



RENAN RODRIGUES DO VALE





**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ**  
**NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR**  
**MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

**RENAN RODRIGUES DO VALE**

**GUIA INFORMATIVO JOGO RIO DA MATEMÁTICA**

**BELÉM-PA**  
**2023**

# **FICHA TÉCNICA DO PRODUTO**

**ELABORAÇÃO E AUTORIA**

RENAN RODRIGUES DO VALE

**ORIENTAÇÃO**

PROF. DR. MARCIO LIMA DO NASCIMENTO

**REVISÃO**

MARCOS MARQUES FORMIGOSA

**1ª EDIÇÃO**

BELÉM - UFPA 2023



# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	01
OBJETIVOS	01
REGRAS	02
ITENS DO JOGO	03
PINOS DE BARCO	04
DADOS	05
CARTAS	06
TABULEIRO PNG	07
TABULEIRO PDF	08
DISPONIBILIDADE	09

# APRESENTAÇÃO

Esse Guia informativo tem como proposta tornar o acesso produto educacional “Rio da Matemática”, que versa da dissertação intitulada “RIO DA MATEMÁTICA: um jogo de tabuleiro para auxiliar na aprendizagem de conceitos matemáticos na formação do/a pedagogo/a na UFPA – Campus Altamira”. Elaborado durante o itinerário do curso e Pós-graduação em Criatividade e Inovação em Metodologia de Ensino Superior - PPGCIMES, vinculado ao Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (Nitae<sup>2</sup>) da Universidade Federal do Pará (UFPA), relacionado a linha de pesquisa ‘Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES)’. O jogo tem como direção utilização nas disciplina de Fundamentos Teóricos e Metodológicos para o ensino da matemática, presente no componente curricular do curso de Pedagogia, suscitando uma formação matemática a partir de metodologias divertidas, lúdicas que despertem o interesse do educando, enfatiza-se que jogo tem como direção ser aplicado ao nível superior, porém possui caráter transversal, podendo ser utilizado nos anos iniciais do ensino fundamental.

## OBJETIVO

Ensinar matemática por meio de um jogo de tabuleiro de modo contribuir na formação matemática dos acadêmicos do curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará, sobre a disciplina de Fundamentos Teóricos e Metodológicos para ensino da matemática para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Olá, como vai?  
sou Cadu e vou te acompanhar nas  
informações sobre como ter acesso  
ao jogo Rio da Matemática.

1



# REGRAS

1

O mediador deverá antes de tudo, organizar o tabuleiro, embaralhar os cartões.

2

Inicia-se pelo maior número somados nos dados jogado no tabuleiro, seguindo a ordem de primeiro, segundo, terceiro e assim por diante.

3

Para caminhar de uma casa a outra, os dados deveram ser jogados em cima do tabuleiro e o pino direcionando-o a casa de acordo com os resultados obtidos nos dados.

4

O uso do dado: ao utilizar dois dados a dinâmica do jogo torna-se mais rápida, ao utilizar apenas um dado tempo e dinâmica do jogo é mais aproveitável.

5

Casa pergunta  , ao parar nesse item o jogador deverá pegar a primeira carta de cima do montante. Deve-se ler em voz alta e tentar resolver a pergunta. Após, deverá colocar a carta pergunta embaixo das outras.

6

Os jogadores deverão responder as cartas utilizando de recursos como papel e caneta, ou utilizar o quadro em sala para resolver as contas podendo também utilizar-se do cálculo mental.

7

Ao **acertar** o jogador deve permanecer na casa em que parou e receberá um **1** ponto. Caso erre, receberá **0,5** pontos.

8

Casa surpresa  ao parar nessa casa os jogadores deverão retirar uma Carta Surpresa e, ler em voz alta. O tempo de resolver o calculo é de 2min.

9

Referente a casa de 9 identificada com  o participante que parar nessa casa ponderar optar por seguir pelo atalho.

10

Caminho do Atalho: ao optar por pelo atalho o jogador passará por 13 casa entre Perguntas e Surpresa.

11

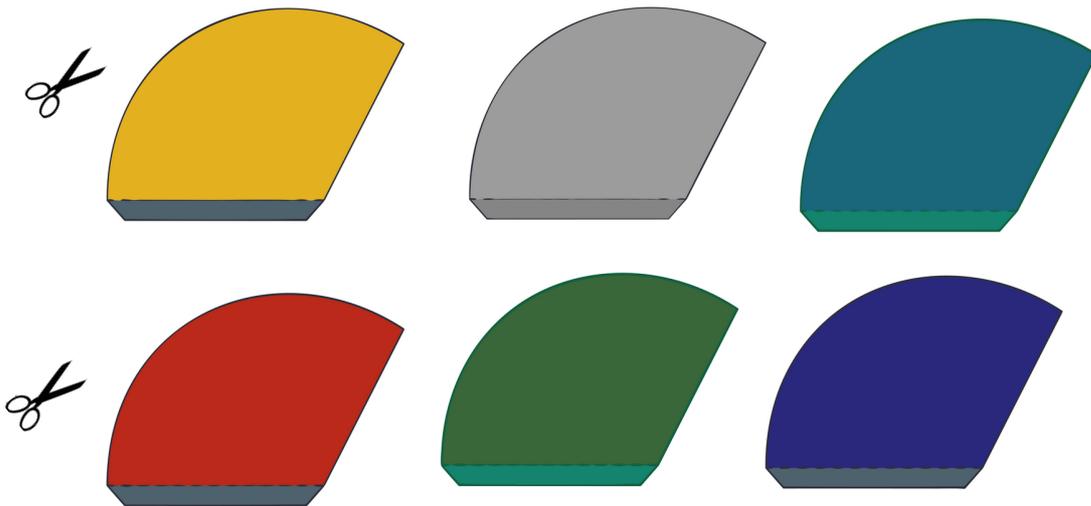
Ganhador é aquele que tiver maior ponto conquistado no decorrer no jogo. Deve-se calcular quem obteve maior número de pontos.



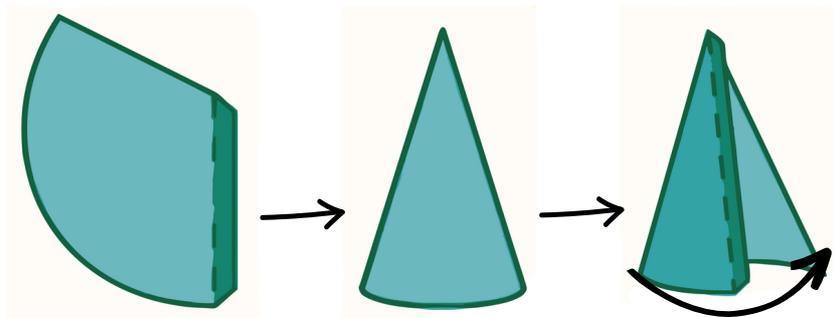
# ITENS DO JOGO

1. Há duas opções de pinos: tradicionais no formato de cones e barco;
2. São recortáveis.

## PINOS CONES



Como montar:



