

RESSIGNIFICAÇÃO DA TABUADA COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS

RECONSIGNIFICATION OF THE TABLES WITH THE USE OF GAMES

Luma Pereira Magalhães¹, Sirlei de Assis Rodrigues², Rosângela Maria Benedito Camilo³, Felipe Soares Kohn⁴, Rita de Cássia da Costa Guimarães⁵, Rosana Passos Quitério de Carvalho⁶

Resumo: Aprender a multiplicar e dominar as tabuadas são fundamentais para a compreensão de diversos conceitos matemáticos. No entanto, é comum observar dificuldades nesse processo de aprendizagem entre os estudantes, devido a uma abordagem mecânica. Para enfrentar essas dificuldades, propõe-se uma mudança no ensino da Matemática, visando torná-lo mais significativo para os alunos. Com o objetivo de ressignificar a aprendizagem da tabuada, foi proposto uma atividade que será desenvolvida com estudantes entre 8 e 12 anos de idade. A atividade proposta envolve a utilização de materiais específicos e a aplicação de jogos em sala de aula, com o objetivo de coletar dados para análise. Espera-se que os resultados deste estudo contribuam para a reflexão sobre o ensino da Matemática e sua ressignificação por meio dos jogos, além de favorecer a formação de professores. A investigação também sugere a possibilidade de futuros estudos para explorar outras abordagens de jogos educacionais e avaliar seu impacto a longo prazo no desempenho dos alunos.

Palavras-chave: Tabuada. Jogos. Ensino de Matemática

Abstract: *Learning to multiply and mastering the multiplication tables are fundamental to understanding various mathematical concepts. However, it is common to observe difficulties in this learning process among students, due to a mechanical approach. To face these difficulties, a change in the teaching of Mathematics is proposed, aiming to make*

it more meaningful for students. With the aim of giving new meaning to learning multiplication tables, an activity was proposed that will be developed with students between 8 and 12 years of age. The proposed activity involves the use of specific materials and the application of games in the classroom, with the aim of collecting data for analysis. It is expected that the results of this study will contribute to reflection on the teaching of Mathematics and its redefinition through games, in addition to promoting teacher training. The investigation also suggests the possibility of future studies to explore other approaches to educational games and evaluate their long-term impact on student performance.

Keywords: *Multiplication table. Games. Mathematics Teaching.*

I. INTRODUÇÃO

Aprender a multiplicar e entender as tabuadas são fundamentais para outros tópicos da Matemática Escolar. Apesar dessa importância, verifica-se comumente que os estudantes têm dificuldades nesse processo de aprendizagem. Costa (2020) apontou em suas análises que o ensino da tabuada ainda acontece de maneira mecânica, no qual aspectos relacionados à memorização são ressaltados em detrimento da compreensão. Como um possível caminho para enfrentar essas dificuldades, o pesquisador propõe que haja uma mudança no processo de ensino e de aprendizagem da Matemática, de maneira que haja

¹Acadêmico do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. e-mail: luma.pereira@outlook.com

²Acadêmico do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. e-mail: 256222022@eniac.edu.br

³Acadêmico do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. e-mail: 256592022@eniac.edu.br

⁴Especialista em Psicomotricidade Educacional, Professor no Centro Universitário ENIAC. e-mail: felipe.s.kohn@eniac.edu.br

⁵Mestranda em Matemática, Professora no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rita.costa@eniac.edu.br

⁶Mestre em Educação, Coordenadora de curso e Professora no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rosana.quiterio@eniac.edu.br

sentido para o estudante.

Ressalta-se a importância de conhecer as características da multiplicação e entender como podemos utilizá-la todos no nosso cotidiano. Dobrar os ingredientes de uma receita ou determinar o preço de um conjunto de produtos em uma loja, são exemplos de como os estudantes também estão em contato com essa operação. Os cálculos matemáticos são elementos subconscientes no trabalho, nas brincadeiras e nas tarefas diárias, dominar a tabuada pode ajudar tarefas simples a serem executadas rapidamente.

Considerando esse contexto, foi elaborada uma atividade para alunos entre 8 a 12 de idade que estão no Ensino Fundamental visando a ressignificação da tabuada por meio do uso de jogos.

A seguir, o referencial teórico é apresentado.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

A Matemática é uma disciplina que é considerada difícil e uma das razões apontadas por Stoica (2015) para esse pensamento está no fato de que as aulas são organizadas de maneira mecânica, que supervalorizam a memorização em detrimento da compreensão dos conceitos que são estudados. Tornando o processo de aprendizagem repetitivo e sem significado.

