

## Exploração do jogo $6 \times 7$ numa turma de 4.º ano de escolaridade

No dia 25 de novembro de 2024, no âmbito das unidades curriculares de Prática Educativa II, Matemática II e Didática da Matemática, em contexto de estágio de PES no 1.º CEB, as professoras estagiárias Ana Maia e Cátia Ferreira, do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico da Escola Superior de Educação utilizaram o jogo  $6 \times 7$  de modo a consolidar a dificuldade evidenciada nas tabuadas.

Objetivo deste jogo é rebentar os balões todos que aparecem no ecrã, para isso os jogadores terão de assinalar dois balões, que multiplicados dão o valor que aparece no ecrã. Os alunos têm 20 segundos para encontrar cada operação.

Inicialmente constatou-se que os alunos se encontravam bastante agitados com a utilização desta estratégia de ensino mais interativa (figura 1). Após este momento inicial, verificou-se uma discrepância nos resultados obtidos pelos grupos.

Um dos principais fatores de causa de dificuldades foi o temporizador. Apesar de os alunos conseguirem identificar possíveis valores a utilizar, o seu raciocínio era muitas vezes mais lento do que o tempo fornecido. Outro fator que complicou a concretização do jogo foi o facto de, ao associarem o resultado apresentado a uma tabuada, não conseguirem ponderar outros possíveis números que originassem o mesmo valor.

**Figura 1**  
*Exploração do jogo  $6 \times 7$*



**Figura 2**  
*1.º par a concluir com sucesso o jogo  $6 \times 6$*



Alguns alunos pediram para ter o auxílio da “roda das tabuadas” (recurso fornecido com os manuais), que, numa fase inicial, recusámos. Porém optámos por permitir, dado que acabariam por entender que, devido à questão do tempo, tal não seria benéfico. Como esperado, foi a conclusão a que os alunos chegaram, jogando apenas pelo conhecimento próprio (figura 2).

Um fator menos positivo foi a constituição dos grupos, pois devido à falta de computadores e *routers*, não nos foi possível ponderar previamente sobre quais os alunos

a agrupar. Apesar das dificuldades, podemos concluir que este recurso é um excelente mediador epistémico por permitir um desenvolvimento cognitivo dos alunos através de diferentes estratégias de ensino, de uma forma interativa e lúdica.