

The background features a complex pattern of overlapping circles in shades of yellow, red, and dark teal. A network of white lines connects various points, creating a web-like structure. Scattered throughout are numbers in different colors and sizes, including 6, 3, 5, 2, 1, 0, and 5.

**nova  
escola**

## **Boliche e Bingo na aula de Matemática**

Veja aqui quatro jogos com explicações de regras e comentários das professoras para você usar em sua aula

# Boliche e bingo na aula de Matemática

Veja aqui quatro jogos com explicações de regras e comentários de professores para você usar em sua aula:

**Q**ue tal conhecer jogos para usar em sua aula de Matemática que abordam diferentes habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)? Professoras de Simão Dias (SE), São Paulo (SP) e Estância (SE) explicam quais os materiais necessários, como jogar e a importância desses jogos no aprendizado.

# Boliche Matemático

## MATERIAIS E AMBIENTE

Você vai precisar de pinos de boliche – entre 6 e 10 – e uma bola. Os pinos podem ser feitos com garrafas. Preencher um pouco da garrafa com algum material, como areia ou água, pode ajudar a dar um pouco mais estabilidade ao material. Os pinos podem ser numerados de diversas formas: todos o mesmo número ou com valores diferentes, de acordo com a habilidade da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que o professor decidir abordar.

Para organizar o espaço, posicione os pinos em um ponto e, a uma distância determinada, desenhe uma linha que mostre o máximo que as crianças poderão se aproximar para lançar a bola.

## REGRAS DO JOGO

1. Cada aluno deverá lançar a bola da distância marcada no chão.
2. A contagem de pontos pode ser feita de diversas maneiras:

Para abordar o sistema de numeração: atribua números sequenciais para os pinos e, ao derrubar, os estudantes devem marcar quais pinos derrubaram.

Para abordar contagem: cada pino derrubado vale 1 ponto. A pontuação final é igual ao total de pinos derrubados

Para abordar as operações do campo aditivo (soma): cada pino recebe um valor diferente e a pontuação final é a soma dos valores de cada pino. A dificuldade também varia de acordo

com os valores: números maiores são mais difíceis, números “quebrados” também, e assim por diante.

Para abordar as operações do campo multiplicativo (multiplicação): os pinos recebem o mesmo valor. Para chegar a pontuação final, os alunos devem somar parcelas iguais ou multiplicar o número de pinos pelo valor individual de cada um.

#### **DICAS PARA APLICAÇÃO**

Divida a turma em grupos pequenos e peça que, ao jogar, eles pensem em maneiras de registrar os resultados para compartilhar com a turma. Discuta os registros e as estratégias matemáticas apresentadas pelos alunos.



“

***“Gosto desse jogo porque não precisamos comprá-lo e conseguimos tratar de diversos temas com ele e os alunos sempre se divertem, mesmo que mudemos as regras!”***

ADENIA SANTA ROSA SANTANA  
PROFESSORA DE 5º ANO EM SIMÃO DIAS (SE)

# Bingo da Tabuada

## MATERIAIS E AMBIENTE

Elabore fichas de bingo da seguinte maneira: forme duas colunas com operações da tabuada (veja exemplo na página 8). Misture as operações de modo que, em algumas linhas, as operações das duas colunas deem o mesmo resultado. Anote os resultados para você “cantar” os resultados na hora do jogo. O jogo pode ser feito individualmente (cada aluno com sua ficha) ou em pequenos grupos, de duplas ou trios (cada agrupamento com uma ficha).

- Para trabalhar a tabuada, deixe um espaço para que os alunos registrem os resultados das multiplicações.
- Para abordar o cálculo mental, não deixe espaço para o registro dos resultados.

## REGRAS DO JOGO

A professora irá falar os resultados das operações. Cada jogador ou time deve marcar, em sua cartela, a operação correspondente a esse resultado.

2. O primeiro aluno a marcar treze resultados ganha o jogo.

## DICAS PARA APLICAÇÃO

Discuta as estratégias ou dicas para ganhar o jogo. As crianças irão compartilhar algumas regularidades ligadas a tabuada, como: toda multiplicação por número par sempre resulta em um número par ou a soma dos algarismos dos resultados da tabuada do 9 é sempre igual a 9.

$6 \times 4$	$8 \times 8$
$7 \times 6$	$4 \times 9$
$9 \times 5$	$2 \times 8$
$2 \times 11$	$10 \times 4$
$2 \times 6$	$1 \times 12$
$9 \times 4$	$2 \times 8$
$6 \times 9$	$2 \times 12$
$7 \times 2$	$2 \times 7$
$5 \times 6$	$2 \times 9$
$6 \times 6$	$4 \times 6$
$2 \times 7$	$14 \times 1$
$5 \times 9$	$10 \times 6$
$8 \times 8$	$7 \times 9$



$2 \times 11$	$10$
$2 \times 6$	$1$
$9 \times 4$	$2$
$6 \times 9$	$2$
$7 \times 2$	$2$
$5 \times 6$	$2$
$6 \times 6$	$4$
$2 \times 7$	$14$
$5 \times 9$	$10$
$8 \times 8$	$7$

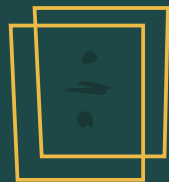
“

*“Aprendi esse jogo em uma formação e, aos poucos, fui fazendo modificações junto com as outras professoras com quem trabalho. A adição de espaços para que os alunos anotem os resultados, por exemplo, foi uma sugestão pensada com base na dificuldade que alguns alunos tinham para acompanhar o ritmo do bingo quando ainda estão começando a se apropriar da tabuada.”*

FLÁVIA CURY

PROFESSORA DE 4º ANO E ACESSORA DE MATEMÁTICA PARA ANOS INICIAIS NO COLÉGIO VITAL BRAZIL, EM SÃO PAULO.

