

## JOGO DA TABUADA – UMA PROPOSTA AOS ALUNOS DO CURSO NORMAL PARA TRABALHAR NOS ANOS INICIAIS

MARCOS AURÉLIO DA SILVA MARTINS<sup>1</sup>; AIANA SILVEIRA BILHALVA<sup>2</sup>; ALINE  
GOULART DA SILVEIRA<sup>3</sup>; LÚCIA RENATA DOS SANTOS SILVEIRA<sup>4</sup>; WILLIAM  
LEONARDO PEIXOTO PEREIRA<sup>5</sup>; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES  
RAMOS<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – marcosmartins11952@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – aiana\_bilhalva@hotmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – alinegsilveira@live.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – luciarenata.silveira@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – peixotowilliam6@gmail.com

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br

### 1. APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem como finalidade mostrar os resultados obtidos no Laboratório Multilinguagens (LAM) que é subprojeto do Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores (LIFE), da CAPES na UFPel – Universidade Federal de Pelotas. Ao aplicar a oficina: Jogo da Tabuada, no Sábado em Foco do Colégio Municipal Pelotense, adaptou-se um jogo já existente, com o objetivo de mostrar aos alunos do Curso Normal como trabalhar a tabuada em sala de aula, tendo em vista a grande dificuldade na memorização e entendimento deste assunto, extremamente importante que o aluno aprende desde cedo, nos quatro primeiros anos iniciais. Mas chegam ao 5º ano do Ensino Fundamental com grandes problemas de memorização e caso não alcancem a aprendizagem satisfatória, gerando dificuldades no desenvolvimento de inúmeros conteúdos a serem aprendidos ao longo de sua vida escolar.

O Laboratório Multilinguagens é uma equipe composta por professores e estudantes de diversas áreas, que trabalham de forma colaborativa em ações de ensino, pesquisa e extensão desde 2014 (LAM 2016). O bolsista pesquisa, elabora e confecciona materiais manipulativos, jogos e oficinas que são gravadas e postados no canal do Laboratório Virtual Multilinguagens (LVM) outro subprojeto do LIFE. Os jogos e oficinas gravados, em oportunidades propícias são aplicados a comunidade, com o objetivo de avaliar a própria produção e contribuir com o ensino aprendizagem dos alunos através de novas metodologias.

### 2. DESENVOLVIMENTO

Ao passar do tempo a sociedade se transformou em vários aspectos, e com a educação não foi diferente. Cada vez mais o modo tradicional de dar aulas se torna menos atrativo aos alunos, sendo assim, as escolas precisam se preocupar em atender novas demandas. O modo tradicional não deve ser excluído por completo, pois há décadas esse método formou excelentes profissionais que hoje temos no mercado de trabalho em várias áreas, mas é preciso trazer para dentro da sala de aula outras formas que despertem o interesse dos alunos.

O Colégio Municipal Pelotense localizado na cidade de Pelotas – Rio Grande do Sul já possui essa preocupação, e na tentativa de diversificar as formas de aprendizagem criou em 2012 o Sábado em foco. Segundo a Coordenadora da Matemática este é um evento anual que ocorre em 4 sábados

pela manhã na escola. Este evento divide as disciplinas em 4 áreas de ensino, uma destas áreas é a Matemática, no qual este trabalho foi aplicado. Cada área se organiza na escola com palestras, oficinas e propõe a comunidade este momento para aplicar os seus trabalhos. Os alunos se inscrevem nas oficinas de seu interesse, tendo conhecimento do tema que cada oficina irá abordar. Como o número de alunos na escola é expressivo, as atividades do turno são divididas em dois momentos, das 08:00h às 10:00h e das 10:00h às 12:00h onde cada aluno pode participar de um momento, recebendo 3 pontos extras ao término do seu trimestre. Este trabalho foi desenvolvido para alunos do Curso Normal, pois em conversas informais com outros professores, leituras e experiências de estágio relatou-se que os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental chegam com grandes dificuldades na memorização da tabuada.

Portanto, na oficina Jogo da Tabuada não se esperava que ao término os alunos tivessem decorado a tabuada, o principal objetivo consiste em mostrar como trabalhar a tabuada em sala de aula, e possíveis formas de ajudar os alunos com a memorização, já que este público alvo futuramente serão os responsáveis por ensinar a tabuada aos alunos.

O trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipótese, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, as quais estão estreitamente relacionadas ao assim chamado *raciocínio lógico*. (SMOLE, K.S.; DINIZ, M. I.; MILANI, E. Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 6º a 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007. 9p. v. 1.)

Ainda, segundo os cadernos do Mathema, que procuram trazer de maneira organizada ideias e estudos sobre novos recursos, como jogos, podemos afirmar que ao trabalhar com jogos, em situações que os alunos se confrontam a chegar no mesmo resultado é possível explorar a discussão entre eles, fazendo com que cada um desenvolva o pensamento crítico, sobre as próprias ideias e em relação a dos colegas. Outro aspecto importante é que o jogo não pode ser uma lista de exercícios, ou uma atividade disfarçada de jogo. É preciso ter um início, regras a serem seguidas que não podem ser alteradas após o começo do jogo, desafios durante o desenvolvimento, propostas que motivem o aluno a desenvolver o raciocínio lógico, objetivos do jogo bem definidos, clareza nas ideias e suas etapas.

