Matemática

TABUADA NA BRINCADEIRA

Duas especialistas criam mais de trinta jogos e atividades que facilitam a memorização da tabuada. Tem que decorar, sim. Mas também dá para aprender sem sofrer. No final, os alunos podem até desistir do velho hábito de contar nos dedos para chegar ao resultado, como faziam seus pais e seus avós

Parece a hora do recreio. Os alunos da terceira série da EEPSG Dr. José Maria Whitaker, na Zona Sul de São Paulo, riem e conversam animados. Mais de perto, vê-se que estão mexendo com um dominó e um baralho feitos a mão. Na verdade, eles estão aprendendo tabuada, um dos mais torturantes tópicos da Matemática, na visão dos estudantes. "As crianças tinham dificuldade em memorizar a tabuada", diz a professora Leda Stefani Mendonça. "Mas agora estão craques." Leda é uma das adeptas do Método Zuppo de Memorização de Tabuada, uma técnica inspirada em jogos e brincadeiras tradicionais, que procura fazer os alunos aprender tabuada sem sofrimento.

A psicóloga Anita Lilian Zuppo Abed e sua irmã, a fonoaudióloga Marina Zuppo Ventura Diaz, que criaram o método, acham inevitável decorar a tabuada. "Mas os jogos dão um significado ao processo de memorização dos números e mostram que as multiplicações podem ser úteis e até divertidas", diz Anita. Na prática, a criança aprende tabuada de tanto usar. As duas irmãs abominam o processo de repetir as multiplicações em voz alta, até saber tudo na ponta da língua. "A memorização mecânica, sem um objetivo definido, pode levar a resultados absurdos", adverte Marina. "Um aluno pode falar que seis vezes sete é vinte e não perceber o erro."

Um kit em papel sulfite reúne a maioria das mais de trinta técnicas do Método Zuppo. Muitos dos jogos podem assim ser reproduzidos e distribuídos entre os estudantes. "Os jogos devem preparar o aluno para dar uma resposta isolada, sem passar pelas etapas intermediárias da tabuada", diz Marina. "Se perguntar quanto é seis vezes sete, a criança deve pensar logo em 42, sem que precise refazer mentalmente cada passagem da tabuada do seis até chegar ao resultado", exemplifica. Segundo ela, mais de 300 professores em 200 escolas adotaram esse método. "Pelo processo tradicional, a aprendizagem é muito lenta", afirma Míriam Rosane Benatti Godinho, coordenadora pedagógica do Colégio Salesiano Santa Teresinha, uma escola particular de São Paulo. "Com as brincadeiras, as crianças aprendem com mais interesse."

Carlos Fioravanti

Anita e Marina Zuppo — Rua Batista do Carmo, 54, São Paulo, SP, CEP 01535-020, tel. (011) 278-9473

ACHE O DIFERENTE

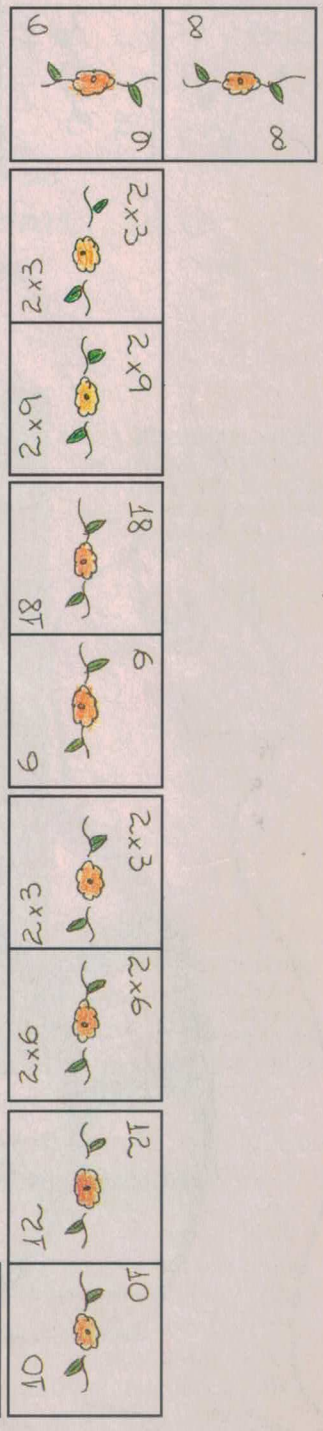
Em sua forma mais simples, o jogo Quem está sobrando mistura um único número de uma tabuada com vários de outra. Em grupo, os alunos devem achar o número "clandestino", que não pertence à tabuada dominante. Na primeira linha ao lado, por exemplo, o 28 está sobrando, pois vem da tabuada do sete — e 36, 48 e 24 são da tabuada do seis. O problema se complica em conjuntos como 12-32-16-56, em que há duas tabuadas dominantes (a do 4 e a do 8). Este jogo estimula o prazer de descobrir e a habilidade de diferenciar um elemento dentro de um conjunto

36
12
81
27
40
18
72

Louise Chin

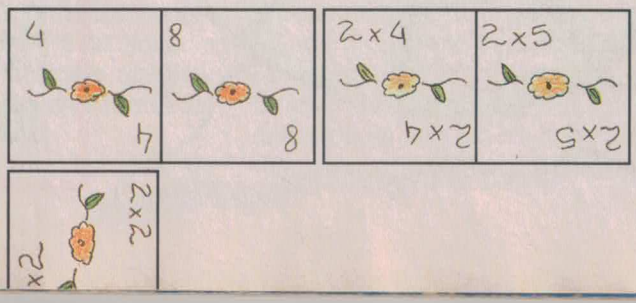
UM E DEZ CAEM FORA

Marina (à esquerda) *e Anita Zuppo lidam com oito relações por tabuada, do dois ao nove. As multiplicações por um e por dez são vistas como conceitos, não como tabuada, e ficam de fora. A explicação das professoras é que todo número multiplicado por um é ele mesmo e multiplicado por dez basta acrescentar um zero à direita. Elas ensinam por meio de jogos de cartões e de brincadeiras de corpo, como bola, roda e corrida*

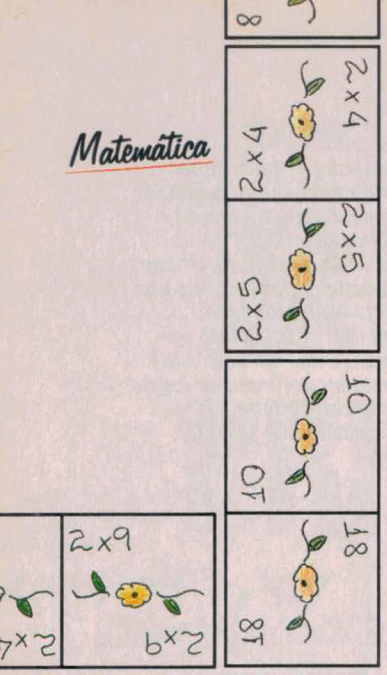


ENCAIXE AS PEÇAS

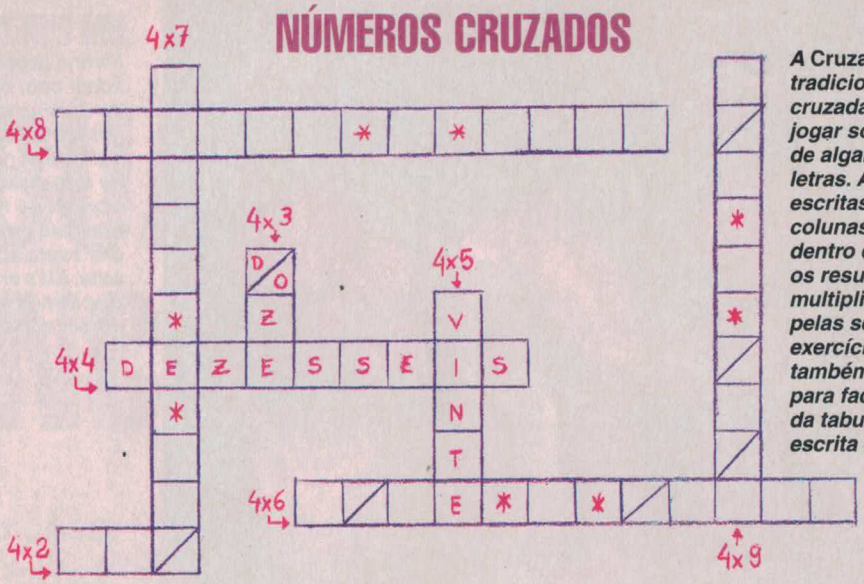
O Dominó *tem oito conjuntos de 32 cartas, um para cada tabuada, do dois ao nove. Cada conjunto divide-se em 16 cartas com perguntas (dois vezes dois, dois vezes três etc.) e 16 com as respostas (quatro, seis etc.). Joga-se uma tabuada por vez. A criança deve casar o resultado de uma carta com as perguntas de outra (dois vezes dois com quatro etc.). O jogador pode comprar cartas de um monte quando não tiver nenhuma para usar na sua vez. O professor deve pôr na lousa ou em um papel a tabuada correspondente ao jogo, destacando cada operação com cores diferentes, para facilitar a consulta pelos alunos. Ganha quem primeiro ficar sem nenhuma carta*



- 48 - 28 - 24
32 - 16 - 56
45 - 54 - 64
- 15 - 20 - 18
- 35 - 14 - 56
12 - 10 - 15
- 54 - 56 - 64



