



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



CORRENDO ATRAVÉS DOS NÚMEROS

Categoria: Anos iniciais

Modalidade: Jogos pedagógicos

OLIVEIRA, Felipe; SANTOS Samanta; SANTOS, Rauane;

Instituição participante: EMEF Venceslau Pinheiro- Condor/RS

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi realizado com a turma do 5º ano da escola Venceslau Pinheiro localizada na Esquina Beck na cidade de Condor, sendo uma turma de multisseriado 4º e 5º anos juntos, no seu total tem 18 alunos em sala de aula. O trabalho é voltado para a disciplina de matemática tendo como foco a tabuada.

Sabendo da importância da memorização da tabuada na vida colegial e adulta, desenvolveu-se com os alunos um jogo matemático onde o aprendizado e a brincadeira estão interligados de forma harmônica e agradável, tendo assim uma aprendizagem potencializadora e significativa, obtida através do real e do lúdico.

Tendo em vista a necessidade de busca por novos métodos de ensino, faz-se necessário mudanças no tradicionalismo escolar, visto que muitos alunos tem dificuldade de assimilar os conteúdos e aplicá-los no seu cotidiano.

Sendo assim o presente trabalho se justifica pela importância dos jogos matemáticos no processo de ensino aprendizagem de forma pedagógica e enriquecedora, onde através dos mesmos estaremos desenvolvendo o cognitivo e o social dos alunos, além da memorização de algo que lhes irá acompanhar por toda vida, pois os números e a tabuada estão sempre presente no dia a dia de todos nós.

Tendo como objetivo buscar saber a importância da memorização da tabuada nos anos iniciais, e qual a relevância da mesma durante o processo escolar e na vida profissional dos alunos.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativa onde através dela pode ser analisado as dificuldades dos alunos com o ensino da matemática em particular na memorização da tabuada. Dificuldades essas observadas no contexto geral dos alunos e não de casos específicos.

Durante a pesquisa pode-se analisar os conhecimentos teórico científicos dos números e da tabuada e também observar a dificuldade dos alunos do 5º ano na memorização da mesma.

Para tal tarefa efetuou-se um jogo com uma pista de corrida com os cálculos matemáticos (tabuada), de forma simples, porém interativa e de muita aprendizagem.

A pesquisa utilizará diversos estudos, artigos e trabalhos acadêmicos que trazem à tona o assunto mencionado.

Sendo assim como já mencionado uma pesquisa qualitativa onde iremos analisar todos os dados coletados a cerca deste assunto. Buscamos compreender como funciona o ensino da matemática e dos cálculos de multiplicação nos anos iniciais e como os jogos pedagógicos podem auxiliar nesse processo de ensino aprendizagem.

A importância dos jogos pedagógicos no ensino da matemática para os anos iniciais

Tendo conhecimento das dificuldades de aprendizagem na disciplina de matemática nos anos iniciais, faz-se necessário uma mudança na maneira de ensinar. É necessário que o professor procure alternativas onde motive os alunos a aprenderem determinado conteúdo, sabendo então que as crianças adoram jogos, viu-se nos jogos psicopedagógicos um caminho para tal aprendizado, pois, os jogos além de auxiliarem na aprendizagem eles ainda tem a função de desafiar os alunos.

Os jogos levam os alunos a resolver situações problemas, assim os preparando para a vida e para o dia dia, onde todos sabemos que a matemática está presente faz-se necessária em diversas situações do nosso cotidiano, como por exemplo as idas ao mercado. Teixeira (2010) ainda diz que:



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



O jogo, o brinquedo e a brincadeira são analisados e estudados na pedagogia, tendo em vista as possibilidades práticas de sua utilização no processo de ensino aprendizagem. Brincar é uma situação em que a criança constitui significadas para assim ter relação dos papéis sociais e compreensão em seu meio, bem como para a construção do conhecimento. (TEIXEIRA, 2010, p.44).