$8 \times 8$
$4 \times 9$
$2 \times 8$
$10 \times 4$
$1 \times 12$
$2 \times 8$
$2 \times 12$
$2 \times 7$
$2 \times 9$
$4 \times 6$



# Vamos fazer mais um jogo?

## Jogo da Tabuada

**Recursos necessários:** lápis e a tabela abaixo

	$6 \times 4$		$8 \times 8$	
	$7 \times 6$		$4 \times 9$	
	$5 \times 5$		$3 \times 8$	
	$3 \times 11$		$10 \times 4$	
	$2 \times 6$		$1 \times 12$	
	$4 \times 4$		$2 \times 8$	
	$6 \times 9$		$3 \times 12$	
	$7 \times 3$		$3 \times 7$	
	$5 \times 4$		$2 \times 9$	
	$6 \times 6$		$4 \times 6$	
	$2 \times 7$		$14 \times 1$	
	$5 \times 9$		$10 \times 6$	
	$8 \times 8$		$7 \times 9$	

**Objetivo:** Relacionar um resultado da multiplicação a sua operação

**Regras:**

- Ditar um resultado (professora) e o jogador (aluno) escolhe qual coluna marcará, ou seja, aquela que corresponda a operação
- Quando o número ditado for, por exemplo, o 24, nesta linha há duas operações que se relacionam ao resultado, então o jogador (aluno) deve assinalar com um "x" a coluna do meio

	$3 \times 8$	X	$4 \times 6$	
--	--------------	---	--------------	--

- Quando o número ditado for, por exemplo, 32, neste caso o jogador (aluno) deve assinalar a primeira coluna que corresponde ao resultado da tabuada

X	$4 \times 8$		$5 \times 6$	
---	--------------	--	--------------	--

- Já na linha seguinte, foi ditado o número 49. Neste caso, deverá ser registrado na segunda coluna

	$3 \times 7$		$7 \times 7$	X
--	--------------	--	--------------	---

- O jogador (aluno) que conseguir primeiro treze resultados das tabuadas que foram ditadas pela professora será o vencedor



# Fidget Spinner e a Tabuada

## MATERIAIS E AMBIENTE

Crie duas roleta com os números de um a nove. É possível fazer isso imprimindo duas cartelas circulares com os algarismos distribuídos e fidget spinners. Faça uma marcação em uma das três pontas do brinquedo, delimitando qual será a ponta que indica o número sorteado. Você pode substituí-lo por um lápis, garrafa ou outro objeto que possa rodar. A ideia é formar duas roletas.

## REGRAS DO JOGO

1. Determine o número de rodadas que o jogo terá.
2. A cada rodada, cada jogador gira as duas roletas ao mesmo tempo. Quando a roleta parar, ele deve resolver a multiplicação apresentada. Depois, o seu oponente joga.
3. Ganha quem, ao final do número de rodadas determinado, tiver mais acertos.

## DICAS PARA APLICAÇÃO

Nas discussões após o jogo, levante com alunos dicas para que eles consigam resolver mais rápido as multiplicações – e com mais certeza. Novamente, regularidades ligadas à tabuada irão aparecer.



“

***“Criei esse jogo como uma forma de levar para as aulas um brinquedo que muitos professores transformaram em inimigo. Como resultado, vi um grande empenho das crianças em aprender a tabuada. Foi muito legal mesmo!”***

ADENIA SANTA ROSA SANTANA  
PROFESSORA DE 5º ANO EM SIMÃO DIAS (SE)

# Trunfo dos Dinossauros

## MATERIAIS E AMBIENTE

Os jogos de Super Trunfo são conhecidos e tradicionais. Mas é possível adaptá-los para incluir desafios relacionados a habilidades do currículo de Matemática. Elabore cartas sobre diferentes dinossauros, e inclua informações como peso, tamanho, período em que viveu, etc. Garanta o uso de diferentes unidades de medida: quilos e toneladas, centímetros e metros, assim por diante. Em uma perspectiva interdisciplinar, é possível convidar os próprios alunos a elaborarem o jogo, realizando pesquisas sobre seus dinos – ou animais – favoritos e montando as cartas.

## REGRAS DO JOGO

1. As cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores (normalmente, esse jogo é realizado em duplas).
2. Um jogador seleciona uma característica específica (tamanho, por exemplo).
3. Ambos jogadores selecionam uma carta do seu conjunto e comparam com a do oponente.
4. Ganha quem tiver o valor mais alto (o maior animal, no caso). É possível fazer variações, estabelecendo que ganha o jogador com a carta com valor mais baixo, por exemplo.

## DICAS PARA APLICAÇÃO

Ao comparar às cartas, os jogadores se deparam com a necessidade de comparar grandezas e medidas. Uma carta pode estar em toneladas e a outra em quilos, por exemplo. Para solucionar impasses desse tipo, os estudantes terão que acessar conhecimentos sobre as diferentes unidades de medida usadas e as relações entre elas. Você, pode deixar que eles busquem essas soluções sozinhos -- conversando com colegas -- ou usar essa discussão como gancho para iniciar a abordagem do tema.

“

***“O tema dos dinossauros já chama a atenção dos estudantes por si só. Mas é muito interessante ver como as unidades de medida se tornam importantes para eles. Afinal, todo mundo quer vencer!”***

PATRÍCIA ALVES

PROFESSORA DE 3º ANO EM ESTÂNCIA (SE)

**+3**



**-5**



nova

escola

Reportagem

WELLINGTON SOARES

Edição

FLAVIA NOGUEIRA

Ilustrações

DUDA OLIVA

Revisão

ALI ONAISSI