



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

TRABALHANDO A MULTIPLICAÇÃO:

## GINCANA DE TABUADA

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Tatiane Pereira Gonçalves Garoni<sup>1</sup>

Laísa Maria Ribeiro Pereira<sup>2</sup>

Lidiane Cristini do Lago Diniz<sup>3</sup>

Magali Inês Pessini<sup>4</sup>

### RESUMO

Tradicionalmente, o ensino da Matemática é considerado como complexo e de difícil entendimento. Desse modo, o professor desempenha papel fundamental em criar possibilidades para despertar o interesse do aluno pela Matemática. Com uma metodologia diversificada e dinâmica, o aluno será atraído e motivados no processo de ensino, e os jogos e brincadeiras podem ser aliados nesse processo. Assim, o presente trabalho, teve como objetivo estimular o processo de ensino aprendizagem do aluno através do lúdico, para facilitar a compreensão do conteúdo de multiplicação na disciplina de Matemática. Para isso, foi realizado uma gincana de multiplicação em uma escola da cidade de Machado-MG, na turma do 5º ano do Ensino Fundamental. Foi notável o empenho do aluno na atividade, e como uma metodologia lúdica influencia no processo de ensino, unindo ludicidade com a construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino de Matemática. Gincana. Estratégias de Ensino Aprendizagem.

### 1 INTRODUÇÃO

A Matemática está presente tanto no cotidiano, como em diversas áreas do conhecimento. Desde a infância, os números fazem parte das brincadeiras, com relações de quantidades, associações, que depois são desenvolvidas no ambiente escolar. Porém, apesar desse contato frequente, tal disciplina ainda é vista como complexa e difícil.

Apesar de seu uso corriqueiro, a Matemática é apresentada na prática pedagógica, de uma forma que distancia o aluno das suas aplicações em situações cotidianas, e utilizando de recursos, que hoje, já não são suficientes para cativar e prender a atenção dos alunos. Assim, de acordo com o Parâmetro Curricular Nacional,

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais.

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais.

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais.

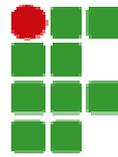
<sup>4</sup> Tutora do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais.



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

“o  
09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sul de Minas Gerais  
Campus Poços de Caldas

significado da Matemática para o aluno resulta das conexões que ele estabelece entre ela e as demais disciplinas, entre ela e seu cotidiano[...]” (BRASIL, 1997, p.19).

No lúdico com o uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e curiosidades na disciplina de Matemática, têm o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender, com incentivo ao raciocínio lógico e criatividade, ao cálculo mental e ao desenvolvimento da capacidade de estimativa. “O Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade[...]” (Cunha 1988, p.14).

Neste contexto, a intervenção do professor é de suma importância para que se crie um ambiente facilitador do ensino aprendizagem, e com uma metodologia diversificada, com o uso do lúdico, agregará ainda mais na formação dos alunos, destacando aqui, o ensino da multiplicação.

Assim, neste trabalho, objetiva-se entender como o lúdico pode influenciar no ensino da Matemática, por meio de uma gincana de multiplicação. Essa operação foi escolhida devido, antes de memorizá-la, a importância de compreendê-la através de atividades que demonstrem a relação dos números e as suas propriedades.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi realizado em uma escola da cidade de Machado-MG, com duração de duas aulas de 50 minutos, na turma de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, durante a aula de Matemática. Por se tratar de uma atividade que requer espaço para mobilidade, o projeto foi aplicado fora da sala de aula, em um espaço amplo semelhante a um pátio.

Com a proposta de reforçar o ensino da multiplicação de uma forma lúdica através de uma dinâmica, o trabalho foi uma pesquisa ação qualitativa descritiva, devido a participação ativa buscando mudança no grupo estudado (GIL, 2010), e por ser um procedimento de interpretação (NEVES, 1996).

Para referenciar o trabalho, inicialmente foi realizado um levantamento bibliográfico sobre os jogos e brincadeiras no ensino da Matemática, e da importância de novos métodos de ensino para incentivar a aprendizagem do aluno, principalmente no conteúdo da multiplicação.

O trabalho foi apresentado ao diretor responsável pela escola escolhida, e organizado os horários disponíveis para a realização das atividades. A gincana ocorreu da seguinte forma: confeccionou-se cartões com 2 cores diferentes, e cada cor terá 10 cartões numerados de 0 a 9. Esses cartões foram distribuídos para os discentes, assim os alunos com a mesma cor de cartão, formaram uma equipe.

Depois dos alunos organizados, o professor ditou várias operações de multiplicação, e os alunos que possuíam o número correspondente da resposta, deveriam correr para formar o resultado. Por exemplo: o professor informa 3 vezes o 7, o aluno que possui o cartão com o número 2, e o aluno que possui o cartão com o número 1, deveriam se organizar e formar o resultado na ordem correta do resultado, antes da outra equipe. A equipe que conseguiu mais pontos (contabilizamos até 10 pontos), foi a vencedora da gincana.

O grupo idealizador do trabalho organizou, conduziu e auxiliou os alunos na execução da atividade. Após a gincana, foi ofertado brindes tanto para a equipe vencedora, tanto para a que não conseguiu completar os 10 pontos.



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta do projeto foi trabalhar a tabuada de uma maneira lúdica e dinâmica, estimulando o processo de ensino aprendizagem, e facilitando a compreensão dos que possuem mais dificuldade. Por se tratar de uma gincana, ela pode ser adaptada para diferentes operações e turmas, moldando-se de acordo com a característica de cada ano.

Por meio das atividades realizada, verificamos que o processo de ensino aprendizagem do aluno foi estimulado por meio do lúdico, e assim possibilitou a compreensão do conteúdo de multiplicação na disciplina de Matemática.

Foi feita a revisão da multiplicação, através dos erros e acertos, e o valor dos números de acordo com a sua posição, outro ponto que os alunos tinham dificuldade. Além disso, foi possível relacionar a operação com situações do cotidiano, apresentando a tabuada de forma lúdica aos alunos, possibilitando a socialização e cooperação entre os estudantes.

Assim, foi constatado por meio do projeto que a gincana proporcionou um momento lúdico de aprendizagem na aula de Matemática. Desde o início com a explicação da atividade, os alunos mostraram-se entusiasmados e competitivos. Ao longo da gincana, os discentes ajudavam os que possuíam mais dificuldades, e juntos, solucionavam os problemas propostos. Com a observação do projeto, foi possível ver os benefícios para os alunos, e como atividades como essa influenciam na aprendizagem.

## CONCLUSÕES

A Matemática é tida por muitos alunos como uma disciplina difícil, e a gincana como a desenvolvida no projeto, é uma alternativa lúdica para estimular a aprendizagem e interesse. A temática trabalhada com alunos, desenvolveu a capacidade de raciocínio, interação, motivação, além de desmistificar pré-conceitos estabelecidos com a disciplina.

Consideramos, que a gincana da multiplicação desenvolvida com os alunos, estimula o raciocínio lógico, a criatividade, interação e o pensamento independente, favorecendo a aprendizagem. Foi notório que os alunos aprenderam por meio da atividade lúdica proposta. Diante disso, devemos estimular e desenvolver métodos de ensino que despertem o gosto pela Matemática.

A interação educador e educando é essencial e, o desenvolvimento de trabalhos como este nos motiva a busca de conhecimentos e estratégias que contribuam no processo ensino aprendizagem. Além disso, o projeto nos fez perceber a importância de se trabalhar teoria e práticas juntas, analisando as dificuldades e facilidades que muitas vezes não são observados trabalhando somente de maneira teórica.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: Fae, 1988.

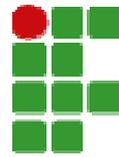


Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

GIL,



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

A.C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

NEVES, J. L. Pesquisa Qualitativa-Characterísticas, usos e possibilidades. **Caderno de pesquisas em administração**. São Paulo, V.1, N°3, 1996.