

EXPLORANDO JOGOS EDUCATIVOS PARA ENSINAR A TABUADA DE FORMA DIVERTIDA NO ENSINO FUNDAMENTAL

EXPLORING EDUCATIONAL GAMES TO TEACH TIMES TABLES IN A FUN WAY IN ELEMENTARY SCHOOL

Aldelia Freitas Pinto 1

Geilson Mendes dos Reis 2

Resumo: Este estudo ressalta a importância dos jogos no ensino da tabuada para alunos do ensino fundamental, visando ir além da mera memorização. A pesquisa, baseada em revisão bibliográfica, busca tornar o estudo da tabuada mais atrativo e significativo. A abordagem metodológica envolveu a seleção de jogos, como Jogo da Pescaria, Dominó da Tabuada, Bingo da Tabuada e Contig 60, previamente utilizados por outros pesquisadores. Esses jogos estimularam o raciocínio lógico e a interação entre os estudantes, promovendo um ambiente colaborativo. Evidenciou-se que a escolha e aplicação criteriosa dos jogos são cruciais para o sucesso do ensino da tabuada. O estudo conclui que jogos nesse contexto proporcionam uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades matemáticas. Essas abordagens inovadoras podem superar desafios comuns no ensino da tabuada, promovendo uma educação matemática de qualidade, destacando os jogos como ferramentas valiosas para tornar o ensino mais eficaz e envolvente.

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos. Tabuada. Matemática.

Abstract: This study highlights the importance of games in teaching multiplication tables to elementary school students, aiming to go beyond mere memorization. The research, based on a literature review, seeks to make the study of multiplication tables more engaging and meaningful. The methodological approach involved the selection of games such as Fishing Game, Multiplication Dominoes, Multiplication Bingo, and Contig 60, previously used by other researchers. These games stimulated logical reasoning and interaction among students, fostering a collaborative environment. It was evidenced that the careful selection and application of games are crucial for the success of teaching multiplication tables. The study concludes that games in this context provide more significant and enjoyable learning, contributing to the development of mathematical skills. These innovative approaches can overcome common challenges in teaching multiplication tables, promoting quality mathematical education, highlighting games as valuable tools to make teaching more effective and engaging.

Keywords: Learning. Games. Multiplication Tables. Mathematics.

1 - Graduação em Matemática (Licenciatura) pela Universidade Estadual do Maranhão, polo de Turiaçu, vinculado ao Programa Ensinar de Formação de Professores (2023). Atualmente é Professora da rede Municipal de Educação de Turiaçu-MA. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0426866557350159>. Email: aldelia.freitas@gmail.com.

2 - Graduação em Matemática (Licenciatura) pela Universidade Federal do Maranhão (2013), Especialista em Métodos Estatísticos pela Universidade Estadual do Maranhão (2021) e Mestrado em Matemática pela Universidade Federal do Maranhão (2015). Atualmente é Professor Assistente I da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0426866557350159>. Email: geilsonreis@professor.uema.br.

Introdução

Durante a trajetória escolar, é frequente encontrar alunos do ensino fundamental enfrentando dificuldades na aprendizagem da tabuada. Essas dificuldades vão além da simples memorização dos resultados, envolvendo também a compreensão dos conceitos e a aplicação prática da tabuada em situações reais. Além disso, a forma como a tabuada é apresentada, ensinada e exigida pode impactar negativamente no processo de aprendizagem da matemática como um todo.

Diante dessas dificuldades observadas, surge a motivação para realizar uma pesquisa que tenha como objetivo principal apresentar e selecionar propostas de ensino que envolvam jogos no ensino da tabuada para alunos do ensino fundamental. O propósito é buscar metodologias e técnicas de ensino que possam facilitar o estudo da tabuada, tornando-o mais atrativo, significativo e prazeroso para os alunos.

Além disso, a pesquisa tem o objetivo de conhecer a opinião de teóricos da área de educação matemática sobre a aprendizagem da tabuada. Através da revisão de estudos e pesquisas já existentes, serão analisadas propostas alternativas sobre o uso dos jogos como uma ferramenta pedagógica. Ao envolver os alunos em situações desafiadoras, os jogos possibilitam a aplicação prática dos conhecimentos matemáticos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e resolução de problemas.

