

## RELATÓRIO IV

Data: 03/05/2016

### Objetivo(s)

Efetuar mentalmente as operações de multiplicações, divisão, adição e subtração.

### Desenvolvimento da práxis pedagógica

#### Cubra doze

Esse jogo tem por objetivos facilitar o desenvolvimento da atenção, da agilidade de raciocínio, da manipulação de quantidades; o cálculo mental envolvendo as quatro operações aritméticas básicas; e o planejamento de ação de estratégias.

O material necessário para o jogo é constituído de um tabuleiro, marcadores de qualquer cor para os dois participantes (12 para cada) e dois dados comuns numerados de 1 a 6.

**Procedimento:** cada participante, em sua jogada, lança os dois dados. Os números sorteados nos dados podem ser utilizados como o jogador desejar, através de operações aritméticas escolhidas e anunciadas por ele no momento da jogada, devendo o mesmo cobrir o valor correspondente ao resultado da operação. Por exemplo, se os números sorteados nos dados forem 3 e 2, o jogador pode cobrir o 5 (fazendo uso da adição:  $5 = 3+2$ ), ou o 1 (usando a subtração:  $1 = 3-2$ ), ou 6 (com o produto dos números:  $6 = 3 \times 2$ ).

Só poderá ser efetuada a divisão entre os dois números sorteados se esta for exata. No caso do exemplo acima, isso não seria possível, pois a divisão de 3 por 2 não é exata(ou seja, o seu resultado não consta no tabuleiro). Ganha o jogo quem cobrir primeiro todos os seus números de 1 a 12.

### Análise das Atividades (produção textual reflexiva)

A atividade gerou interesse nos alunos, foram participativos. Os alunos preferiam primeiramente realizar somas e por último divisões entre os números sorteados.

### Referências

SA, L et al. UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O JOGO “CUBRA 12” A PARTIR DE EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO PIBID/IFES. III EIEMAT - Escola de Inverno de Educação Matemática. Santa Maria. 2012. Disponível em [http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE\\_Sa\\_Lauro.pdf](http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE_Sa_Lauro.pdf).