



Jogo

DESAFIO IGUAÇU

Aventura com os Números Reais

por Nancy Daniela

SUMÁRIO

4 Capítulo 1 - Objetivo

6 Capítulo 2 - Componentes

8 Capítulo 3 - Regras do jogo

11 Capítulo 4 - Jogabilidade

13 Capítulo 5 - Finalização



Jogo

DESAFIO IGUAÇU

Aventura com os Números Reais

Sobre o Jogo

O jogo de tabuleiro "Desafio Iguaçu" foi desenvolvido pela acadêmica Nancy Daniela Vazquez Fernandez, sob orientação da Prof. Luciana Del Castanhel Peron da Silva, como parte dos requisitos para a conclusão do curso de Licenciatura em Matemática na Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. Com objetivos pedagógicos, o jogo se apresenta como um recurso valioso para professores de matemática, permitindo que os estudantes adquiram conhecimento sobre Números Reais de forma divertida e interativa. É fundamental que o professor acompanhe todas as partidas para avaliar o desempenho dos alunos e identificar dificuldades, possibilitando revisões ou aprofundamento do conteúdo.

Capítulo 1



objetivo

objetivo e importância

- **Objetivo:** O objetivo do jogo é percorrer todo o tabuleiro, sendo o vencedor aquele que chega primeiro ao final ou, em caso de restrição de tempo, o jogador que estiver mais próximo do final. Este jogo foi desenvolvido para ser uma ferramenta educativa que promove o aprendizado de forma lúdica e interativa.
- **Importância do Jogo Educativo:** Jogos educativos como "Desafio Iguaçu" são essenciais para engajar os alunos, estimulando o raciocínio crítico e a colaboração entre os participantes. Eles ajudam a tornar o aprendizado mais significativo e divertido.

“Desafio Iguaçu: Aprenda, explore e conquiste o conhecimento enquanto desvenda as belezas da cidade!”

A close-up photograph of a hand placing a light-colored wooden block onto a stack of similar blocks. The stack is built on a wooden surface and consists of three rows: the bottom row has three blocks, the middle row has two blocks, and the top row has one block. The hand is positioned above the stack, with the thumb and index finger holding the block. The background is softly blurred, showing a window with natural light.

Componentes

Capítulo 2

Componentes:

- **Tabuleiro:**

Um desenho colorido que representa o percurso do jogo, com casas que apresentam diferentes desafios e perguntas.

- **Cartas de Perguntas:**

Contêm perguntas sobre cultura local e matemática, organizadas em categorias para diversificar a experiência de jogo.

- **Brinquedos de Papel:**

Pecas de papel que representam os jogadores, simples de montar e personalizar, permitindo que cada jogador tenha uma representação única.

- **Dados:**

O jogo utiliza dois dados:

- **Dado de Movimentação:**

Um dado padrão que permite aos jogadores avançar de 1 a 3 casas no tabuleiro.

- **Dado da Aventura:**

Um dado especial que deve ser lançado ao cair em uma casa de pergunta, determinando ações que os jogadores devem cumprir antes de responder à pergunta.

Capítulo 3

Regras do Jogo

“Regras do Jogo - Preparação

1. **Impressão dos Componentes:** Imprima todos os componentes do jogo em folhas A4, utilizando papel de boa qualidade, como papel Offset, para garantir durabilidade e resistência.
2. **Montagem:** Monte o tabuleiro, seguindo as instruções de montagem, garantindo que todas as partes estejam bem inseridas. Corte e dobre as peças dos Paper Toys, que representarão os jogadores, de acordo com as instruções fornecidas.
3. **Distribuição das Cartas:** Colete as cartas de perguntas e distribua um montante de cartas para cada jogador, de acordo com o cor de seu Paper Toy. Cada jogador deve receber um conjunto de cartas que corresponda à sua cor.
4. **Configuração do Jogo:** Coloque o tabuleiro em uma superfície plana e acessível a todos os jogadores. Defina a ordem do jogo, que pode ser feita por sorteio ou acordo entre os participantes.

Capítulo 4

jogabilidade



Jogabilidade

1. Turnos:

Os jogadores se revezam para lançar o dado de movimento. O jogador que obteve o maior número no dado começa o jogo, seguido pelos demais no sentido horário.

2. Movimentação:

Após lançar o dado, o jogador avança o número de casas correspondente ao resultado. O tabuleiro pode conter casas especiais que oferecem desafios ou benefícios.

3. Casas de Pergunta:

Ao parar em uma casa de pergunta, o jogador deve lançar o dado da Aventura e cumprir uma ação determinada antes de responder à pergunta. Se a resposta estiver correta, o jogador pode avançar mais uma casa ou receber um bônus, como um novo lançamento de dado. Se a resposta estiver errada, o jogador permanecerá na mesma casa.

Jogabilidade

4. **Casas Especiais:** O tabuleiro pode incluir casas especiais, como:

- Casa de Avanço : Permite que o jogador avance mais casas.
- Casa de Retrocesso : Faz o jogador voltar algumas casas.
- Casa de Desafio : O jogador desafia um oponente a responder junto com ele a uma pergunta do montante da carta desafio.

5. **Interação entre jogadores:** Os jogadores podem interagir durante o jogo, discutindo as perguntas e ajudando uns aos outros, promovendo um ambiente colaborativo.



Finalização



Finalização

Condições de Vitória:

O jogo termina quando um jogador alcança a última casa do tabuleiro, sendo declarado o vencedor. Se o tempo for limitado, o jogo pode ser encerrado após um número pré-determinado de rodadas, e o jogador que estiver mais próximo do final é considerado o vencedor.

Disponibilidade

O jogo "Desafio Iguaçu" será disponibilizado no Google Drive, permitindo que os interessados tenham acesso fácil aos componentes e regras, facilitando a impressão e montagem do jogo, a partir do endereço do drive jogo <https://drive.google.com/drive/folders/11eWl78PcIsaYvWTKV92ZlEAgbsUL002S?usp=sharing>



Jogo

DESAFIO IGUAÇU

Aventura com os Números Reais