

JOGO DA VELHA MATEMÁTICO: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DA MULTIPLICAÇÃO DE SINAIS NA EJA

Juliana de Oliveira Martins¹
Cristiane Sandoval da Cruz Peres²
Francilene dos Santos Cruz³

Este relato de experiência descreve a aplicação de uma dinâmica pedagógica baseada no jogo da velha adaptado para o ensino da multiplicação de sinais, que foi realizada com alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), 9ª etapa, turmas 1 e 2. A atividade foi desenvolvida durante o Estágio Curricular Supervisionado I e também como parte das ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com o intuito de promover a compreensão dos alunos acerca das regras de multiplicação entre números com sinais iguais e diferentes com foco especial na multiplicação de sinais diferentes (positivo e negativo) de forma mais acessível e interativa. Levando a proporcionar um ambiente de aprendizagem lúdico que favorecesse a participação ativa dos alunos e a fixação das regras de sinais, além de incentivar o trabalho em grupo e o raciocínio rápido. A atividade realizada consistiu na adaptação do jogo da velha tradicional, utilizando operações simples de multiplicação de sinais como condição para marcar X (meninas) ou O (meninos) no quadro. A cada rodada, um representante de cada grupo respondia a um problema de multiplicação; ao acertar, marcava o símbolo do grupo. O jogo seguia as regras originais, permitindo vitória ou empate (a velha). Foram realizadas diversas rodadas, promovendo o revezamento dos participantes e garantindo o envolvimento de todos. A aplicação da dinâmica revelou o interesse dos alunos pela atividade, favorecendo a compreensão prática da multiplicação de sinais. Durante a execução da atividade, observou-se esforço coletivo, interação entre os colegas e disposição para aprender. Contudo, alguns apresentaram dificuldades por falta de atenção, o que resultou em erros nas respostas. Ainda assim, o jogo contribuiu significativamente para o engajamento e o aprendizado dos conteúdos com os alunos. A prática demonstrou que a utilização de jogos no ensino da matemática pode ser uma ferramenta eficaz e motivadora para ser trabalhado, especialmente no contexto da EJA, favorecendo tanto o aprendizado quanto o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos (EJA); Multiplicação de sinais; Jogo da velha; Ensino lúdico.

REFERÊNCIAS

ALVES, Michélia Netto Acruchi. Aprendizagem, socialização e diversão com jogos matemáticos. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado Profissional em Ensino das

¹ Discente na Licenciatura em Matemática. Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB/UEA.
E-mail: jdom.mat23@uea.edu.br

² Professora. Escola Estadual Pedro Teixeira – EEPT. chrissandovaltbt@gmail.com

³ Doutora. Universidade do Estado do Amazonas – UEA. fdscruz@uea.edu.br



8° SEMAT

Semana de Matemática

Matemática e Preservação ambiental: impactos ambientais e práticas sustentáveis na Região do Alto Solimões

Tabatinga - Amazonas - Brasil, 5 a 8 de maio de 2025
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – UEA

Ciências na Educação Básica) – Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO), Duque de Caxias, 2022.