Ao final da pesquisa, espera-se que os resultados possam contribuir para o aprimoramento das práticas de ensino da matemática, especialmente no que diz respeito ao ensino da tabuada. Acredita-se que a proposição de metodologias inovadoras, aliadas ao uso de jogos, possa promover uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa, incentivando o interesse dos estudantes pela matemática e melhorando seu rendimento escolar.

Metodologia

A metodologia deste estudo baseou-se em uma revisão bibliográfica, cujo objetivo principal foi analisar o potencial dos jogos no ensino da tabuada para alunos do ensino fundamental. A pesquisa bibliográfica consistiu na busca e análise crítica de estudos, artigos científicos, livros e materiais relacionados ao uso de jogos no ensino da tabuada. O foco foi identificar as melhores práticas, benefícios e resultados obtidos por outros pesquisadores ao utilizar jogos nesse contexto.

A partir da revisão bibliográfica, foram selecionados jogos previamente estudados por outros pesquisadores, como o “Jogo da Pescaria,” dominó das tabuadas, “Bingo da Tabuada” e Contig 60. A escolha se baseou em sua aplicabilidade e eficácia relatadas em pesquisas anteriores.

A partir da seleção de jogos já estudados, a pesquisa focou na análise dos resultados obtidos por esses jogos em contextos educacionais anteriores. O desempenho dos alunos, o desenvolvimento cognitivo, o estímulo ao raciocínio lógico e a interação social foram os principais critérios de avaliação.

O aspecto metodológico deste estudo buscou sintetizar e analisar informações provenientes de pesquisas prévias, a fim de avaliar a viabilidade e eficácia do uso de jogos no ensino da tabuada, sem a necessidade de aplicar diretamente os jogos em uma nova amostra de alunos.

Fundamentação Teórica

A matemática é uma área de conhecimento de extrema importância na formação dos discentes. Nela é estudado conceitos abstratos como quantidade e forma. Suas aplicações são encontradas facilmente em diversas situações do dia a dia. Ainda assim, é grande o número de alunos que possuem dificuldades no entendimento dos seus conceitos. Nesse sentido, é importante que ela seja trabalhada em sala de aula de forma dinâmica e atrativa para que os alunos entendam sua aplicação e a necessidade do seu estudo. Segundo Starepravo (2010), a utilização de jogos nas aulas de matemática é uma das possibilidades existentes para reduzir as deficiências e o medo que os

estudantes tem dessa matéria.

Com relação a definição de jogos, muitos autores defendem a complexidade da tarefa, pois cada indivíduo pode interpretá-lo de maneira diferente, abrangendo uma variedade de tipos, como jogos políticos, xadrez, amarelinha, adivinhas, entre outros (KISHIMOTO, 2001). Ao investigar a origem da palavra, Grando (1995, p.30) destaca que “etimologicamente, a palavra JOGO deriva do latim *locu*, que significa facejo, zombaria, e que foi utilizado em lugar de ludu: brinquedo, jogo, divertimento, passatempo”.

Compreende-se que o jogo é uma atividade que proporciona diversão e serve para passar o tempo. No entanto, é importante ressaltar que essa atividade pode transcender esses aspectos. O jogo pode ser utilizado como forma de entretenimento e socialização, mas também pode ter como objetivo ou consequência o desenvolvimento de habilidades e conceitos, já que sua aplicação no processo de ensino e aprendizagem pode ser um facilitador. A autora também enfatiza que “a busca por uma definição pode, de fato, limitar seu próprio conceito” (GRANDO, 1995, p.33).

Segundo Vygotsky (1988), o brincar desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Através da atividade lúdica, ela aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e adquire iniciativa e autoconfiança. Além disso, o brincar contribui para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (SILVA e ANGELIM, 2017). Essa abordagem ressalta a importância do jogo e da brincadeira como ferramentas essenciais para o crescimento intelectual, social e emocional das crianças, permitindo que elas explorem o mundo ao seu redor de forma lúdica e significativa.

Segundo Barreto (2022), os jogos devem fazer parte com maior frequência das aulas de matemática, porque proporcionam oportunidades valiosas para os alunos identificarem problemas, criarem soluções e reorganizarem suas estratégias para alcançar seus objetivos. Além disso, os jogos também desempenham um papel importante no desenvolvimento da habilidade de lidar com frustrações.

