



## **JOGO DA DIVISIBILIDADE**

Valéria Araújo de Paula

UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga - SP

valeria.dp@hotmail.com

Milena Aparecida Batelo Ramos

UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga - SP

mibatelo@hotmail.com

### **Resumo expandido**

Segundo (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007, p. 9) “o uso de jogos nas aulas de matemática implica em uma mudança significativa nos processo de ensino e aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático”. Quanto à importância da aplicação do jogo Smole, Diniz e Milani (2007) ressaltam que o jogo favorece o desenvolvimento da linguagem, do raciocínio e da interação entre os alunos. Cada jogador tem a possibilidade de acompanhar as estratégias do outro e defender suas ideias aprendendo a dar suas opiniões e a confiar naquilo que acredita ser mais coerente para determinado momento do jogo. Além disso, existe a dimensão lúdica e educativa do jogo. O jogo relaciona o sucesso e também o fracasso fazendo com que o jogador saiba lidar com esses resultados.

Nossa proposta consiste em apresentar um material pedagógico que complementou a aprendizagem dos conteúdos de múltiplos, divisores e critérios de divisibilidade, trabalhados no sexto ano do ensino fundamental da Proposta Curricular de Matemática para o Estado de São Paulo (SEE, 2012). A elaboração do jogo foi realizada pela bolsista do programa PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) fomentado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) que está sendo desenvolvido na E.E. Dr José Manoel Lobo e E.E. Prof<sup>a</sup> Uzenir Coelho Zeitune, em parceria com a UNIFEV –



Centro Universitário de Votuporanga, SP. O material didático proposto permite que a sala seja organizada em grupos de no mínimo dois e no máximo quatro alunos. Para a realização da atividade cada grupo recebe um tabuleiro composto por 64 casas. Destas casas, 62 contêm números que podem ser divisíveis por 2, 3, 5 ou 10, uma casa com a palavra saída e outra com chegada. Além do tabuleiro, 12 cartas nas cores vermelha e verde, respectivamente, um cubo, um dado e marcadores. As cartas na cor vermelha possuem perguntas quanto às regras de divisibilidade por 2, 3, 5 ou 10. As cartas na cor verde questionam resultados de multiplicações por números de 2 até 9. O cubo apresenta em suas faces o número 2, 3, 5 e 10 e nas outras duas restantes um X mostrando que o jogador deverá ficar uma rodada sem jogar, e o símbolo \* mostrando que o jogador poderá andar para a casa que quiser (horizontal ou vertical), informando por qual número o valor da casa que esta é divisível. O jogo inicia-se por meio do jogador que tirar o maior número no lançamento de um dado. Este lançará o cubo e na face que cair andará seu marcador no tabuleiro de acordo com as regras de divisibilidade, podendo andar na direção vertical e horizontal. Exemplo: se cair o número 2, deverá andar o marcador para uma casa em que o número é divisível por 2. Quando estiver na casa vermelha ou verde, o jogador deverá escolher uma carta de acordo com a cor, se responder corretamente a pergunta que estiver na carta poderá andar uma casa em qualquer direção, porém, se errar deverá permanecer na mesma casa. Ganha o jogo aquele que primeiro atingir a casa da chegada.

Tendo em vista a prática docente ocorrida por meio do uso deste material cabe ao professor analisar e avaliar o uso deste recurso didático com o objetivo de complementar o desenvolvimento das habilidades e competências no ensino deste conteúdo.

**Palavras - chave:** Jogos; Ensino; Aprendizagem.

### **Referências Bibliográficas**

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO. Caderno do Aluno: matemática, 5ª série, vol. 1 e 2. São Paulo: SEE, 2012.



SMOLE, K. S.; M. I. DINIZ; MILANI, E. Jogos de Matemática de 6º a 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007. Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental.