

FACULDADE VALE DO CRICARÉ

ATIVIDADES LÚDICAS PARA A APRENDIZAGEM DA TABUADA

The image shows a screenshot of a math game interface. At the top left, there is a circular profile picture of a woman with the name "Ludimila" below it. To the right of the profile is a yellow star icon. The main area is a 2x3 grid of math problems on a textured background. The top row contains  $48 \div 6$  and  $72 \div 9$ . The bottom row contains  $9 \times 8$  and  $6 \times 6$ . In the center of the grid is a farm scene with a red barn and two cartoon characters, a girl and a boy, standing on a wooden platform. The girl is holding a sign with  $3+5$  and the boy is holding a sign with  $8$ . Below the grid is a green grassy area with the problem  $64 \div 8$  and the answer  $8$ . On the left side, there is a yellow leaf icon with the text "PONTOS 40". On the right side, there is a pause button icon. At the bottom, there is a numeric keypad with buttons for digits 0 through 9, a red eraser icon, and a thumbs-up icon.

<https://alfaabetosolucoes.org.br/jo>

Por: Keyla Arcanjo Freitas

## APRESENTAÇÃO

Prezado Professor (a):

Este manual é fruto da minha pesquisa de Mestrado intitulada “O Ensino de Tabuada através de Jogos para os Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II – Itapemirim/ES”, realizada junto a vocês que atuam na região praiana de Itapemirim/ES e que muito contribuíram com a mesma, os quero deixar meus agradecimentos!

Sabemos que a matemática tem sido a disciplina que mais reprova, e a que tem muitos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem e o processo de ensino e aprendizagem da tabuada precisa perpassar pela sua compreensão antes de decorá-la.

Assim, é importante que tenhamos iniciativas capazes de potencializar ações pedagógicas que promova na sala de aula a articulação para a aprendizagem da tabuada entre teoria e a prática, de forma que as atividades façam a relação entre os números e as propriedades das operações matemáticas através da aplicação dos jogos e assim, contribua de maneira significativa para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da mesma. As autoras Anhaia; Camargo (2016, p.6) afirma que:

Ao tratarmos da aprendizagem da matemática pelo viés lúdico, encontramos importantes contribuições [...] os jogos e as brincadeiras não são apenas atividades lúdicas que servem para alegrar e entreter as crianças, mas também uma importante arma para o desenvolvimento intelectual e cognitivo. Esses se tornam cada vez mais significativos de acordo com o seu desenvolvimento natural.

Neste contexto, é necessário repensar a nossa prática pedagógica no que tange a aprendizagem da tabuada, analisando suas contradições, seus limites e suas possibilidades em relação a prática dos sujeitos na sua aprendizagem e de apropriação do conhecimento, devendo assim construir uma prática de formas integradoras, estabelecendo a relação entre o uso de jogos matemáticos e a aprendizagem da tabuada.

Para tanto, elaboramos esse manual que será um recurso didático- pedagógico inovador para os professores de Matemática que atuam no 6º ano do Ensino Fundamental II no enriquecimento de sua prática pedagógica e no favorecimento de

trocas de experiências, com um clima prazeroso e ajuda mútua em prol de um resultado promissor, pois acreditamos que os jogos aqui contemplados, irão provocar a curiosidade do aluno, favorecer o seu desenvolvimento nas diferentes dimensões contribuindo de maneira significativa na aprendizagem da tabuada através de uma real compreensão dos processos envolvidos para uma sólida construção do conhecimento.

Bom proveito!

Keyla Arcanjo Freitas

## SUMÁRIO

- 1- DOMINÓ EM EQUIPE
- 2 - JOGO DA TRILHA
- 3 - JOGO DO DOMINÓ
- 4 – JOGO CRUZADA
- 5 – QUADRADOS MÁGICOS
- 6 – QUADRO COM AS QUATRO OPERAÇÕES MATEMÁTICAS
- 7 – JOGO DO RESTO
- 8 – JOGO DA MEMÓRIA
- 9 – ESTOURE BALÕES COM OS CÁLCULOS DENTRO
- 10 – LABIRINTO DA TABUADA
- 11 – JOGO DA ANTECIPAÇÃO

## ATIVIDADES PROPOSTAS

### 1- DOMINÓ EM EQUIPE

Elaborado pela Pesquisadora (2021).

OBJETIVO- Fixar a tabuada

MATERIAL UTILIZADO- o jogo abaixo

36	1×3	3	7×1	7	2×7
14	7×3	21	4×8	32	9×5
45	5×10	50	8×6	48	7×8
56	10×7	70	8×9	72	8×8

<https://br.pinterest.com/pi>. Acesso em 1º de maio de 2021.

