

TABUADA SEM MISTÉRIOS: CONFECCIONANDO JOGOS PARA APRENDER A MULTIPLICAR

Categoria: Ensino Fundamental-Anos Iniciais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**BREITENBACH, Amanda Hahn; OLIVEIRA, Valentina Zanuzo, MARKUS,
Iverti**

**Instituição participante: Escola de Ensino Fundamental de Educação por
Princípios- Panambi/RS**

INTRODUÇÃO

É incontestável que muitas vezes o aprendizado da tabuada se torna algo mecânico e desgastante, fazendo com que os alunos não sintam prazer em aprendê-la. Para tanto, foram pensadas intervenções que promovessem a superação ou minimização das dificuldades de aprendizagem da tabuada, sendo esta, um instrumento fundamental para o avanço das operações matemáticas. Para introduzir o assunto, os alunos do 3º ano de uma escola da rede privada do município de Panambi- RS, no decorrer 1º semestre do ano de 2019, foram desafiados a construir conhecimentos matemáticos, manuseando material concreto e jogos pedagógicos, com o intuito de construir significados conceituais. Desta forma, o projeto lançado para os alunos foi o de criar jogos de tabuada, usando diversos materiais e contando com o auxílio dos pais. Com a criação destes jogos matemáticos, se almejou promover um processo ensino-aprendizagem mais eficaz, permitindo trabalhar a tabuada de uma forma mais atrativa e desafiadora para o aluno. E, conseqüentemente, desenvolver concentração, raciocínio lógico, relação ao respeito às regras, honestidade, a capacidade de reação, atenção, os reflexos, interação socialmente prazerosa e o entendimento matemático no mundo concreto.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

“É preciso desenvolver no aluno a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem no seu dia a dia, na escola ou fora dela”. (DANTE, 2003, p. 11-12). Corroborando com o autor, se entende que compreender a multiplicação como instrumento para resolver determinadas situações do cotidiano leva os estudantes a necessidade de aprender tais conceitos. Sabe-se também que o dispositivo pedagógico da tabuada se torna potencial para a aprendizagem no momento em que é compreendida e não meramente decorada, enriquecendo assim o processo educativo.

Durante as atividades do primeiro semestre letivo do ano de 2019, ao observar o desenvolvimento dos 12 alunos de uma turma de 3º ano de uma escola da rede privada do município de Panambi – RS, se percebeu que estes apresentavam algumas fragilidades em relação a aprendizagem da multiplicação. Desta forma, buscou-se junto com a turma elaborar estratégias que os fizessem retomar o dispositivo pedagógico da tabuada, para que assim pudessem melhor enfrentar os problemas que envolvem multiplicações, pois afinal, a tabuada é uma ferramenta que auxilia na resolução de tais situações.

Como ação introdutória da prática que objetivou que alunos do 3º ano elaborassem estratégias de resolução do dispositivo da tabuada, foram apresentadas a turma algumas atividades. Dentre as atividades apresentadas estão: o Bingo da tabuada, manipulação do material dourado e o cartaz da tabuada. A utilização constante deste cartaz, faz com que o aluno se aproprie do conceito e memorização das operações, o que facilita a visão geral dos resultados.

Os jogos são importantes instrumentos neste processo de ensino-aprendizagem. Segundo Antunes (2002, p.38),

“os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.”

Tendo a escola o propósito de incentivar a inovação, pesquisa e também o envolvimento das famílias nas atividades escolares, foi proposto a turma que encontrassem uma estratégia de aprender, de forma divertida o dispositivo da tabuada. Para o desenvolvimento da atividade os alunos poderiam elaborar seus próprios jogos, e contar também com a colaboração dos pais nesta atividade. Após, os estudantes teriam que apresentar os jogos criados para a turma, de forma que todos pudessem aprender e visualizar os diferentes caminhos e estratégias que contribuem com a aprendizagem.

Considerando os materiais produzidos pelos alunos percebeu-se que os jogos são muito atraentes à turma. Estes aspectos nos levam a reconhecer que “[...]os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favoreçam a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções” (BRASIL, 1998, p. 46).