Os pesquisadores Pinto e Reis (2023) abordam que os jogos são uma ferramenta pedagógica que pode tornar a Matemática mais acessível e significativa aos estudantes.

A respeito do jogo é possível apontar que há diferentes definições, sendo que autores (Kishimoto, 2001; Starepravo, 2010) destacam a complexidade da defini-lo, visto que há várias interpretações e tipos de jogos disponíveis e que podem ser utilizados no ambiente escolar.

Entende-se que o jogo deve se constituir como uma atividade divertida e prazerosa, mas que além disso, há também o caráter social e o de desenvolvimento de habilidades e conceitos de diferentes áreas do conhecimento. Dessa maneira, ele

torna-se uma ferramenta facilitadora do processo de ensino e de aprendizagem da Matemática, conforme apontado por Grandó (1995).

Especificamente nas aulas de Matemática, pode-se destacar que a utilização dos jogos deve ser frequente, visto que como colocado por Barreto (2022), esse uso proporciona possibilidades de trabalho com resolução de problemas, criação de soluções e desenvolvem também as habilidades de lidar com a frustração ao perder.

Em relação ao processo de aprendizagem da tabuada, o pesquisador Ventorini (2014) abordou a utilização de jogos e afirma que houve uma melhora na aprendizagem dos estudantes.

De maneira geral, pode-se apontar que o uso de jogos nas aulas de Matemática e especificamente para o ensino da tabuada é uma ferramenta pedagógica que auxilia o trabalho docente e facilita a aprendizagem dos estudantes, desde que sejam feitos a partir de um planejamento adequado às turmas.

III. MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo visa compreender o impacto dos jogos de tabuada na aprendizagem dos alunos, bem como suas percepções e experiências durante o processo. Para a execução da atividade estão sendo confeccionados materiais, compostos por uma caixa colorida de sorteio de número e uma tabela com a numeração de 1 a 10 para linhas e colunas.

Para chamar ainda mais atenção e despertar a curiosidade em ter a oportunidade de participar. Durante a aplicação da atividade será realizada uma chamada oral para que seja possível saber o nome de todos e convidá-los a participar. Para introdução, explicaremos a importância da Matemática no cotidiano e logo após a sala será dividida em duas partes e os estudantes serão chamados de acordo com as fileiras, para que todos participem do jogo de “Pergunta e responde”. O objetivo do jogo é responder o resultado correto das tabuadas sorteadas na rodada. Durante a aplicação serão feitas anotações, que serão parte dos instrumentos de coleta de dados e depois

serão analisadas com base no referencial teórico apresentado.

IV. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como o projeto ainda está em andamento atualmente, a confecção dos materiais está sendo realizada para que as atividades sejam aplicadas. Espera-se que os resultados possam favorecer a discussão e reflexão dos futuros professores de Matemática sobre as possibilidades da utilização de jogos matemáticos nas aulas.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que a investigação possa vir a se configurar um elemento de aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem de Matemática e favorecer a discussão sobre uma nova perspectiva para a formação de professores de Matemática da Educação Básica. Destaca-se também a possibilidade de futuros estudos para explorar outras abordagens de jogos educacionais e avaliar seu impacto a longo prazo no desempenho acadêmico dos alunos.

VI. REFERÊNCIAS

BARRETO, A. **A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE EM UMA ORGANIZAÇÃO NÃO GOVERNAMENTAL**. 2022. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Tecnologia da Informação) - Instituto Federal da Paraíba, João Pessoa - PB, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/bitstream/177683/2125/1/Dissertac%CC%A7a%CC%83o%20Adelson>

%20FINAL.pdf. Acesso em: 29 abr. 2024.

COSTA, G. O. **A TABUADA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade do Estado do Amazonas, Parintins - AM, 2020. Disponível em: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/3404>. Acesso em: 29 abr. 2024.

GRANDO, R. C. **O jogo [e] suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática**. 1995. Tese de Doutorado. [sn]

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, v. 27, p. 229-245, 2001.

PINTO, A. F.; REIS, G. M. EXPLORANDO JOGOS EDUCATIVOS PARA ENSINAR A TABUADA DE FORMA DIVERTIDA NO ENSINO FUNDAMENTAL. **Mutidebates**, [s. l.], 29 abr. 2024.

STAREPRAVO, A. R.; **jogando com a matemática: números e operações**. Aymarará. Curitiba. 2010.

VENTORINI, G. **Ensino da tabuada por meio de jogos educativos digitais**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria - RS, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/11589>. Acesso em: 29 abr. 2024.