Os jogos são uma poderosa ferramenta pedagógica que pode transformar a maneira como os alunos se relacionam com a matemática, tornando-a mais acessível, interessante e significativa. É evidente que, para um jogo ter utilidade no processo educacional, é necessário que o professor promova situações desafiadoras e envolventes, que estimulem os alunos a resolver problemas e permitam que compreendam seu desempenho nas atividades. Além disso, é fundamental que haja participação colaborativa dos alunos em todas as etapas do jogo. Em relação ao uso dos jogos no ensino da matemática Raupp e Grando (2016, p. 55) afirmam que:

A ludicidade permite a criação de brincadeiras, brinquedos e jogos que auxiliam no desenvolvimento de algumas funções essenciais para o crescimento humano, como a linguagem, a memória, a percepção, a atenção, a motricidade e a formação de relações sociais. Para uma maior aproximação com o conceito e as características da brincadeira, do brinquedo e do jogo [...].

Neste contexto, fica claro que o lúdico impulsiona e faz progredir o raciocínio do aluno, quando utilizado de forma que fortaleça o ensino, as relações sociais e o desenvolvimento do sujeito. Com a utilização de recursos e estratégias que despertem a atenção dos alunos, é possível favorecer o ensino proporcionando em sala de aula situações desafiadoras para o educando.

Repensar as estratégias de ensino é necessário para que a atenção dos educandos esteja de fato voltada para a sala de aula. Segundo Freitas (2021, p. 26)

Os avanços teóricos têm comprovado que a aprendizagem não acontece por meio de processos mecânicos descontextualizados e pela exposição exaustiva do professor. Ao contrário, a aprendizagem acontece pela interação dos alunos com o conhecimento. Isso exige do

professor de Matemática um repensar crítico em seu fazer pedagógico buscando uma reconstrução prática e pós-moderna do saber, sem desconsiderar o velho.

Conforme verificado, o ensino mecânico aliado ao despejo maciço dos conteúdos matemáticos já não é tão apreciado. Neste sentido, os jogos surgem como uma estratégia capaz de mudar este cenário. Em sua pesquisa Ventorini (2014), mostrou que a partir da utilização de jogos como “Tabuada do Dino” e o “Labirinto da tabuada”, houve uma evolução significativa na aprendizagem desses alunos, até entre aqueles que apresentavam grandes dificuldades e rejeição com a disciplina.

O jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da abstração nas crianças, pois ao jogar elas enfrentam desafios e, para superá-los, precisam criar estratégias diferentes. Esse processo de criação está intimamente ligado à imaginação.

Pode-se dizer que: o uso de jogos no ensino da tabuada, apresenta diversos benefícios para o desenvolvimento dos educandos. Mas para que atividades lúdicas sejam efetivamente bem sucedidas é necessário um bom planejamento. Como bem nos assegura Freitas (2021, p. 26) “[...] é necessário que o professor teste as atividades lúdicas antes de aplicá-las, analisando suas jogadas e refletindo sobre os possíveis erros, assim, terá condições de compreender as dificuldades que os alunos terão” possibilitando assim uma adequação da atividade, se necessário, com o grau de desenvolvimento do aluno e do conteúdo aplicado.

Descrição e Análise dos Dados

Diversos autores têm se dedicado ao estudo dos impactos dos jogos no ensino da tabuada, como Carvalho (2022), Silva (2022), Damasio et al. (2017), Gomes (2018) e Dos Reis (2012). Suas pesquisas apontam os benefícios significativos dos jogos nesse contexto. Esses estudos ressaltam como o uso de elementos lúdicos pode trazer vantagens para o processo de ensino-aprendizagem e apresentam algumas possibilidades de jogos que podem ser desenvolvidos em sala de aula.

No trabalho de Silva (2022), ela propôs aos alunos a construção de alguns jogos para ajudar na fixação da tabuada. O primeiro jogo desenvolvido foi o “Jogo da Pescaria”. Os alunos foram divididos em grupos para criar peixinhos coloridos de acordo com sua criatividade, que foram fixados em um pedaço de isopor para estabilidade. (SILVA, 2022)

A figura 1 ilustra a construção e aplicação do jogo em sala de aula.

Figura 1. Jogo da Pescaria



Fonte: SILVA (2022).

