

## MATEQXPRESS

Jussileno Souza da Cunha  
IFRN, Câmpus Natal-Central  
[jsc.ifrn@gmail.com](mailto:jsc.ifrn@gmail.com)

### Resumo:

A partir da atividade *Calcexpress* e analisando os diversos tipos de quebra-cabeça, elaborei o jogo *Mateqpress*. O *Mateqpress* é um jogo que tem por finalidade estimular o gosto pela matemática de uma forma mais descontraída utilizando o raciocínio lógico e o cálculo mental. Esta atividade pode ser aplicada a partir do 8º ano do Ensino Fundamental. Este jogo permite ao professor desenvolver estratégias para atrair a atenção do aluno através da competição e ensinar com maior facilidade. Por se tratar de uma atividade que leva os alunos a competirem entre si, o *Mateqpress* estimula cada um a analisar suas jogadas e elaborar estratégias para facilitá-las possibilitando um maior acerto em menos tempo. Podemos observar também que desta maneira o aluno está exercitando a concentração e o raciocínio lógico, fatores preponderantes para a resolução de atividades relacionadas ao conteúdo da Matemática.

**Palavras-chave:** Raciocínio Lógico; Concentração; Expressões; Equações Matemáticas.

### 1. Introdução

Buscando uma maneira mais atrativa e produtiva de envolver alunos do Ensino Fundamental e Médio com o intuito de que entendam e aprendam a encontrar as incógnitas das expressões divertindo-se desenvolvi o jogo *Mateqpress*. Trata-se de uma atividade composta por uma tabela com expressões algébricas (Nível Fundamental) ou equações (Nível Médio), dados comuns, 1 (um) dado com 6 (seis) incógnitas (Nível Fundamental) ou com letras gregas (Nível Médio) e um quebra-cabeça composto por vinte peças que montadas formam um quadrado. O jogo pode ser utilizado por grupos de até 4 jogadores. Um fator que atrai a atenção dos alunos é o fato de que estes cálculos devem ser feitos em um determinado tempo (tempo proposto entre um e dois minutos) deixando, assim, o jogo mais dinâmico.

### 2. Regras do Jogo:

- Jogo para até 4 (quatro) participantes;
- Cada participante lança 1 (um) dado e obtêm a incógnita;

- A partir dessa incógnita lança-se 1 (um) ou 2 (dois) dados para iniciar o jogo. Os valores obtidos pelos dados seguem de 1 a 10. Quando os valores obtidos forem 11 ou 12, o adversário toma sua vez de jogar;
- A partir da primeira jogada observa-se a tabela com as incógnitas. Cada valor de 1 a 10 tem uma expressão determinada. Resolvendo a expressão ou a equação o participante recebe a peça correspondente;
- Vence o participante que montar o quadrado em menos tempo.

Observação: O tempo proposto para o jogo é entre 30 min (trinta minutos) e 40 min (quarenta minutos).

Material utilizado:

- 2 (dois) dados comuns;
- 1 (um) dado com as incógnitas (Nível Fundamental) ou 1 (um) dado com as letras gregas (Nível Médio);
- Quebra-cabeça com 20 (vinte) peças;
- Tabela com as expressões algébricas, equações ou sistemas;
- Cronômetro para a contagem do tempo.

	<b>m</b>	<b>k</b>	<b>n</b>	<b>x</b>	<b>r</b>	<b>y</b>
<b>1</b>	m	k-1	n-2	x-3	r-4	y/6
<b>2</b>	2m	k	n-1	$x^2/2x$	2r-8	y/3
<b>3</b>	$m^2+2$	$k^2-1$	n	x-1	r-2	y-3
<b>4</b>	2m+2	$k^2$	$(n^2-1)/2$	x	r-1	y-2
<b>5</b>	$(2m)^3-3$	$(k^3+2)/2$	$(n^2+1)/2$	x+1	r	y-1
<b>6</b>	3m+3	$k^2+k$	$n^2-n$	x+2	r+1	y
<b>7</b>	$(3m)^2-2$	$k^3-1$	$n^2-2$	2x-1	r+2	$(2y/2)+1$
<b>8</b>	$(2m)^2$	$k^2+2k$	$n^2-1$	$x^2/2$	2r-2	2y-4
<b>9</b>	3m+6	$k^3+1$	$n^2$	2x+1	2r-1	y+3
<b>10</b>	$(3m)^2+1$	$k^3+k$	$n^2+1$	2x+2	2r	2y-2

Figura 1 – Tabela com as expressões algébricas utilizadas no Nível Fundamental



### 3. Como jogar

Existem duas maneiras de desenvolver a atividade, uma proposta para o Ensino Fundamental e outra para o Ensino Médio. Em ambas o participante lança um dado com as incógnitas estampadas em cada face do dado. Obtendo inicialmente uma incógnita o participante lança um ou dois dados comuns buscando obter um valor de 1 a 10 com a soma dos dados. Caso sua soma seja maior que 10 ou se os dados estejam com o mesmo valor, exemplo: nos dois dados caia dois e dois, sua jogada é anulada. Cada valor representa uma expressão, sistema ou equação disposta em uma tabela, a partir daí inicia-se o jogo. O participante tem 1 min (um minuto) ou 2 min (dois minutos) para resolvê-las (dependendo do nível escolar) e obter a peça referente a mesma. A partir da primeira jogada o participante começa a criar estratégias para começar a montar o quebra-cabeça. O participante que montar o quebra-cabeça contendo 20 (vinte peças) primeiro vence.

### 4. Considerações finais

Por se tratar de uma atividade prática e atrativa, podemos utiliza-la como ferramenta auxiliar no ensino da matemática, ajudando a melhorar o entendimento do conteúdo de expressões algébricas, equações literais, equações do 1º e 2º grau e sistemas, dentre outras, tornando a aula mais participativa e proveitosa.

### 5. Referências

GROENWALD, C. L. O.; TIMM, U. T. *Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula*. Disponível em: <<http://www.somatematica.com.br>>. Acesso em: 19 Fev. 2013.

SCHNEIDER, Clarice Lúcia. *O processo de Ensino-Aprendizagem*. Disponível em: <<http://www.somatematica.com.br>>. Acesso em: 18 fev. 2013.

VARGAS, Giuliano. *Matemática Lúdica no Ensino Fundamental e Médio*. Disponível em: <<http://www.somatematica.com.br>>. Acesso em: 18 fev. 2013.