



Tabuada Estica e Puxa

Categoria: *Educação Especial*

*Joana Cristina Belizário¹
Diozeffer Dorneles²
Glória de Oliveira Fagundes³
Ruth Rodrigues⁴*

Resumo

Este trabalho tem o objetivo de despertar no aluno o desejo de aprender a tabuada através do jogo denominado “Tabuada Estica e Puxa”. Este jogo tem caráter lúdico, permitindo relações matemáticas numa quantidade bem maior do que com exercícios e propostas únicas e pré-estabelecidas. Nesse sentido, foram desenvolvidas formas diferenciadas de apresentar, aos nossos alunos do Serviço de Atendimento Educacional Especializado, um modo diferente e divertido de calcular. Com a identificação de uma multiplicação, inicia-se a brincadeira com a tabela, na qual se estica um elástico de um número ao outro e, ao fechar o quadrado, o resultado será encontrado. Vivenciar a matemática utilizando ferramentas lúdicas e divertidas proporciona um entendimento facilitador para os alunos que se apropriam de conhecimentos essenciais de forma mais clara e positiva, o retorno é extremamente prazeroso para todos os envolvidos.

Palavras-chave: Serviço de Atendimento Educacional Especializado. Tabuada. Lúdico.

Introdução

Este trabalho foi realizado no Serviço de Atendimento Educacional Especializado (SAEDE), com os alunos ativos da modalidade de ensino da Educação Especial, tendo como foco principal a aluna Joana Cristina Belizário com diagnóstico de Paralisia Cerebral, e o aluno Diozeffer Dornelles com Síndrome de Down. O trabalho foi estendido e divulgado a toda a equipe técnico-pedagógica, aos alunos do Centro de Educação de Jovens e Adultos de Itajaí e aos familiares que se dispuseram a brincar nas horas livres e finais de semana, auxiliando também na confecção dos materiais.

Iniciamos com uma avaliação diagnóstica dos conhecimentos prévios dos alunos em relação às questões matemáticas, nesse caso, a tabuada. Além disso, possibilitamos o desenvolvimento de estratégias de trabalho em grupo, o que nos auxiliou na análise das relações que os alunos faziam com número/quantidade/adição/subtração. Percebemos, então, a interação dos alunos, a importância da liderança e do gerenciamento dos conflitos que foram surgindo durante o desenvolvimento da brincadeira.

¹Aluna do Centro de Educação de Jovens e Adultos- CEJA de Itajaí SC, Brasil. E-mail: joana.belizario.7@facebook.

²Aluno do Centro de Educação de Jovens e Adultos- CEJA de Itajaí SC, Brasil. E-mail: diozeffer2011@hotmail.com

³Professora Orientadora, Centro de Educação de Jovens e Adultos – CEJA de Itajaí SC, Brasil. E-mail: gloriafagun@gmail.com

⁴Professora Orientadora, Centro de Educação de Jovens e Adultos – CEJA de Itajaí SC, Brasil. E-mail: ruthcassia3@gmail.com

TABUADA ESTICA E PUXA

Nesse sentido, trabalhamos também o respeito às regras que são fundamentais na capacidade adquirida através dos jogos e brincadeiras. Este tipo de atividade lúdica possibilita o amadurecimento do aluno, visando o aprofundamento nos diferentes tipos de linguagem, utilizados para a execução deste trabalho. Tais linguagens foram: a comunicação verbal, a comunicação alternativa, a comunicação não verbal e a matemática. Dentro de cada especificidade e respeitando os limites e conhecimentos de todos, os alunos começaram a adquirir conceitos matemáticos, aprendendo a tabuada brincando. Enquanto isso, eles internalizavam o conhecimento e a memorização dos numerais.

A partir de um planejamento organizado pelo educador, o jogo torna-se desafiador aos alunos que buscam alcançar metas e resultados. Desse modo, tem-se estimulada a cooperação e a oportunidade de socialização com o grupo.

As regras e os procedimentos devem ser apresentados aos jogadores antes de iniciar a partida. É importante preestabelecer os limites e as possibilidades de ação de cada jogador. A responsabilidade de cumprir normas e de zelar pelo seu cumprimento encoraja o desenvolvimento da iniciativa, da mente, alerta e dá confiança em dizer honestamente o que cada participante pensa e, dessa forma, assimila a atividade com coisas do cotidiano como datas, idades, receitas de bolo, entre outros aspectos da vida diária.

Como vimos, os jogos em sala de aula são importantes. Diante disso, optamos por trabalhar este projeto que visa ocupar um horário nas aulas de Matemática, para permitir que haja a exploração dessa estratégia dos processos de solução, registros e discussões sobre possibilidades de caminhos a percorrer.

Material e métodos

Pensamos em um trabalho em equipe, no qual fosse possível envolver a maior quantidade de alunos e a equipe técnico-pedagógica. Dessa maneira, elaboramos um material capaz de desafiar os envolvidos na construção do jogo.

Construímos o material usando: EVA, elásticos, cola quente, cola adesiva, folha de papel *contact*, papel cartão e materiais reciclados como: tampinhas de garrafas *pet* e papelão.

Confeccionamos um tabuleiro de papelão com os números dos resultados da tabuada, no qual dispusemos as tampinhas de garrafas para apoiar o elástico e para evidenciar o número escolhido. Também elaboramos cartões com números grandes para oportunizarmos a participação de outros integrantes.