DESENVOLVIMENTO: Divida a turma em pequenos grupos de até 4 a 5 alunos, que deverão eleger um (a) capitão(ã) da equipe. Cada capitão (ã) do grupo recebe o dominó e irá distribuir as peças com os componentes do grupo.

Ao comando do (a) professor(a), o (a) capitão(ã) inicia o jogo e segue sucessivamente. Vence o aluno que acabar primeiro as peças das mãos. O vencedor assume o cargo de capitão (ã) e continua a jogada.

### 2- JOGO DA TRILHA

Adaptação do [aprendendoconosco2012.blogspot.com.br](http://aprendendoconosco2012.blogspot.com.br)

OBJETIVO - Explorar as quatro operações, o respeito, a socialização, pois como os mesmos devem decidir entre si quem jogará primeiro, aí já se dá o início da

socialização e o respeito entre eles, deixando assim a atividade mais atrativa e prazerosa.

MATERIAL UTILIZADO – Uma trilha confeccionada previamente pelo educador (Com as quatro operações fundamentais; Tampinhas de garrafas de cores diferentes ou botões coloridos; Lápis e papel para as anotações; Um dado numerado de um a seis.

REGRAS DO JOGO - Jogo em dupla ou em quarteto; - Cada participante escolherá uma ficha (tampinha ou botão) - Eles devem decidir entre os mesmos quem começará o jogo; Cada jogador lançará o dado e verificando a casa em que deverá “ficar” colocando ali sua ficha e em seguida resolver a operação ali descrita; Se acertar a operação, segue em frente; Se errar passa a vez; Após cada jogada eles deveram anotar seus jogos; Vence quem chegar primeiro.

**Percorrendo a trilha**  
Adição, subtração, multiplicação e divisão.

The board game path consists of the following math problems in sequence:

- $$\begin{array}{r} 18 \\ + \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 4 \\ \times \\ 20 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 12 \\ + \\ 8 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 8 \\ \times \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 20 \\ - \\ 8 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 5 \\ \times \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 19 \\ + \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 2 \\ \div \\ 9 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 13 \\ - \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 19 \\ \times \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 39 \\ + \\ 9 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 2 \\ \div \\ 5 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 2 \\ \times \\ 22 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 6 \\ - \\ 5 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 4 \\ \div \\ 26 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 3 \\ \times \\ 50 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 9 \\ + \\ 8 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 8 \\ \times \\ 3 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 3 \\ \div \\ 3 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 2 \\ \times \\ 2 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 6 \\ \times \\ 5 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 26 \\ - \\ 49 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 37 \\ - \\ 7 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 31 \\ + \\ 12 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 12 \\ \div \\ 6 \\ \hline \end{array}$$
- $$\begin{array}{r} 3 \\ \div \\ 3 \\ \hline \end{array}$$

### 3 - JOGO DO DOMINÓ

Adaptação do <https://www.somatematica.com.br>

**OBJETIVO-** Explorar as quatro operações, o respeito, a socialização, levar o aluno à prática do cálculo mental, pois como os mesmos devem decidir entre si quem jogará primeiro, então ai se dá o início da socialização e o respeito entre eles, deixando assim a atividade mais atrativa e prazerosa. Modelo de um dos dominós.

**MATERIAL UTILIZADO** - Um jogo de dominó confeccionado pelo educador contendo as quatro operações fundamentais usando-se somente os números naturais;

**REGRAS DO JOGO** - Joga-se em dupla; Coloca-se uma peça ao centro da mesa com a operação matemática virada para cima; Distribuem-se cinco peças a cada jogador; As peças restantes deverão ficar sobre a mesa virada para baixo e misturadas; Começará o jogo o aluno que tiver a peça que corresponda à resposta da peça que estava virada para cima; Caso não haja aluno com a peça correspondente, os mesmos decidem quem começará o jogo, pegando uma peça que esta virada sobre a mesa; Se o aluno não souber resolver a operação deve passar a vez; Ganha quem resolver corretamente todas as operações e não ficar com peças sobrando.

