

O jogo *Traverse* na perspectiva da resolução de problemas

Karl Marlow Pires

Aluno de graduação do curso de Matemática - IBILCE, UNESP
Rua Cristóvão Colombo, 2265, 15054-000, São José do Rio Preto, SP
E-mail: karlmapi@hotmail.com

Edmar José Alves

Aluno de graduação do curso de Matemática - IBILCE, UNESP
Rua Cristóvão Colombo, 2265, 15054-000, São José do Rio Preto, SP
E-mail: edmar_mat@hotmail.com

Resumo

Para um trabalho sistemático com jogos é essencial a escolha de uma metodologia que permita fazer com que o aluno ultrapasse a fase da mera tentativa e erro, ou de jogar pela diversão apenas, o que pode ser feito por meio da resolução de problemas. Neste método, cada jogada, desencadeia uma série de questionamentos que podem, e devem, ser levados à consideração pelo professor.

Estes questionamentos podem ocorrer por meio de uma intervenção oral com pedidos de justificativas de uma jogada que está acontecendo; uma remontagem de um momento do jogo; ou ainda, uma situação gráfica. No trabalho com os alunos, é interessante propor, sempre que possível, e adequado à idade, diferentes possibilidades de análise, apresentando novos obstáculos a serem superados. Nesta perspectiva, uma má jogada constitui uma excelente oportunidade de intervenção do professor, voltando-se para analisar os erros, ou seja, as ações do jogador que prejudicam o resultado almejado e as estratégias, isto é, no modo como são armadas as jogadas visando ao objetivo final, sendo que muitas vezes o critério de certo ou errado é decidido pelo grupo, numa prática de debate que permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento.

As jogadas do *traverse* se comparam com o ato de atravessar uma grande avenida, onde muitos devem ser observados simultaneamente para que tal acontecimento se realize com segurança. Questões como: “Para onde vou?”, “Para onde devo olhar?”, “Qual a direção dos carros?”, “Preciso andar rápido?” são fundamentais para garantir o cumprimento do objetivo. Uma análise detalhada e coordenada também deve ser feita para jogar o *Traverse*. No jogo, as ações futuras devem ser avaliadas a cada momento, uma vez que a relação entre as peças modifica-se depois que ocorre uma jogada. Assim sendo, realizar uma travessia exige muita atenção para coordenar as partes que compõem o todo.

O jogo é constituído de um tabuleiro quadriculado de 10x10 cm e de 8 peças de cada cor (azuis, amarelas, vermelhas e verdes), sendo: 2 triângulos, 2 losangos, 2 círculos e 2 quadrados. Jogam 2 a 4 parceiros.

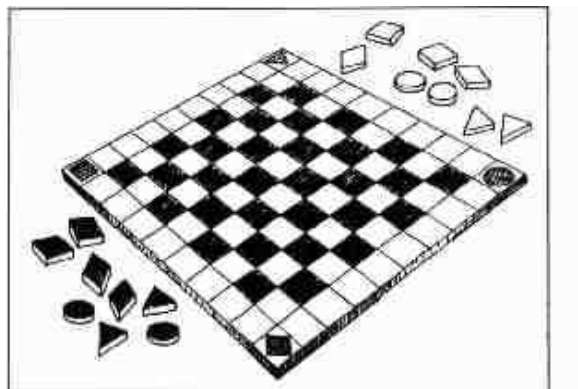
Objetivo:

Mover todas as peças de sua fileira inicial para o lado oposto do tabuleiro (fileira de destino).

Regras:

- 1) Cada jogador escolhe uma cor e coloca suas peças de um lado do tabuleiro(fileira inicial), na ordem que considerar conveniente, sem incluir os cantos;
- 2) As peças podem ser movidas um espaço de cada vez, em direção a um espaço vazio;
- 3) As peças devem ser movidas de acordo com seu formato(losangos e triângulos devem apontar sempre para frente, o que facilita visualizar seus movimentos):
 - quadrados movem-se vertical e horizontalmente;
 - losangos têm movimentos diagonais para frente e para trás;

- triângulos movem-se nas diagonais somente para frente e na vertical para trás;
 - círculos podem fazer movimentos em todas as direções.
- 4) **Passes curtos:** O jogador pode “pular” por cima de qualquer peça, desde que essa seja vizinha à sua e a casa próxima seguinte possa ser ocupada. As peças “puladas” não são capturadas nem voltam ao início do tabuleiro, servindo apenas como “trampolim” para o salto (exceção feita ao círculo – vide regra 7);
 - 5) **Passes longos:** O passe pode ter longa distância, passando por cima de uma peça que não esteja adjacente à sua, desde que haja simetria entre os espaços antes e depois da peça pulada, mais uma casa que a peça do jogador ocupará ao final do passe;
 - 6) **Séries de pulos:** O jogador poderá fazer uma série de pulos consecutivos, contanto que cada passe esteja de acordo com as regras do jogo;
 - 7) Os círculos são peças especiais: Se o jogador passar por cima do círculo de um adversário, deve colocá-lo na fileira inicial para que recomece sua travessia. O jogador poderá pular seu próprio círculo, porém esse não deve ser recolocado no início novamente;
 - 8) Ao chegar na fileira de destino, as peças não podem mais voltar ao tabuleiro nem ser movidas na própria fileira de chegada;
 - 9) O jogo termina quando um jogador conseguir atravessar suas oito peças para o lado oposto do tabuleiro.



Palavras-chave: *jogo, traverse, formas geométricas, isometrias.*

Referências

- [1] MACEDO, L. e outros. - *Aprender com Jogos e Situações-Problemas*. Artmed, 2000.
- [2] SILVA, A.F. e KODAMA, H.M.Y - *Jogos no Ensino da Matemática – II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática*, 2004 (disponível em: <http://www.bienasbm.ufba.br>)