No trabalho de Silva (2022) durante a aplicação dos jogos os alunos foram divididos em duplas e escolhiam seus adversários através do jogo “pedra, papel, tesoura”. Cada aluno tinha três oportunidades de pescar. Eles utilizavam uma vara de pescar para capturar peixinhos e, em seguida, perguntavam ao colega uma multiplicação da tabuada, anotando as respostas corretas. Depois, era a vez do outro jogador fazer o mesmo. O vencedor era aquele que acertasse a maior quantidade de multiplicações.

O “Jogo da Pescaria” contribuiu de forma lúdica e prazerosa para o desenvolvimento cognitivo matemático dos alunos, além de estimular a concentração, observação e coordenação. Ele também estabeleceu um vínculo significativo com a realidade dos alunos, especialmente aqueles que vivem em áreas rurais.

O estudo de Carvalho (2022), envolveu o uso de peças de dominó contendo os resultados da multiplicação de 1 a 10 em um lado e o resultado da multiplicação no outro lado. Nesse jogo, o professor tem a liberdade de escolher qual tabuada será utilizada na construção do jogo. As peças de dominó podem ser criadas utilizando programas como Word, PowerPoint ou até mesmo feitas à mão, a critério do professor.

Após a criação do jogo cada jogador seleciona 7 peças, considerando que o dominó padrão possui 28 peças. Supondo que haja 4 jogadores, as peças são distribuídas entre eles, sendo viradas e misturadas antes da divisão. (CARVALHO, 2022) A imagem a seguir mostra um exemplo de dominó de multiplicação.

Figura 2. Dominó da Tabuada



Fonte: CARVALHO (2022)

De acordo com Franco et al. (2018), os jogos são ferramentas na aprendizagem da matemática e tornam o ambiente mais atraente, além de servirem como motivação, pois estimulam o desenvolvimento da criança. Eles também auxiliam os educadores a se reconhecerem como seres humanos, a explorarem suas potencialidades, a se desfazerem de resistências e a obterem uma visão clara sobre a importância de trabalhar com esses instrumentos para a vida das crianças, dos jovens e até mesmo dos adultos (FRANCO et al., 2018, p. 2).

O trabalho de Damasio et al. (2017) descreve a experiência de ensino utilizando o jogo Bingo da Tabuada. O autor e desenvolvedor da proposta seguiu as orientações de Grandó (2004), que defende que o primeiro passo do jogo é identificar o material e simular as jogadas. Os alunos foram encorajados a se familiarizar com o material, que consistia em um saco com 80 fichas contendo multiplicação das tabuadas do 2 ao 9, cartelas numeradas, marcadores em formato de estrela e uma folha de controle para o professor registrar as multiplicações sorteadas.

Após a confecção e reconhecimento do material, as regras do jogo foram repassadas aos alunos. Segundo Grandó (2004), o momento de familiarização com as regras pode ser realizado de várias maneiras, como explicação pelo professor, leitura pelos alunos ou identificação por meio de simulações de partidas. Nesse caso, a leitura das regras foi escolhida para familiarizar os alunos com o gênero textual das regras e ampliar seu vocabulário.

As regras do “Bingo da Tabuada” foram explicadas, enfatizando que os alunos deveriam

fazer as multiplicações faladas pelo professor, utilizando cálculo mental ou escrito, consultando sua tabuada, e marcar as respostas corretas em suas cartelas. O objetivo do jogo era completar a cartela primeiro. (DAMASIO et al., 2017). A figura 3 ilustra o tabuleiro do Bingo da Tabuada.

Figura 3. Bingo da Tabuada



Fonte: DAMASIO et al. (2017)

Segundo Damasio et al. (2017) e de acordo com os objetivos propostos, os estudantes utilizaram o cálculo mental para realizar as multiplicações, empregaram estratégias pessoais, registraram corretamente os sinais convencionais na escrita das operações de multiplicação e demonstraram indícios de que perceberam regularidades matemáticas. Por exemplo, eles observaram que quando multiplicam um número por “5”, o resultado sempre termina em “5” ou “0”. Também notaram a propriedade comutativa, reconhecendo que as multiplicações “3 x 4” e “4 x 3” tem o mesmo resultado.

Essa atividade, portanto, contribuiu para a aprendizagem de conceitos relacionados à multiplicação, utilizando um recurso lúdico. Além disso, promoveu atitudes favoráveis em relação à aprendizagem da Matemática e valorizou a troca de experiências entre os alunos, proporcionando um ambiente de interação e aprendizado colaborativo.

