



BINGO PITAGÓRICO

Manual de Instruções

Autores:

Maria Clara Rosa Pereira (ID)
Izadora Matilde de Oliveira (ID)
Elisângela Bastos de Mélo Espíndola (Coordenadora de área)
Joseleide da Silva Damascena (Supervisora)

Projeto gráfico:

Julia Menezes Wanderley Neves

Apresentação

O Bingo Pitagórico, trata-se de um jogo desenvolvido no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), na Licenciatura em Matemática da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Esse jogo possibilita a exploração da conversão e do tratamento de registros semióticos¹ acerca da tarefa “calcular a medida de um dos lados do triângulo retângulo usando o teorema de Pitágoras”.

Material

- 42 cartelas, cada uma com 8 triângulos retângulos e um coringa.
- 1 gabarito para conferimento dos triângulos com as respectivas medidas dos seus lados (catetos e/ou hipotenusa) - número da cartela indicado no gabarito corresponde à resposta esperada.
- Peças para sorteio baseadas no gabarito.
- Papel e lápis.
- Tabelas de pontuação para os alunos.

Organização da classe

- Os alunos podem ser organizados individualmente ou em duplas.

¹ No sentido atribuído pela Teoria dos Registros de Representação Semiótica de Raymond Duval.

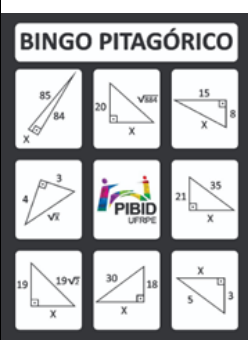
Modos de exploração do jogo

Registro geométrico → algébrico.

1. Cada aluno deve realizar o cálculo da medida de um dos lados dos oito triângulos retângulos contidos em sua cartela, em um dado tempo. No momento do sorteio são chamados números que podem ser marcados na cartela, caso esse corresponda à medida obtida nos referidos cálculos. Inicia-se o sorteio. Quando um dos participantes completar uma linha ou uma coluna deverá dizer BINGO.

Registro em linguagem natural → geométrico → algébrico.

Cada aluno deverá ficar atento ao sorteio com a indicação de duas das medidas dos lados dos triângulos. Ex.: Triângulo com hipotenusa medindo 35 e cateto medindo 21. Cada aluno procura identificar em sua cartela se tem o triângulo chamado. Inicia-se o sorteio. Quando alguém completar uma linha ou uma coluna deverá dizer BINGO. Após este momento ocorrerá o cálculo da medida de um dos lados dos triângulos retângulos, marcados nas cartelas, por cada aluno. Os alunos somam os valores encontrados para “x”. Ganha o jogo aquele que obter a maior pontuação e não aquele que anunciou BINGO.

	Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1ndEN97DhLS-F-0ELptWyadTVqhb7_Ci6?usp=sharing
--	---