



No alvo*

No alvo é um jogo simples e versátil, pelas muitas variações a que se presta.

Na versão que aqui é apresentada optou-se por envolver duas operações, a adição e a multiplicação, e os números inteiros relativos. Procurou-se assim contribuir para atenuar a confusão que muitos alunos frequentemente fazem, relativamente à forma de efectuar estas duas operações. O jogo não é, no entanto, completamente regido pelo acaso e pelo cálculo, uma vez que permite a adopção de diferentes estratégias.

Número de jogadores: 2 a 6.

Material necessário:

“folha alvo”, fita adesiva, duas moedas de 5\$00, folha de registo de pontuações.

6	8	-6
2	-9	-1
4	7	-5
5	-8	-2
3	-7	-3

“folha alvo”

Modo de jogar:

Na sua vez, cada jogador coloca uma das moedas na extremidade da mesa, batendo-lhe em seguida com um dedo, por forma a fazê-la deslizar em direcção ao alvo. Em seguida, repete o processo com a segunda moeda.

As casas onde ficaram as moedas correspondem aos números com que terá de jogar. Se alguma das moedas tiver ficado fora do alvo, deverá ser lhe atribuído o valor zero. Se tiver ficado sobre duas ou mais casas, deverá ser considerado o valor da casa onde se encontra a maior parte da moeda. Se esta distinção não for possível, a moeda deverá ser lançada de novo.

O jogador terá agora de decidir se quer multiplicar ou somar os seus números. O resultado dessa operação será a sua pontuação nesta jogada. No entanto, uma vez escolhida a operação, se esta não for efectuada correctamente, a pontuação a considerar nesta jogada serão zero pontos.

Para concluir a jogada, falta apenas adicionar os pontos agora obtidos aos adquiridos em jogadas anteriores – determinando assim a sua pontuação actual.

O vencedor será o jogador que alcançar a maior pontuação ao fim de um número pré-determinado de jogadas ou ao fim de um determinado

Pontuação

Jogador A		Jogador B	
Nesta jogada	Total	Nesta jogada	Total

período de tempo. É ainda possível consagrar vencedor o primeiro jogador a alcançar um valor previamente acordado.

Variações:

Este jogo presta-se obviamente a muitas variações, podendo ser considerados outros números, outras operações (em quantidade e tipo) e até outros alvos (de diferentes formas, colocados a outras distâncias, etc.).

Pode ainda ser permitido o aluguer de uma calculadora, nos casos em que os jogadores evidenciem dificuldades em efectuar as operações. Nestes casos deverão ser pagos 10 pontos (provenientes da pontuação total do jogador) por cada operação efectuada.

*Adaptado de *Mega-Fun math games*. Dr. Michael Schiro (1995). Nova York: Scholastic.

Helena Rocha
Esc. Sec. Patrício Prazeres

Resolução de problemas e pensamento crítico (continuação da página anterior)

Tenreiro-Vieira, C. (2000). *O pensamento crítico na educação científica*. Lisboa: Instituto Piaget - Divisão Editorial.

Tenreiro-Vieira, C., e Vieira, R. M. (1997). “Resolução de Problemas e Pensamento Crítico no Ensino da Matemática: Uma Visão Integrada”. Comunicação apresentada nas 2^{as} Jornadas de Ensino da Matemática,

Macedo de Cavaleiros, Instituto Piaget.

Tenreiro-Vieira, C., e Vieira, R. M. (no prelo). *Promover o pensamento crítico dos alunos: Propostas concretas para a sala de aula*. Porto: Porto Editora.

Vale, I. (1995). “A problemática da resolução de problemas na sala de aula”. In A Pinheiro, AP. Canavarro,

L. Leal e P. Abrantes (Orgs.), *Actas do ProfMat 95*. Évora: APM.

Vieira, R. M. (1995). *O desenvolvimento de courseware promotor de capacidades de pensamento crítico*. Tese de mestrado não publicada, Universidade de Lisboa: Faculdade de Ciências.