

Vitor Amadeu Souza

vitor@cerne-tec.com.br

Jogos Matemáticos

Sumário

1. Introdução	3
2. Torre de Hanói.....	3
3. Dominó.....	5
4. Baralho....	6
5. Bingo.....	7
6. Poliminó	7
7. Soma 10	8
8. Tabuleiro dos Números.....	8
9. Triminó do 10.....	9
10. Kalah.....	9
11. Jogo da Velha.....	10
12. Math Games.....	10
13. PathWays.....	11
14. Math Mountain.....	11
15. Plus! Plus!.....	12
16. Referências.....	12

1. Introdução

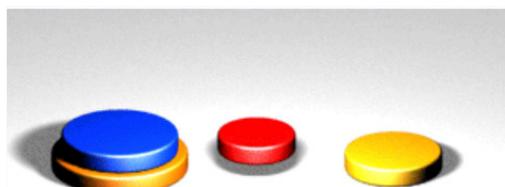
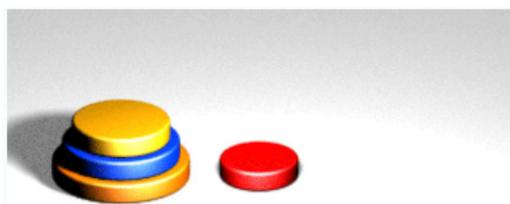
Neste trabalho irei apresentar diversos jogos matemáticos que visam a facilitar o uso desta matéria no dia-a-dia do estudante. Tais jogos já são corriqueiros hoje, porém algum deles datam de muito tempo, passando de geração em geração a necessidade de entender e se aperfeiçoar no campo matemático.

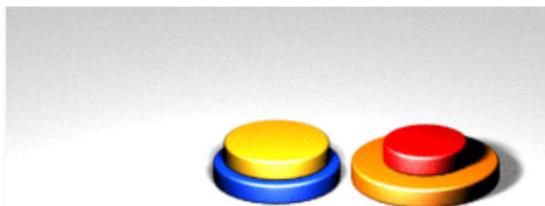
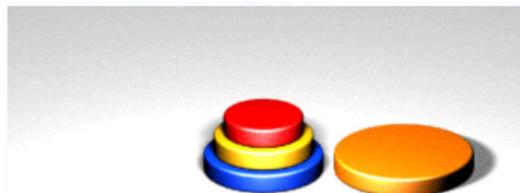
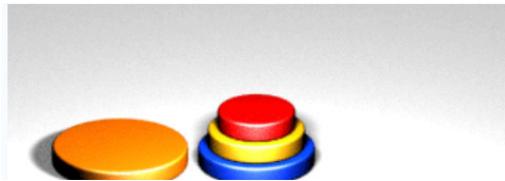
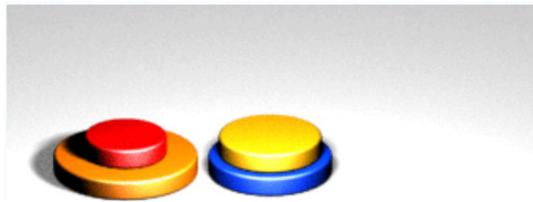
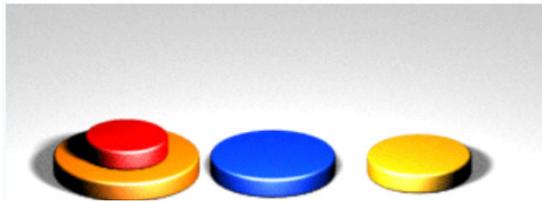
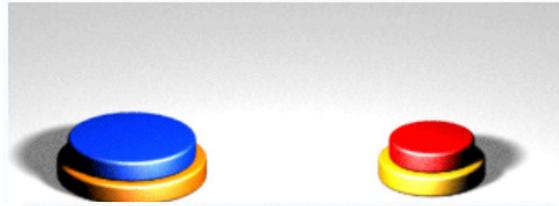
2. Torre de Hanói

