



## TABUADA DIVERTIDA: APRENDENDO A PARTIR DE JOGOS

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Modalidade: Ensino Fundamental Anos Iniciais: Matemática Aplicada e/ou Inter-relação com outras disciplinas

Bastos; Jonathan; Peixoto; Maria Clara Glitzenhirn Hartke; Teixeira, Eliane

Instituição: Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler -36ªCRE

### INTRODUÇÃO

Esta é uma narrativa de trabalho pedagógico realizado no Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler, com a turma 54, do 5º Ano, do tempo integral, que foram desafiados a compreender, memorizar e aplicar as possibilidades da tabuada. Desta forma, o projeto lançado para os alunos foi o de pesquisar e confeccionar jogos de tabuada, para promover um processo ensino-aprendizagem mais eficaz, fomentando a concepção do processo a tabuada, como algo desafiador e atrativo. E, conseqüentemente, estimular a 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

Considerando no 5º Ano do Ensino Fundamental, os educandos necessitam vivenciar momentos de estudos e construir conceitos referentes de que, as frações são utilizadas para representar partes de algo inteiro. Além disso, elas são as representantes dos números racionais, logo possuem as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão muito bem definidas. Então, cabe ao professor, no seu papel, a partir de um planejamento pedagógico dinâmico, considerar o contexto, nas tarefas matemáticas, incluir vivências do dia-a-dia tal como apresentada, pois nem todos os sujeitos aprendem do mesmo jeito e num mesmo ritmo:

Na verdade, aprender matemática não é tarefa fácil, mas é necessário criar maneiras de inovar o ensino mostrando a real importância dessa área do conhecimento no dia-a-dia. Portanto, a mediação do professor é fundamental para que não ocorra apenas uma aprendizagem mecânica e sim uma reflexão sobre o que se está aprendendo. Mediar não é dar a resposta, é conduzir ao raciocínio de maneira segura e dinâmica, motivando o aluno, construindo com ele a evolução de seu aprendizado em todos os momentos das dificuldades. (SANTOS, FRANÇA e SANTOS, 2007, p. 06)



Diante disso, este trabalho pedagógico teve como objetivo geral promover o desenvolvimento de habilidades de compreensão e aplicação da tabuada de multiplicação de maneira lúdica diante situações nos jogos.

Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta pedagógica importante que conecta a cognição com a prática, ajudando estudantes a aprimorar seu raciocínio e habilidades cognitivas de forma ativa, envolvente através da ludicidade. Reforço a hipótese de Macedo (2005) de que é preciso,

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.15).

A mediação das aprendizagens através de dinâmicas de jogos nas escolas hoje é imprescindível, especialmente diante dos desafios contemporâneos relacionados à falta de atenção, observação, dificuldades de aprendizagens, problemas que muitas vezes decorrem do ritmo acelerado da vida moderna. Diante disso, elencamos os objetivos específicos :

- Fixar ou introduzir conceitos matemáticos,
- Estimular o raciocínio,
- Propiciar a solidariedade entre os colegas,
- Desenvolver o senso crítico e criativo.
- Oportunizar vivências de estudos significativos,
- Desenvolver nos alunos a capacidade de ler e interpretar,
- Interpretar padrões e informação,
- Realizar tarefas nas diversas áreas do conhecimento.
- Vivenciar juntamente com os colegas, o trabalho colaborativo nos diferentes espaços escolares.

## **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Inicialmente, foi dialogado com os educandos, sobre a necessidade da compreensão, memorização e aplicação da tabuada, em diferentes conteúdos nas diferentes etapas da escolarização e sua utilização em situações de vida diária. Apresentado a proposta de trabalhar as possibilidades da tabuada de maneira lúdica, utilizando os jogos matemáticos como ferramenta no ensino, percorrendo os seguintes caminhos metodológicos para a efetivação deste projeto:



Os educandos em duplas e trios, pesquisaram de possibilidades de jogos de tabuada na internet, utilizando os chromebook, após foi compartilhado os jogos com os colegas, e feita a escolha de quais seriam confeccionados e utilizados, dentre os quais destacamos:

**TRILHA DA MULTIPLICAÇÃO:** tem por objetivo completar todos os números no centro do tabuleiro, utilizando estratégias de cálculo com registro ou cálculo mental, desenvolvendo noções básicas de multiplicação. contém: tabuleiros de Multiplicação, dado, marcadores e peões para imprimir e colar em tampinhas. Como jogar: Cada dupla decide quem irá iniciar o jogo. O primeiro jogador lança o dado e inicia com seu peão na casa chamado início (o jogador anda a quantidade de casas indicada na dado e resolve a operação, se tiver o resultado correspondente marca seu ponto no quadro de resultados, se não tiver passa a vez para o próximo jogador). Cada um ficará com um quadro de resultados no centro do tabuleiro. Ganha quem primeiro completar o seu quadro. Lembrando que o tabuleiro não tem chegada, pois o jogo só termina quando o quadro de resultados for completado.

**JOGANDO E MULTIPLICANDO COM O UNO:** Esse é um jogo adaptado do "UNO", com o objetivo de ser o primeiro a se livrar de todas as cartas que estão em sua mão, combinando as cartas das multiplicações e as respostas que estão na sua mão. É um jogo composto de 10 páginas com as multiplicações de 1 a 10.

**JOGO DA VELHA DA MULTIPLICAÇÃO:** Jogo para dois jogadores. Cada jogador terá seus marcadores. Os jogadores tiram “ímpar ou par” para saber quem será o primeiro a jogar. Na coluna de multiplicação, o jogador escolherá dois números para serem multiplicados, fará a multiplicação e dirá em voz alta qual é o produto obtido. Se o resultado da multiplicação estiver correto, o jogador colocará seu marcador no tabuleiro em cima do número que corresponde ao resultado da multiplicação, caso contrário ele passa a vez. Os jogadores continuam a jogar alternada Se na sua vez o jogador falar o produto errado, perde a vez. 6. Ganha o primeiro a alinhar na horizontal, na vertical ou na diagonal quatro marcadores no tabuleiro.



**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.

**JOGO PIÃO DA 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.

**QUEBRA-CABEÇA DA MULTIPLICAÇÃO:** Este jogo aborda a adição de parcelas iguais, compondo a tabuada dos números 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. É uma maneira lúdica de aprender este conceito, ao relacionar a operação (multiplicador e multiplicando) com o produto e a sua representação por meio de desenhos.

**DOMINÓ DA TABUADA:** Desenvolve o raciocínio lógico-matemático, estimula a resolver multiplicações mentalmente e assim contribuir a agilidade do cálculo mental.

**JOGO DA TABUADA – ABRE E FECHA :** é um jogo educativo que envolve operações matemáticas básicas (adição, subtração, multiplicação ou divisão).

**TABUADA DIVERTIDA:** Exercita o cálculo mental, desenvolve o raciocínio lógico matemático, com prendedor de roupas, papel e canetinha, escrevendo cálculos no prendedor de roupas e no papel escreva o resultado; em seguida, posicionar os papéis em fileiras e embaralhe os prendedores, em seguida encontrar as combinações. Conforme a brincadeira for sendo realizada e o aluno for pegando a prática, para dificultar e tornar a atividade mais divertida, com a ajuda de um relógio ou cronômetro estipule um tempo para a criança conseguir realizar todas as combinações.



Figura 1



Figura 2



## RESULTADOS

Os conceitos matemáticos, que envolvem o processo de multiplicação e a aplicação da tabuada, são partes da vida, não podemos fugir delas, por isso é importante aprender. A matemática está em tudo, por isso podemos dizer que ela assume um papel social de formação do homem e da própria sociedade. Diante disso, vale afirmar que, vivenciar o projeto: **Tabuada Divertida: Aprendendo a partir de jogos**, mediado junto dos alunos da turma 54, significou todo um movimento de estudos, promovem oportunidades para a mediação no desenvolvimento de habilidades cognitivas, expressão de sentimentos, opiniões, aquisição da autonomia, internalização de regras, socialização e construção do conhecimento. Salientando que, a turma de 5o Ano, composta de 22



