Difundindo Ciências e Tecnologia na Região da Campanha Caçapava do Sul

Jogos Matemáticos: Operações com Números Inteiros

unipampa
Universidade Federal do Pampa

Pibid
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

Feira de Ciências
Em busca de Jovens Talentos

O objetivo desta oficina é auxiliar os alunos na realização de operações com números inteiros, positivos e negativos, através da realização de quatro jogos matemáticos, de maneira que o Ensino de Matemática não se torne uma prática cansativa.

Baralho Matemático

- 20 cartas;
- 4 jogadores;
- 5 rodadas.

Regras

- O jogo consiste em 20 cartas numeradas de -10 a 10;
- Neste jogo são distribuídas quatro cartas a cada jogador;
- O restante das cartas é reservado em um monte;
- Assim, o primeiro jogador compra uma das cartas do monte, descartando uma das suas cartas. O próximo jogador utiliza a carta descartada ou compra outra carta, assim sucessivamente;
- O jogo segue até que um jogador obtenha no somatório de suas cartas o valor zero.

A trilha dos números

- Trilha;
- 2 dados;
- 4 peões;
- 4 jogadores;
- Lápis e papel para fazer os cálculos;
- 1 rodada.

Regras

- O jogo consiste em uma trilha com valores crescentes de números negativos, zero e valores positivos, semelhante a uma reta numérica;
- Todos os jogadores iniciam o jogo no zero;
- O jogador possui dois dados, um com valores positivos, outro com valores negativos;
- O participante lança os dois dados e soma os valores obtidos;
- O resultado da soma é a quantidade de casa que o jogador andará, ou para o lado positivo ou para o negativo;
- Vence o jogador que cruzar a linha de chegada, primeiro.

A bandeja dos feijões

- Bandeja c/ feijões;
- 4 jogadores;
- Lápis e papel para fazer os cálculos;
- 3 rodadas.

Regras

- O jogador lança um punhado (20 unidades) de feijões em uma bandeja identificada com as principais operações (adição, subtração, multiplicação e divisão;
- Assim, obtém-se uma expressão numérica de acordo com a quantidade de elementos que repousa sobre cada operação;
- O aluno deve resolver essas operações;
- Vence o jogador que obtiver o valor mais alto, no final.

A trilha das expressões

- Trilha;
- 5 dados;
- 4 peões;
- 4 jogadores;

Lápis e papel para fazer os cálculos;

- 1 rodada.

Regras

- O jogo consiste em uma trilha numérica, com valores negativos, zero e valores positivos, todos começam no valor zero;
- O jogador dispões de 5 dados: dois com números positivos, dois com números negativos e outro com as operações;
- Para começar ele escolhe um dado numérico e joga, em seguida joga o dado das operações, após joga outro numérico e logo o das operações, assim com os demais dados;
- Deste modo, ele obterá uma expressão numérica, que deverá resolver;
- O valor obtido será igual ao número de casas que o jogador deverá andar.
- Vence o jogador que cruzar a linha de chegada, primeiro.

Observação

Os quatro jogos serão trocados entre os grupos, após as rodadas estipuladas. Todos os participantes irão jogar todos os jogos.

Referências

- LARA, M. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série. 1 ed.São Paulo: Ed. Rêspel, 2003.**
- LELLIS, M. C.; JAKUBOVIC, J.; IMENES, L. M. P. **Números negativos. São Paulo: Atual, 1992.**
- Bandeja dos Feijões, Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=O3bUHb9qxVI . Acesso em 13 jun. 2012.