

JOGANDO COM NÚMEROS: JOGO DA MEMÓRIA MATEMÁTICA PARA DESENVOLVER HABILIDADES COM A MULTIPLICAÇÃO NO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Erick Machado Marques da Silva¹

Maria Cardielle Tavares Batista¹

Nathália Maria Luz Barbosa¹

Aldair Silva de Araújo¹

Resumo

Neste projeto propomos uma estratégia educacional divertida e eficaz para o ensino de multiplicação. Acreditamos que essa estratégia traz diversos benefícios para a criança como: o desenvolvimento nas habilidades da multiplicação básica, raciocínio matemático, resolução de problemas além de trazer também diversão, pois, é um aprendizado lúdico. Em resumo, o jogo da memória com multiplicação não apenas reforça habilidades matemáticas, mas também promove o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, enquanto proporciona uma experiência educativa e divertida. Neste tipo de atividade é possível que ao mesmo tempo que o discente desenvolva seu conhecimento sobre a operação multiplicação, permita ao mesmo o estímulo à atenção, organização e concentração, pontos importantes para crescimento do estudante. O motivo da aplicação dessa atividade veio a partir de que fora observado na aplicação da atividade diagnóstica, onde percebeu-se a dificuldade com questões que envolvessem a operação de multiplicação.

Palavras-chaves: Multiplicação. Jogo da Memória. Aprendizagem. Habilidades.

Introdução

Na atualidade é encarado um cenário de defasagem na matemática, visto que há uma certa desmotivação da parte dos discentes, é explícito que tal desmotivação atrapalha no desempenho e na potencialidade dos alunos, além de provocar falta de interesse e entusiasmo dos estudantes. Haja vista que o condicionamento da aprendizagem deve estar alinhado com intensidade e qualidade proporcionada para os mesmos.

Diante do problema exposto, apresentamos uma estratégia: Jogo da memória com multiplicações e como público-alvo, o 7º ano da Escola Estevam Ângelo de Sousa em Codó Maranhão, empenhando-se em despertar o interesse pela matemática, além de aproveitar este momento para desenvolver habilidades.

Conforme Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p.47).

¹ Graduado em Licenciatura em Matemática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão

Este renomado educador enfatizava a ideia de que o processo de ensino não deve ser apenas a transferência passiva de conhecimento do professor para o aluno, mas sim a criação de condições que permitam ao aluno construir seu próprio entendimento. Isso implica envolver os alunos ativamente na aprendizagem, incentivando a reflexão, a discussão e a participação ativa, de modo que eles se tornem agentes ativos na construção do próprio conhecimento. É uma abordagem mais interativa e emancipadora da educação.

Para enfrentar esse desafio, é necessário arremeter a formação e apoio contínuo aos professores, fornecer recursos educacionais atualizados e promover uma cultura de reconhecimento e valorização do trabalho docente. Nesse intuito, é fundamental promover a importância da matemática na vida dos estudantes, destacando suas aplicações, práticas e oportunidades futuras, a fim de motivar tanto os professores quanto os alunos.

Esse recurso no qual colocamos em prática estimula o aprendizado de uma forma muito eficaz pois os jogos capturam o interesse das crianças, incentivando a participação ativa e prolongada, a abordagem lúdica torna o aprendizado mais atraente, ajudando as crianças a se sentirem motivadas para resolver problemas e explorar conceitos matemáticos. Além de ter uma certa competição. Jogos competitivos podem ser usados para promover um ambiente de competição saudável, incentivando o aprendizado e o crescimento mútuo.

Referencial Teórico

“Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.” (HUIZINGA, 2007, p. 33). “O jogo procede por relaxação do esforço adaptativo, assim como por meio do exercício das atividades, somente pelo prazer de dominá-las e de extrair delas um sentimento de virtuosidade ou potência.” (NEGRINE, 1994, p. 4).

“Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir sua própria identidade e desenvolver sua autonomia.” (FREIRE et al, p.1).

"O jogo, trata-se de um conteúdo necessário para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo-social, valorizando sempre as experiências e limitações, e, além disso, permitir uma interação e proporcionar cooperação entre os alunos, objetivando uma

busca constante da descoberta e da aprendizagem." (Marques e Krug, 2009).

Vygotski, um renomado psicólogo e teórico do desenvolvimento infantil, destacou a importância do jogo no processo de aprendizagem das crianças. Para ele, a ligação entre o jogo e o desenvolvimento está na capacidade do jogo de representar e refletir aspectos fundamentais da realidade que são significativos para a criança.

Vygotski enfatizou que, no jogo, a criança vive situações e contextos que são relevantes para ela. Essa relevância está intrinsecamente ligada à compreensão de que, na vida real, as ações são centrais para a atribuição de significado. No jogo, a criança experimenta uma série de papéis, explora cenários diversos e manipula elementos que refletem sua compreensão da realidade ao seu redor.

O jogo, segundo Vygotski, é mais do que simples entretenimento; é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Dentro do contexto do jogo, a criança é capaz de praticar e aprimorar habilidades que serão úteis na vida real. Esse processo é tão impactante que há uma transferência constante do comportamento observado durante o jogo para situações reais.

