

NOME DO JOGO: Num/Libras

AUTORES: Lucas Gustavo, Everton Cleiton

ANO ESCOLAR: 3º ano do Ensino Fundamental

UNIDADE TEMÁTICA: Álgebra

OBJETO DE CONHECIMENTO: Identificação e descrição de regularidades em sequências numéricas recursivas

HABILIDADE: (EF03MA10) Identificar regularidades em sequências ordenadas de números naturais, resultantes da realização de adições ou subtrações sucessivas, por um mesmo número, descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes.

ORIGEM DO JOGO:

O jogo Num/Libras foi criado como uma variação estratégica do tradicional Jogo da Velha combinando conceitos matemáticos e a Libras. A origem do jogo da velha tem raízes em civilizações antigas, como o Egito, mas popularizada na Inglaterra no século XIX (Silva, 2020). O Num/Libras surgiu quando os autores desse jogo decidiram incorporar números de 0 a 9 no tabuleiro, adicionando novas regras e estratégias para torná-lo desafiador.

MATERIAL PARA CONFEÇÃO: Papelão, folha ofício ou E.V.A

OBJETIVO DO JOGO: Formar uma sequência numérica crescente ou decrescente com três números diferentes, dispostos em linha, coluna ou diagonal por meio da utilização da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

REGRAS GERAIS:

Regras:

- 1- Para vencer é necessário fazer uma sequência numérica crescente ou decrescente de três números que variam de 0 a 9.
- 2- O jogador vence ao fazer uma sequência crescente ou decrescente de três números em uma linha, coluna ou diagonal, desde que forme a sequência e ele tenha colocado o último número.
- 3- Ambos os jogadores podem escolher os mesmos números durante a partida.
- 4- Cada número só é possível ser utilizado uma única vez.

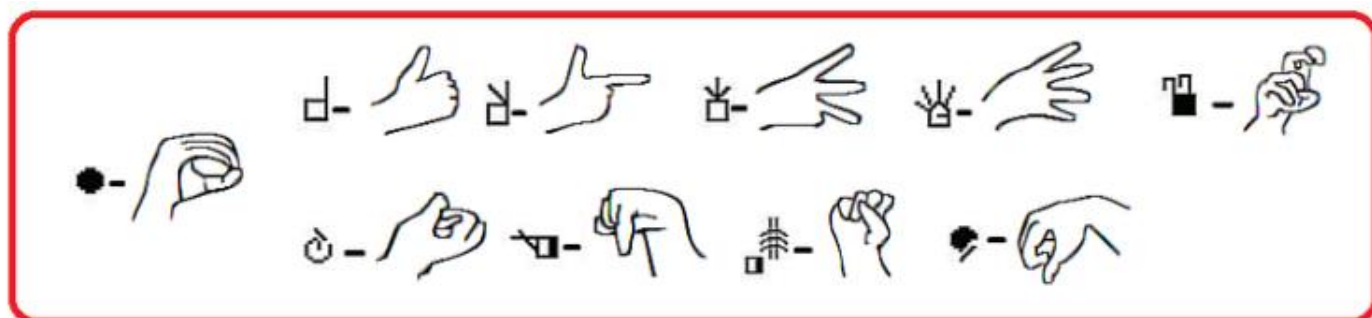
5- A partida tem um tempo de 1:30s para ser concluída, se acabar o tempo será considerado empate.

6- Caso dê empate, o tempo continuará e os jogadores continuarão jogando alternando as peças em linhas e colunas até que um jogador vença ou o tempo acabe.

