



JOGOS: Uma ferramenta de ensino e aprendizagem sobre a tabuada

Emanoela de Souza Ribeiro¹
Cicero Jefferson Moura Batista²
Thalya da Silva³
Iarla Antunes de Matos Arrais⁴
Verônica Nogueira do Nascimento⁵

INTRODUÇÃO

Esse estudo aborda as dificuldades dos alunos diante das operações, esse é um dos obstáculos que o professor encontra em sala de aula onde os mesmos não conseguem aprender como ocorre principalmente na multiplicação e divisão. Com base nisso surgiu a pesquisa sobre o interesse do ensino da tabuada.

A pesquisa irá contribuir na formação tanto pessoal como profissional no processo de aprendizagem tanto para o educador como para os educandos, os jogos matemáticos dentro do ensino da tabuada na sociedade vão buscar a curiosidade das pessoas para participar desses jogos motivando os mesmos na construção de conhecimento e aprendendo de uma forma dinâmica.

O referido trabalho irá tratar da contribuição da ludicidade na disciplina de matemática no ensino da tabuada, visando o processo na construção da aprendizagem sobre as quatro operações. Essas operações são de suma importância para poder resolver e compreender as resoluções de problemas matemáticos.

O objetivo geral deste trabalho é apresentar a influência dos jogos matemáticos no processo de ensino aprendizagem da tabuada. Especificamente analisar a contribuição do

¹Graduanda no curso de licenciatura plena em Matemática na Universidade Regional do Cariri – URCA, emanoelaribeiro18@gmail.com;

²Graduando no curso de licenciatura plena em Matemática na Universidade Regional do Cariri - URCA, cicero.jefferson60@gmail.com;

³Graduanda no curso de licenciatura plena em Matemática na Universidade Regional do Cariri – URCA, silva99thalya@gmail.com;

⁴Graduanda no curso de licenciatura plena em Matemática na Universidade Regional do Cariri – URCA, iarlaantunesmarrais@outlook.com;

⁵Graduada no curso de Enfermagem pelo Centro Universitário Dr. Leão Sampaio. Mestre em Desenvolvimento Regional Sustentável pela Universidade Federal do Cariri – UFCA, veronykka@gmail.com.



lúdico no processo de ensino-aprendizagem; Refletir sobre a prática pedagógica construtivista; Ressaltar a importância de ensinar a tabuada através de jogo.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada na escola pública de ensino fundamental João Rodrigues da Fonseca, localizada no distrito Lagoa dos Crioulos, município de Salitre-CE, portanto, segundo Bogdan e Biklen (1994), é uma metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais.

Este estudo se qualifica como uma pesquisa exploratória, pois busca intensificar a observação de que a teoria e a prática devem andar juntas para a absorção da aprendizagem no estudo da tabuada. É quantitativa porque se fundamenta a partir de dados brutos que apontam a objetividade do problema e busca obter generalizações.

Analisaram-se os dados coletados na pesquisa, a partir das questões propostas em um questionário em que aborda questões sobre o lúdico no ensino da matemática/tabuada, visando alcançar o objetivo que é comprovar a importância é a presença do lúdico no ensino da tabuada. E com base em autores que defendem essa tese, finalizando assim sua qualificação como uma pesquisa de campo.

A presente pesquisa foi realizada através de questionários em que aborda questões sobre o lúdico no ensino da matemática/tabuada, visando alcançar o objetivo que é comprovar a importância é a presença do lúdico no ensino.

Os sujeitos a serem investigados foram professores regentes do 5º e 6º ano e alunos das mesmas turmas, na qual o 5º ano dispõe de um público de 40 alunos e o 6º ano 47 alunos.

RESULTADOS

Ambos os educadores afirmam a importância do lúdico, pois por meio de jogos o aluno desenvolve o raciocínio lógico, participação e interação dos discentes nas aulas. A



SEMANA DE MATEMÁTICA
ENSINO DE MATEMÁTICA NA CONTEMPORANEIDADE
PERSPECTIVAS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE MATEMÁTICA

02 A 06 DE DEZEMBRO DE 2019

docente do 5º ano tem inserido em seus planos o jogo como uma ferramenta frequente em suas aulas, já o docente do 6º ano utiliza jogos com menor frequência. Os professores dizem “o jogo facilita tornando a aula mais dinâmica motivando os alunos a serem sujeitos participativos, formando através do jogo conceitos em determinado conteúdo.” Como a tabuada, onde os alunos apresentam dificuldades na resolução de problemas envolvendo as quatro operações.

Com base na pesquisa verifica-se que 80% dos alunos do 5º ano afirmam gostar de matemática uma pequena minoria não gosta ou detesta. 94% gostam de estudar por meio de jogos e apenas 6% não gostam de estudar com o auxílio de jogos, 100% dos alunos que participaram da pesquisa afirmam que o docente trabalha com jogos. A pesquisa ainda mostra que maioria dos estudantes não costuma copiar diversas vezes a tabuada, 47% tem dificuldade nas quatro operações e 53% não tem dificuldade nas quatro operações.

A pesquisa realizada nas turmas de 6º ano aponta para os seguintes resultados; 63% dos participantes gostam de matemática e 39% não gostam 86% gosta das aulas com jogos e 14% não gostam do auxílio de jogos nas aulas de matemática, 42% afirma que o professor não faz uso dos jogos e 68% que sim o docente faz uso. E no quesito copiar a tabuada diversas vezes apenas 12% costuma praticar, enquanto 88% responderam que não. Por fim, 34% dos participantes assumem que possuem dificuldade nas quatro operações, enquanto 66% alega não possuir dificuldade nas quatro operações.

CONCLUSÃO

Portanto com base no estudo realizado e aplicação dos questionários podemos concluir que a relevância do lúdico na sala de aula é de grande importância visto que desde o nascimento somos estimulados a aprender brincando, através de jogos e brincadeiras que se pode desenvolver o raciocínio, cognição e interação social.

Os benefícios ao introduzir essa ferramenta que é o lúdico no ambiente escolar são diversos, pois atuam como um apoio para o professor ensinar de forma inovadora e diversificada diminuindo assim chances do fracasso escolar, pois ao usar jogos pedagógicos,



o aluno vai ter um interesse a mais para aprender sendo estimulado com desafios que vão sempre motivando a buscar conhecimento.

Estudos comprovam que aprendemos em conjunto com o que vemos, ouvimos, escrevemos e fazemos, apontam ainda que se aprende melhor quando se põe em prática a teoria apresentada. E desenvolver em sala o aprender a fazer, que mune os alunos com diversas ferramentas, ou seja, jogos manipuláveis, para que sozinhos, a partir da prática, consolidem a teoria.

Assim como o lúdico a tabuada é uma ferramenta para ajudar no processo de ensino, visto que visa contribuir para que os alunos compreendam os conteúdos de maneira clara e quando se usada de forma correta desperta no educando entusiasmo para o contínuo aprendizado da matemática.

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica:** prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

CABRAL, Marcos Aurélio et al. A utilização de jogos no ensino de matemática. 2006.

COSTA, Jaqueline mendes et al. O ENSINO POR MEIO DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGO MATEMÁTICO. **Produção acadêmica**, v.2, n. 2, p.174-183, 2016.