Com isso observamos que as crianças constroem o seu conhecimento de diversas formas, e possibilitar a aprendizagem matemática interligando-a ao seu dia a dia é extremamente importante, assim se estará preparando essas crianças para o futuro, onde possam viver e se relacionar com seu meio social de forma mais agradável, não tendo grandes dificuldades em resolver problemas e obstáculos que possam vir a aparecer, onde as mesmas precisem de conhecimentos básicos de números. Para Vygotsky (1998):

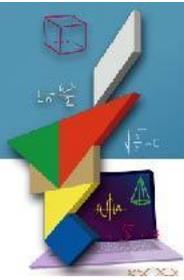
A aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e em processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles que as rodeiam. É por isso, que, para ele, a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Aprende-se a desejar, relacionando os seus desejos, a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. (VYGOTSKY, 1998, p. 44)

Pensando nisso é necessário que a escola se torne um “laboratório de aprendizagem” onde o conhecimento venha através de diversas formas onde o os educadores também possam aprender com os alunos e assim se desenvolvam novas formas de conhecimento. Assim sendo, segundo Barriga (2012, p. 11), o educador deverá “criar condições (espaço, tempo); proporcionar vivências ou despertá-las; estar sensibilizado e desperto para desenvolver o processo criativo, pois ele é, muitas vezes, mais importante do que propriamente o produto final”.

Para se desenvolver novas aprendizagens de formas dinâmicas é preciso que as aulas estas estejam pautadas na ludicidade, mas o que seria uma aula lúdica? Para Fortuna (2000, p. 9), “uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar”, ou seja, é uma aula livre, criativa e imprevisível.

O jogo permite o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, a construção de uma real oportunidade para despertar no aluno, o gosto pela matemática visto ser uma rica fonte de motivação, interesse e atenção. (GRANDO, 2004)

Desta forma trazendo os jogos para dentro da sala de aula, e introduzindo eles no conteúdo, pode-se estimular o aluno e desenvolver nele a “independência do pensar” o mesmo



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



será estimulado a interpretar e resolver sozinho algumas situações problemas, possibilitando uma para o aluno uma nova estrutura de pensamento.

Com isso através do jogo há o desenvolvimento completo do ser humano sendo assim o objetivo principal que levou a execução deste trabalho foi sem dúvida a importância da exploração e desenvolvimento do domínio da matemática através da realização dos jogos lúdicos que estimulem o interesse e motivação das crianças para sua aprendizagem plena e independente.

A importância da memorização da tabuada

A não memorização da tabuada é um dos fatores que leva muitos alunos terem dificuldades na aprendizagem matemática. Sabe-se que isso tem origem nos anos iniciais do ensino fundamental e que com isso surgem problemas que percorrem toda a vida escolar, acadêmica e profissional do indivíduo.

Muito são os fatores que acabam contribuindo para que essas dificuldades existam, no entanto, um professor bem preparado e com conhecimento pedagógico necessário conseguirá aprimorar o conhecimento tornando-o significativo o trato com tabuada.

Atualmente, sabe-se que o ensino está tentando combater a “decoreba” o que tem um lado positivo e um negativo, pensando no lado bom as crianças estão aprendendo como se a construção da operação (no caso dos cálculos de multiplicação a soma das quantidades), e assim adquirindo a capacidade na resolução de cálculos. Sendo assim a memorização da tabuada tem ganhado pouco espaço no ensino atual, fato esse que já mostra alguns reflexos negativos, pois os alunos não tem mais a tabuada que é tão utilizada no dia a dia, na “ponta da língua”. Mas por que é tão importante memorizar a tabuada?