TABUADA ESTICA E PUXA

Com auxílio dos alunos, fomos acrescentando e modificando o instrumento a cada jogada, ou seja, essas mudanças ocorriam quando notávamos necessidades de adaptações para qualificar e atender as limitações dos jogadores participantes. Percebemos que, no manuseio do material, na repetição dos movimentos, ocorrem desgastes dos objetos escolhidos. Por isso, verificamos que devemos dar a devida atenção na escolha dos materiais para garantir a durabilidade do tabuleiro e a facilitação no desenvolvimento durante a brincadeira.

Ao iniciarmos a brincadeira, solicitamos que um voluntário escolhesse dois números. Exemplo: o número 5 e 3. Alguém afirma que: o número escolhido foi: 5×3 e o resultado é mostrado no tabuleiro. Outro participante estica o elástico de uma tampinha a outra, nas duas extremidades e o resultado aparece entre o cruzamento dos dois elásticos. Cada participante tem a sua vez de escolher o número ou esticar o elástico, e assim sucessivamente.

Diante disso, aprimoramos o pensamento lógico, de que a tabuada nada mais é do que uma sequência de adições. Exemplo: $2+2+2$ é igual a 2×3 que é igual a 6, esta aplicação sistemática das tabelas leva a algumas deduções. Porém, ao utilizarmos a “Tabuada Estica e Puxa”, os envolvidos desenvolveram as Funções Psicológicas Superiores de raciocínio lógico, como, por exemplo: atenção, memória, linguagem, percepção, formação de conceitos, que vão estruturando o pensamento de acordo com as relações estabelecidas diante da brincadeira “Tabuada Estica e Puxa”. Vale lembrar que também utilizamos a comunicação alternativa como ferramenta fundamental nesse processo, já que a aluna Joana faz uso, nos atendimentos, do Serviço de Atendimento Educacional Especializado (SAEDE).

Resultados e discussão

Abordar conteúdos do planejamento com o auxílio de jogos e brincadeiras auxilia no desenvolvimento de competências, tais como: raciocínio lógico, integração, auxilia na identificação, avaliação e valorização das suas possibilidades, limites e necessidades. Sob esta perspectiva, buscamos formas e experiências que levam os alunos a desenvolver processos psicológicos superiores, tendo em vista atividades matemáticas.

Almeida (2001) afirma que o trabalho didático com jogos desperta no aluno a vontade de aprender através dos desafios propostos. Kishimoto (2003) também destaca que o jogo leva a criança ao mundo das ideias e também desenvolve a sua atenção e a memória

TABUADA ESTICA E PUXA

ativa. Diante disso, podemos refletir sobre a importância do lúdico nas mais diversas atividades propostas aos alunos.

Podemos considerar também o jogo como processo fundamental para o desenvolvimento do raciocínio, pois contribui na vida diária dos alunos, desde um simples cálculo até uma multiplicação de produtos comprados em um supermercado (MACEDO; PETY; PASSOS, 1997).

Diante disso, sentimos a necessidade de inserir atividades como jogos e brincadeiras, pois os consideramos instrumentos que impulsionam a aprendizagem, pois auxiliam a criança na consolidação de habilidades e destrezas importantes para seu desenvolvimento, e por terem um papel fundamental sobre o desenvolvimento psicológico. Por isso, não devemos privar nossos alunos de atividades lúdicas e abandonar a ideia de que a brincadeira é incompatível com a aprendizagem. Destacamos que o prazer, a diversão e o entretenimento derivados da atividade lúdica, também não são incompatíveis com a aquisição de novos conhecimentos e habilidades (ORTIZ, 2005).

Portanto, trabalhamos a questão da tabuada de maneira descontraída, saindo do tradicionalismo, de seguir $2 \times 1 =$, $2 \times 2 =$, $2 \times 3 =$, trazendo um conteúdo de forma prazerosa e divertida, onde todos, independentemente de suas limitações, podem aprender brincando de esticar.

Conclusões

Considerando o objetivo deste trabalho que é o de despertar no aluno o desejo de aprender a tabuada, através do jogo construímos uma visão lúdica, que permitiu relações matemáticas em quantidade maior do que com exercícios e propostas únicas e pré-estabelecidas. Sendo assim, mostramos ao aluno que é possível aprender algo complexo, buscando o reconhecimento de suas potencialidades e demonstrando o quanto aprendemos brincando e respeitando a singularidade de cada um.

Possibilitamos através da “Tabuada Estica e Puxa” estratégias de trabalho em grupo, cooperação, apropriação de conceitos. Analisamos as relações que os alunos faziam com os números/quantidades/adição/subtração. Percebemos a interação dos alunos, a importância da liderança e do gerenciamento dos conflitos que foram surgindo durante o desenvolvimento da brincadeira.

TABUADA ESTICA E PUXA

Nossa proposta esteve baseada nas teorias histórico-sociais, que busca promover um caminho pedagógico voltado para a construção de conceitos que visem à busca de um ser humano completo: social, histórico e culturalmente apto a fazer a diferença no meio em que vive. Percebemos que, embora uma brincadeira seja simples para muitos, na experiência em questão ela representou a superação dos participantes dentro de suas limitações e possibilitou grande aprendizagem e os sentimentos de superação e de conquistas. Concluímos que estes tópicos estão sendo alcançados através da realização lúdica de brincadeiras de esticar no tabuleiro da “Tabuada Estica e Puxa”.

Referências

ALMEIDA, M.E.B. **Educação, projetos, tecnologias e conhecimento**. São Paulo: PROEM, 2001.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

MACEDO, L. **Ensaio construtivistas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. **Quatro cores, senha e dominó: Oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.



Veja mais em www.sbemrasil.org.br

SOCIEDADE BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA