



## **UMA TARDE BRINCANDO COM O JOGO DA VELHA DA MULTIPLICAÇÃO E COM O JOGO DA TRILHA DOS RESTOS**

**MATOS, Alex Silva Pereira**<sup>1</sup> (alexsilvap81@gmail.com); **PIRES, Robson**<sup>2</sup> (comfioresidencial1@hotmail.com); **FERREIRA, Barbara Freires**<sup>2</sup> (babiffreires@gmai.com); **LAMBLÉM, Regina Litz**<sup>3</sup> (lamblem@uems.br), **ARAÚJO, Irene Coelho de**<sup>3</sup> (irene@uems.br)

<sup>1</sup>Discente do curso de Matemática da UEMS – Cassilândia;

<sup>2</sup> Docente e Supervisora do PIBID na Escola Estadual Hermelina Barbosa Leal em Cassilândia–MS;

<sup>3</sup> Docente e Coordenadora do PIBID/ Matemática na UEMS – Cassilândia.

Jogos pedagógicos são excelentes ferramentas para promover o ensino e a aprendizagem de matemática, pois despertam a curiosidade e promovem interação tanto entre os alunos quanto entre alunos e objeto a ser estudado. Neste trabalho relatamos sobre uma ação extracurricular de aproximadamente 2 horas que envolveu jogos relacionados às operações de multiplicação e de divisão para alunos do nono ano do ensino fundamental da escola Estadual Hermelina Barbosa Leal. A aula foi conduzida por dois acadêmicos do Curso de Matemática da UEMS/Cassilândia, bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e orientada por supervisores e coordenadores do PIBID. O objetivo da ação foi desenvolver o raciocínio lógico dos alunos e trabalhar com operações de multiplicação e de divisão. Participaram da ação 8 alunos, que foram organizados em duplas. Para o jogo da velha da multiplicação, cada dupla recebeu um tabuleiro contendo 5 colunas e 6 linhas, sendo que na última linha haviam os números 2, 3, 4, 5 e 6 e nas demais haviam o resultado do produto entre os números da última linha. Os acadêmicos explicaram que o primeiro jogador escolheria dois números da última linha, faria a multiplicação entre eles e marcaria a casa do tabuleiro referente ao produto, em seguida o próximo jogador faria procedimento análogo e assim sucessivamente. O jogador que completasse primeiro todas as casas de uma linha ou de uma coluna ganharia o jogo. Já para o jogo da trilha dos restos, cada dupla recebeu um tabuleiro contendo uma trilha de 50 casas com números aleatórios entre 0 e 97 e uma tampinha branca e outra amarela, uma para cada jogador. Os acadêmicos explicaram que na primeira rodada, cada jogador lançaria um dado e locomoveria sua tampinha na trilha de acordo com o número que ficasse na face voltada para cima. A partir da segunda rodada, o jogador deveria lançar o dado e o número da face de cima do dado seria o divisor do número que estava na casa do tabuleiro em que o jogador estivesse com a tampinha (o dividendo seria o número escrito na casa em que jogador estivesse e o divisor o número da face de cima do dado) e o resto dessa divisão indicaria o número de casas que o jogador andaria no tabuleiro. Caso o jogador efetuasse um cálculo errado passaria a sua vez e permanecia na mesma casa do tabuleiro. O vencedor seria o jogador que chegasse primeiro no final da trilha. No jogo da velha os alunos tiveram mais facilidade para fazer as operações, já no jogo da trilha eles tiveram dificuldades para efetuar as divisões e encontrar os restos, contudo ao final desse jogo eles apresentaram uma evolução na realização das operações.

**Palavras-chave:** jogos, multiplicação, divisão, operações.

**Agradecimentos:** A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência aos quatro primeiros autores.