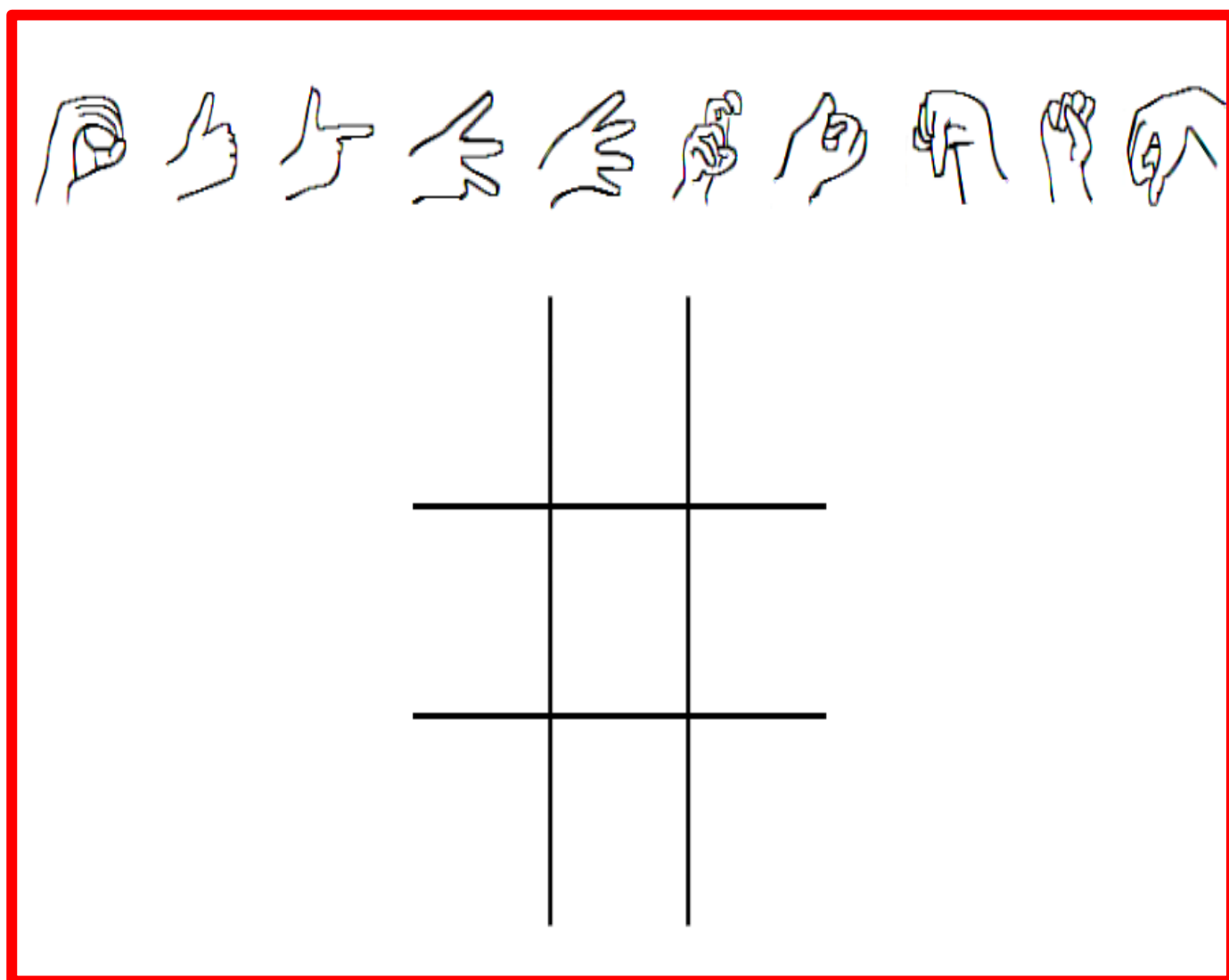
Regra opcional- Para jogar em sala de aula os alunos devem falar a posição de onde querem que fique o número, sendo necessário o jogador indicar a coluna (A, B, C) e a linha (1, 2, 3) em Libras.

