



SC B – Comunicação

Jogo do Semáforo e Técnicas de Multiplicação

David Filipe Caldeira Martins, Agrupamento de Escolas Silves Sul / Centro de Ciência Viva de Tavira (CCVT)

Nível de escolaridade: 1.º CEB

A aprendizagem da Matemática deve incentivar a curiosidade e desenvolver na criança a capacidade em formular e resolver problemas que contribuam para interagir com o mundo. Os **jogos** são uma ferramenta que permite às crianças aprender a partir dos seus próprios erros / erros dos outros, possibilita o respeito pela diversidade e desenvolve processos psicológicos transversais à aprendizagem como a atenção, a concentração, a perceção, a memória, a resolução de problemas e a procura de estratégias.

Ao encontro do que foi acima referido o “**Jogo do Semáforo**” estimula a precisão de cálculo não numérico e a análise das hipóteses de jogada e pode ser introduzido nos primeiros anos do 1.º ciclo do ensino básico. É fácil de conceber e implementar, permite a interdisciplinaridade na sua execução e a reutilização de diversos materiais.

A capacidade ou não em operar mentalmente pode trazer benefícios ou constrangimentos e limitações para a vida quotidiana. Para desenvolver e estimular esta capacidade devemos proporcionar aos alunos diferentes métodos. Assim, irei apresentar duas **Técnicas de Multiplicação** práticas e rápidas de implementar que permitem a obtenção de múltiplos e de produtos a partir de 2 fatores de modo célere e eficiente.

As atividades podem ser implementadas em contexto de sala de aula e/ou em oficinas de trabalho. Os resultados alcançados com alunos do 1.º e 2.º ciclos nas escolas onde foram desenvolvidas e no CCVT produziram resultados avaliados em Muito Bom.