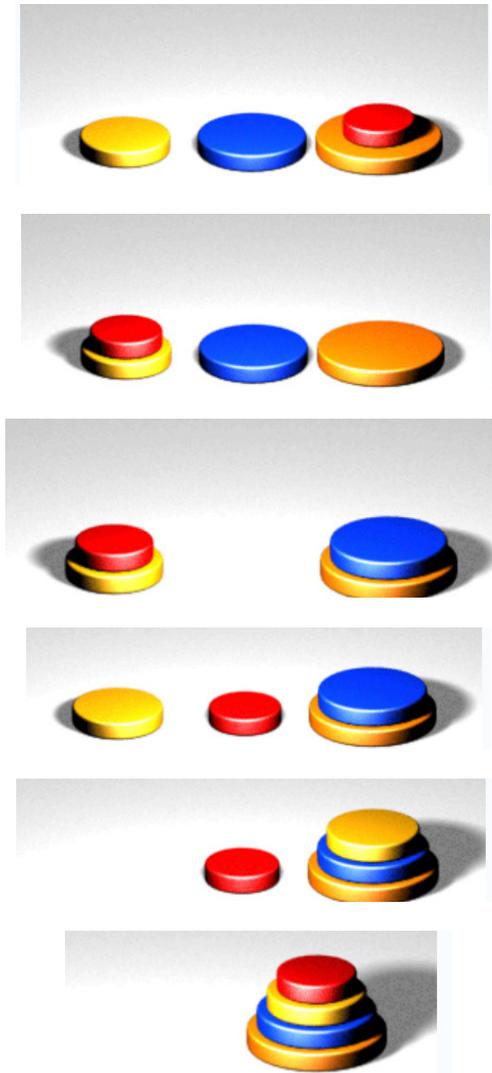
Este jogo consiste de um quebra-cabeça em uma base de 3 pinos onde o jogador deve encontrar métodos de forma a base da maior para a menor sem que em nenhum possa colocar uma base maior em cima de uma menor. Veja abaixo uma figura da torre de Hanói:



Veja abaixo os passos para resolução de um problema de torre de Hanói:







3.Dominó

Este jogo criado na China antes de cristo pode ser um grande aliado ao Professor para que os alunos aprendam a usar as unidades básicas de 0 a 6 e associar as mesmas de forma correta. Ajuda no pensamento cognitivo e lógico do aluno.

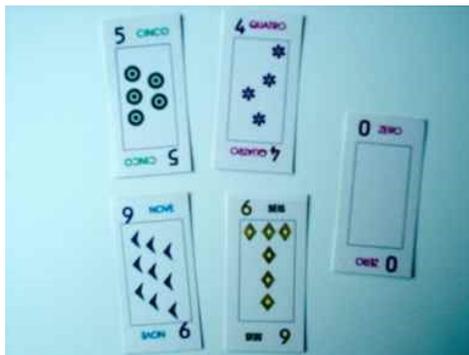


4. Baralho

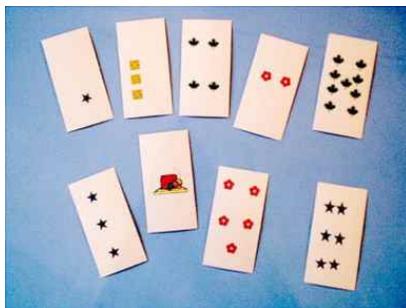
Podemos usar este método para mostrar aos alunos de forma rápida a somar e subtrair números. Podemos assim trabalhar com o Baralho das Operações que visa fixar o assunto das quatro operações aritméticas. Abaixo podemos visualizar este tipo de baralho:



Temos também o baralho matemático, que visa a fixar no aluno os numerais de 0 a 9. Abaixo uma foto deste tipo de baralho:

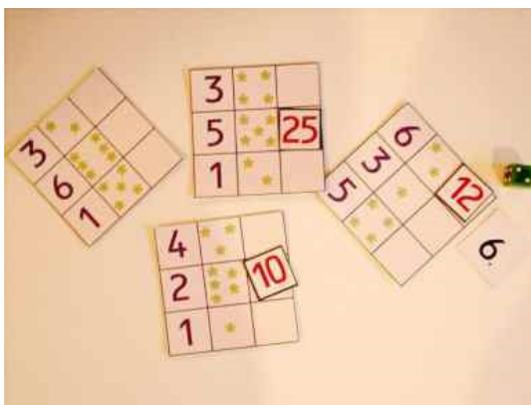


Temos também o baralho das quantidades, que apresenta aos alunos que a quantidade não altera quando alteramos por exemplo sua posição. Vejamos uma demonstração deste tipo de baralho:



5. Bingo

Outro jogo muito interessante para trabalharmos na aula de matemática é o Bingo. Joga-se neste caso um dado e dependendo do valor que o mesmo informar, o estudante deverá por exemplo multiplicar com o valor que ele tiver na tabela. Caso o ele tenha o valor encontrado, ele pode ir preenchendo a sua cartela e o que por exemplo terminar primeiramente, saberá se ganhou a competição . Abaixo uma foto deste tipo de jogo:



