



## “DOMINÓ DOS MÚLTIPLOS”: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE MÚLTIPLOS E DIVISORES NO 6º ANO

### “DOMINÓ DOS MÚLTIPLOS”: A LUDIC APPROACH TO TEACHING MULTIPLES AND DIVISORS IN 6TH GRADE

Juliana Silveira Marcondes<sup>1</sup>; Kariston Pereira<sup>2</sup>

#### RESUMO

Este estudo traz a avaliação da eficácia do jogo educativo intitulado "Dominó dos Múltiplos" como ferramenta pedagógica no ensino do conceito de divisibilidade de números naturais para alunos do 6º ano. A metodologia englobou o desenvolvimento do jogo com base nas orientações de Way (2011) e sua implementação em uma escola pública estadual, seguida por observações em sala de aula e aplicação da análise textual discursiva, tal qual concebida por Moraes (2003), sobre as respostas dos alunos a uma avaliação escrita posterior. Os resultados revelaram que o jogo Dominó dos Múltiplos motivou os estudantes em sala de aula, contribuindo para um ambiente de aprendizado mais envolvente. Por outro lado, constatou-se que alguns alunos enfrentaram dificuldades na diferenciação entre as ideias de múltiplos e divisores, bem como na compreensão do zero como múltiplo de todos os números naturais. A análise textual discursiva das respostas dos educandos indicou que a maioria deles compreendeu os conceitos abordados, apesar de confusões ocasionais. As percepções dos alunos sobre o jogo foram muito positivas, destacando a diversão proporcionada pela atividade e seu papel no processo de aprendizagem. Ao final, o jogo Dominó dos Múltiplos mostrou-se uma ferramenta eficaz no ensino de múltiplos e divisores, contribuindo para a pesquisa sobre jogos educativos no ensino de matemática e fornecendo diretrizes para futuras investigações e melhorias na abordagem pedagógica adotada.

**Palavras-chave:** Jogo educativo, Múltiplos, Divisores, Ensino de matemática.

#### ABSTRACT

This study evaluates the effectiveness of the educational game "Dominó dos Múltiplos" as a pedagogical tool for teaching the concept of divisibility of natural numbers to 6th grade students. The methodology included the development of the game based on Way's (2011) guidelines and its implementation in a state school, followed by classroom observations and the application of discursive textual analysis, as conceived by Moraes (2003), on the students' responses. The results showed that the game "Dominó dos Múltiplos" motivated the students in the classroom, contributing to a more engaging learning environment. The results revealed that some students had difficulties differentiating between the ideas of multiples and divisors, as well as understanding zero as a multiple of all natural numbers. The discursive textual analysis of the

<sup>1</sup> Mestre em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologia pela Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGECMT/UEDESC). Docente permanente do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Roraima (CAP/UFRR), Boa Vista, Roraima, Brasil. E-mail: [juliana.marcondes@ufrr.br](mailto:juliana.marcondes@ufrr.br)

 ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-7125-648X>.

<sup>2</sup> Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT), Joinville, Santa Catarina, Brasil. E-mail: [kariston.pereira@udesc.br](mailto:kariston.pereira@udesc.br)

 ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-3179-54890>.



students' answers indicated that most of them understood the concepts covered, despite occasional confusion. The students' perceptions of the game were generally very positive, highlighting the fun provided by the activity and its role in the learning process. In the end, the “Dominó dos Múltiplos” game proved to be an effective tool for teaching multiples and divisors, contributing to research on educational games in math teaching and providing guidelines for future research and improvements in the pedagogical approach adopted.

**Keywords:** Educational game, Multiples, Divisors, Mathematics education.

## **Introdução**

O presente artigo traz os resultados da análise da implementação em sala de aula de um jogo educativo adaptado intitulado "Dominó dos Múltiplos". Com isso, este estudo tem como objetivo avaliar a eficácia do referido jogo como ferramenta pedagógica no ensino de múltiplos e divisores, procurando compreender se esse recurso contribui para a aprendizagem dos alunos do 6º ano e, caso se evidencie essa contribuição, de que maneira ela ocorre.