<b>Início</b>	<b>4 x 3</b>	<b>12</b>	<b>30 : 2</b>	<b>6</b>	<b>10 : 2</b>	<b>5</b>	<b>3 x 6</b>
<b>18</b>	<b>20 : 5</b>	<b>4</b>	<b>6 x 6</b>	<b>36</b>	<b>12 : 4</b>	<b>3</b>	<b>7 x 9</b>
<b>63</b>	<b>14 : 7</b>	<b>2</b>	<b>3 x 9</b>	<b>27</b>	<b>21 : 3</b>	<b>7</b>	<b>Parabéns você conseguiu</b>

#### 4 - JOGO CRUZADA

Adaptação do <https://www.atividadeseducativas.com.br>

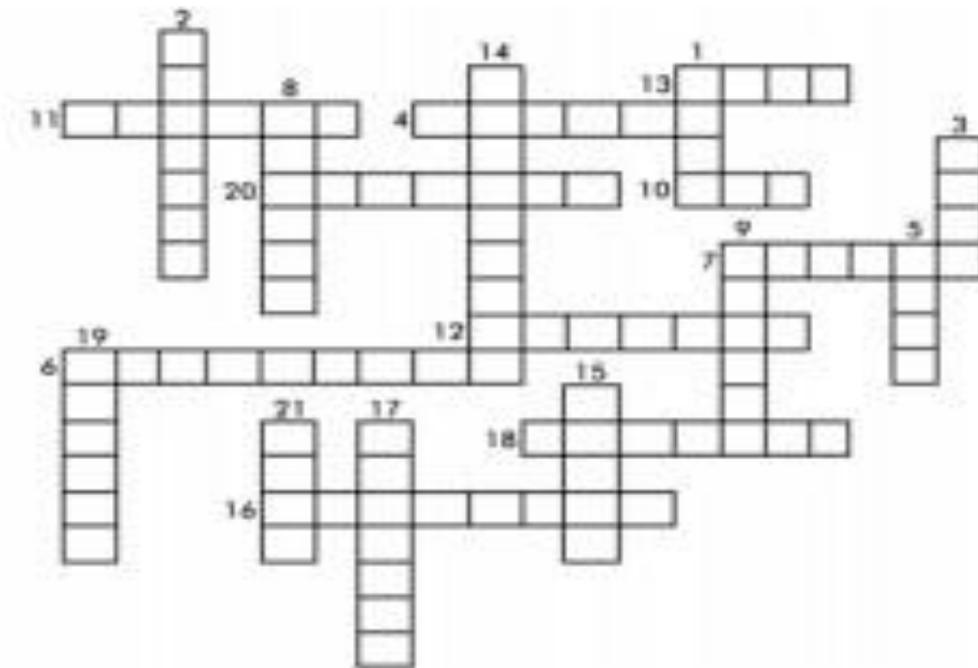
OBJETIVO - Aprimorar as estratégias de cálculo mental, noção de espaço, raciocínio matemático e o uso da tabuada.

MATERIAL UTILIZADO - Folhas de papel contendo cruzadas confeccionadas pelo professor; - Lápis e borracha.

REGRAS DO JOGO - Jogo é individual; - O educador distribuirá uma folha com a cruzada de Matemática a cada aluno;

Cruzada usando as quatro operações: Complete a palavra cruzada abaixo:

11. Na adição podemos dizer..... Ou total
12. Quarenta e quatro dividido por onze
13. Quando subtraímos números do minuendo temos a...
14. Cento e trinta menos cinquenta.
15. Quando subtraímos o número doze do número vinte, o número vinte passa a ser chamado de...
16. Quando somamos números chamados de parcelas estamos realizando a ..
17. pai da Matemática
18. Duzentos e vinte cinco dividido por quarenta e cinco
19. Cento e vinte multiplicado por cinco
20. Dezoito mais vinte e dois.



## 5 - QUADRADOS MÁGICOS

Adaptação do <http://clubes.obmep.org.br/blog>

OBJETIVO: Desenvolver o cálculo mental.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 1 ou 2 alunos

MATERIAL: Quadros Mágicos.

PROCEDIMENTOS: Preencher a lacuna que está em branco, com um número que somado com os números de diagonais das colunas, dêem o mesmo resultado.

3	2	7
	4	
		5

10		14
	11	
8		12

	5	10
	7	
4	9	

10		
	50	
		2

2	4	6
	1	3

10	1	14
----	---	----

8		12

## 6 - QUADRO COM AS QUATRO OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

Elaborado pela Pesquisadora (2021).

OBJETIVO – Observar a ordem de resolver as operações matemáticas.

MATERIAL UTILIZADO – O professor deverá elaborar um quadro com diferentes fatos fundamentais como:  $14 + 8 : 2 = \underline{\quad}$ ;  $121:11 + 2 \times 5 = \underline{\quad}$ ;  $8 \times 4 : 2 - 4 = \underline{\quad}$ ; .....

