



APLICAÇÃO DO JOGO “O LABIRINTO DE TABUADA” NA 5ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

Elcio Pasolini Milli
Universidade Federal do Espírito Santo - UFES
(elciomilli@hotmail.com)

Pammela Ramos da Conceição
Universidade Federal do Espírito Santo - UFES
(Senhorita.pammela@hotmail.com)

Resumo

O trabalho apresenta um relato da aplicação do jogo, o labirinto de tabuada, em 28 alunos da 5ª série do ensino fundamental da EMEF “Octacílio Lomba” na cidade de Vitória/ES, com o objetivo de incentivar o estudo e exercitar o conhecimento da tabuada de multiplicação. O mesmo expõe a metodologia e estratégias desenvolvidas pelos alunos, além de possuir caráter lúdico e demonstrar eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chaves: jogo do labirinto; tabuada; multiplicação.

Introdução

O presente trabalho relata a eficácia do jogo, o labirinto de tabuada, realizado com 28 alunos de 5ª série do ensino fundamental da EMEF “Octacílio Lomba” no município de Vitória/ES, com o objetivo de estimular o estudo da tabuada e realizar o trabalho em equipe no desenvolvimento de estratégias.

Através do incentivo trabalhando com o jogo para inovar a forma ensino-aprendizagem, o projeto traz como finalidade contornar a falta de interesse e a dificuldade em ensinar novos conteúdos, como a multiplicação.

O projeto também apresenta uma análise geral dos resultados alcançados através da aplicação do método alternativo, oferecendo assim melhor visualização dos benefícios que o jogo proporciona.



1 Problemática e objetivos

No decorrer das aulas foi percebido uma grande dificuldade quanto a fixação da tabuada e também foi notado um certo desinteresse no conteúdo.

O projeto tem como proposta incentivar o aprendizado através da interação dos alunos e estabelecer melhor desenvolvimento do conteúdo, além de estimular o cálculo mental, proporcionar o trabalho em equipe e fazer com que os alunos desenvolvam suas próprias estratégias nas resoluções de problemas.

A aplicação do jogo no ensino da matemática tem como intuito melhorar a qualidade das aulas e despertar nos estudantes o gosto pelo conhecimento.

2 Metodologia

O trabalho envolve um jogo denominado Labirinto de tabuada, realizado com o total de 28 alunos em duas turmas (Turma A e Turma B) de 5ª série do ensino fundamental da escola da rede pública EMEF “Octacílio Lomba”, Vitória/ES. Na turma A foram envolvidos 18 alunos o qual foram divididos em três grupos com seis componentes cada um. Na turma B foram envolvidos 10 alunos o qual foram divididos em dois grupos, o primeiro formado por 4 meninos e o segundo formado por 6 meninas. Em ambas as turmas os grupos foram escolhidos pelos próprios alunos.

Cada grupo teve como auxiliar um professor de matemática, pois não foi permitido efetuar nenhum tipo de consulta (calculadora, tabuada, caderno, livro, etc.).

2.1 O jogo

O jogo é formado por:

- Um tabuleiro;
- Um sapo;
- Marcadores.

O tabuleiro está dividido em pequenos quadrados, chamados de casas, que contém números.



O lado inferior esquerdo contém dois números os quais são denominados guardiões. Possui a marcação início e o fim que é representado por um lago como mostra a figura.

Início	14	9	7	49	52	72	61
	2	34	12	13	42	27	6
	31	35	3	10	36	5	84
	24	49	17	28	18	95	60
	15	11	46	21	73	84	70
3	63	30	77	56	1	92	33
7	42	19	131	18	55	80	140
							Fim

Figura 1 - Tabuleiro do labirinto de tabuada

O objetivo do jogo é levar o sapo do início até o lago. Para isso devem-se seguir os seguintes critérios:

- Andar somente na horizontal ou vertical;
- Passar por casas que contenham números que sejam múltiplos de algum dos guardiões;
- Deve-se marcar o caminho realizado utilizando os marcadores;
- É permitido andar sobre as casas já percorridas;
- É proibido andar na diagonal e em mais de uma casa por vez.

Ao elaborar o jogo foi estipulado um caminho único, com a mesma quantidade de casas para todos os tabuleiros. Outro cuidado foi a escolha dos guardiões de forma a manter o nível de dificuldade igual para todos, sendo 3-7, 5-8 e 4-9 respectivamente o número dos guardiões.

Foi solicitado previamente que todos os alunos estudassem a tabuada para melhor desenvolvimento do jogo.

Dar-se a vitória ao grupo que realizar o trajeto em menor tempo. O processo de conferência do trajeto é feito interrogando os participantes do grupo vencedor, perguntando qual seria a respectiva multiplicação em cada casa usando um ou os dois guardiões.



Elaboraram-se três tabuleiros distintos de modo a realizar um campeonato entre os grupos, efetuando após cada partida o rodízio, assim todos os grupos teriam chances iguais.