O jogo Dominó dos Múltiplos faz parte de uma série de cinco jogos matemáticos desenvolvidos pelos autores e integra o produto educacional criado pela primeira autora sob a orientação do segundo autor, como parte dos requisitos parciais para conclusão de seu mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Desse modo, este trabalho é um recorte da pesquisa de mestrado desenvolvida pela primeira autora, Marcondes (2023), que investigou a utilização da ludicidade na aprendizagem matemática do 6º ano do ensino fundamental.

Anteriormente, a abordagem de aproximar o ensino da matemática a elementos do cotidiano já havia sido explorada por Santos, Silva e Correia (2021), que utilizaram o jogo de dominó tradicional como ferramenta para familiarizar os estudantes com conceitos matemáticos básicos. Sua abordagem demonstrou que o uso de materiais conhecidos pelos alunos, como o dominó, torna o aprendizado da matemática mais tangível e relevante para eles.

Outros trabalhos de autores importantes nesse campo são o de Smole, Diniz e Milani (2007), que enfatiza a necessidade de tornar o ensino de matemática mais prático e contextualizado, e o de Bonotto, Scheller e Biembengut (2015), que, em meio a uma atividade de formação docente com o uso do tradicional quebra-cabeças tangram, relatou a emergência de ideias de modelagem matemática e a potencialidade de utilização do jogo no ensino.



Contribuindo com essa discussão, Way (2011) propõe duas diretrizes fundamentais para a criação de jogos educacionais. A primeira delas envolve a capacidade de aproveitar as regras de um jogo já existente como ponto de partida para desenvolver um novo jogo matemático. Isso pode ser realizado por meio da adaptação de materiais de jogo, com foco na centralização dos conceitos matemáticos na experiência de jogar. A segunda orientação sugere o uso da ideia de um jogo preexistente como inspiração, permitindo a modificação das regras para criar um novo jogo que seja pedagogicamente mais relevante e enriquecedor para os alunos.

Este estudo, inspirado sobretudo pelas ideias de Santos, Silva e Correia (2021) e pelas orientações de Way (2011), segue essa tendência de utilizar elementos conhecidos pelos alunos para adaptar jogos que possam contribuir com o ensino e a aprendizagem de matemática em sala de aula.

Para o alcance do objetivo apresentado nesta introdução, o artigo está organizado em seis seções. A primeira seção descreve brevemente o jogo Dominó dos Múltiplos, incluindo suas regras e objetivos pedagógicos. A segunda aborda a metodologia do trabalho, apresentando a análise textual discursiva tal qual concebida por Moraes (2003) como o mecanismo de análise de dados empregado neste estudo. As três seções subsequentes trazem a análise e a discussão dos resultados: em um momento inicial, há o registro das observações feitas durante a aplicação do jogo, seguidos pela utilização da metodologia da análise textual discursiva sobre as respostas fornecidas pelos alunos nas avaliações escritas e, por fim, pela apreciação das percepções dos estudantes sobre o jogo. A última seção deste trabalho apresenta as considerações finais dos autores.

### **Breve descrição do jogo Dominó dos Múltiplos**

O Dominó dos Múltiplos, jogo competitivo desenvolvido pelos autores, é voltado à aprendizagem da temática de múltiplos e divisores de um número natural. Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), tal objeto de conhecimento pressupõe o desenvolvimento, entre outras, destas duas habilidades pelos estudantes do 6º ano:

(EF06MA05) Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos “é múltiplo de”, “é divisor de”, “é fator de”, e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade por 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 100 e 1000. (EF06MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvem as ideias de múltiplo e de divisor (BRASIL, 2018, p. 301).



O material do jogo é formado por 28 peças de dominó adaptadas. As peças têm sua face superior dividida em duas: de um lado, é indicado um número, que pode ser um múltiplo de 2, 3, 5, 6 e/ou 10 ou, então, um número primo; do outro lado, aparecem referências seja a múltiplo de 2 (“x2”), a múltiplo de 3 (“x3”) ou então de 5, de 6, de 10 ou, por fim, a número primo. Na Figura 1 estão ilustradas as peças do jogo.

