

NOME DO JOGO: Dominó da Radiopotência

AUTORES: Anielly Kalline Silva Bezerra e Paulo Henrique Silva Felix

ANO ESCOLAR: 8º Ano

UNIDADE TEMÁTICA: Números

OBJETO DE CONHECIMENTO: Potenciação e Radiciação

HABILIDADE: (EF08MA02) Resolver e elaborar problemas usando a relação entre potenciação e radiciação, para representar uma raiz como potência de expoente fracionário.

ORIGEM DO JOGO:

O dominó é um jogo formado por 28 peças retangulares, divididas ao meio tendo cada parte marcada com pontos, entre 0 a 6. A versão mais popular do jogo é para 2 a 4 jogadores que recebem o mesmo número de peças. Um jogador lança a primeira peça que inicia a linha do jogo. Cada jogador seguinte vai colocando a peça correspondente aos mesmos pontos da peça que está na mesa. Ninguém pode ver o valor das peças dos outros jogadores, mas somente quantas peças eles possuem. Acredita-se que o dominó teve origem na China pois ali foi encontrada a mais antiga menção do jogo, escrita no século XIII. Era então chamado de Pupai que significa “placas de jogo”, que eram vendidas por mercadores chineses ambulantes. O mais antigo manual conhecido sobre dominó também é chinês e foi escrito no século XIV. O dominó chinês diferia do dominó atual, tinha 32 peças e nenhuma face em branco (Domingues, [s.d.]).

O jogo apareceu pela primeira vez na Itália no século XVIII, introduzido pelos árabes. Foi chamado de “dominó” porque suas cores lembravam o dominó, nome da fantasia usada no carnaval de Veneza que consiste em um manto preto com capuz e máscara branca. Espalhou-se rapidamente para a Áustria, sul da Alemanha, França, Bélgica e Inglaterra. Nos Estados Unidos, o dominó apareceu em 1860. As peças eram feitas de marfim, madrepérola ou madeiras nobres como o ébano. Os dominós modernos são feitos de plástico.

O jogo Dominó da Radiopotência, aqui desenvolvido, surgiu a partir do interesse dos autores em abordar de forma lúdica os conteúdos de potenciação e radiciação, promovendo a inclusão de pessoas surdas e ouvintes. Inspirados na estrutura do dominó clássico, os autores buscaram aproveitar sua simplicidade e popularidade para criar uma proposta acessível e educativa. Como o próprio nome sugere, trata-se de uma atividade voltada à matemática, com um diferencial importante: a presença da Libras como recurso

pedagógico fundamental. O objetivo é garantir que todos, sem exceção, possam participar da dinâmica, promovendo interação e aprendizado. Considerando que o dominó é um jogo tradicional, apreciado por pessoas de todas as idades e praticado em diversos países, espera-se que esta versão adaptada alcance o mesmo reconhecimento e aceitação.

MATERIAL PARA CONFECÇÃO:

Papel ou papelão, papel dupla face, ofício, tesoura, tábua de madeira e palitos de fósforos.

REGRAS DO JOGO

Preparação:

Todas as peças do dominó são embaralhadas com os números voltados para baixo.

Cada participante recebe 6 peças para iniciar o jogo.

As peças que sobram ficam no monte separadas.

Cada peça contém operações em ambos os lados que resultam em valores que variam de 0 a 6.

Cada participante terá 10 segundos para realizar a sua jogada, caso o contrário deverá passar a vez.

O Que Você Precisa Saber Antes de Começar a Jogar?

As peças de dominó são retângulos divididos em dois quadrados, contendo 28 peças no total e as peças são enumeradas com valores que variam de 0 a 6, sendo que cada peça contém dois lados e cada lado tem valores entre 0 e 6. Cada número de 0 a 6 aparece 7 vezes, pois pode ser combinado, como por exemplo: (4|1), (4|2), (4|3) e assim sucessivamente.

Início do Jogo:

- De início, para que qualquer jogador possa iniciar o jogo, ele deve ter consigo, uma "carroça" de maior valor.
- De preferência, precisa ser o "dozão" que é a peça 6x6. Caso o jogador não tenha, poderá ser jogada a próxima "carroça", que retirando o "dozão" será a maior, como a 5x5 e assim sucessivamente.

Conectando as Peças:

- O vencedor é aquele que encaixar todas as suas peças. Caso estejam jogando em duplas, a vitória de um jogador valerá para os dois.

Modelo de Partida

Os jogadores recebem suas peças e um deles começa jogando.

Jogador 1 inicia colocando a peça ($0 \mid \sqrt{25}$)

Jogador 2 deve conectar uma peça com o valor de 0 ou 5. Ele joga ($4 \mid \sqrt[3]{125}$)

Jogador 3 agora precisa conectar uma peça com os valores de 0 ou 4. Ele escolhe ($0 \mid \sqrt{36}$)

Jogador 4 continua com ($3 \mid \sqrt{81} - \sqrt{9}$), conectando com o valor da $\sqrt{36}$

Jogador 1 conecta a sua peça ($2 \mid \sqrt{16}$) no valor da peça 4 jogada pelo jogador 2

Caso o Jogador Não Possa Jogar:

- Se o jogador não tiver nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez.
- Se houver o fechamento do jogo, ou melhor; se todos os jogadores não tiverem as peças que possam ser encaixadas nas extremidades, a brincadeira será reiniciada e fazemos a contagem de pontos das peças que cada jogador ainda tem em mãos.

Estratégia de Vitória:

- Se estiver em dupla ou individual, ficar atento as peças que os seus oponentes estiverem jogando e/ou a sua dupla, caso tenha.
- Outra boa estratégia; é tentar descobrir que peças seus oponentes não tem, para que você ou sua dupla possam conseguir arrancar os famosos "toques" do(s) adversários.
- Ter uma boa leitura de jogo, ou seja; saber o quantitativo de cada peça ao todo, para que assim, você consiga perceber quantas restam.

- ## MATERIAL PARA IMPRESSÃO DO DOMINÓ DA RADIOPOTÊNCIA



