



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DO PARÁ - IFPA
COORDENAÇÃO DE MATEMÁTICA
JOGO MATEMÁTICO: GONDOL X

Erielton S. Lima de Souza
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
E-mail: erieltonsz20@gmail.com

Rayssa Elizabeth de Barros Tavares
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
E-mail: retavares2001@gmail.com

Murilo S. Machado
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
E-mail: murilosnatosmachado@gmail.com

Bruno Sebastião Rodrigues da Costa
Mestre em Docência em Educação e Ciências Matemáticas (IEMCI/UFPA)
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
E-mail: bruno.rodriques@ifpa.edu.br

RESUMO

Gondol é um jogo de tabuleiro originalmente criado para trabalhar adição com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. Este trabalho apresenta uma releitura para alunos do Ensino Médio, *Gondol X* utiliza a multiplicação e aumenta a complexidade do jogo, promovendo assim, um maior estímulo mental. Esta adaptação foi aplicada em sala e obteve aceitação dos alunos. O tabuleiro adaptado possui estrutura 4x4 inspirada em Sudoku, contendo nove espaços para preenchimento com números de 1 a 9, enquanto a última linha e coluna apresentam os produtos como resultado.

Palavras-chave: raciocínio lógico; concentração; matemática; exercício para a mente; tabuada.

1. Introdução

O jogo Gondol X foi desenvolvido para fortalecer habilidades matemáticas de multiplicação por meio de atividades lúdicas. Os desafios da revista elaborada promovem raciocínio lógico e capacidade cognitiva. O público-alvo são os discentes do Ensino Médio, o jogo utiliza multiplicações e seu desafio é garantido assim como um pensamento matemático mais profundo.

O uso de jogos como o Gondol X no ensino de Matemática é fundamental para promover um ambiente motivador, no qual o estudante participa ativamente da construção do conhecimento. A ludicidade contribui para diminuir bloqueios emocionais relacionados à disciplina, favorece a autonomia intelectual e estimula a resolução de problemas em contextos desafiadores.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DO PARÁ - IFPA
COORDENAÇÃO DE MATEMÁTICA

O jogo está alinhado às habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o 7º ano do Ensino Fundamental, especialmente no que diz respeito ao trabalho com números naturais e às operações fundamentais. Ao propor desafios que exigem o uso da multiplicação em situações lúdicas e contextualizadas, o Gondol X contribui diretamente para o desenvolvimento das habilidades EF07MA03 e EF07MA05, que envolvem o uso do raciocínio lógico em operações com números naturais.

2. Metodologia

Gondol X utiliza um tabuleiro 4x4 inspirado na estrutura do Sudoku. A figura 1 demonstra um exemplo retirado da revista elaborada.

Figura 1 – Tabuleiro 1

x	189	60	32
18			
280			
72			

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Conforme demonstrado na figura 1, os discentes deverão preencher os quadrantes centrais com números de 1 a 9, sem repetir os números. Na figura 2 é demonstrado como deverá ficar o gabarito.

Figura 2 – Gabarito do tabuleiro 1.

x	189	60	32
18	3	6	1
280	7	5	8
72	9	2	4

Fonte: elaborado pelo autor (2025)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DO PARÁ - IFPA
COORDENAÇÃO DE MATEMÁTICA

Como demonstrado na figura 2, o produto de cada linha e coluna deverá coincidir com os resultados exibidos em azul no tabuleiro. A atividade foi aplicada em turmas do Ensino Médio no IFPA Belém, permitindo observar estratégias, dificuldades e engajamento dos alunos.

Os materiais utilizados foram:

- Celular.
- Folha de papel A4.
- Caneta, lápis, borracha e tesoura.
- Impressora.

3. Considerações Finais

Gondol X mostrou-se eficiente como recurso pedagógico para o 7º ano do Ensino Fundamental. Os estudantes poderão demonstrar grande interesse e motivação ao realizar a atividade, especialmente aqueles com dificuldades em operações básicas. O formato similar ao Sudoku facilitará a compreensão lógica e poderá reforçar o domínio da tabuada. As multiplicações exigem uma maior concentração, estimulando o raciocínio matemático e autonomia na resolução.

A atividade promoverá um aprendizado significativo, engajamento e fortalecimento da operação matemática fundamental, a multiplicação, sendo recomendada como ferramenta de apoio educacional.

4. Referências

APARECIDO, Fábio. Criador do jogo Gondol em Jacareí. Material utilizado como referência educacional.

BNCC – Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2018.

BORIN, J. Jogos no ensino da Matemática: uma abordagem lúdica. São Paulo: Moderna, 2019.