Outra opção de jogo é o Contig 60 que tem como objetivo trabalhar as quatro operações básicas da matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão). É jogado por duplas, onde os jogadores competem para alinhar cinco de seus marcadores no tabuleiro, seja na horizontal, vertical ou diagonal, sem a interferência do adversário. Caso nenhum jogador consiga completar o alinhamento e os marcadores acabem, a dupla com a menor pontuação é declarada vencedora. (GOMES, 2018) A figura 4 ilustra o jogo Contig 60.

Figura 4. Contig 60

Contig 60

0	1	2	3	4	5	6	7
27	28	29	30	31	32	33	8
26	54	55	60	64	66	34	9
25	50	120	125	144	72	35	10
24	48	108	180	150	75	36	11
23	45	100	96	90	80	37	12
22	44	42	41	40	39	38	13
21	20	19	18	17	16	15	14

Fonte: GOMES (2018)

No início do jogo, as duplas começam com uma pontuação de 60 pontos cada. À medida que avançam nas partidas, eles retiram os valores pontuados em cada rodada. Os pontos são obtidos quando um jogador marca uma casa que tenha casas vizinhas já marcadas, independentemente de quem sejam os marcadores. A pontuação a ser retirada da pontuação inicial é determinada pela quantidade de casas marcadas ao redor daquela que acabou de ser marcada. (GOMES, 2018)

Para colocar um marcador em uma casa, os jogadores lançam três dados e usam os números obtidos para montar uma expressão numérica, utilizando as operações e parênteses de forma conveniente, a fim de obter um resultado ainda não marcado no tabuleiro. Durante o jogo, é recomendado dar preferência a uma linha que já tenha marcadores próprios, para tentar alcançar o alinhamento de cinco marcadores e vencer a partida. Também é estratégico colocar marcadores próximos a outros já existentes para maximizar a pontuação e diminuir a pontuação restante. (GOMES, 2018)

Segundo Gomes (2018) apesar das dificuldades iniciais, o jogo Contig 60 proporcionou aos alunos a oportunidade de trabalhar com diferentes expressões numéricas utilizando três números e as operações básicas da matemática. Ele incentivou os alunos a resolver problemas, buscando a montagem de expressões mais adequadas aos seus objetivos no jogo. Embora o jogo não apresente um enunciado formal, a resolução das expressões representa a organização de uma situação-problema, exigindo dos alunos a habilidade de planejamento, cálculo e estratégia.

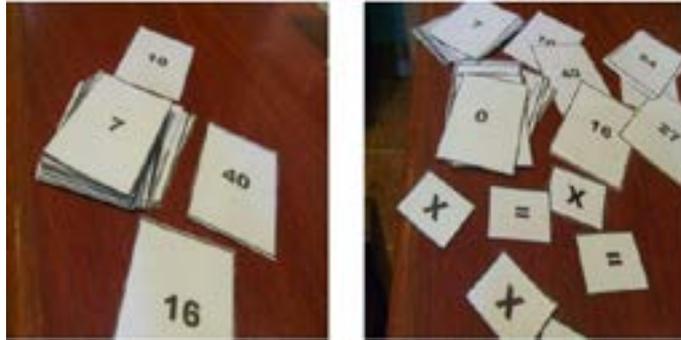
Para facilitar a compreensão das jogadas e garantir a correta marcação dos pontos, os alunos foram orientados a escrever as expressões numéricas utilizadas. Isso promoveu o desenvolvimento da escrita matemática e permitiu que os outros jogadores acompanhassem e verificassem se a resposta estava correta. Além disso, a pontuação de cada jogador foi registrada, o que serviu como critério de desempate caso a partida não fosse concluída. (GOMES, 2018)

Outra proposta de jogo é mencionada por Dos Reis (2012) o “Pife da Multiplicação”, no qual é utilizado um baralho confeccionado manualmente, com o objetivo de combinar três cartas: duas de parcelas (com os sinais de multiplicação e igual) e uma de resultado. As regras do jogo envolvem distribuir as cartas entre os jogadores, comprar do monte, combinar as cartas para formar operações matemáticas corretas e descartar quando necessário. O objetivo é ser o primeiro a baixar todas as cartas corretamente.