MATERIAL PARA CONDECCÃO DO JOGO

Números para recortar

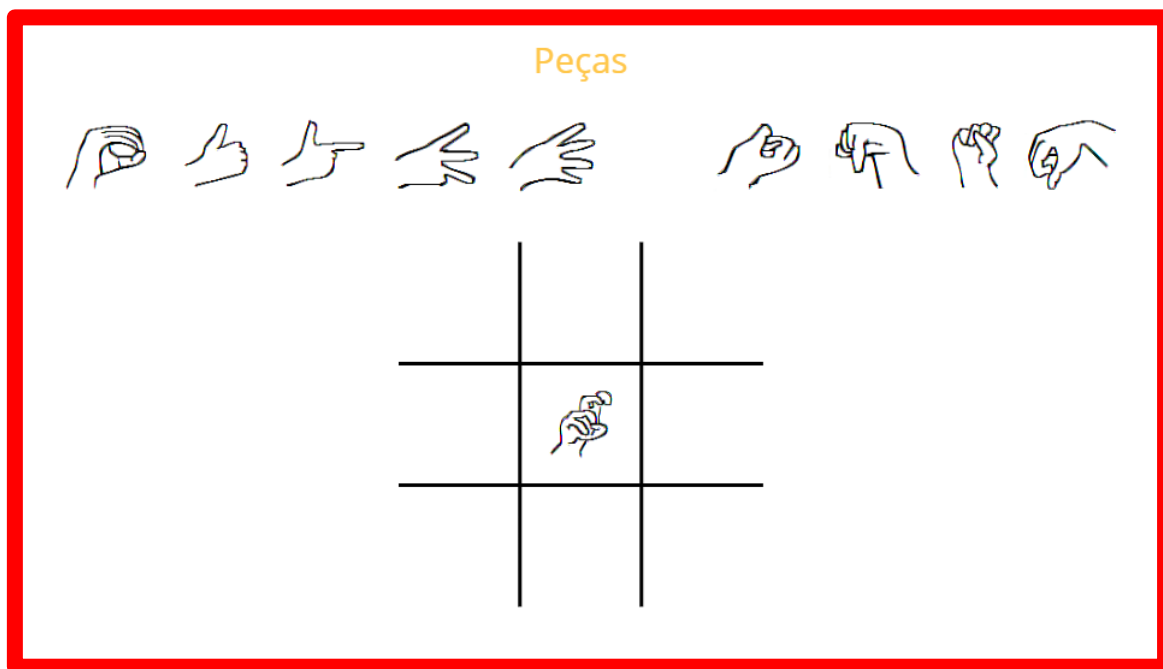


Tabuleiro do jogo

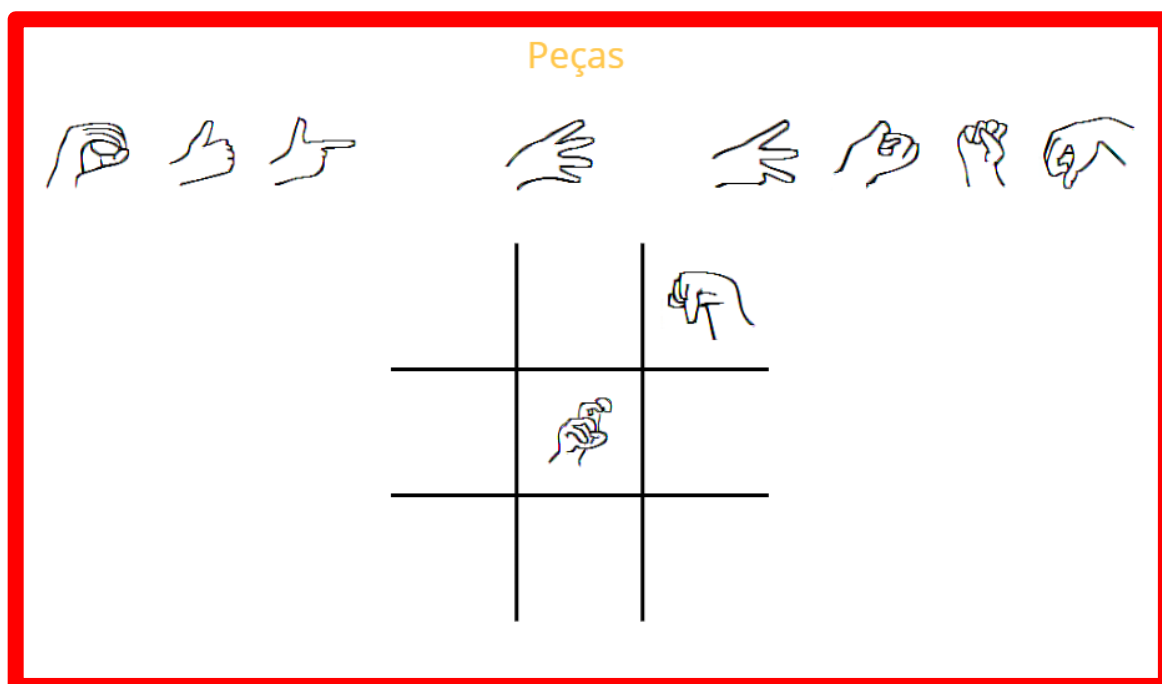


EXEMPLO DE JOGADAS:

