

PROPOSTA DE APRENDIZADO DA TABUADA DE FORMA MAIS LÚDICA

MARIA LUÍSA ALMEIDA LACERDA, ÍTALO MENDES DA SILVA RIBEIRO

Uma das dificuldades mais presentes nas escolas de ensino fundamental e até mesmo ensino médio, é a matemática. Tal disciplina é considerada pelos alunos como um “bicho de sete cabeças” e pesquisas mostram, que infelizmente essa é uma realidade. O PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes) revelou em suas pesquisas de 2018, que os estudantes brasileiros estão no nível mais baixo de proficiência na disciplina e não possuem o nível básico. Visando esse grande obstáculo na aprendizagem da matemática de operações básicas, surgiu o projeto intitulado Desenvolvimento de jogo para auxílio no aprendizado da tabuada. O mesmo objetiva a interação dos alunos para uma aprendizagem progressiva em torno dos assuntos básicos (adição, subtração, multiplicação e divisão), além do gosto pelo conhecimento em matemática, através de um jogo eletrônico. Sem a familiaridade com a tabuada os alunos encontrarão dificuldades na resolução de cálculos mais avançados e assim, tem menor chance de êxito na matéria. Com isso, uma forma mais dinâmica e até mesmo atrativa para estes desenvolverem tal carisma pela disciplina é o auxílio do aprendizado da tabuada com um jogo eletrônico. O jogo visa o aprendizado da tabuada, tanto para alunos que já têm conhecimento no assunto, como para aqueles que ainda buscam aprender. O passatempo inicia com a soma do número um, e progride gradativamente para as tabuadas de soma dos números de dois até dez. Com isso, após as tabuadas de soma, seguirão as de subtração, multiplicação e divisão. Para a realização do projeto e obtenção de resultados de auxílio ou não na aprendizagem, seriam feitas visitas nas escolas de ensino fundamental no município de Crateús, onde os estudantes teriam a oportunidade de conhecer e utilizar o jogo de tabuada, e posteriormente serem avaliados com exercícios e provas. Porém, com o surgimento do novo Coronavírus e a pandemia, as atividades do projeto tiveram de ser suspensas por medidas de proteção recomendadas pela OMS (Organização Mundial da Saúde). Portanto, infelizmente não tivemos a oportunidade de levar o jogo aos alunos do município e avaliar os resultados esperados. Além disso, a metodologia não foi definida e não foram obtidos resultados.

Palavras chaves

Jogos sérios- aprendizado tabuada- gamificação