JOGO: TABULEIRO TABÚ

ALENCAR, Ananda Luisa Barbosa

BRANDÃO, Andressa Kelly Coutinho

COSTA, Bruno Vieira

SOARES, Roberto Arruda Lima

RESUMO

Este trabalho mostrar a atividade lúdica tabuleiro tabú, que foi desenvolvido para o trabalho de pesquisa em ensino do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI) – Campus Teresina Central, com alunos do 1º ano do ensino médio da Escola Nossa Senhora do Perpetuo Socorro, no bairro Cerâmica Cíl zona rural de Teresina. Sabendo da problemática dos alunos em relação ao andamento de novos assuntos ocasionado pela deficiência desses com relação às operações matemáticas (adição, subtração, divisão e multiplicação) principalmente na operação de multiplicação. Diante disso, foi desenvolvida essa atividade para que os alunos se aprofundem nessa operação matemática, desenvolvendo também a habilidade de formular expressões numéricas.

Palavras-chave

Tabuleiro tabú, lúdico, Operações matemáticas e expressões numéricas.

ABSTRACT

This work show the playful tabutical activity, which was developed for the research work in teaching of the degree course in Mathematics of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Piauí (IFPI) - Campus Teresina Central. Knowing the problem of the students in relation to the progress of new subjects caused by their deficiency in relation to mathematical operations (addition, subtraction, division and multiplication) mainly in the multiplication operation. Given this, this activity was developed so that the students deepen in this mathematical operation, also developing the ability to formulate numerical expressions.

Key words

Taburio tabú, playful, Mathematical operations and numerical expressions.

INTRODUÇÃO

Normalmente a matemática é tida como uma disciplina complexa, que os alunos não se interessam, sendo assim um trabalho árduo para o professor em desmistificar essa imagem da matemática.

Adotar um ensino tradicional não é uma boa opção, tendo em vista que os alunos estão cada vez mais à procura de aulas mais dinâmicas e que mostre que os assuntos abordados em sala terão importância para sua vida.

Os jogos são uma boa saída para inovar e deixar de lado as aulas tradicionais onde apenas o professor fala e os alunos escutam, e assim desenvolver o interesse deles, Souza (2002, p. 132), fala sobre a aplicação de jogos que:

A proposta de se trabalhar com jogos no processo ensino – aprendizagem da matemática implica numa opção didático – metodológico por parte do professor, vinculada às suas concepções de educação, de matemática, de mundo, pois é a partir de tais concepções que se definem normas, maneiras e objetivos a serem trabalhados, coerentes com a metodologia de ensino adotada pelo professor.

Nota-se então que o professor não deve somente aplicar um jogo ao acaso, o jogo deve ter todo um arcabouço teórico, um objetivo, uma finalidade, para que assim o professor possa avaliar se o assunto abordado no jogo foi bem assimilado pelo aluno e, além disso, observar que caminhos seguir para desenvolver ainda mais o aprendizado e fazer que o professor conheça mais as potencialidades de seus alunos.

METODOLOGIA

- O jogo consiste num tabuleiro em forma de malha quadriculada (8x8) onde temos em cada quadrado um resultado da tabuada. O único resultado que se repete é o zero, pois é o valor que aparece em todas as tabuadas e como ele ocorre 2 vezes nos dados, sua chance de ocorrer como resultado é muito grande;

- O jogo possui 2 dados em forma de dodecaedro (com 12 faces) variando de 0 a 10, onde o número zero aparece duas vezes e 64 fichas, sendo 32 de uma de cor e 32 de outra;
- O jogo é feito com 2 participantes que jogam alternadamente. Cada jogador, na sua vez, joga os 2 dados e realiza a multiplicação dos 2 números que ficarem com a face para cima. Se souber o resultado coloca uma ficha da sua cor sobre o quadrado que contém o resultado;
- Para a maioria dos resultados do tabuleiro existe mais de uma forma de se obtê-lo. Se o resultado obtido já estiver preenchido o jogador passa a vez; se não souber o resultado o jogador passa a vez;
- Ganha o jogo quem conseguir completar primeiro uma linha do tabuleiro que pode ser qualquer uma na horizontal, qualquer uma na vertical ou qualquer uma das 2 diagonais principais. Os números "zero" estão colocados em posições estratégicas ao longo do tabuleiro, cabe aos jogadores traçarem estratégias na hora de escolher qual "zero" preencher com suas fichas de maneira que facilite o preenchimento de uma linha. Além disso, a ficha no zero não é fixa, depois de preenchido o "zero" o jogador pode mudá-lo para outra casa que contenha o número "zero" para poder preencher mais rápido sua linha.
- O Jogo dos dados pode resultar em um valor que não está nos resultados das tabuadas de 2-10. Você sabe qual é?
- O número 1 (1x1). Você tem várias alternativas para resolver isso:
 - Ignorar toda vez que sair o número 1;
 - Utilizar um tabuleiro que possua o número 1, porém em evidência, para lembrar que ele não consta nos resultados da tabuada a partir de 10 (sempre explicando o porquê);
 - Não usar em evidência e lançar o desafio para ver quem vai descobrir qual é o único que se sair no dado não tem casa no tabuleiro.

RESULTADOS

Espera-se que o aluno pratique as quatro operações matemáticas principalmente a de multiplicação e dessa forma melhorar suas habilidades com relações a mesma. Assim como, espera-se que os alunos aprendam a formular expressões numéricas e desenvolva-las.

CONCLUSÃO

Concluimos que o lúdico na sala de aula se torna eficaz, no processo de ensino- aprendizagem. É importante destacar que com o auxílio de jogos eles aprendem brincando mostrando que a matemática não é tão complicada quanto lhes parece.

É com a interação dos alunos através do trabalho em grupo estes trocam informações. Assim, os alunos que tinha mais dificuldades com a operação matemática e com o uso dos elementos das expressões matemáticas podem aprender com a interação dos colegas do mesmo grupo.

Através do jogo, observa-se também que com o desenvolver dos jogos os alunos formulam estratégias para vencer. Logo, a atividade lúdica desenvolvida acrescenta aos alunos habilidades que podem ser usadas muito além da sala de aula.

Dessa forma, observa-se que atividade lúdica no processo de ensino e aprendizagem muito acrescenta na formação do aluno já que nessas atividades os alunos reforçam os conteúdos já aprendidos, adquire novas habilidades, aprende a lidar com os resultados independentemente do resultado, aceitam regras, fazem suas próprias descobertas por meio do brincar.

REFERÊNCIAS

1. SOUZA, Maria de Fátima Guerra – **Fundamentos da Educação Básica para Crianças**. Volume 3, In: Módulo 2. Curso PIE – Pedagogia para Professores em Exercício no Início de Escolarização. Brasília, UnB, 2002.
2. GRANDO, R. C.A, **O Conhecimento Matemático e o Uso dos Jogos na Sala de Aula**. Campinas SP, 2000. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação, UNICAMP.
3. SILVA, M. S. **Clube de matemática: Jogos educativos**. SP: Papirus, 2004.
4. BRASIL, Ministério da educação - Secretaria de educação fundamental - **PCN'S Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
5. MOURA, Manoel **O de Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.
6. [HTTPS://andreafernandesmartins.wordpress.com/jogos-matematicos/tabuleiro-tabu/](https://andreafernandesmartins.wordpress.com/jogos-matematicos/tabuleiro-tabu/)