Figura 1 – Peças de Dominó dos múltiplos



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

O Dominó dos Múltiplos foi planejado para ser jogado por dois a quatro participantes, todos contra todos, em uma atividade com duração de no máximo 45 minutos. O objetivo de cada jogador é colocar na mesa as peças que lhe foram distribuídas, seguindo regras de encaixe semelhantes às do dominó tradicional, de acordo com os números disponíveis na peça e em conformidade com as orientações apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1 – Significado do lado não numérico de cada peça

Símbolo	Significado
x2	Indica que a peça adjacente deverá ser um múltiplo de 2.
x3	Indica que a peça adjacente deverá ser um múltiplo de 3.
x5	Indica que a peça adjacente deverá ser um múltiplo de 5.
x6	Indica que a peça adjacente deverá ser um múltiplo de 6.
x10	Indica que a peça adjacente deverá ser um múltiplo de 10.
primo	Indica que a peça adjacente deverá ser um número primo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).



Devido à alta dinamicidade do Dominó dos Múltiplos, é possível que ele seja jogado repetidamente, uma vez que cada partida é totalmente diferente da anterior, tendo em vista a distribuição aleatória das peças e a definição variável de quem inicia a primeira jogada.

## **Metodologia**

Este estudo tem abordagem qualitativa e se caracteriza por ser uma pesquisa de natureza aplicada, conforme conceituação de Zanella (2013). Isso porque o trabalho desenvolvido analisa elementos não quantificáveis e busca oferecer soluções práticas para professores de matemática que lecionam no 6º ano do ensino fundamental. A metodologia adotada incluiu o desenvolvimento do jogo com base nas orientações de Way (2011) e sua posterior aplicação em uma sala de aula de uma escola pública estadual.

A primeira fase do estudo consistiu no desenvolvimento do jogo, que buscou manter regras semelhantes ao jogo tradicional de dominó, enquanto centralizava conceitos matemáticos em sua jogabilidade.

A implementação prática do jogo foi necessária para a análise do potencial pedagógico do material desenvolvido. No dia da implementação, 13 dos 20 alunos de uma turma de 6º ano de uma escola pública de Boa Vista, em Roraima, estavam presentes. A primeira autora, que implementou o jogo, não tinha relação prévia com a turma. Durante essa fase, a coleta de dados ocorreu por meio de observações e anotações da dinâmica da sala de aula durante a atividade lúdica. Isso possibilitou uma compreensão aprofundada das interações dos alunos enquanto se envolviam no jogo.

Além das observações, uma avaliação simplificada, administrada em papel, foi aplicada aos alunos para avaliar seu desempenho em relação aos conteúdos relacionados ao jogo. A avaliação trouxe sete perguntas. As questões pediam a indicação de múltiplos e divisores; exigiam a aplicação de critérios de divisibilidade; e solicitavam a identificação de números primos e justificativas para tal identificação. Essa avaliação incluiu um espaço aberto para que os alunos realizassem comentários sobre a atividade lúdica, enriquecendo o processo de pesquisa com suas percepções e experiências pessoais.

As respostas dos estudantes e os comentários adicionais foram posteriormente submetidos à análise textual discursiva, seguindo a metodologia de análise de dados apresentada por Moraes (2003). Essa abordagem permitiu extrair informações



significativas sobre o impacto do jogo Dominó dos Múltiplos no aprendizado dos alunos e suas percepções durante a atividade. A análise textual discursiva é composta pelas seguintes fases:

1. Desmontagem dos textos: também denominado de processo de unitarização, implica examinar os materiais em seus detalhes, fragmentando-os no sentido de atingir unidades constituintes, enunciados referentes aos fenômenos estudados.
2. Estabelecimento de relações: processo denominado de categorização, implicando construir relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as no sentido de compreender como esses elementos unitários podem ser reunidos na formação de conjuntos mais complexos, as categorias.
3. Captando o novo emergente: a intensa impregnação nos materiais da análise desencadeada pelos dois estágios anteriores possibilita a emergência de uma compreensão renovada do todo. O investimento na comunicação dessa nova compreensão, assim como de sua crítica e validação, constituem o último elemento do ciclo de análise proposto. O metatexto resultante desse processo representa um esforço em explicitar a compreensão que se apresenta como produto de uma nova combinação dos elementos construídos ao longo dos passos anteriores (MORAES, 2003, p. 191).

