

A utilização do jogo Kakuro no ensino de Matemática

Aline J. Silva, Edcarlos L. F. Santos, Jonatas E. S. Silva

Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”

15385-000, Campus de Ilha Solteira, SP

E-mail: aline71142@aluno.feis.unesp.br, edcarlos71125@aluno.feis.unesp.br,
jonatas71179@aluno.feis.unesp.br

Alessandra B. Altran, Dalva M. O. Villarreal, Mara L. M. Lopes

Depto de Matemática, FEIS, UNESP

15385-000, Ilha Solteira, SP

E-mail: lealtran@mat.feis.unesp.br, dalva@mat.feis.unesp.br, mara@mat.feis.unesp.br

RESUMO

A utilização de jogos no ensino de matemática é uma prática freqüente nas escolas municipais de ensino infantil e fundamental do município de Ilha Solteira, resultado de uma atividade intensa de pesquisa e experimentação do grupo de estudo formado por alunos do curso de Licenciatura em Matemática da UNESP de Ilha Solteira.

Um dos jogos abordados é o Kakuro. O Kakuro, criado no Japão, é um jogo constituído por uma tabela contendo números naturais, de um a nove (excluindo assim o zero), cujo objetivo é fazer com que a soma de cada linha seja igual ao número mostrado à esquerda, e a soma de cada coluna seja igual ao número mostrado no topo.

	4	21		3	17	27	4		
3			12						3
	1	2							1
35									
	3			4					
16									16
39									
20					8				

Figura 1. Representação da soma.

Porém, numa mesma linha, ou coluna, não pode haver números repetidos.

	4	21		30	17	27	4		
3			12						
			12						
35									
	13	1	2	1	3	16			
16									
39									
20					8				

Figura 2. Representação de repetição não permitida.

O Kakuro é um passatempo que exige lógica e conhecimento matemático podendo, assim, ser levado para dentro da sala de aula. Como grande parte dos alunos rejeita a disciplina da matemática, optou-se por utilizar o jogo Kakuro de modo a tornar a aula mais dinâmica, a fim de atender aos anseios dos alunos. Em [3], POSSANI afirma que “O jogo Kakuro é um jogo típico para usar em atividades escolares, pois, une estética, gosto pelo desafio e conteúdo matemático específico”.

Na escola, a abordagem do Kakuro pode ocorrer em todas as séries, ou seja, o Kakuro pode ser trabalhado com alunos de diversas idades, estabelecendo-se o mesmo objetivo, visando o raciocínio lógico, noções de soma e combinação de números, porém, adaptados de acordo com as séries. No projeto de divulgação de Jogos Matemáticos do Laboratório de Ensino de Matemática da UNESP de Ilha Solteira, várias situações de aplicação de jogos para crianças, têm sido vivenciadas nas escolas da região.

Referências

- [1] <http://www.kakuro.com/howtoplay.php>
Acesso em: 29/04/2008.
- [2] <http://rachacuca.com.br/kakuro>
Acesso em: 29/04/2008.
- [3] <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR73605-6014,00.html>
Acesso em: 29/04/2008.
- [4] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Kakuro>
Acesso em: 29/04/2008.