



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!"

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:**

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

- Brinquedos de Papel:**

Peças 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

el
que
no
quiero
que
quiero



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