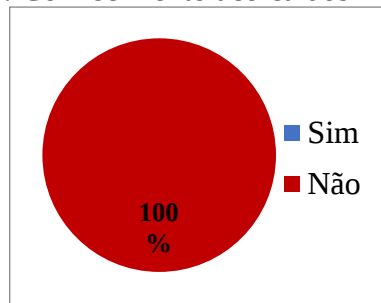
Discutiremos neste tópico, os resultados adquiridos com a aplicação dos questionários, seguidos dos frutos proporcionados pela oficina e com a palestra, cuja principal finalidade foi apresentar aos discentes o jogo *a onça e os cachorros* com o detalhamento da contextualização histórica dos Maniçobeiros.

4.1 Apreciação dos Questionários

A partir da análise do diagnóstico contendo 04 (quatro) questões, realizado com alunos do 3º ano do ensino médio, da qual participaram 17 (dezessete) discentes, obtiveram-se, como indicam os gráficos abaixo, os seguintes resultados:

Conforme o gráfico 01, constatamos que nenhum dos discentes tinha conhecimento acerca dos Maniçobeiros, nem ao menos tinham ouvido falar quem eram esses trabalhadores.

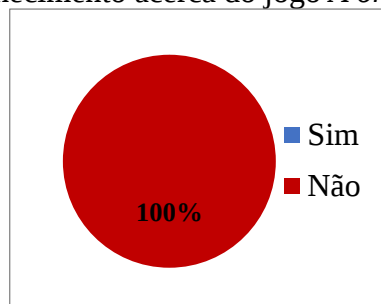
Gráfico 01: Conhecimento acerca dos Maniçobeiros.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Em concordância com o gráfico 02, confirmamos que 100% os alunos não possuíam nenhum conhecimento sobre o jogo *a onça e os cachorros*.

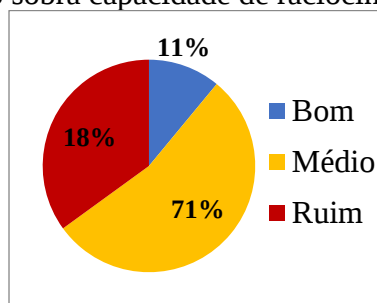
Gráfico 02: Conhecimento acerca do jogo *A onça e os cachorros*.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Consoante com o gráfico 03, observamos que a grande maioria dos consultados afirmou não ter um bom raciocínio. Apenas 11% julgaram-se bons nesse quesito.

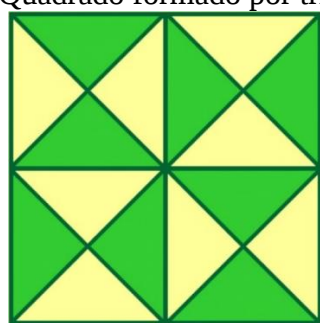
Gráfico 03: Autoavaliação sobre capacidade de raciocínio e pensamento estratégico.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

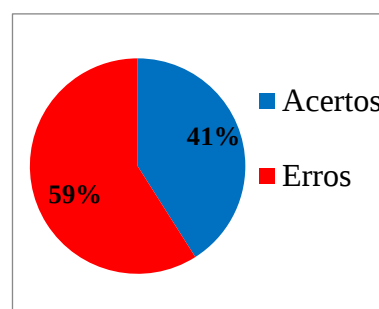
Em conformidade com o gráfico 04, ao serem questionados sobre a quantidade de triângulos desenhados em um quadrado (figura 01), contata-se 59% de erros.

Figura 01: Quadrado formado por triângulos.



Fonte: Portal Amambi Notícias, 07/01/2017.

Gráfico 04: Porcentagem de acertos e erros sobre quantidade de triângulos existem no quadrado.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

4.2 Discussão dos resultados obtidos a partir da oficina e com a palestra

Os frutos conquistados incluem, dentre outros, o contato dos discentes com uma ferramenta (jogo a onça e os cachorros) que pode possibilitar uma evolução das habilidades de raciocínio e desenvolvimento de estratégias que possam refletir em uma melhora crescente do desempenho na resolução de problemas, sejam eles na escola com resoluções de questões, ou em atividades corriqueiras do dia-a-dia, além da interação social proporcionada pela construção de um ambiente lúdico que permitiu a liberdade de cada um em formular suas hipóteses de jogo podendo testá-las.