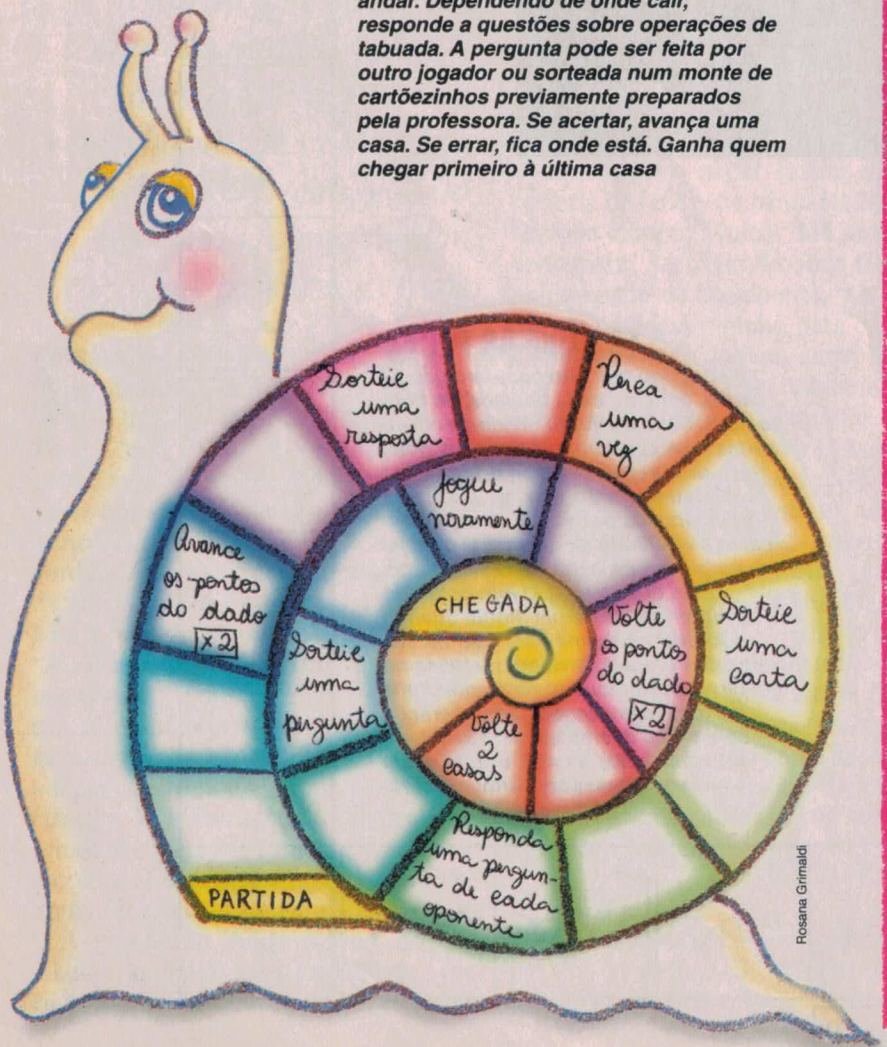
NÚMEROS CRUZADOS



A Cruzadinha ***imita o tradicional jogo de palavras cruzadas. A criança pode jogar sozinha. Aqui, em vez de algarismos, trabalha com letras. As palavras a serem escritas nas linhas ou colunas, com uma letra dentro de cada espaço, são os resultados das multiplicações indicadas pelas setinhas. É um exercício muito simples que também pode ser usado para facilitar a memorização da tabuada, além de treinar a escrita correta dos números***

CONTE COM A SORTE

O* Caracol *é um jogo de tabuleiro, pedras e dados. A criança lança um dado. O número sorteado indica quantas casas vai andar. Dependendo de onde cair, responde a questões sobre operações de tabuada. A pergunta pode ser feita por outro jogador ou sorteada num monte de cartõezinhos previamente preparados pela professora. Se acertar, avança uma casa. Se errar, fica onde está. Ganha quem chegar primeiro à última casa



EM PAZ COM A TABUADA

Os dez mandamentos do Método Zuppo

1 Dê os jogos de tabuada junto com a construção do conceito de multiplicação, em que os alunos calculam quantas balas poderiam comprar na padaria com 1 real, por exemplo

2 Reforce o tempo todo o conceito básico de tabuada: uma adição de parcelas iguais (3 x 7 = 7 + 7 + 7)

3 Fuja da memorização mecânica. Crie situações que mostrem a utilidade dos números

4 Dê prioridade às relações, ou seja, às operações e aos resultados das multiplicações

5 Não peça para os alunos fazerem tabelas de tabuada. Com elas, as crianças percorrem toda a tabuada até chegar ao resultado final

6 Faça cartazes ou escreva as tabuadas na lousa. Destaque os resultados pares e os ímpares com cores diferentes, para facilitar a visualização. Deixe os alunos consultarem as tabelas sempre que acharem necessário. Assim, você afasta a ansiedade provocada por essa terrível parte do aprendizado de Matemática

7 Com o tempo, incentive cada um a lembrar sozinho dos resultados, sem olhar para a tabela. A criança se sentirá vitoriosa quando deixar de consultá-la

8 Nunca ensine a tabuada na ordem. No mínimo, pule linhas

9 Explore uma tabuada por vez. Primeiro a do dois, depois a do três, em seguida as duas juntas. Use sempre as tabuadas anteriores

10 Não tenha pressa para ensinar tabuada, que será útil em toda a Matemática