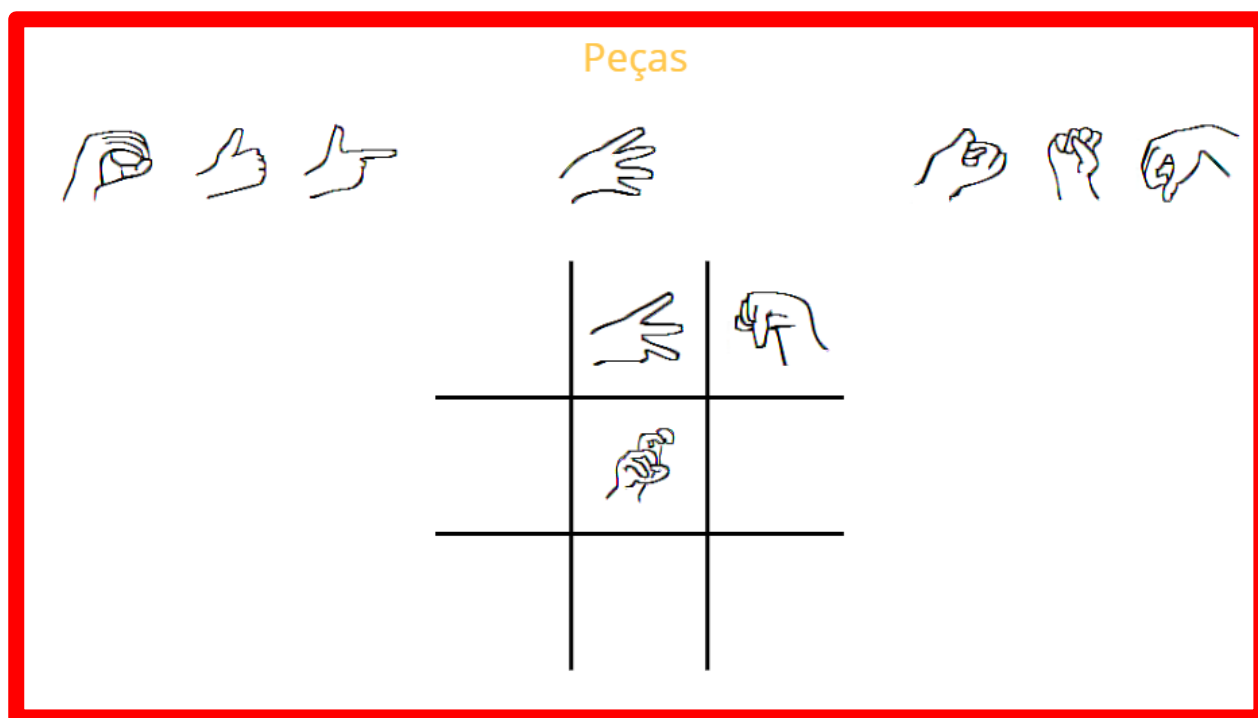
PRIMEIRA JOGADA: JOGADOR A ESCOLHE LINHA 2, COLUNA 2 E USA “5”.