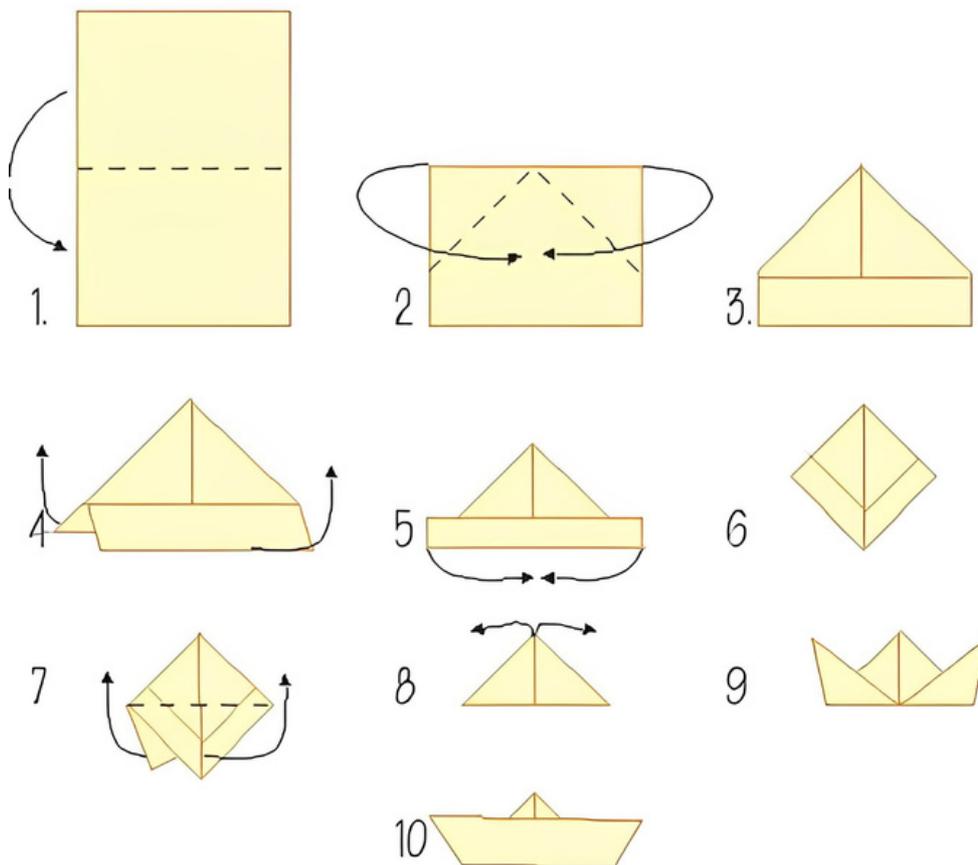
Colar:   
Cortar:   
Dobrar: 

Os pinos podem ser recortados no formato de cone. Assim não é preciso comprar, basta apenas imprimir e recortar.



# PINOS: BARCO

- Para fazer os pinos no formato de barco de papel o professor deve pedir para que os alunos possam participar desse momento.
- Ideal fazer com uma folha de papel A4 cortada pela metade, pois assim o barco ficará menor.