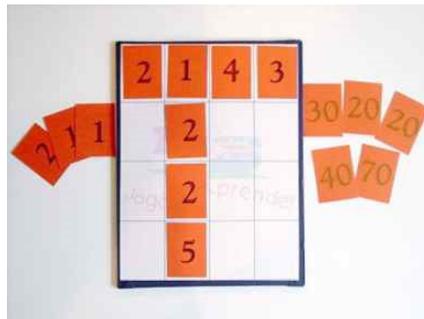
6. Poliminó

Este jogo permite ao aluno associar o resultado da operação ao valor da resposta de outro poliminó. No final teremos um interessante mosaico construído. Vejamos abaixo um exemplo do poliminó:



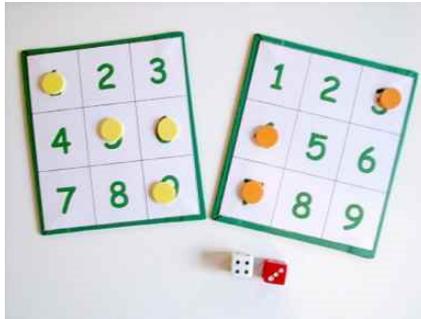
7. Soma 10

Este jogo permite com que o aluno aplique os conhecimentos relacionados a soma aritmética. Para isso, colocamos em um tabuleiro o valor das unidades e devemos realizar nas três linhas seguintes o valor no qual somado dará o valor total colocado inicialmente na primeira linha. Verifique abaixo um exemplo:



8. Tabuleiro dos Números

Este tabuleiro deve ser usado em conjunto com dois dados. O tabuleiro em si fica disposto em 3 linhas e 3 colunas de 1 a 9 e conforme houver a soma dos valores dos dois dados, deveremos marcar qual o valor encontrado no tabuleiro. Abaixo um exemplo do tabuleiro dos números:



9. Triminó do 10

A idéia consiste em montarmos os triângulos de forma que a soma dos mesmos sempre dê em 10. A idéia é neste caso formar uma dezena, onde todas as cores irão combinar e a soma sempre será 10. Veja abaixo um exemplo do triminó do 10:



10. Kalah

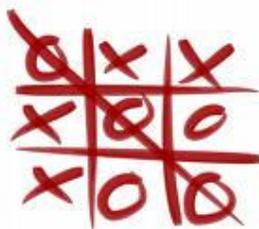
Este jogo permite com que o aluno treine a estratégia do seu jogo e use conhecimentos relacionais como maior, menor, igual, diferente no decorrer do jogo. Abaixo apresento o jogo Kalah:



A regra do jogo consiste em que no final o jogador que possuir o maior número de Kalah (espaço circular) seja o vencedor. Caso os dois jogadores tenham a mesma quantidade, o empate será declarado.

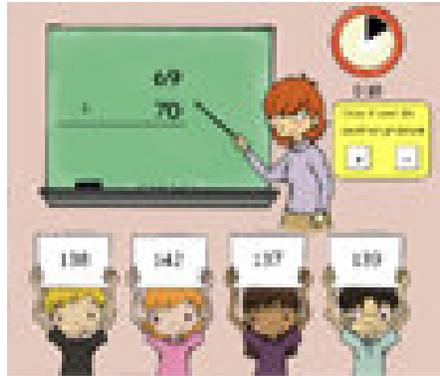
11. Jogo da Velha

Este antigo jogo pode ser usado pelos alunos para que eles aprendam a entender as diferenças entre linhas, colunas e diagonais. Também é uma importante informação em que no futuro poderá ser usado por exemplo quando for estudada na matéria de matriz.



12. Math Game – Jogos Eletrônicos

Este jogo já faz o emprego eletrônico, em que um computador deve ser usado. Ele funciona da seguinte maneira: É apresentado por exemplo em forma aleatória dois operandos com alguma operação aritmética, que pode ser soma, subtração, divisão e multiplicação. Em seguida, aparecem quatro estudantes em que apenas 1 está com a informação correta. Se o estudante escolher a informação correta, o software informa e continua com outras aplicações. Interessante para o entendimento e prática das quatro operações aritméticas básicas. Abaixo uma tela demonstrativa do programa:



13. PathWays – Jogos Eletrônicos

Este jogo apresenta uma seqüência matemática em que o aluno deve seguir para que vença a partida do jogo. Este software é interessante para estudo no ensino médio de PA, por exemplo, e seqüência.



14. Math Mountain – Jogos Eletrônicos

A idéia deste jogo consiste em subir uma montanha onde para isso é feito em cada passo uma pergunta para o estudante que conforme ele responde pode ir subindo um degrau de cada vez.



15. Plus!Plus! – Jogos Eletrônicos

Neste jogo é apresentado um valor numérico na parte direita do software em que o estudante deve ir somando os apresentados na parte esquerda para que assim chegue a soma proposta no software. Ideal para o estudo da soma matemática.



16.Referências

www.jogareaprender.com.br

pt.wikipedia.br