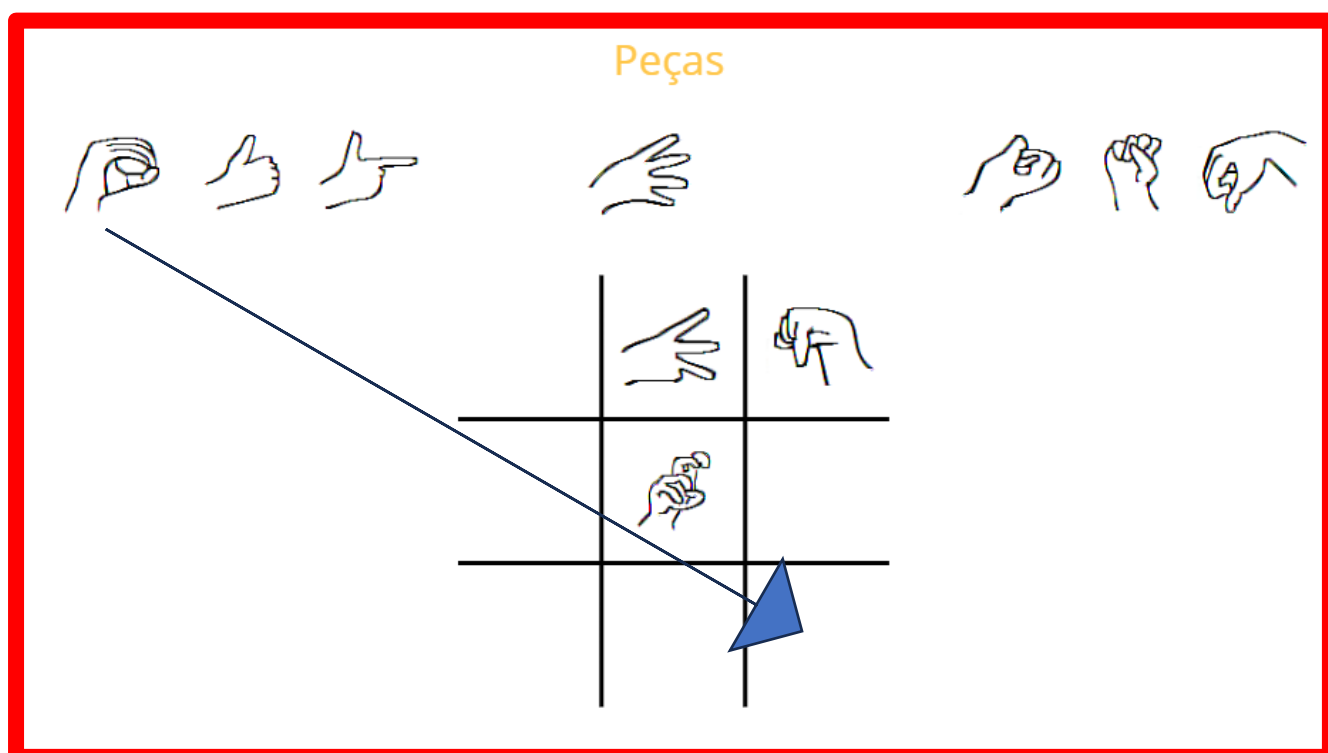
SEGUNDA JOGADA: JOGADOR B ESCOLHE LINHA 1, COLUNA 3 E USA “7”.



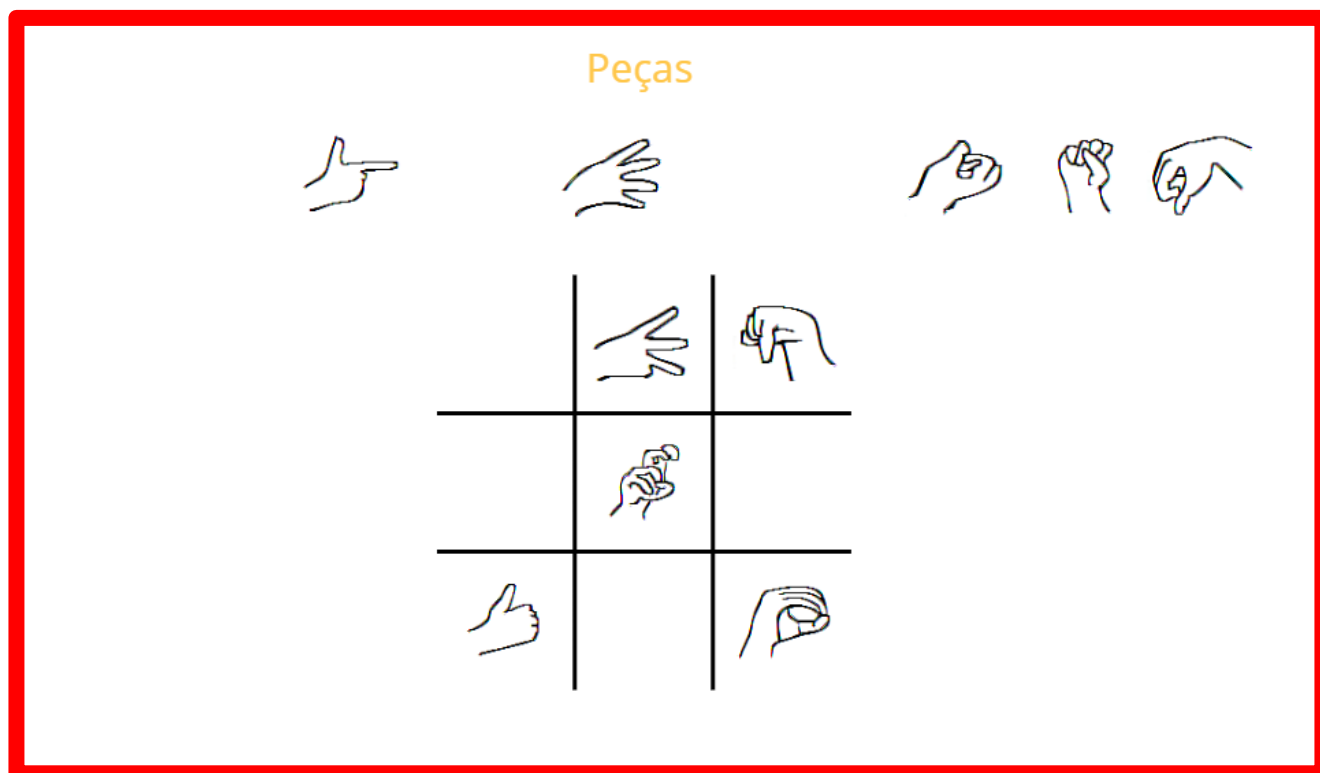
TERCEIRA JOGADA: JOGADOR A ESCOLHE LINHA 1, COLUNA 2 E USA “3”.