Em linhas gerais, a análise textual discursiva é uma técnica de análise de dados que examina um agrupamento de textos escritos por diferentes autores, buscando identificar padrões, tendências e significados subjacentes, a fim de compreender de forma mais aprofundada as experiências e perspectivas dos envolvidos. No caso específico deste artigo, a análise textual discursiva possibilita apreender os raciocínios empregados e as dificuldades enfrentadas pelos estudantes na compreensão da temática de múltiplos e divisores.

### **Observações durante a aplicação do jogo**

Durante a realização das atividades lúdicas, os alunos demonstraram um alto nível de engajamento e interesse, resultando em uma dinâmica de jogo sem grandes contratempos. Os 13 alunos dividiram-se em três grupos de quatro pessoas, sendo que, desde o início da aula, um estudante externou a intenção de participar apenas da avaliação escrita.

Entre os três grupos participantes, dois enfrentaram desafios constantes e apresentaram dúvidas, que exigiram a mediação da professora, enquanto o terceiro grupo progrediu sem necessidade de intervenção. Os critérios de divisibilidade tiveram que ser explicados no quadro-negro e foram reiterados algumas vezes durante as intervenções realizadas.



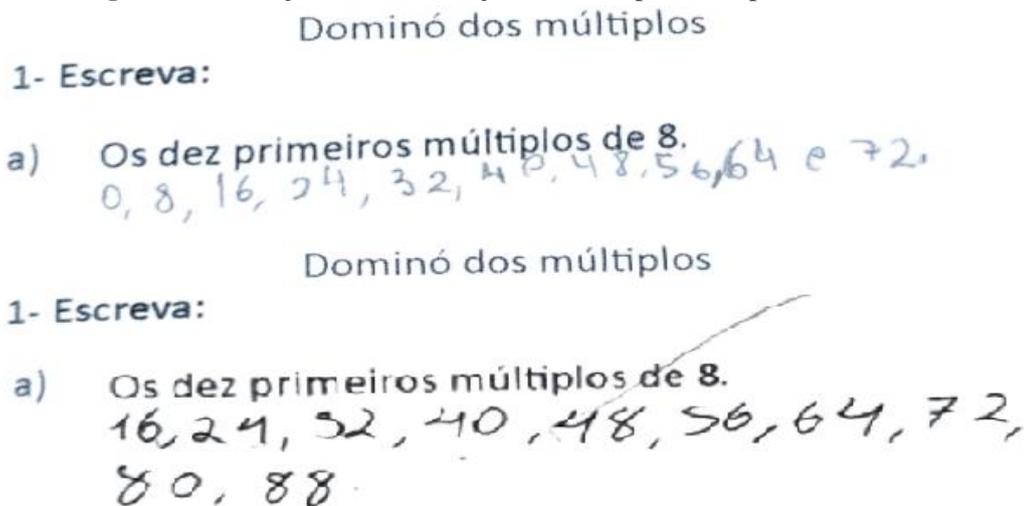
Ao final da atividade, ficou evidente que o jogo contribuiu para a aplicação e consolidação do conhecimento sobre as regras de divisibilidade. Nos últimos momentos das partidas, os alunos dos dois grupos que inicialmente enfrentaram mais dificuldades demonstraram ter menos dúvidas do que no início, e conseguiram avançar de forma mais independente até a conclusão das rodadas.

### Análise textual discursiva da avaliação pós-jogo

A primeira parte da primeira questão apresentada aos estudantes pedia a eles que escrevessem os dez primeiros múltiplos do número 8.

Oito dos treze alunos responderam uma lista de números que são, de fato, múltiplos de 8, mas houve divergências quanto ao começo e ao final dessa enumeração. Três desses estudantes iniciaram a série no 0 e a terminaram no 72; dois a iniciaram no 0 e a terminaram no 80; dois a iniciaram no 8 e a terminaram no 80; e um a iniciou no 16 e a encerrou no 88. A Figura 2 apresenta a resposta escrita de dois estudantes a essa pergunta.

Figura 2 – Variação nas enumerações de múltiplos de 8 por estudantes



Fonte: Resposta da atividade escrita de dois alunos (2023).

Essa multiplicidade de respostas evidencia que a ideia de “primeiro múltiplo” foi entendida de diferentes formas: para alguns, 0 não contaria como múltiplo de 8; para outro, múltiplos seriam números maiores do que aquele a que se refere, de modo que nem 8 poderia ser considerado múltiplo de 8; por fim, a ideia de dez múltiplos de oito pode



levar a crer que “80” seria o último elemento da série, razão pela qual alguns alunos o incluíram mesmo fazendo com que a lista contasse com 11, e não 10, números.

Entre as demais cinco respostas, o estabelecimento de relações própria à análise textual discursiva permite a identificação (categorização) de três grupos diferentes: um aluno (Figura 3) iniciou a série corretamente (“0, 8, 16, 24, 32”), mas, no meio dela, cometeu um erro de cálculo (“... 41”), o qual foi subsequentemente reproduzido no resto da resposta (“...49, 57, 65, 73...”), até que a série foi finalizada com “80”, número que, em um sistema numérico decimal, é claramente múltiplo de 8; outros dois alunos confundiram a ideia de “múltiplo” com a de “divisor”, iniciando a resposta com os números “0, 1, 2, 4...” e completando a série com outros números; por fim, dois estudantes, ambos de origem venezuelana e com conhecimento limitado de português, deram respostas pouco relacionadas à pergunta: “39” em um caso e “3, 2, 1” no outro.

**Figura 3** – Erro de cálculo no estabelecimento da série de múltiplos de 8 por um aluno

**1- Escreva:**

a) Os dez primeiros múltiplos de 8:

**Fonte:** Resposta da atividade escrita de um aluno (2023).

Emerge da análise e da categorização feitas acima que, à exceção dos dois estudantes que ainda estão se adaptando ao Brasil e à língua portuguesa, todos os alunos demonstraram entender a ideia de múltiplos e divisores, ainda que, às vezes, os conceitos fossem confundidos um com o outro e, em outras oportunidades, pudessem surgir dúvidas sobre a aplicação dos dois conceitos ao 0 e ao próprio número analisado.

A segunda parte da primeira questão perguntava pelos múltiplos de 5 que estão entre 9 e 37. Nove dos treze alunos apontaram os números esperados (“10, 15, 20, 25, 30 e 35”), mas, desses, dois também incluíram na resposta o 9 e/ou o 37. Uma dessas respostas pode ser vista na Figura 4. Tal equívoco pode ter origem na intenção de indicar o posicionamento dos múltiplos dentro do intervalo pedido, isto é, deixar claro que os múltiplos da resposta são maiores que o primeiro e menores do que o último elemento do intervalo mencionado no enunciado, tal como se faria no desenho de uma reta numérica.



**Figura 4** – Inclusão dos limites do intervalo na listagem de múltiplos de 5 por um aluno

1- Escreva:

a) Os dez primeiros múltiplos de 8.

{0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80}

b) Os múltiplos de 5 que estão entre 9 e 37

9 10 15 20 25 30 35 37

Fonte: Resposta da atividade escrita de uma aluna (2023).

De resto, outro aluno respondeu com uma lista formada quase exclusivamente por números cujo último algarismo era 5 (“10, 15, 25, 35, 45”), esquecendo-se de que os números com último algarismo igual a zero também são múltiplos de 5; enquanto outro fez a opção contrária, enumerando números com algarismo final 0 (“9, 10, 20, 30”). Nos dois casos, evidencia-se uma insuficiente fixação do critério de divisibilidade relacionado ao número 5. Por fim, os mesmos dois alunos que deram respostas pouco compreensíveis na primeira parte da questão fizeram o mesmo na segunda parte.