Assista o vídeo do canal “GUIA INFANTIL BRASIL” para fazer o barco

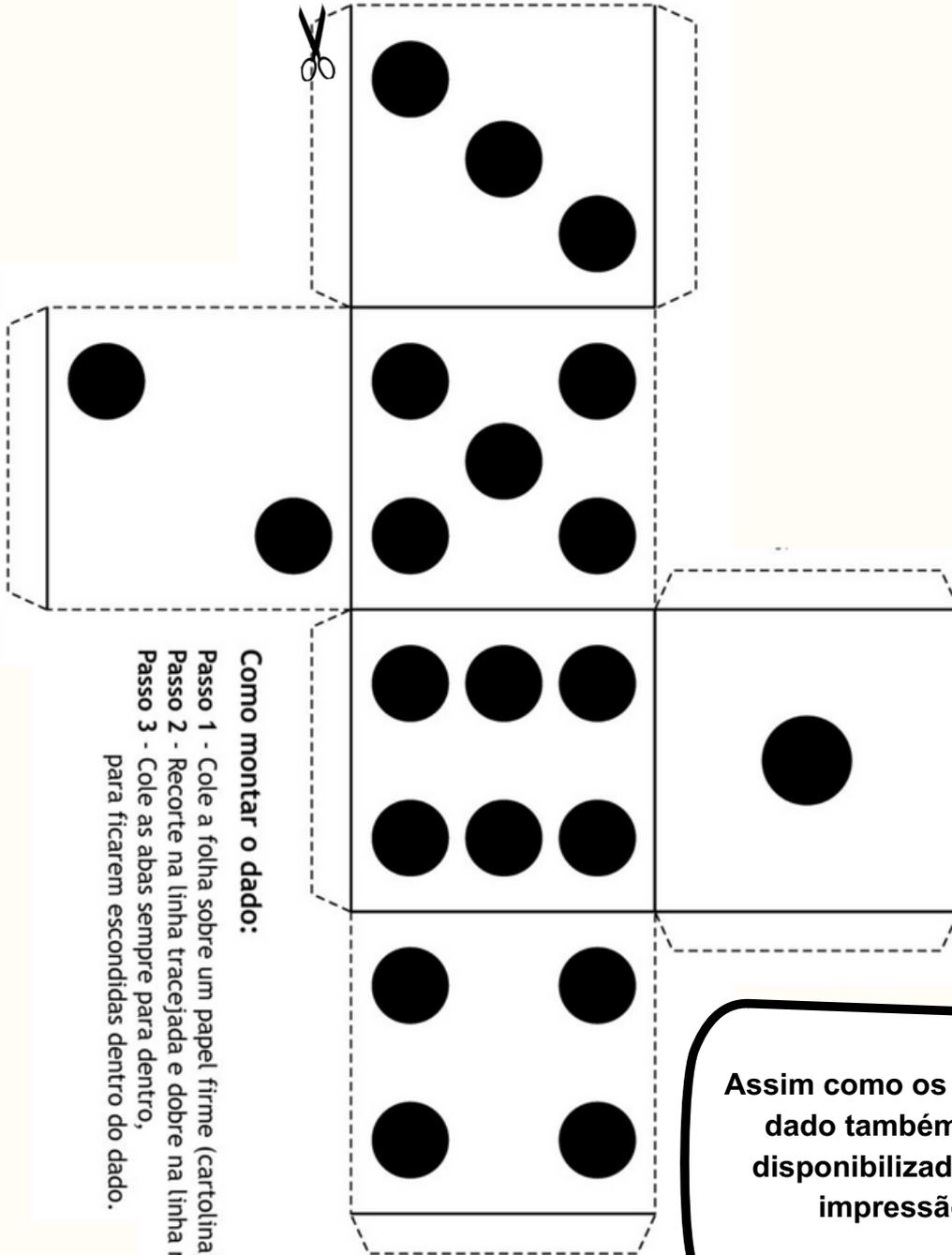


VIDEO: Como fazer um Sapo de papel, origami  
Canal: [Guiainfantil Brasil](#)

Uma outra alternativa é fazer os peões de Barco de papel. Basta seguir as instruções, ou veja o vídeo clicando no tem acima. Ah! lembre-se o barquinho deve ter um tamanho pequeno para caber no tabuleiro.



# DADOS



Como montar o dado:

- Passo 1 - Cole a folha sobre um papel firme (cartolina).
- Passo 2 - Recorte na linha tracejada e dobre na linha reta
- Passo 3 - Cole as abas sempre para dentro, para ficarem escondidas dentro do dado.

Assim como os pinos, o dado também será disponibilizado para impressão.



# CARTAS PERGUNTAS

As Cartas Perguntas, possuem no total de 42 com conteúdos de decomposição e frações.



**Decomposição**  
Subtração

$$539 - 428$$

?



**Composição**  
Aditiva

Lucas e Jose colecionam figurinhas dos times Remo e Paysandu. Lucas possuem 42 figurinhas e José 44. Quantas figurinhas, no total possuem juntos?

# CARTAS SURPRESAS

As Cartas Surpresa, tem afinidade de fazer os jogadores pensarem em sua estratégias. A total são 20 cartas.