Figura 02: Oficina realizada no IFPI, Campus São Raimundo Nonato.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Por fim, pontuamos que, na ocasião tivemos a oportunidade de conhecer de maneira mais aprofundada, um pouco da história regional dos Maniçobeiros e sua ferramenta de trabalho “a léga”, apresentada por meio dos relatos de histórias de vida do maniçobeiro Pedro Alcântara (Seu Noca).

Figura 03: Palestra realizada no auditório do IFPI, Campus São Raimundo Nonato.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente foi possível com a oficina reafirmar, através da exposição dos relatos orais apresentados pelos discentes sobre o jogo, que o mesmo estimula o pensamento estratégico, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio, sobretudo para quem joga com as peças que representam os cachorros, pois estas possuem maiores fragilidades podendo ser facilmente capturadas, requerendo, assim, mais atenção e estratégias por parte do jogador. Este momento possibilitou também, a construção de um ambiente descontraído que cativou os discentes para conhecerem um pouco da história dos Maniçobeiros que também teve um momento de abordagem.

Além disso, é oportuno frisar que esse jogo pode vir a tornar-se um recurso importante para o ensino de uma série de conteúdos matemáticos, considerando seus aspectos geométricos, cartesianos, entre outras características que podem ser exploradas, não apenas por meio de dinâmicas, mas também como ferramenta de auxílio para introdução de conceitos matemáticos, servindo como um “suporte” para a abordagem de tais conteúdos, fato que pode facilitar a compreensão das abstrações desta encantadora ciência.

Por último, através da palestra, foi possível não apenas fixar os conhecimentos dos alunos a respeito do jogo a onça e os cachorros, como também, trabalhar com uma contextualização histórica rica da região de São Raimundo Nonato, podendo apresentar e inserir um pouco desta no ambiente escolar para apreciação e discussão, de tal forma, a colaborar com expansão do acervo de conhecimentos históricos dos discentes, para que os mesmos possam ter um melhor entendimento sobre algumas características locais.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Marcos Aurélio. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. Trabalho de conclusão de curso, habilitação – licenciatura em matemática pela Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/Marcos_Aurelio_Cabral.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2016.

GRANDO, Belini S. (Org.) **Jogos e culturas indígenas**: possibilidades para a educação intercultural na escola. Disponível em: <<http://www2.esporte.gov.br/arquivos/snelis/esporteLazer/cedes/jogosCulturasIndigenas.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2016.

GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese de Doutorado. Campinas, Faculdade de Educação, UNICAMP, 2000. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Matematica/tese_grando.pdf> Acesso em: 28 nov. 2016.

LAMDIN, Joseane Pereira Paes. **Serra Branca dos maniqueiros**: um conjunto habitacional sob rocha que (sobre)vive na memória. Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Disponível em <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dissertacao_Joseane_P_P_Landim.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2016.

OLIVEIRA, Ana Stela de Negreiros. **Catingueiros da Borracha**: vida de Maniqueiro no Sudeste do Piauí 1900-1960. São Raimundo Nonato: FUMDHAM/PETROBRAS, 2014.

PORTAL AMAMBAI NOTÍCIAS – MG. **Sete testes de lógica para calibrar seu cérebro nessas férias**. Disponível em <<http://www.amambainoticias.com.br/geral/sete-testes-de-logica-para-voce-calibrar-o-seu-cerebro-nessas-ferias>>. Acesso em: 7 jan. 2017.

SILVA, Luís Carlos Borges. **A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DE HISTÓRIA REGIONAL E LOCAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA**. Disponível em: <http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1372277415_ARQUIVO_Artigo-HistoriaRegional_NATAL_.pdf>. Acesso em: 4 dez. 2016.

SOUZA, Antônio Aparecido Alves. A importância do jogo no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. **C&D-Revista Eletrônica da Fainor**, Vitória da Conquista, v.7, n.1, p.116-143, jan./jun. 2014. Disponível em <<http://srv02.fainor.com.br/revista/index.php/memorias/article/viewFile/283/175>>. Acesso em: 28 nov. 2016.