Alguns jogos elaborados pelos alunos e que despertaram maior interesse foram: Tabuada giratória, Bingo da multiplicação e o Pião da tabuada. Na Figura 1, a seguir, está o jogo da Tabuada Giratória, o qual consiste em girar as roletas para visualizar qual a operação matemática a ser realizada e, na sequência é necessário girar as roletas para apresentar o resultado da operação inicial.

Figura 1- “Tabuada giratória”



Fonte: Arquivo dos autores (2019)

Na Figura 2, abaixo temos o Bingo da Multiplicação. Neste jogo, um dos participantes irá sortear as multiplicações e os participantes que possuem as cartelas com resultados devem estar atentos e, caso tenham este em sua cartela poderão marcá-lo com uma pecinha. Ao preencher toda a cartela, o participante “grita” BINGO, e é o vencedor da rodada.

Figura 2- “Bingo da multiplicação”



Fonte: Arquivo dos autores (2019)

O jogo Pião da Tabuada, figura 3, tem o intuito, assim como os demais, de fixar a tabuada. Este jogo consiste em girar a peça como um “pião” e colocar o dedo indicador aleatoriamente sobre ele, o número que for indicado deverá ser multiplicado pelo número que está no centro do pião, então, realizar a multiplicação e encontrar o resultado nas cartelas ao lado.

Figura 3- “Pião da tabuada”



Fonte: Arquivo dos autores (2019)

O desenvolvimento desta atividade possibilitou uma maior interação entre os alunos. Brincando, discutindo ideias, buscando resultados e tendo que, por vezes, ouvir e aceitar opiniões contrárias as suas, fez com que a aprendizagem fosse significativa, rica e dinâmica. Na confecção dos jogos foram utilizados materiais recicláveis, verificando-se que além do raciocínio matemático os alunos também consideraram a importância de utilizar recursos do seu cotidiano e conseqüentemente beneficiando o meio ambiente. A

participação dos pais também foi fundamental, pois oportunizou um tempo de qualidade, entre pais e filhos, em busca da aprendizagem significativa.

A apresentação dos trabalhos à turma foi um momento muito especial e marcante, pois todos estavam ansiosos em ver o trabalho realizado pelos colegas e compartilhar o seu também. Ao final de cada apresentação eram feitos vários questionamentos e, o principal interesse era o de jogar e entender as estratégias encontradas pelos colegas para aprender a tabuada.

CONCLUSÕES

O aprender de forma lúdica, desperta no aluno uma visão mais aguçada do mundo que o cerca, permitindo um aprendizado mais prazeroso com iniciativa, imaginação, curiosidade, interesse, senso de responsabilidade, cooperação, memorização e concentração.

Considerando as atividades desenvolvidas e as estratégias utilizadas por alunos de um 3º ano do ensino fundamental para aprender que a tabuada não tem mistérios e que confeccionar jogos favorece a construção do conhecimento matemático da multiplicação, conclui-se que os objetivos foram alcançados, pois os alunos inovaram e criaram ferramentas com as quais compreenderam que a tabuada é um dispositivo usado no nosso cotidiano e precisamos entendê-la, não apenas memorizá-la.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da Resolução de Problemas de Matemática**: 1ª a 5ª séries. 12. ed. São Paulo: Ática, 2003.

Trabalho desenvolvido com a turma de 3º ano da Escola de Ensino Fundamental de Educação Por Princípios Panambi, pelos alunos: Alice Castanho da Silva, Amanda Hahn

Breitenbach, Amanda Matick Urnau, Carolina de Oliveira, Cassio Stiegemeier Meyer, Eduarda Trevisani Stalhlhöfer, Emanuely Iasmim Berghanhn, Lorenzo Merg, Maria Eduarda Sinnemann Lamaison, Mariana Gelatti,, Valentina Zanuzo Oliveira, Vinícius Borges Litz.

Dados para contato:

Expositor: Amanda Hahn Breitenbach; **e-mail:** monyhb@hotmail.com

Expositor: Valentina Zanuzo de Oliveira; **e-mail:** mzanuzo@hotmail.com

Professor Orientador: Iverti Markus; **e-mail:** ivertim@hotmail.com