Segundo o Professor Diego Sebastião Fagundes (2020) em um artigo publicado no site do Colégio madre Barbara, nos diz que:

Saber a tabuada é necessário, basicamente, para resolver cálculos de multiplicação. Imagine um aluno dos anos iniciais do ensino fundamental tendo que resolver uma operação com vários números nos dois termos, e que não tem domínio da tabuada. Ele provavelmente tentará usar o conhecimento referente às construções das operações, como por exemplo, para resolver quanto é 7×9 , fará $9+9+9+9+9+9+9=63$; certamente o resultado será o mesmo do que se ele tivesse memorizado que $7 \times 9=63$, mas, por outro lado, observe o tempo e o desgaste que este aluno irá ter para resolver um cálculo



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



médio ou grande. A chance de este estudante desistir devido ao cansaço – ou mesmo errar – é enorme, e são estes tipos de processos que vêm contribuindo para o aparecimento de dificuldades na aprendizagem de matemática. Nesse caso em especial, porque a maioria das atividades docentes não vem cobrando nem incentivando que os aprendizes decorem – ou memorizem, como se diz atualmente – a tabuada, na expectativa de que os mesmos passem a interiorizá-la com o tempo através do conhecimento de como se dá a sua construção

Isso nos mostra que é necessário que o aluno saiba sim como se constrói o cálculo, mas é de extrema importância que ele memorize a tabuada, pois nem sempre haverá tempo e material ao seu alcance para que desenvolva o cálculo desejado, já com a tabuada decorada o mesmo será capaz de resolver o problema em poucos segundos.

Sendo assim o educador deve sempre envolver os alunos em jogos de matemática lúdicos que ensinem a memorização da tabuada.

CONCLUSÕES

Através deste estudo concluímos que existem diversas formas de ensinar e de aprender matemática, e que nós educadores possuímos a tarefa de transformar o ensino em algo prazeroso e enriquecedor.

Percebemos que o desenvolvimento das capacidades dos saberes matemáticos está interligado com o envolvimento do aluno durante o processo de aprendizagem onde o mesmo poderá construir suas capacidades matemáticas de forma independente e inovadora, através da ludicidade.

Conclui-se também que o ensino não é algo imutável, bem pelo contrário ele vem se reinventando com o passar dos anos, e que sempre deve-se ter o aluno como protagonista desse processo. E que a pedagogia tem grande importância para os anos iniciais, pois é através das práticas pedagógicas que conseguimos transformar a educação, trazendo a todos uma troca mútua de horizontes e saberes.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica . Técnicas e jogos pedagógicos – 9ª ed. Revista e ampliada . São Paulo: Edições Loyola, 1998.

ALVES, A. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. Revista do Programa de Mestrado em Educação e Cultura. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 47-60, jan./jun. 2003. Disponível em: . Acesso em: julho de 2022.

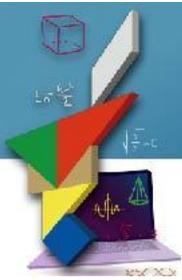
ANASTACIO, Maria Queiroga Amoroso. Pesquisa em Educação Matemática: uma abordagem qualitativo-fenomenológica. In: III Encontro Mineiro de Educação Matemática, 2003, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: Sbem- MG, 2003.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação? Gilles Brougère: trad. Patrícia Chittoni Ramos – Porto Alegre : Artes Médicas , 1998.

BARRIGA, T. (Re)criar a criatividade: Materiais recicláveis como recurso educativo. Cadernos de Educação de Infância, 2012.

FORTUNA, Tânia R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.;DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

GRANDO, Regina Célia. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004.



FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Trabalho desenvolvido com a turma (citar ano/série), da Escola (nome da escola/instituição), pelos alunos: digitar nome dos alunos em ordem alfabética, separador por *ponto e vírgula*.

Dados para contato:

Expositor: digitar nome; **e-mail:** digitar e-mail;

Expositor: digitar nome; **e-mail:** digitar e-mail;

Professor Orientador: Rauane Silva Santos; **e-mail:** raau.wayne@gmail.com;

Professor Co-orientador: digitar nome; **e-mail:** digitar e-mail.