A boa compreensão dos alunos em relação à ideia de números que são múltiplos de outros não se verificou tão fortemente no caso da noção de divisores. O item “d” da segunda questão perguntava pelos divisores do número 24 e, além de três respostas difíceis de serem compreendidas, quatro alunos trouxeram como resposta múltiplos de 24 como 48 e 62. Apenas cinco trouxeram algum divisor de 24 além do próprio 24, e somente três deles apontaram ao menos seis divisores distintos. Pode-se intuir que parte do fenômeno se deve à estrutura do jogo Dominó dos Múltiplos, que fazia referência expressa à ideia de múltiplos, mas não tanto à ideia inversa de divisores.

Outra questão merecedora de análise foi o item “c” da segunda questão, que pedia para o aluno apontar o número primo entre 72, 125, 24, 124 e 31 e justificar a resposta. Dentre os treze alunos, três deixaram de responder ou responderam de maneira difícil de ser interpretada, enquanto os outros dez apontaram corretamente o número 31. Dentre esses dez, dois não justificaram a resposta e um respondeu “*porque é inpa* [sic]”, o que mostra uma compreensão parcial dos critérios de divisibilidade, uma vez que, além do 2, de fato nenhum outro número par é primo. Os demais sete alunos reproduziram a definição de número primo, isto é, ser divisível apenas por 1 e pelo próprio número. A Figura 5 ilustra uma dessas respostas.



Figura 5 – Explicação de um aluno sobre a primalidade do número 31

2- Dados os números abaixo, responda:

72	125	24	124	31
----	-----	----	-----	----

a) Quais são divisíveis por 3?

72, 24

b) Qual é divisível por 5?

125

c) Qual é primo? Justifique.

31 NÃO É DIVISÍVEL POR OUTRO NÚMERO ALÉM DE 31, 1.

Fonte: Resposta da atividade escrita de uma aluna (2023).

Como metatexto resultante, observa-se que a avaliação evidenciou que os pontos mais críticos da compreensão dos alunos foram, em primeiro lugar, a diferenciação do conceito de divisor em relação à noção de múltiplo, e, em seguida, a identificação do zero como múltiplo de todos os números naturais, tendo em vista ser o resultado de qualquer número natural multiplicado por zero. Ambos os pontos têm em comum o fato de não serem diretamente abordados pelo jogo Dominó dos Múltiplos, cuja jogabilidade se centra na aplicação dos critérios de divisibilidade e na definição e identificação tanto de números primos quanto de números múltiplos entre si. Nesse contexto, apesar de o jogo não abarcar diretamente todas as habilidades previstas na BNCC para esse objeto de conhecimento, a experiência em sala de aula confirma a sua eficácia na aprendizagem e fixação de parcela considerável do conteúdo desse tema.

### Percepções dos estudantes

O questionário fornecido aos alunos após a implementação do jogo incluiu, ao final, a seguinte pergunta: "Qual foi a sua opinião sobre o jogo que jogou hoje?".

Dois alunos não forneceram respostas, enquanto um deles explicou que não participou do jogo devido a não se sentir bem naquele dia. Dos dez estudantes restantes,



todas as respostas foram positivas. Além dos elogios ao jogo, muitos deles destacaram o aprendizado que obtiveram durante as partidas e mencionaram o nível de desafio que encontraram na atividade. Abaixo, apresentamos essas respostas exatamente como foram escritas pelos alunos:

- 1) *Foi muito legal apesar de eu perde mas foi legal gostei muito da professora.*
- 2) *Muito divertido e me ajudou a aprender mais*
- 3) *Achei super legal, e consegui aprender mais sobre múltiplos, espero que tenha novamente.*
- 4) *Muito bom mais bem desafiador e complexo.*
- 5) *Difícil mais eu aprendi muito.*
- 6) *Ótimo e um pouco pensativo, mais incrível.*
- 7) *Um pouco difícil. Foi legal e divertido.*
- 8) *Legau.*
- 9) *Legal aprendi mais.*
- 10) *Legal só mas nada ponto final.* (respostas encontradas na atividade escrita dos alunos, 2023).

Assim, as visões dos alunos corroboram as observações realizadas em sala de aula. Evidencia-se que o jogo proporcionou entretenimento aos alunos e desempenhou um papel na facilitação da aprendizagem e na consolidação de conceitos essenciais do conteúdo. No entanto, alguns estudantes enfrentaram desafios significativos durante o jogo, os quais, para serem superados, demandaram a intervenção e a assistência de maneira contínua da professora durante a atividade.