**Você perdeu -1 pts.**

**Avance duas Casas.**

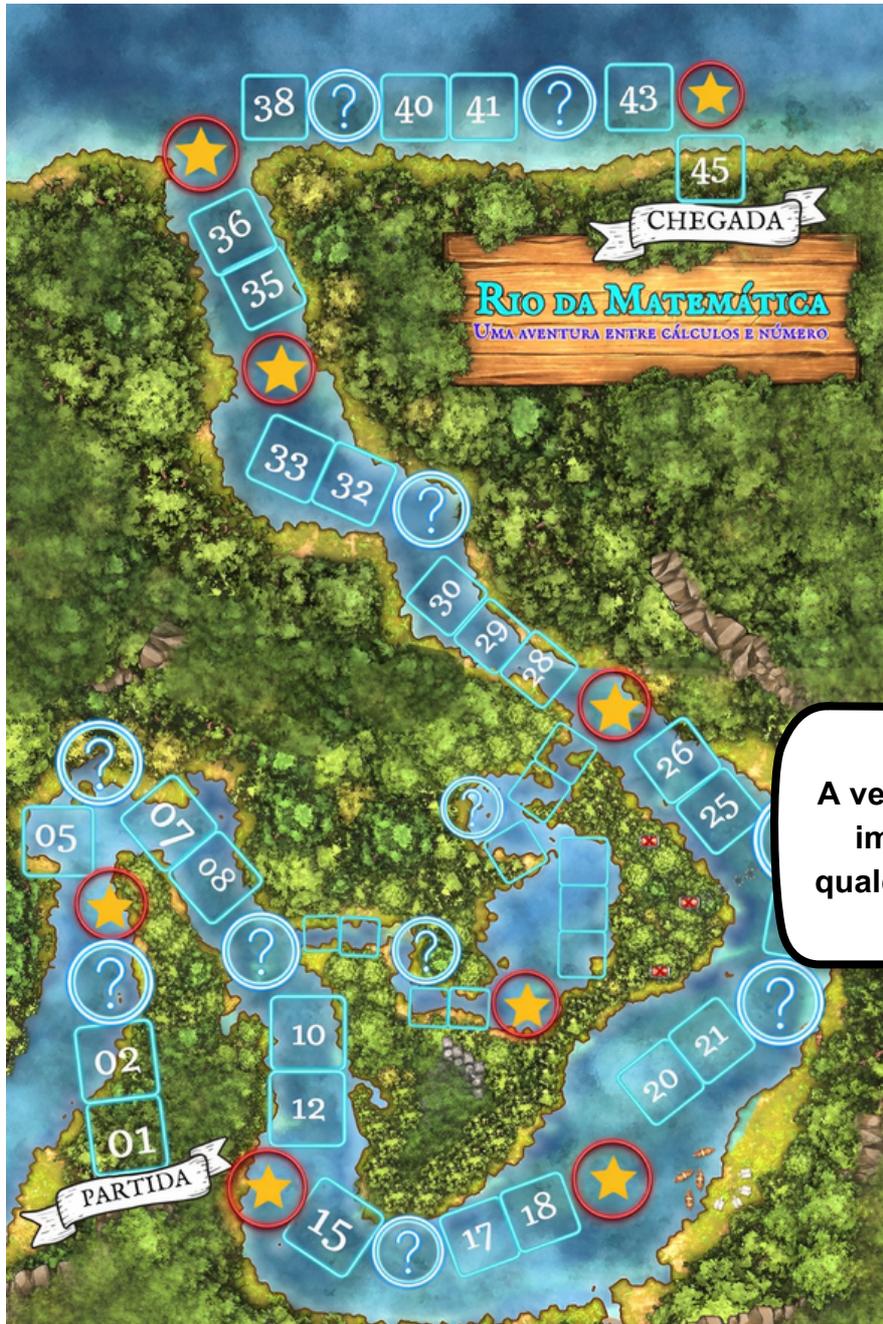
Alguns modelos de carta do jogo.



# TABULEIRO PNG

O Tabuleiro possui duas versões para sua aplicação.