O professor que irá aplicar o jogo com seus alunos, deve ainda tomar outros cuidados antes de levar para a sala de aula, por exemplo: ter jogado algumas vezes para conhecer o jogo, decidir se este é o melhor momento para aplicar com a turma e caráter bem definido, se este será de introdução ou de fixação.

A oficina Jogo da Tabuada se divide em 5 momentos, na aplicação os alunos são divididos em duplas que se confrontam. Os momentos são: 1- Questionamento: Com exceção das multiplicações do 1 e do 10 quantas combinações diferentes existem para ser decoradas na tabuada do 1 ao 10? (Aqui os maiores valores eram registrados para a discussão final. Nenhum outro comentário deve ser feito até aqui, apenas este questionamento). 2- Avaliação feita pelos alunos da tabuada incompleta recebida. (Porque a tabuada está incompleta? Há alguma semelhança entre essas multiplicações?); 3- O professor sorteia um número, e o jogo começa com registros em um tabela. Cada aluno recebe uma tabela com quatro colunas e cartões que contém multiplicações, por

exemplo:  $2 \times 4 = 8$ . (Os cartões que cada aluno recebe já são programados pelo professor, de modo que um aluno receba  $3 \times 9 = 27$  e o outro aluno receba  $9 \times 3 = 27$  por exemplo). Na primeira coluna devem registrar o número sorteado pelo professor, na segunda coluna o cartão que possui (ou não) correspondente ao número sorteado. Na terceira coluna o aluno deve escrever outras possibilidades de multiplicações que resultem no número sorteado. (Aqui o professor avalia os alunos atentamente, é preciso entender se eles percebem a comutatividade da multiplicação, onde  $2 \times 4 = 8$  é o mesmo que  $4 \times 2 = 8$ ); 4- Os alunos comparam as suas tabelas, fazem discussões, interagem sobre os caminhos que os levaram a preencher a terceira coluna, resultados que coincidiram e outras possibilidades.) 5- Completar a tabuada inicialmente recebida com o auxílio dos cartões recebidos, e as discussões com o colega. 6- Responder o questionário de avaliação da atividade entregue pelo professor e discussões a respeito da oficina.

### 3. RESULTADOS

O questionário respondido continha as seguintes perguntas: 1) Qual ano você está cursando? 2) Você acha que possui dificuldades com a tabuada? 3) Você acha que a dificuldade com a tabuada afeta o entendimento de outros conteúdos matemáticos? 4) O que você achou da Oficina? ( ) Muito Ruim ( ) Ruim ( ) Regular ( ) Boa ( ) Muito Boa ( ) 5) Você acha que a oficina Jogo da Tabuada contribuiu de alguma forma para o seu conhecimento? 6) Você acha interessante estudar Matemática com jogos e/ou Material Concreto?. Deste questionário as observações mais interessantes são em relação as perguntas 2 e 6, onde na primeira mais da metade dos alunos relataram obter dificuldades com a tabuada, e na segunda algumas respostas foram: “Sim, pois o aluno consegue ter uma visão mais ampla e por conseguir manipular os jogos isso facilita na compreensão e entendimento dos cálculos conseguindo calcular e chegando em seus resultados” e ainda “ Sim torna a visualização mais real, e criativa, dando ênfase ao assunto tratado possibilitando a percepção do aluno” ou seja, podemos concluir que os responsáveis por ensinar a tabuada aos alunos do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental admitem ter dificuldades e evidenciam a necessidade outras práticas de ensino que não a tradicional.

### 4. AVALIAÇÃO

Tão importante quanto aplicar uma oficina para alunos é mostrar a professores e futuros professores como utilizar esses materiais. Com base nos estudos sobre a utilização de jogos em sala de aula e os objetivos iniciais da Oficina Jogo da Tabuada pode-se concluir que a avaliação foi positiva.

Mais do que tentar fazer com que os alunos presentes decorassem a tabuada em duas horas de oficina, ficou claro para eles como trabalhar a tabuada em sala de aula, a importância deste conteúdo para toda a vida escolar do aluno. Nas conversas informais com os alunos presentes, muitos relataram nunca ter trabalhado com jogos em sala de aula, e que a tabuada até então só poderia ser decorada através da tabela dada pelo professor. A importância da motivação constante com os seus alunos e formação continuada para atender as novas demandas deve haver sempre.



## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(SMOLE, K.S.; DINIZ, M. I.; MILANI, E. Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 6º a 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007, p.9)

(SMOLE, K.S.; DINIZ, M. I.; PESSOA, N.; ISHIHARA, C. Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 1º a 3º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.)

**Cartinhas da Tabuada - Jogo Pedagógico.** 13 Jan. 2013. Acessado em: 21 Jul. 2017. Online. Disponível em:  
<http://retenciasdalarissa.blogspot.com.br/2013/01/cartinhas-da-tabuada-jogo-pedagogico.html>