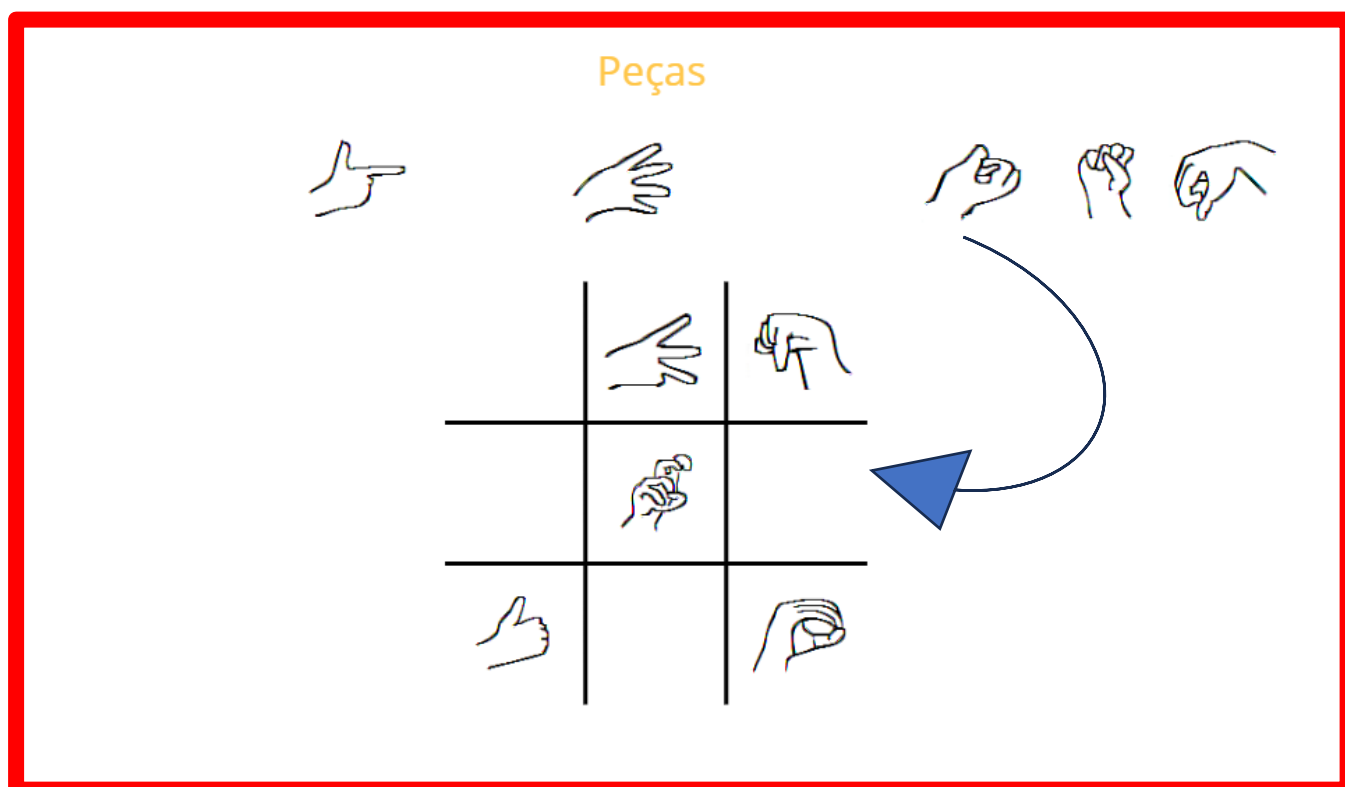
QUARTA JOGADA: JOGADOR B ESCOLHE LINHA 3, COLUNA 3 E USA “0”.



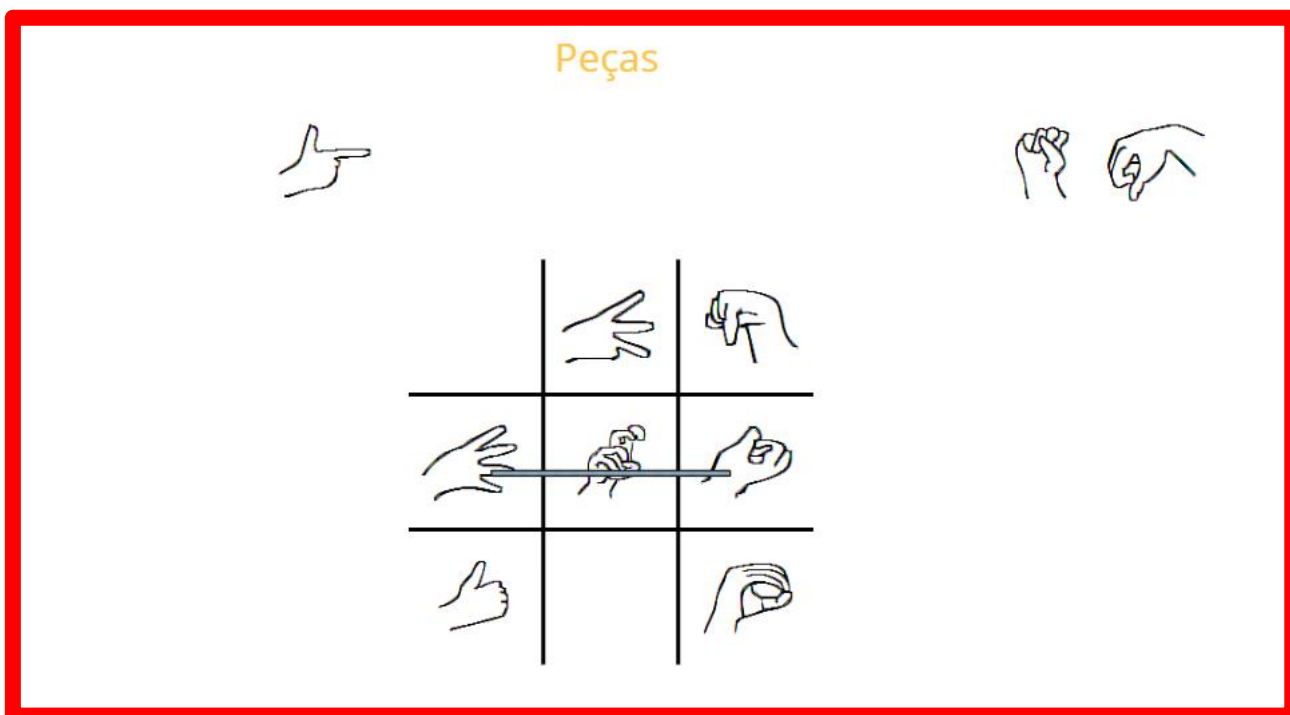
QUINTA JOGADA: JOGADOR A ESCOLHE LINHA 3, COLUNA 1 E USA “1”.



SEXTA JOGADA: JOGADOR B ESCOLHE LINHA 2, COLUNA 3 E USA “6”.



SÉTIMA JOGADA: JOGADOR A APROVEITA ERRO DO ADVERSÁRIO E ESCOLHE LINHA 2, COLUNA 1, USA “4” E VENCE O JOGO.



REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://bncc.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 abr. 2025.

SILVA, Cynthia Regina Herbst do Amaral. **Relatório Teoria dos Jogos: Jogo da Velha e Torre de Hanoi**. Campinas-SP, ago. 2020. Disponível em: <https://www.ime.unicamp.br/~rmiranda/wp-content/uploads/2024/08/cynthia-velha-hanoi-1.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2025.