Segundo Dos Reis (2012) esses jogos são considerados favoráveis ao processo de ensino-aprendizagem, pois proporcionam uma abordagem significativa para o trabalho com a matemática. Eles despertam o desejo e o interesse dos jogadores pela própria ação do jogo, além de induzi-los a conhecer seus limites e as possibilidades de superá-los na busca pela vitória. O autor também destaca que os jogos ajudam os alunos a adquirir confiança e coragem para se arriscar.

A proposta do jogo “Pife da Multiplicação”, conforme mencionada por Dos Reis (2012), é uma adição valiosa ao ensino da tabuada, pois apresenta uma abordagem lúdica e interativa para o trabalho com conceitos matemáticos. Através do uso de um baralho personalizado, os alunos são desafiados a combinar cartas de parcelas e resultado para formar operações matemáticas corretas. Essa atividade estimula a prática da tabuada de forma divertida e envolvente, promovendo o raciocínio matemático e a aplicação dos conhecimentos em situações práticas. A figura 5 ilustra o jogo pife da multiplicação.

Figura 5. Pife da Multiplicação



Fonte: DOS REIS (2012).

Dos Reis (2018) ressalta que o jogo proporciona uma atividade diagnóstica, permitindo ao educador observar as combinações feitas pelos alunos e identificar suas habilidades e dúvidas. O jogo também promove o desenvolvimento de confiança, coragem e raciocínio matemático nos jogadores.

Segundo Silva e Angelim (2017) ao serem inseridos no ambiente escolar como parte do processo de ensino-aprendizagem, os jogos deixam de ser apenas relacionados ao brincar por diversão e passatempo, passando a ser um contribuinte ativo nesse processo. Essa abordagem dá mais ânimo aos estudantes, principalmente nas séries iniciais, e pode ser especialmente relevante para a disciplina de matemática, que muitas vezes é vista como difícil, com cálculos e fórmulas.

Ao utilizar os jogos de forma adequada, é possível modificar essa percepção negativa em relação ao ensino de matemática, tornando-o mais interessante e acessível. Dessa forma, os jogos se tornam uma estratégia pedagógica valiosa, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais envolvente e motivador para os alunos (SILVA E ANGELIM, 2017).

Segundo Silva (2022) a participação ativa dos alunos no processo de criação dos jogos desempenha um papel de extrema importância, pois os torna verdadeiros construtores de aprendizagem. Além disso, a elaboração coletiva das regras é outro ponto crucial, pois facilita a prática do jogo, tornando-o mais harmonioso e divertido. Ao envolver os estudantes na concepção e no estabelecimento das normas, promove-se um senso de pertencimento e responsabilidade, tornando a experiência lúdica ainda mais significativa e enriquecedora. Essa abordagem não apenas contribui para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, mas também estimula a criatividade e a colaboração, promovendo um ambiente de aprendizado positivo e motivador.

Considerações Finais

Os estudos apresentados destacam a importância dos jogos no ensino da tabuada, pois eles proporcionam uma abordagem lúdica e significativa para os alunos, além de estimular habilidades cognitivas e promover a interação entre os estudantes. Os jogos apresentados, como o “Jogo da Pescaria”, o dominó das tabuadas, o “Bingo da Tabuada”, “Contig 60” e o Pife da multiplicação, mostraram-se eficazes no desenvolvimento do raciocínio matemático dos alunos e na fixação dos conceitos da tabuada.

Ao utilizar jogos, os alunos são incentivados a aplicar a tabuada em situações reais e a resolver problemas, o que contribui para a compreensão dos conceitos matemáticos e promove o desenvolvimento do raciocínio lógico. Além disso, os jogos proporcionam um ambiente de aprendizado colaborativo, em que os alunos trocam experiências, compartilham conhecimentos e desenvolvem habilidades sociais.

Foi destacado a importância de se fazer escolhas compatíveis com o nível de aprendizagem de cada turma, ou seja, os jogos devem ser selecionados levando em consideração o nível de desenvolvimento dos alunos, as habilidades prévias e as características de cada turma. Além

disso, que é necessário que os professores acompanhem e auxiliem em todo o processo e avaliem o progresso dos alunos, fazendo os ajustes necessários nas atividades para garantir uma aprendizagem efetiva.

