

Utilização do jogo *Multiclic* para o aprofundamento de conhecimentos sobre as tabuadas

No dia 25 de novembro de 2024, numa turma do 4.º ano, 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 *Multiclic* (figura 1) a fim de rever as tabuadas do 1 à do 10.

Inicialmente foi pedido aos alunos que acessem à plataforma *Hypatiamat* e abrissem o jogo 6×7 e, como planificado, seguiram posteriormente para o jogo *Multiclic*, dado que já tinham explorado o primeiro e este apresentava objetivos distintos.

O objetivo deste último é que, à medida que os valores vão aparecendo, ir completando uma tabela de dupla entrada de 10×10 , carregando na(s) célula(s) correspondente(s). O jogo apenas altera o resultado quando todas as possíveis operações são encontradas.

As professoras estagiárias começaram por apresentar no quadro o jogo realizando alguns exemplos em conjunto com a turma.

Figura 2
Alunos a jogar Multiclic



Durante a execução deste jogo (figura 2) os alunos, por diversas vezes, carregavam na célula que se encontra imediatamente ao lado ou abaixo do algarismo que estavam a pensar. Após as professoras estagiárias verificarem o sucedido indicaram, no quadro, que tinham de carregar no quadrado onde os fatores que queriam utilizar se cruzavam. Contudo, mesmo após essa explicação, alguns alunos continuaram a fazer como anteriormente. Outra problemática que se levantou, foi o facto de os alunos apenas selecionarem um dos quadrados, ou seja, apenas indicavam uma das operações possíveis. Questionando por diversas vezes “porque é que não muda de número?”.

Figura 1
Jogo do Multiclic



Apesar dos aspetos mencionados anteriormente consideramos que foi uma estratégia adequada e eficaz, uma vez que os alunos puderam relembrar as tabuadas da multiplicação, enquanto se divertiam. O feedback dos mesmos alunos foi igualmente positivo. Reforçamos o sentido epistémico deste jogo devido à estratégia necessária para o concretizar, fortalecendo o desenvolvimento cognitivo dos alunos.