



Conteúdo disponível em: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/>

Multi-Science Journal

Website do periódico: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/index.php/multiscience>



Resumo simples

Adivinha Matrix

Lorena Gondim Silva^{1*}; João Lucas da Silva Ribeiro²; Agda Lovato Teixeira³

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí, GO, Brasil. *Autor para correspondência: loremags@hotmail.com

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí, GO, Brasil.

³Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Urutaí, GO, Brasil.

INFO RESUMO

Histórico do resumo

Recebido: 30 janeiro 2018

Aceito: 03 fevereiro 2018

Palavras chaves:

Jogo

Raciocínio

Matemática

RESUMO

A oficina “Adivinha Matrix” foi desenvolvida a partir da atividade “Matemática nas praças” realizada pelo curso de Licenciatura em Matemática do IF Goiano campus Urutaí dentro da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia 2017 – SNCT. Com enfoque no tema “Matemática está em tudo” elaboramos essa oficina interativa a fim de abranger toda a população das cidades de Pires do Rio, Orizona, Urutaí e Ipameri a qual estivemos entre os dias 23 e 27 de outubro de 2017 e assim chamar a atenção para o raciocínio lógico. Esta oficina é um jogo que consiste num tabuleiro com 36 cartas onde cada carta tem duas cores para cada lado (frente e verso). Esse tem como objetivo descobrir a carta que o participante virou em meio às cartas, para isso o participante vai até o tabuleiro e monta uma matriz 5x5 com as cartas, podendo escolher qual lado ficará voltada para frente (vermelho ou marrom) em seguida o ministrante da oficina completa o tabuleiro acrescentando mais uma linha e uma coluna, tornando agora uma matriz 6x6. Dessa forma, o ministrante fica de costas para o tabuleiro e o participante escolhe uma carta e a vira para o outro lado. O intuito é que o ministrante descubra a única carta virada em meio as 36 cartas. O segredo da descoberta da carta se resume em códigos binários, ou seja, uma matriz binária de 0 e 1, para isso foi utilizado o conhecimento de números ímpares e pares, ímpar = 1 e par = 0. O objetivo central desse jogo foi fazer com que o participante desenvolvesse um pensamento lógico para descobrir o “segredo” de desvendar a carta que foi virada. Deste modo, os jogos propiciam condições agradáveis e favoráveis para o ensino de matemática, uma vez que, com os materiais manipuláveis, o indivíduo é motivado a pensar matematicamente, vivenciando a construção do conhecimento, reinventando e não só recebendo informações. É importante notar que a oficina é uma metodologia apresentada no propósito de desfazer a imagem de que a “matemática é difícil, incompreensível e abstrata”, podendo, assim, serem utilizados recursos alternativos no processo de ensino.