Enquanto alguns estudantes podem se beneficiar mais com o aspecto competitivo de jogos como o “Contig 60”, outros podem preferir o caráter cooperativo do “Jogo da Pescaria”. Dessa forma, ao oferecer uma variedade de jogos, os educadores podem atender às necessidades individuais dos alunos, tornando o ensino da tabuada mais inclusivo e acessível a todos.

Ademais, os jogos não apenas contribuem para o aprimoramento do desempenho matemático dos estudantes, mas também fortalecem a autoconfiança deles em relação à disciplina. Através do sucesso alcançado na resolução de problemas durante as atividades lúdicas, os alunos desenvolvem uma atitude mais positiva em relação à matemática, afastando o medo e a ansiedade muitas vezes associados à disciplina. Essa mudança de atitude é fundamental para promover um interesse duradouro pela aprendizagem e uma mentalidade de crescimento em relação aos desafios acadêmicos.

Portanto, ao reconhecer e incorporar a utilização dos jogos no ensino da tabuada, os educadores podem transformar a forma como os alunos enxergam a matemática, tornando-a mais cativante e relevante para suas vidas. Essa abordagem não apenas aprimora o desempenho acadêmico, mas também estimula a paixão pelo aprendizado e a confiança em suas próprias habilidades matemáticas, preparando-os para um futuro de sucesso em diversas áreas que envolvam raciocínio lógico e resolução de problemas.

Conclui-se que os estudos apresentados evidenciam a importância dos jogos no ensino da tabuada, fornecendo bons resultados da aplicação das atividades lúdicas em sala de aula, e, que podem ser reproduzidas por outros professores. Foi constatado no desenvolvimento dessa pesquisa que os jogos promovem uma aprendizagem mais significativa, motivadora e prazerosa, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades matemáticas dos alunos. Ao adotar abordagens pedagógicas inovadoras e eficazes, é possível superar as dificuldades encontradas no ensino da tabuada e proporcionar uma educação matemática mais inclusiva, significativa e de qualidade.

Referências

BARRETO, Adelson. **A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE EM UMA ORGANIZAÇÃO NÃO GOVERNAMENTAL**. 2022. Dissertação de Mestrado.

CARVALHO, Lenons Maycon Pires de. et al. **Jogos no ensino da multiplicação: sugestões didáticas**. 2022.

DAMASIO, Eliane da Silva Gonçalves; CONTI, Keli Cristina. **O BINGO DA TABUADA COMO AUXILIAR NO APRENDIZADO DA MATEMÁTICA**. Cadernos da Pedagogia, v. 11, n. 21, 2017.

DA SILVA, Luciana Verêda; ANGELIM, Clenilson Panta. O lúdico como ferramenta no ensino da matemática. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 11, n. 38, p. 897-909, 2017.

SILVA, Hirislande Fernandes da et al. **A utilização dos jogos didáticos para auxiliar o aprendizado da tabuada no 5º ano do ensino fundamental-zona rural**. 2022.

DOS REIS, Maria Conceição. **O uso de jogos no ensino-aprendizagem da multiplicação com números naturais**. 2012.

FRANCO, M. A. O.; et. al. Jogos como ferramentas para favorecer a aprendizagem. Publicado no V Anais do Congresso Nacional de Educação - CONEDU. v. 1. – Editora Realize, 2018.

FREITAS, Keyla Arcanjo. **O ENSINO DE TABUADA ATRAVÉS DE JOGOS PARA OS ALUNOS DO**

6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II-ITAPEMIRIM/ES. 2021.

GOMES, Bárbara Caruliny Moreira da Cruz et al. **A Matemática e os jogos estratégicos no Ensino Fundamental: um estudo a partir da prática pedagógica.** 2018.

GRANDO, Regina Celia. **O jogo [e] suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática.** 1995. Tese de Doutorado. [sn].

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, v. 27, p. 229-245, 2001.

RAUPP, Andréa Damasceno; GRANDO, Neiva Ignês. **Educação matemática: em foco o jogo no processo ensino-aprendizagem.** IN BRANDT, CF, and MORETTI, MT, orgs. Ensinar e aprender matemática: possibilidades para a prática educativa. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2016.

STAREPRAVO, A. R.; **jogando com a matemática: números e operações.** Aymar. Curitiba. 2010.

VENTORINI, Graziela. **Ensino da tabuada por meio de jogos educativos digitais.** 2014.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988.

Recebido em 29 de outubro de 2023.

Aceito em 18 de dezembro de 2023.