**REGRAS DO JOGO** – o aluno deverá resolver primeiro a divisão e multiplicação, depois a adição e subtração.

a) $8 \times (4 \times 3 - 9) + 5$	b) $24 + (4 \times 9 - 22)$
c) $15 + 2 \times (6 \times 71 + 13)$	d) $6 \times [2 + (17 \times 4 - 59)]$
e) $142 - [20 + (3 \times 8 - 8) 28]$	f) $[216 - (13 \times 9 - 85) + 49]$
g) $95 + \{26 - [(4 \times 4 - 10) + 3]\}$	h) $\{127 - [9 \times (27 - 15) - 8]\}$

## 7 - JOGO DO RESTO

Adaptação do <https://escolaterraafirme.wordpress.com>

**OBJETIVO:** Desenvolver o raciocínio lógico.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2 alunos

**MATERIAL:** 1 dado e uma cartela com número de 1 a 50.

**REGRAS E PROCEDIMENTOS:**

- Joga-se o dado escolhe um número de 11 a 30, e divide o resultado pelo número que saiu do dado;
- O jogador anda com o número que foi o resto da divisão;
- Vence quem chegar ao final da trilha primeiro;
- O jogador não pode repetir um número que já tenha usado, ou fazer a mesma jogada que o colega realizou.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

## 8 - JOGO DA MEMÓRIA

Adaptação do <https://wordwall.net/pt-br>

**OBJETIVOS:** - Desenvolver a percepção e a memória; Incentivar o trabalho mútuo.

**REGRAS E PROCEDIMENTOS:** Será distribuído um jogo para cada grupo, os alunos devem colocar sobre a mesa todas as cartas com as questões e soluções viradas para baixo separando as questões das soluções. Um aluno retira uma carta com uma

questão, devendo procurar a solução. Caso acerte, o aluno deverá retirar da mesa as duas cartas e continuar jogando, se errar o aluno passa a vez para o colega seguinte. Ganha o jogo o aluno que acumular o maior número de cartas.

#### FICHA DE JOGO DA MEMÓRIA – QUESTÕES

$5^2$	$\sqrt{49}$	$9 \times 3$	$3^2$
$\sqrt{100}$	$5 \times 7$	$8 \times 9$	$\sqrt{16}$
$2^3$	$6^3$	$4 \times 7$	$\sqrt{144}$
$9^2$	$3 \times 8$	$2 \times 9$	$6 \times 5$
$\sqrt{4}$	$9^\circ$	$21^1$	$\sqrt{9}$

#### FICHA DE JOGO DA MEMÓRIA - RESPOSTAS

25	7	27	9
10	35	72	4
8	216	28	12
81	24	18	30
2	1	21	3

### 9 - ESTOURE BALÕES COM CÁLCULOS DENTRO

Adaptação do <https://ead.pucgoias.edu.br/blog/atividades-matematica-4-ano><sup>1</sup>

**OBJETIVO:** Explorar a tabuada de forma lúdica em sala de aula.

**MATERIAL UTILIZADO** – balões com os fatos fundamentais da multiplicação no seu interior escrito em papéis, mas não os encha, ou balões confeccionados em papel cartão, com as operações escritas em seu verso.

**DESENVOLVIMENTO:** divida a turma em duas equipes e distribua um balão para cada. A dinâmica funciona da seguinte forma: um aluno de cada equipe deve ir à frente e encher os balões até estourarem.

Quando conseguirem, deverão pegar o papel que está dentro e ler o cálculo para o restante da equipe.

Logo que os colegas acertarem, é a vez do próximo e assim por diante. Ganha o time que terminar primeiro.



---

<sup>1</sup> <https://novaescola.org.br/conteudo/4990/7-jogos-virtuais-de-nova-escola-para-ensinar-matematica> Acesso em 1º de maio de 2021.

