

Laboratório de Jogos

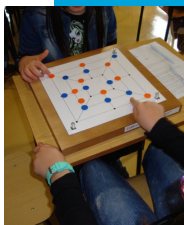
Ana I. Pereira, Florbela P. Fernandes, M. Fátima Pacheco
eurekit@ipb.pt
Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

eurekit.ipb.pt

Objetivo

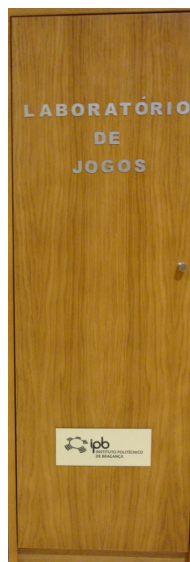
- Promover o interesse dos estudantes pela Matemática através do jogo
- Estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas
- Divulgar a Matemática de uma

forma lúdica e atrativa



Conteúdo

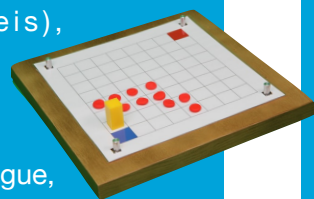
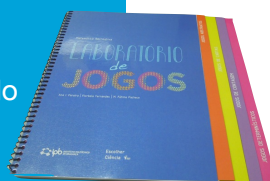
- Módulo com 22 jogos
- Jogos para alunos a partir dos 3 anos
- Livro de apoio
- Website
- Cursos práticos para alunos
- Oficina de formação para professores



Organização dos jogos

Os jogos estão organizados segundo quatro categorias:

- **Jogos Abstratos**
 - ♦ n,k,p - em linha, Rede I e II, Hex, Rastros
- **Jogos de Cartas**
 - ♦ Eureka (quatro níveis), Memória
- **Jogos de Contagem**
 - ♦ DominArte, Soma e Segue, Mancala, Ouri
- **Jogos Determinísticos**
 - ♦ Torres de Hanói, Tangram, Cubos-Soma, Trânsito, Solitário (três variantes), Bloco Deslizante



O jogo da matemática

- Motivação para a introdução de conceitos matemáticos:
 - ♦ Contagem de objetos, reconhecimento de números e de formas geométricas
 - ♦ Cálculo mental, geometria no plano e no espaço
 - ♦ Sucessões, recursividade e funções
- Dinamização de trabalho de equipa
- Promoção da integração e de boas práticas comportamentais