Início	14	9	7	49	52	72	61
	2	34	12	13	42	27	6
	31	35	3	10	36	5	84
	24	49	17	28	18	95	60
3	15	11	46	21	73	84	70
7	63	30	77	56	1	92	33
	42	19	131	18	55	80	140
							Fim

Início	16	25	8	20	5	24	48
	43	32	63	12	13	64	1
	2	7	94	51	33	35	3
	40	56	88	50	72	15	16
5	32	41	29	98	19	76	53
8	30	60	48	99	100	80	55
	55	71	45	10	96	6	160
							Fim

Início	18	16	32	13	28	5	10
	2	9	22	72	36	27	24
	4	12	46	99	47	93	48
	45	55	63	40	50	17	54
4	81	32	20	41	108	8	28
9	92	66	19	12	80	61	77
	21	33	4	11	90	44	180
							Fim

Figura 2 - Modelo dos tabuleiros

3 Análises dos dados obtidos

O uso de tal método alternativo de aprendizagem proporcionou aos alunos não somente uma aula mais descontraída, mas também maior grau de atenção empregado durante as aulas. Algo significativo no desenvolvimento da atividade, foi o empenho de todos os componentes do grupo explicitando assim o trabalho em equipe.

Os alunos ficaram entusiasmados com a atividade inovadora o que levava a serem objetivos e rápidos tendo de usar assim a prática do cálculo mental.

Algo relevante a ser discutido são as estratégias adotadas pelos alunos. A princípio o intuito natural foi descobrir o caminho mentalmente, surgindo as dificuldades, alguns alunos optaram por desenvolver a tabuada dos guardiões numa folha de papel e ainda outros optaram pela soma sucessiva utilizando os dedos.



Figura 3 - Estratégias adotadas pelos alunos

É importante ressaltar que todos os grupos venceram no mínimo uma rodada, que cada grupo venceu em um tabuleiro distinto e que em geral houve a fixação da tabuada, cumprindo assim o objetivo.

A aceitação do jogo foi surpreendente, pois de forma geral a turma relatou satisfação em participar do jogo. Segue abaixo a opinião de alguns participantes.

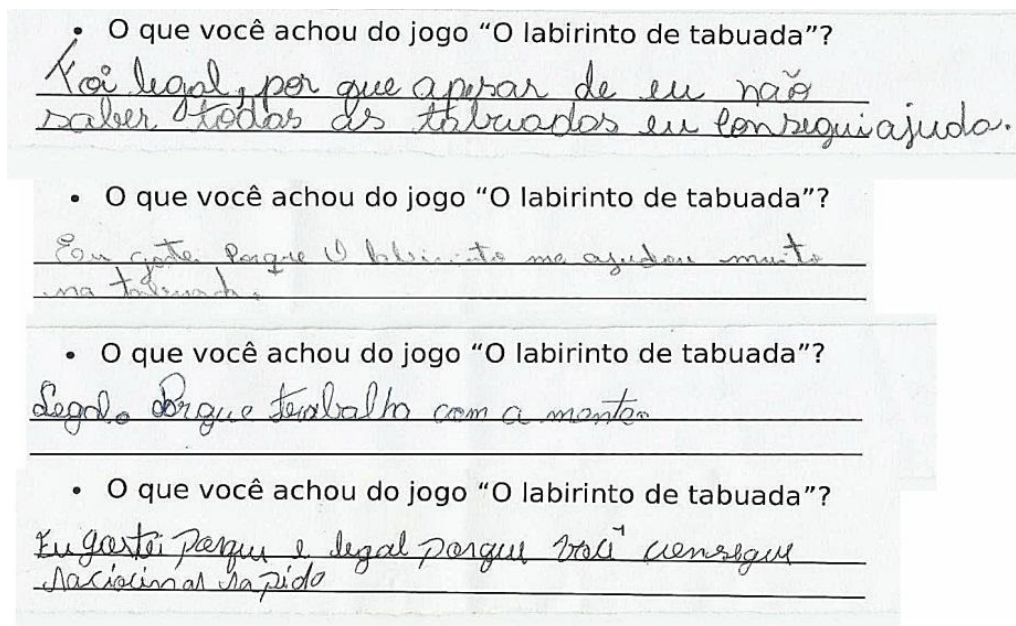


Figura 4 - Opinião de alguns participantes



Considerações finais

De fato, a atribuição do jogo como um incentivo ao estudo e exercício do conhecimento da tabuada apresenta resultados significativos para o ensino.

A prática de se ensinar matemática não deve ser algo mecânico e sim algo divertido, prático e inovador com a finalidade de desenvolver potencialidades e colher os melhores resultados em busca de uma educação de qualidade.

Referências

LABIRINTO da tabuada| matemática| Nova Escola. Disponível em:

<<http://revistaescola.abril.com.br/matematica/pratica-pedagogica/jogo-tabuada-428051.shtml>>.

Acesso em: 15 de junho de 2012.

AGRANIONI, N. T.; ENRICONE, J. R. B.; ZATTI, F. **Dificuldades no cálculo de divisão na 5ª série do ensino fundamental**. In: X EGEM ENCONTRO GAÚCHO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 2009, Ijuí/RS. Disponível em:

<http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/cd_egem/.../CC/CC_7.pdf>. Acesso em: 28 de junho de 2012.

EINSFELD, Eliana; GROENWALD, Claudia L. O. **Alunos pesquisando matemática no ensino médio**. In: IX ENEM ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 2007, Belo Horizonte/MG. Disponível em:

<http://www.sbem.com.br/files/ix_enem/.../Cientifica/.../CC93675461068T.d...>. Acesso em: 05 de julho de 2012.

NORMAS da ABNT. São Paulo. Disponível em:

<<http://www.firb.br/abntmonograf.htm>>. Acesso em: 10 de julho de 2012.