O teórico destacou que, ao brincar, a criança adquire uma compreensão mais profunda dos papéis sociais, aprende a resolver problemas, a interagir com outros e a regular suas emoções. Ao simular diferentes situações e assumir variados personagens no jogo, ela internaliza conceitos, constrói significados e desenvolve habilidades que são essenciais para seu desenvolvimento integral.

Metodologia

A presente pesquisa foi caracterizada por uma avaliação diagnóstica, que consistiu na interação com turma e análise tanto observacional quanto descritiva. Devido ao que encontramos, empregamos para essa estratégia, um jogo lúdico de multiplicação, fazendo-se referência as necessidades educacionais dos estudantes, especialmente nas escolas de ensino público.

Essa estratégia, jogo da memória (multiplicação) apropria-se da interatividade dinâmica, que

define:

"O jogo, trata-se de um conteúdo necessário para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo- social, valorizando sempre as experiências e limitações, e, além disso, permitir uma interação e proporcionar cooperação entre os alunos, objetivando uma busca constante da descoberta e da aprendizagem."(Marques e Krug, 2009)

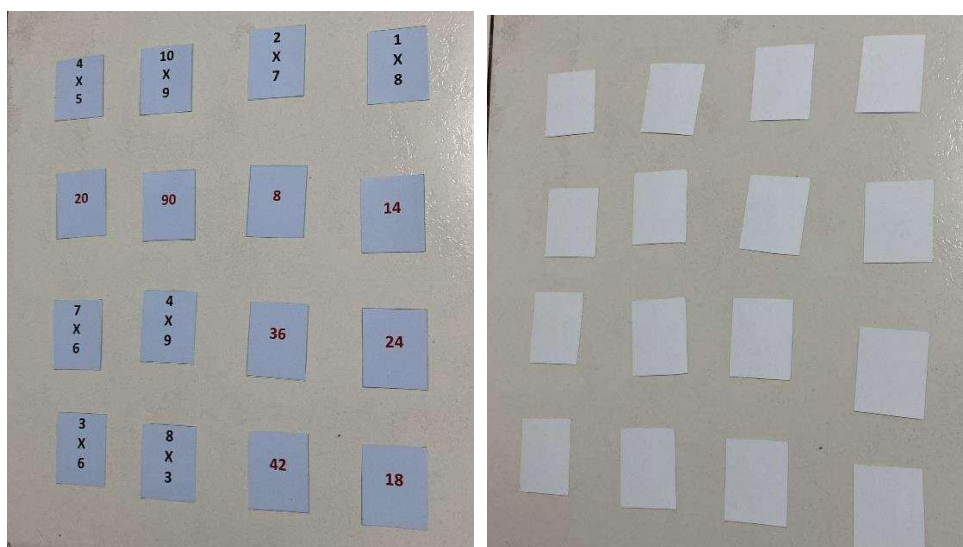
Nessa perspectiva, pretendeu motivar os alunos direcionando os mesmo a trabalharem com suas necessidades.

Ao introduzir esse jogo, almejamos não apenas abordar a matéria de forma mais dinâmica, mas também proporcionar um espaço onde os estudantes pudessem se sentir mais motivados a explorar e compreender os conceitos de multiplicação. Esta estratégia foi direcionada para atender às necessidades educacionais específicas identificadas durante a avaliação diagnóstica, visando não apenas melhorar o desempenho em matemática, mas também promover um ambiente de aprendizado mais inclusivo e eficaz para os alunos.

A aplicação da atividade deu-se a partir da observação feita na atividade diagnóstica, onde a dificuldade com a multiplicação foi predominante, diante disso trabalhamos, inicialmente uma revisão sobre a operação de multiplicação, posteriormente aplicamos o jogo, onde no mesmo formamos grupos onde dentro de cada grupo os discentes disputavam entre si para ver quem acertaria mais.



O jogo acontece da seguinte forma, o aluno retira a primeira carta, onde nela a uma multiplicação, por exemplo, na carta pode esta a operação 3×4 , ao observar a carta o mesmo deve efetuar a operação e encontrar onde está carta resultado, que neste caso seria a carta 12. No final aplicou-se uma atividade para avaliar os resultados colhidos após a execução do jogo lúdico, afim de ver se o mesmo proporcionou a aprendizagem das habilidades que se buscava com a mesma.



Considerações Finais

Após a execução do trabalho com o corpo discente, observou-se que os estudantes passaram a ter mais segurança na operação de multiplicação, além de melhorar critérios como atenção, compreensão e concentração. Deixando claro que não se preencheu todas as lacunas, se faz necessário que o corpo docente busque mais estratégias para favorecer o desenvolvimento de seus educandos.

Com isso, afirmamos que existe uma defasagem gigantesca no ensino básico da rede pública municipal e que esta deve ser encarada com muita atenção. Cabe a todos nós profissionais da educação buscar de meios estratégicos para diminuir essa defasagem gradativamente, aliando ações motivacionais e objetivas.

Referências

FREIRE, A. Cleudo, et al. **O jogo segundo a teoria de desenvolvimento humano de Wallon**. Disponível em

[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/jogo_tor ia do desenvolvimento.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/jogo_tor%20ia%20do%20desenvolvimento.pdf). Acesso em: 6 nov. 2012.

MARQUES, Marta N.; KRUG, Hugo, N. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar**. 2009.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1930.