



TABUADA: Uma maneira lúdica de aprender

Eixo Temático: Eixo 5: Ensino e Aprendizagem de Matemática na Educação Básica

Ana Cristina Klauberg Dolzan. Centro Educacional Daniel Maschio.
anackdolzan2@gmail.com

RESUMO

As aulas de matemática são um grande desafio, devido às dificuldades que existem no ensino e na aprendizagem dessa disciplina. Os alunos, normalmente, não sabem as tabuadas de multiplicação de cor e esse fato prejudica, em muito, o aprendizado da matemática e a agilidade nos cálculos. Há, todavia, vários recursos que o professor pode utilizar, em sala de aula, para auxiliar na memorização das tabuadas, um deles são os jogos.

Considerando esta problemática, apresentamos a seguir o relato de uma experiência aplicada nas aulas de matemática, que utiliza os jogos como estratégia desencadeadora do processo de ensino aprendizagem, realizada com 26 alunos do quinto ano, dos anos iniciais do Ensino Fundamental, no Centro Educacional Daniel Maschio, no município de Rio do Sul.

O foco deste trabalho foi a Tabuada, visto que a mesma é considerada essencial para facilitar e agilizar o desenvolvimento dos cálculos matemáticos. Foi nesta busca que surgiu o lúdico, especificamente os jogos matemáticos, para o aprendizado e memorização, envolvendo a compreensão do conceito da multiplicação e o uso de suas aplicações na Matemática, desenvolvendo e aprimorando as habilidades que compõem o raciocínio lógico. Propiciou também momentos de interação entre alunos e professor, trocas de experiências, discussões e levando a todos os envolvidos a um bom resultado.

Para tanto, a abordagem principal desse estudo foi a participação ativa dos alunos, na busca por estratégias metodológicas e construção de jogos



educativos envolvendo a Tabuada.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Tabuada.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para Antunes (2001, p. 71), a inteligência lógico-matemática se manifesta através da facilidade para o cálculo, na capacidade de se perceber a geometria nos espaços, na satisfação de criar e solucionar problemas lógicos e perceber que toda a natureza está associada a símbolos matemáticos. Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular a autonomia, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Sobre a relevância de se trabalhar com jogos, vale ressaltar o que diz os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p. 47), os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes, enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório – necessidades para a aprendizagem da matemática.

O uso de jogos neste projeto teve como objetivo despertar três aspectos: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Devemos usá-los não como meros instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar as dificuldades que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos.

De acordo com Borin (1996, P. 9), outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos dos nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo



em que estes alunos vivenciam a matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente aos seus processos de aprendizagem.

Num primeiro momento, fizemos uma discussão do tema proposto com os alunos, a partir das seguintes considerações: Socializamos o tema escolhido, o porquê desta escolha, a importância do aprendizado da tabuada e outros questionamentos. Após preencheram um diagnóstico, (anexo I), em relação ao conhecimento e às dificuldades no que se refere à tabuada. Sugerimos então a confecção dos jogos. A partir da iniciativa de um dos alunos em sala, que nos trouxe o jogo: “O tempo do pião”, que solicitamos aos outros alunos que trouxessem ideias para a construção de novos jogos em sala. A turma foi dividida em equipes e cada uma delas ficou responsável por construir jogos que envolvessem a tabuada. As atividades foram sempre realizadas em equipes, o que favoreceu a troca de conhecimento e a interação da turma. Primeiramente, os alunos apresentaram os seus jogos para os colegas. Nas oficinas, todas as equipes jogaram todos os jogos e resolveram os desafios matemáticos propostos. As equipes, a cada aula, apresentaram os jogos aos colegas e além disso foi elaborado um portfólio individual com as instruções dos jogos e outros registros como, a ilustração e outras considerações referentes aos jogos e à tabuada, como textos, diagnósticos e outros. Também foi construído um texto coletivo, (anexo II), com o tema: “A tabuada é fácil ou difícil?” Ou: “Qual a importância da tabuada?” Em seguida lemos o que cada grupo escreveu e discutimos a respeito. Foi socializado ao final de cada jogo, a nossa visão sobre a atividade, destacando pontos positivos, negativos, dificuldades encontradas e avanços, que foram feitos comentários, oralmente ou escritos no papel (anexo II).

Durante a execução do projeto, observamos notável desenvolvimento dos alunos na aprendizagem da multiplicação, como também, no interesse pelas aulas. Em cada atividade proposta, a cada ideia trazida de um novo jogo a ser



criado, o fato de deixar os próprios alunos construírem os jogos em sala, fez com que a aprendizagem fosse mais atrativa e desafiadora.

Através dos jogos as aulas se tornaram práticas, além de evidenciarmos nossas experiências e nos apropriarmos do conhecimento, não apenas como um conteúdo, mas como parte integrante de nosso dia a dia. Isto possibilitou um avanço considerável na aprendizagem dos alunos, bem como, a melhoria na área comportamental, que aprenderam com os jogos, a se respeitarem, com o intuito de se expressar e participar. Diante do exposto, percebemos que o objetivo proposto foi alcançado, superando, até mesmo, as expectativas, porque os jogos com regras são importantes para o desenvolvimento do pensamento lógico.

O trabalho com jogos matemáticos em sala de aula trouxe alguns benefícios, pois observamos quais os alunos que estão com dificuldades reais; encorajamos e estimulamos o aluno a construir seu jogo; tivemos criatividade e autonomia na criação dos jogos; demonstramos para os colegas e professores se o assunto foi bem assimilado; durante o desenrolar de um jogo, observamos a criticidade, a atenção e a confiança. Expressamos o que pensamos, elaboramos perguntas e tiramos conclusões sem necessidade da interferência ou aprovação do professor; estimulamos a verificação da solução, a revisão do que fez; deixamos claro que é permitido errar. Aprendemos muito por tentativa e erro e não por tentativa e acerto. O erro deve ser encarado como ponto de apoio para uma ideia nova; orientamos, estimulamos, questionamos e colaboramos em todo o desenvolvimento do projeto; houve a empolgação com o clima de uma aula diferente, o que faz com que possamos aprender sem perceber; estabelecemos regras, que podem ou não ser modificadas no decorrer de uma rodada; incentivamos a “pensar alto” ou a contar como que resolveu o problema. Isso auxilia a organização do pensamento e a comunicação matemática e conversamos sobre o jogo antes de jogar.

Através do ensino lúdico, é possível criar um ambiente agradável,



divertido, que sirva de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno, ganhando a capacidade de arranjar, ordenar, incluir, classificar e assim progressivamente, reconhecer a sequência numérica. A utilização de atividades e jogos lúdicos, como mais um recurso didático, é uma forma de unir teoria à prática. À medida que faz surgir no aluno o interesse pelo conhecimento matemático no contexto social em que ele vive; propicia ao aluno construir os conceitos básicos da matemática, em relação à resolução de problemas, a partir das situações vivenciadas por ele. Oportunizando desta forma, a assimilação e compreensão do processo de construção da tabuada. Então, decidiu-se trabalhar os conceitos matemáticos da tabuada de forma mais lúdica e atraente, para auxiliar o aluno na assimilação e produção do conhecimento acerca do processo de ensino aprendizagem da tabuada principalmente de multiplicação.

CONCLUSÕES

Para os educadores matemáticos, o grande desafio é ensinar matemática de forma satisfatória, a qual consiga atingir a todos os alunos. Nesse sentido destacamos formas diferenciadas para auxiliar no ensino da tabuada, destacando a utilização de materiais concretos para a formação de conceitos, bem como o uso de jogos para trabalhar e melhorar a compreensão desse conteúdo contribuindo para que a aprendizagem da disciplina se torne mais efetiva. Ensinar matemática de forma aceitável sempre foi um grande desafio para os professores de todas as séries e as operações de multiplicação e divisão apresentam um impasse para a aprendizagem das crianças até os dias de hoje.



Uma prova disso é que os alunos apresentam grande resistência à popular “tabuada de vezes” e este fato resultam de um ensino tradicional e arcaico da multiplicação nas escolas, onde estes se veem obrigados a decorar as operações e saber operacionalizá-las a qualquer custo. Diante disto percebe-se a necessidade de se trabalhar a matemática de forma lúdica utilizando de brincadeiras e jogos para estimular a aprendizagem dos mesmos. Os jogos buscaram viabilizar e fortalecer a aprendizagem da multiplicação, especificamente, a tabuada, com objetividade e de forma divertida.

Superamos nossas expectativas e os objetivos propostos na construção dos jogos com os alunos, pois estes foram meios que estimularam a atenção, concentração, a aplicação e reflexão de diferentes estratégias, facilitaram o desenvolvimento do cálculo mental e por sua vez também auxiliaram no processo de memorização. Concluiu-se que os alunos sentiram prazer e gosto em aprender matemática, entenderam o processo da construção da tabuada, compreendendo e memorizando a mesma, melhoraram o raciocínio e a habilidade nos cálculos matemáticos, construindo assim seu conhecimento de maneira significativa.

Relacionar a matemática com o prazer é complicado e o que facilita a situação de transmissão do conhecimento é o jogo, através dele a criança consegue resolver problemas com facilidade, criar meios novos e eficazes de sanar suas dúvidas. Grandro (2000) apresenta que o jogo envolve o jogador pela sua própria ação, porque envolve competição e os desafios motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites para alcançar a vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar. Dessa forma é mais do que correto afirmar que o jogo é capaz de transformar o conhecimento da disciplina em algo muito além da sala de aula, engloba relações sociais, quando o jogador consegue também enxergar os pontos fracos e fortes do seu oponente.



REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo:IME-USP;1996.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

GRANDO, Regina Celia. **O conhecimento matemático e o uso na sala de aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pedagogia, Unicamp, Campinas, 2000.

XX ENCONTRO BAIANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

IX FÓRUM BAIANO DAS LICENCIATURAS EM MATEMÁTICA

01 A 04 DE AGOSTO DE 2023
PAULO AFONSO - BA

ANEXO I

DIAGNÓSTICO DA TABUADA

Pinte os resultados da respectiva tabuada.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1X	0	5	2	8	4	7	6	0	8	12	10
	2	1	10	3	18	5	9	7	15	9	20
	4	3	6	9	5	10	8	2	3	4	15

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2X	3	2	12	2	15	10	23	14	7	18	9
	0	10	4	3	8	5	12	9	16	15	20
	4	3	6	9	5	11	12	15	21	30	0

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3X	3	2	12	2	15	10	23	14	7	18	9
	0	10	6	3	12	5	18	9	24	15	30
	4	3	6	9	5	15	12	21	21	27	0

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4X	0	2	12	2	16	10	23	14	32	18	9
	0	4	6	12	12	20	18	28	24	36	30
	4	3	8	9	5	15	24	21	21	27	40

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5X	0	2	10	15	16	10	30	37	32	18	50
	0	5	6	12	20	25	18	28	40	45	30
	4	3	8	9	5	15	24	21	21	27	40

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6X	0	2	10	15	16	30	30	37	32	18	60
	0	6	6	12	24	25	36	28	40	54	30
	4	3	12	18	5	15	24	42	48	27	40

XX ENCONTRO BAIANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

IX FÓRUM BAIANO DAS LICENCIATURAS EM MATEMÁTICA

01 A 04 DE AGOSTO DE 2023
PAULO AFONSO - BA

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7X	0	2	14	21	16	30	42	49	32	18	70
	0	7	6	12	28	35	36	28	56	63	30
	4	3	12	18	5	15	24	42	48	27	40

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8X	0	2	16	24	16	30	42	49	64	18	70
	0	8	6	12	32	35	36	56	56	72	30
	0	3	12	18	5	40	48	42	48	27	80

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9X	0	2	16	27	36	30	42	49	64	81	90
	0	8	18	12	32	45	36	72	56	72	30
	0	9	12	18	5	40	54	63	48	27	80

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10X	0	2	20	27	36	30	60	49	64	81	100
	0	10	18	30	32	50	36	70	56	90	30
	0	9	12	18	40	40	54	63	80	27	80

ANEXO II

AVALIAÇÃO DA IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

Nome: _____

1. Ao iniciar o projeto, quais eram suas expectativas?
() curiosidade () interesse em aprender a tabuada
2. Gostou da metodologia (jogos) utilizada?
() sim () não
3. Depois de participar do projeto, melhorou o seu desempenho matemático em relação a tabuada?
() sim () não
4. Você acha que os jogos contribuíram para seu aprendizado?
() sim () não
5. Comente sobre sua participação na implementação do projeto, citando pontos positivos, negativos e avanços percebidos no processo de ensino e aprendizagem da tabuada.

XX ENCONTRO BAIANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
IX FÓRUM BAIANO DAS LICENCIATURAS EM MATEMÁTICA

01 A 04 DE AGOSTO DE 2023
PAULO AFONSO - BA

