



## MARCO ZERO

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

### Resumo

A partir do jogo *Calcform*, apresentado em aula pelo professor Wharton Martins de Lima, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, elaborou o jogo *Marco Zero*. O *Marco Zero* é um jogo que tem por finalidade estimular no aluno o gosto pela Matemática através do cálculo mental, podendo ser aplicado no Ensino Fundamental 2 e no Ensino Médio. Este jogo permite ao professor aplicar alguns conceitos matemáticos como, por exemplo, logaritmo e probabilidade. Por se tratar de uma atividade que leva os alunos a competirem entre si, o *Marco Zero* estimula cada um a analisar suas jogadas e elaborar estratégias para facilitá-las, estudando não só seu jogo como também o de seu adversário e assim criando maneiras alternativas que possibilitem 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.

O jogo pode ser utilizado de duas formas distintas: inicialmente, trabalhamos apenas as 4 (quatro) operações básicas da Matemática podendo, posteriormente, alcançar os conceitos de potenciação, radiciação, fatoração e logaritmo. Outro fator que torna este jogo mais atraente é o fato de que estes cálculos devem ser feitos em um determinado tempo (tempo proposto entre um minuto e um minuto e trinta segundos) deixando, assim, o jogo mais dinâmico.

Regras do Jogo:

- 1) Jogo para até 8 (oito) participantes;
- 2) Cada participante lança 4 (quatro) dados e obtém valores distintos;
- 3) A partir desses valores busca-se manipular as operações de forma que possa ser alcançando um valor inscrito no primeiro círculo (circulo externo) em um tempo estipulado;
- 4) A partir da primeira jogada o participante busca manipular seus valores para alcançar os valores próximos ao da jogada anterior, buscando sempre o valor à frente ou os adjacentes;
- 5) Vence o participante que alcançar primeiro o valor zero no centro do tabuleiro.

Observação: O tempo proposto para o jogo é entre 1m (um minuto) e 1m30s (um minuto e trinta segundos).

Material utilizado:

- 1) 72 (setenta e duas) fichas distribuídas em 8 (oito) cores distintas;



- 2) 4 (quatro) dados;
- 3) Um tabuleiro com o jogo;