### **Considerações finais**

Este artigo atingiu seu objetivo ao demonstrar que o jogo Dominó dos Múltiplos é um recurso didático eficaz para promover a compreensão e a aplicação do conceito de divisibilidade de números naturais entre alunos do 6º ano. Tal conclusão foi alcançada por meio de observações da implementação do jogo em sala de aula e do emprego da análise textual discursiva sobre a avaliação escrita realizada pelos alunos posteriormente.

Durante a implementação prática do jogo, os alunos demonstraram alto nível de engajamento e interesse, o que contribuiu para uma dinâmica de aprendizado mais envolvente. Muitos deles enfrentaram desafios iniciais, mas, ao longo das partidas, com a crescente autonomia dos estudantes no desenrolar das rodadas, ficou evidente que o jogo ajudou a consolidar o conhecimento sobre as regras de divisibilidade, indicando que se trata de uma ferramenta valiosa no contexto educacional.



A análise textual discursiva das respostas dos alunos à avaliação pós-jogo revelou que, embora alguns conceitos tenham sido confundidos, a maioria dos alunos compreendeu a ideia de múltiplos e divisores. No entanto, a diferenciação entre divisores e múltiplos, bem como a identificação do zero como múltiplo de todos os números naturais, foram pontos que exigiram atenção adicional. Isso destaca a importância de abordar esses conceitos de forma mais direta no processo de ensino e aprendizagem.

As percepções dos estudantes sobre o jogo foram amplamente positivas, com muitos deles mencionando que o jogo foi divertido e contribuiu para o seu aprendizado. Eles reconheceram o alto nível de desafio, mas isso se mostrou uma característica bem-vinda, já que as respostas dos alunos indicam que o jogo de fato os incentivou a aprender mais sobre a temática apresentada.

Dessa maneira, este estudo contribui para a crescente pesquisa sobre o uso de jogos educativos no ensino de matemática e fornece uma base sólida para futuras pesquisas nessa área. A estratégia de adaptar jogos tradicionais para fins pedagógicos, como sugerido por Way (2011), demonstrou ser promissora e merece mais investigação. No futuro, seria interessante explorar estratégias adicionais para aprimorar o jogo Dominó dos Múltiplos e expandir seu uso em outros contextos educacionais.

Em última análise, a pesquisa aqui apresentada destaca a importância de abordagens lúdicas no ensino de matemática e oferece *insights* para educadores e pesquisadores envolvidos na melhoria do processo de ensino e aprendizagem do tema de múltiplos e divisores.

## Referências

BONOTTO, D. L.; SCHELLER, M.; BIEMBENGUT, M. S. Professores de Matemática em Ação: Ideias de Modelagem Matemática a partir do Tangram. **Educação Matemática em Revista**, v. 46, p. 82-91, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

MARCONDES, J. S. **Jogos matemáticos como recurso didático: trabalhando a temática de números com alunos do 6º ano**. 2023. 116 f. (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) – Centro de Ciências Tecnológicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2023.

MORAES, R. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciência & Educação**, v.9, n. 2, p.191-211, out. 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/SJKF5m97DHykhL5pM5tXzdj/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 16 abr. 2023.



SANTOS, T. E. dos; SILVA, E. F. S.; CORREIA, N. D. da S. Dominó: A matemática e a estratégia. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, [S. l.], v. 8, n. 23, p. 358–372, 2021. DOI: 10.30938/bocehm.v8i23.5007. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/5007>. Acesso em: 14 out. 2023.

SMOLE, Katia Stocoo; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. **Cadernos do Mathema: Jogos de Matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

WAY, J. Learning Mathematics Through Games: 3. Creating Your Own Games. **NRICH**, 2011. Disponível em: <<https://nrich.maths.org/2493>>. Acesso em: 10 mar. 2023.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Técnicas de pesquisa**. Adaptação: Eleonora Milano Falcão Vieira, Marialice de Moraes. Florianópolis: Departamento de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina, 2013.

*Recebido em:* 15 / 10 / 2023  
*Aprovado em:* 28 / 04 / 2024