alunos, destes 12 meninos e 10 meninas, é um grupo de estudantes muito dinâmico, que enquanto estuda, conversa, e nas suas manifestações, os argumentos, da necessidade de saber a tabuada, e a sua aplicabilidade, além da escola, no cotidiano familiar, e ou social, foi de uma riqueza imensurável, segundo Kamii (2008, p. 58), “as crianças não aprendem conceitos numéricos com desenho. Tampouco aprendem conceitos numéricos meramente pela manipulação de objetos. Elas constroem esses conceitos pela abstração reflexiva à medida que atuam (mentalmente) sobre os objetos”.

Na confecção dos jogos, quando possível, foram utilizados materiais alternativos, 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. O desenvolvimento destas dinâmicas oportunizou a interação entre os alunos. Pelo viés da ludicidade, testando hipóteses, discutindo ideias, buscando resultados e tendo que, por vezes, ouvir e aceitar opiniões contrárias às suas, fez com que a aprendizagem fosse significativa, rica e dinâmica.

## CONCLUSÕES

Analisando o planejamento inicial de estudos, e as medições de conhecimentos vivenciados entendemos que realmente os momentos de aprendizagens mediadas pelo lúdico, com dinâmicas envolvendo jogos, são indispensáveis neste universo infanto-juvenil e, por que não afirmar, no contexto da escola como um todo, pois

As atividades com jogos, promovem oportunidades para a mediação no desenvolvimento de habilidades cognitivas, expressão de sentimentos, opiniões, aquisição da autonomia, internalização de regras, socialização e construção do conhecimento. É possível perceber que os conceitos trabalhados no contexto da sala de aula, precisam ser significativos e lúdicos, os educandos, são a essência da escola, eles ora nos preocupam e nos surpreendem, nos dão esperanças, tornando a docência gratificante.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. Referencial Curricular - Lições do Rio Grande: Matemática e suas tecnologias. Vol.3. 2010.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre, Artmed, 2005.

KAMII, C. **A criança e o número**. Campinas: Papyrus, 2008.

SANTOS, J. A.; FRANÇA, K. V.; SANTOS, L. S. B. **Dificuldades na Aprendizagem de Matemática**. Centro Universitário Adventista de São Paulo. SÃO PAULO, p. 41. 2007. (41).

SANTOS, Júlio César Furtado dos. **O desafio de promover a aprendizagem**

Trabalho desenvolvido com a turma 54, 5ºAno, do Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler, pelos alunos: Bárbara Sophia Dias Batista, Bernardo Bueno Mazzui, Bernardo Pranzl Flores, Davi Henrique Beerbaum Marques, Diogo Gabriel Dobler da Silva, Djonathan Gabriel Glinke, Emanueli Bernardo Nogueira, Emili Bernardo Nogueira, Jonathan Bastos, Kaike Gabriel dos Santos Melgarejo, Kaike Samuel dos Santos, Lorenzo Neis Imich, Manuella Hoss, Maria Clara Glitzenhirn Hartke Peixoto, Matheus de Oliveira Rudginski, Nicolay do Couto Stroschon, Raiane Soares da Silva, Raquel Batista Fucilini, Valdir Matheus Sartorio Hammastrom, Valentina Dorneles, Vitor Kael Meyer Batú, Yasmin Gabriele Ciotti.

### Dados para contato:

Expositora: Maria Clara Glitzenhirn Hartke Peixoto ,e-mail: [maria-6627692@educar.rs.gov.br](mailto:maria-6627692@educar.rs.gov.br)

Expositor: Jonatan Bastos, e-mail: [jonatan-bastos@educar.rs.gov.br](mailto:jonatan-bastos@educar.rs.gov.br)

Professor Orientador: Eliane Roseli Teixeira e-mail: [eliane-rteixeira@educar.rs.gov.br](mailto:eliane-rteixeira@educar.rs.gov.br)