1. Formato em png (O jogador poderá imprimir o tabuleiro na proporção que preferir)



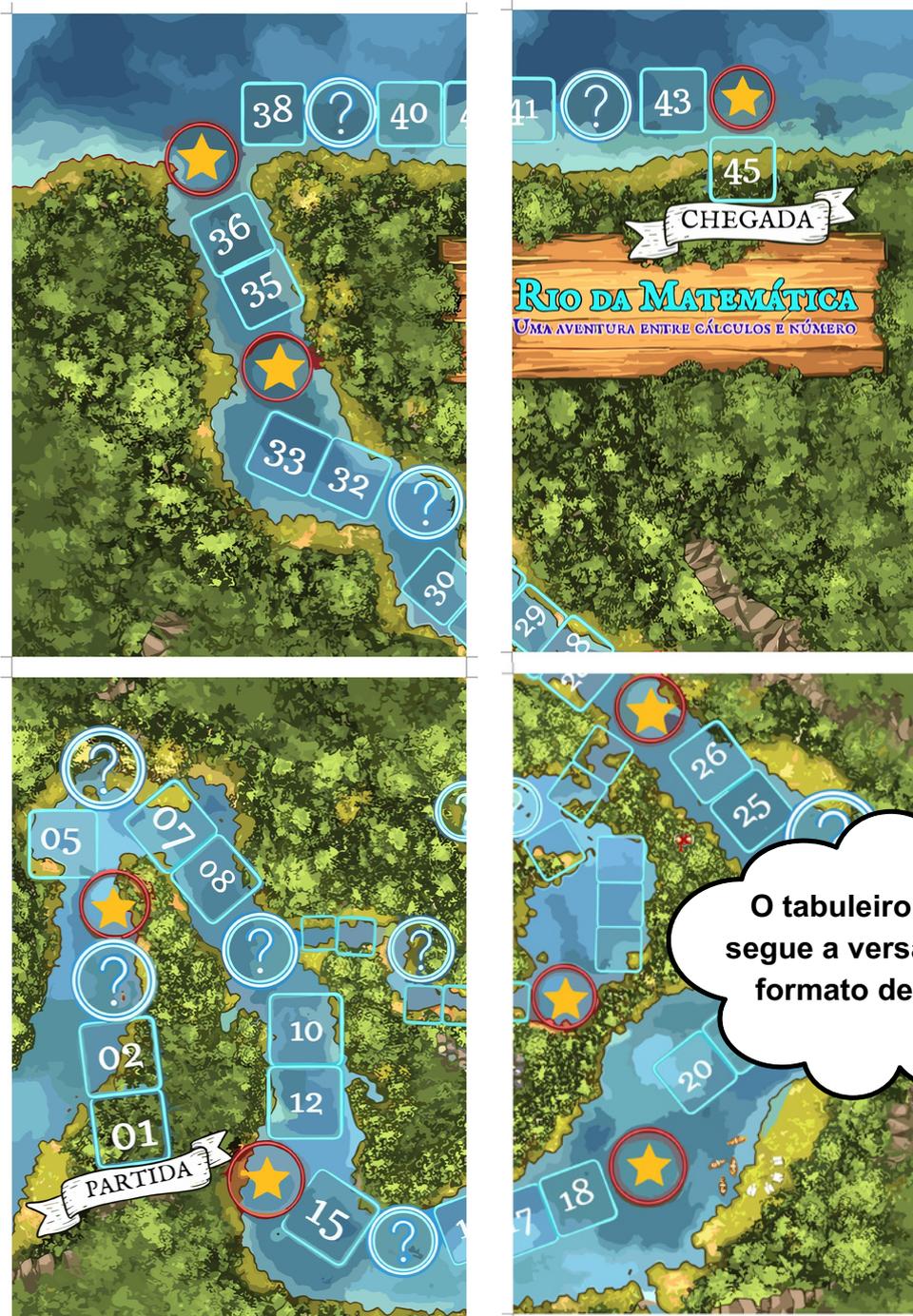
A versão PNG para impressão em qualquer tamanho.



# TABULEIRO PDF

1. Formato em PDF, está dividido em 4 partes pra impressão em papel A4;
2. recorta-se e cola cada parte;
3. tamanho do tabuleiro **42 x 89,1 centímetros**.

Modelo do tabuleiro no formato pôster em A4.



# DISPONIBILIDADE

## Como ter acesso ao material

### O jogo esta disponível no Drive

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1otYTqX-rmk6-9qx2B0QW64mO2jvLpH9s?usp=sharing>



1. Copie e cole o link;
2. Clique na imagem da pata ao lado
3. Acesso pelo QR-code apontando a câmera do seu celular

### Acesso também pelo QR-CODE



Então! O material está disponível no drive para acessa-lo baste clicar na pasta acima, ou aponte a câmera do seu celular para código na imagem ao lado. Ah, boa diversão matemática!