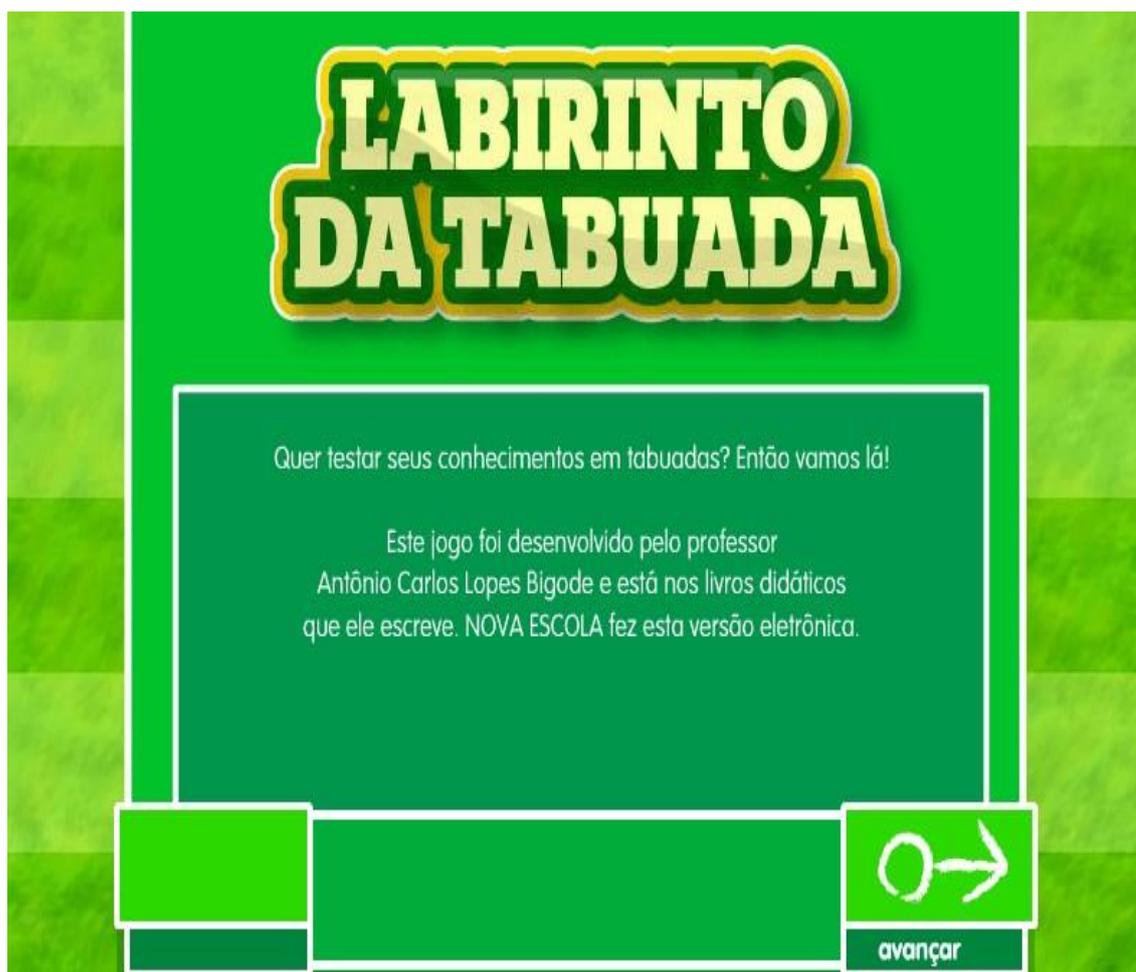
## 10 - LABIRINTO DA TABUADA

Adaptação <sup>2</sup>

OBJETIVO: Trabalhar a tabuada de multiplicação.

MATERIAL UTILIZADO – Versão eletrônica

DESENVOLVIMENTO: Que tal unir futebol à tabuada? Para fazer um gol, o estudante deve estar afiado na multiplicação, para fazer com que a bola chegue até a rede. O aluno escolhe dois números e deve acertar por quanto eles foram multiplicados para resultar no quadrante seguinte.



<sup>2</sup> <https://novaescola.org.br/conteudo/4990/7-jogos-virtuais-de-nova-escola-para-ensinar-matematica>  
Acesso em 1º de maio de 2021.

## 11- JOGO DA ANTECIPAÇÃO

Adaptação<sup>3</sup>

OBJETIVO: Explora as operações matemáticas de forma virtual

MATERIAL UTILIZADO – Versão eletrônica

DESENVOLVIMENTO: Na rodada de 10 questões sobre as operações básicas, a meta é utilizar os conceitos de arredondamento e decomposição para descobrir em qual intervalo está o resultado de uma operação.



**Jogo da Antecipação**

**Instruções**

Escolha os tipos de operações: adição e subtração ou multiplicação e divisão. Depois, selecione se você vai jogar no nível fácil ou difícil. A cada rodada são apresentadas dez questões, com intervalos diferentes para você escolher o correto. Bom jogo!

**Escolha a operação**

**+ e -**      **X e ÷**

---

<sup>3</sup> Idem