

Jogo "Adivinhe a Multiplicação" e o reforço dessa operação

Angélica Bergamini Giostri¹

Jéssica Monteiro Falchetto²

Sandra Aparecida Fraga da Silva³

Resumo: Este artigo relata uma experiência vivenciada no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, na qual foi feito o uso do jogo “Adivinhe a multiplicação” com alunos de duas turmas de 5^a série de uma escola pública estadual situada no município de Vitória. Nosso objetivo foi trabalhar a multiplicação de uma forma atrativa fazendo o aluno desenvolver o conteúdo proposto de uma maneira diferente. Observamos inicialmente que os alunos apresentavam dificuldade com multiplicação, em especial com a tabuada, e acreditamos que nessa experiência abordamos o tema de uma forma lúdica e provocadora, obtendo resultados satisfatórios.

Palavras-chave: multiplicação, cálculo mental, jogo, tabuada.

1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência - Pibid, financiado pela CAPES, se propõe a intervir na melhoria da formação inicial dos licenciados em Matemática, no nosso caso, participamos desse programa no Instituto Federal do Espírito Santo IFES – Campus Vitória. Tem pretensão influenciar também na formação continuada tanto do professor supervisor quanto dos professores e profissionais envolvidos e, conseqüentemente, na melhoria do ensino e da aprendizagem da Matemática. A atividade desenvolvida na EEEFM Desembargador Carlos Xavier Paes Barretos situada em Vitória é parte desse projeto, atuamos de maneira que possamos levar atividades diferenciadas que contribua para o gosto pela matemática.

Após observar as aulas de matemática nas turmas de quintas séries desde o mês de maio, notamos dificuldades nos alunos em fixar multiplicações, em especial a tabuada. Após essa verificação, levamos à professora a proposta de realização do jogo “Adivinhe a Multiplicação” nessas turmas.

¹ Aluna do curso de Licenciatura em matemática e bolsista do PIBID/ IFES/ angelica_bergamini@hotmail.com

² Aluna do curso de Licenciatura em matemática e bolsista do PIBID/ IFES/ jessica_falchetto@hotmail.com

³ Professora e Doutora em educação (educação matemática) e Coordenadora de área do PIBID Matemática Ensino Fundamental /IFES / sandrafraga7@gmail.com

III Jornada de Iniciação à Docência

Esse jogo foi proposto por Smole, Diniz e Candido (2008, p. 73), mas adaptamos uma de suas regras para que o mesmo ficasse mais dinâmico. *A priori*, um baralho deveria ser repartido igualmente entre os dois adversários que usariam todas as cartas para o jogo. No entanto, o tempo necessário para que todos os alunos pudessem ser o juiz deveria ser grande. Assim, optamos por estabelecer uma quantidade de 10 cartas para cada jogador a fim de que o rodízio pudesse ser realizado em apenas uma aula.

Neste artigo apresentamos um relato da experiência de utilizar esse jogo para trabalhar a tabuada com as turmas de 5^a séries acompanhadas com o objetivo de revelar as possibilidades e desafios enfrentados quando escolhemos trabalhar com jogos em sala de aula.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A abordagem inicial da multiplicação é realizada ainda no primeiro ciclo do ensino fundamental, trabalhando a tabuada, mas nem sempre os alunos que ingressam na quinta série conseguem utilizar os resultados das tabuadas de maneira satisfatória. Essa dificuldade inicial dos alunos aliada à falta de tempo para se retomar a operação contribui para que os professores façam uso exclusivo da tabuada para fixação da multiplicação. Sabemos que a memorização e a prática da repetição da tabuada são necessárias no trabalho com a multiplicação na escola, mas acreditamos que o uso de jogos auxilia o processo podendo amenizar as dificuldades dos alunos e fazê-los dominar esses resultados de maneira dinâmica. Dessa forma, compartilhamos da ideia de Smole, Diniz e Candido (2007) quando diz que “até mesmo uma proposta que visa à memorização deve ser interessante e desafiadora para o aluno e, nesse sentido, os jogos auxiliam bastante nesse processo” (p. 73).

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O jogo foi desenvolvido em duas turmas de quinta série com trinta alunos. O material utilizado foi cartas de baralho comum. O jogo é formado por três componentes. Dois competem entre si e um é o juiz da partida. Os alunos que competem recebem um total de cartas, selecionamos dez cartas cada um, ressaltando que dama, valete e reis foram descartados e o *ais* (A) foi utilizado com valor numérico um. Assim, as possíveis multiplicações seriam utilizando números de um a dez. Cada competidor mostra para o adversário uma das cartas que possui não podendo vê-la. O juiz, que vê

III Jornada de Iniciação à Docência

ambas as cartas, fala o resultado da multiplicação dos números presentes nas cartas mostradas. Com o resultado da multiplicação e sabendo qual o valor da carta do adversário o aluno deverá descobrir sua carta. Quem acertar primeiro arrecada as cartas da jogada. No final da partida quem possuir o maior numero de cartas é o vencedor.

4. DESENVOLVIMENTO

Acompanhando as turmas de quinta série desde maio deste ano percebemos a dificuldade que os alunos apresentam em aprender multiplicações. A professora das turmas não tem o costume de trabalhar atividades diversificadas limitando-se em exercícios que trazem o enunciado que não estimulam os alunos a pensarem. Assim, os alunos mostram-se desmotivados em resolver essas listas de exercícios repetitivos. Percebemos que um dos motivos dos alunos não conseguirem resolver problemas passados pela professora é o fato de não saber multiplicação. Desse modo, eles não conseguem fazer atividades, pois não possuem conhecimento de conteúdos anteriores e por isso não tem a motivação de aprender o conteúdo atual. Notamos a importância de apresentar algo atraente que traga ao aluno o interesse de reforçar a multiplicação. Em vista disso, levamos o jogo “Adivinhe a multiplicação” para que eles pudessem desenvolver mentalmente resultados de multiplicações de maneira lúdica. Nesse sentido, concordamos com Grandó (2004, p. 40) quando diz, “a satisfação do aluno frente as suas próprias estratégias de cálculo mental, favorecem atitudes mais positivas frente à Matemática”.



Figura 1. Cartas do baralho utilizado.

III Jornada de Iniciação à Docência

Iniciamos o jogo dividindo as turmas em grupos de quatro componentes: dois jogadores, um juiz e um auxiliar do juiz caso necessitasse. Deixamos os alunos a vontade para decidirem quem iria ser os competidores de cada partida e o juiz. Percebemos que alguns alunos devido à dificuldade sentiam a necessidade de realizar algumas anotações, porém reforçávamos a importância de realizarem cálculos mentais. Em muitos casos, como na multiplicação de dois números com valores acima de cinco, o juiz da partida não sabia realizar a multiplicação, dessa forma o outro componente do grupo que não estava na partida o auxiliava. Notamos que, muitas vezes, os alunos ajudaram-se durante as jogadas, esclarecendo regras e auxiliando nos cálculos. A fixação da multiplicação é atrapalhada não só pela falta de motivação dos alunos, mas também, pela falta de habilidade com a soma, percebemos isso ao auxiliá-los em exercícios durante as aulas que observamos e também o próprio jogo.



Figura 2. Alunos realizando a dinâmica do jogo.



Figura 3. Organização da sala para realização da atividade.

A professora que leciona a disciplina de matemática nessas turmas não tem o hábito de realizar atividades diferenciadas como jogos. Dessa forma, percebemos uma motivação dos alunos pelo fato de ser uma atividade não comum em seu cotidiano de sala de aula, além da disputa pela vitória. Verificamos na prática o que PCN (1998) defende ao dizer que “o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um ‘fazer sem obrigação externa e imposta’, embora demande exigências, normas e controle” (p. 47).



Figura 4 e 5. Bolsistas realizando questionamentos para explorar a atividade.

5. CONCLUSÃO

Com a realização dessa atividade percebemos a importância de trabalhar atividades diferenciadas, que motivem os alunos e reforcem o conteúdo da abordado em sala de aula. Verificamos também que a competição estimula o aluno a aprender, pois percebemos o interesse do aluno em aprender o conteúdo para participar e ter chances reais de vencer o jogo. Foi interessante notar que os alunos agiram além da competição quando se ajudavam, isso ressalta a importância de trabalhar com jogos para interação e socialização desses adolescentes.

O jogo “Adivinhe a multiplicação” também contribuiu para avaliação dos alunos, uma vez que com a dinâmica realizada notamos que os alunos muitas vezes não conseguem multiplicar, pois não estão seguros na operação de adição uma vez que a multiplicação de dois números, por exemplo, m e n é a soma de n parcelas do número m . Assim, acreditamos que seja necessária a realização de uma atividade relacionada à adição para que em seguida retomemos ao jogo de multiplicação, a fim de potencializar seus resultados e trabalhar essa ideia da multiplicação. Notamos que abordar a tabuada dessa maneira, sem mesmo comentar esse nome contribuiu para que os alunos se envolvessem e fizessem cálculos mentais lembrando o que já tinha sido estudado.

Essa atividade foi importante para observarmos as dificuldades encontradas nos alunos quando ensinamos multiplicação. Poder liderar a sala de aula e aplicar um novo método de ensino aprendizagem fez com que amadurecêssemos enquanto futuros professores. Conseguimos nos aproximar mais dos alunos, entender suas dificuldades e tentar auxilia-los em algumas dúvidas



INSTITUTO FEDERAL
ESPÍRITO SANTO



III Jornada de Iniciação à Docência

presentes não notadas antes. Ao final da atividade alguns alunos disseram ter gostado e pediram para que trouxéssemos mais atividades dinâmicas.

6. AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFES, a CAPES, ao PIBID pela oportunidade de estar acompanhando uma sala de aula, à coordenadora do subprojeto pela força e confiança, às colegas bolsistas que ajudaram na atividade e a Lauro Sá pelo incentivo dado.

7. REFERÊNCIAS

BRASIL; **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Matemática. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Cadernos do Mathema**, vol. 1 – Jogos de matemática de 1º ao 5º ano. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GRANDO, R. C.. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. 3 ed. São Paulo: Paulus, 2008.