ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ___/___/_____

Professor (a): _____ Turma: _____

Escola: _____ Tudo Sala de Aula

SUDOKU

O Sudoku é um quebra-cabeça diferenciado, pois utiliza números e se baseia na organização lógica dos números de 1 a 9 em linhas e colunas. O nome sudoku vem do Japão (SU = número; DOKU = único), mas a origem do jogo não é japonesa. Sua base está relacionada aos estudos do matemático Leonhard Euler, no século XVIII, com estruturas chamadas de “quadrados latinos”, que inspiraram o jogo moderno. O modelo atual surgiu em 1979, quando o norte-americano Howard Garns publicou, na revista Dell Pencil Puzzles & Word Games, um passatempo chamado “Number Place”, baseado nessas ideias. Anos mais tarde, o jogo chegou ao Japão, recebeu o nome Sudoku e se tornou um sucesso mundial.

Estrutura do Sudoku

O sudoku tradicional é composto por uma grade 9x9, dividida em 9 linhas, 9 colunas e 9 blocos de 3x3. Algumas células já possuem números, chamados de dados, e o objetivo do jogo é completar as células vazias de modo que cada linha, coluna e região contenham os números de 1 a 9 apenas uma vez.

Estratégias para resolver o Sudoku

As estratégias para resolução incluem:

- Varredura: o jogador procura linhas ou colunas em que falta apenas um número.
- Análise: o jogador observa as regiões para identificar números ausentes ou possíveis combinações.
- Emparelhamento: o jogador analisa minuciosamente para encontrar situações que ajudem a simplificar o problema.

Também é importante utilizar o método de eliminação, verificando cada linha, coluna e região. Além disso, a calma é essencial para evitar erros e não comprometer o jogo.

Refletindo

O sudoku contribui para o desenvolvimento da memória, da concentração e do raciocínio lógico. Além disso, estimula a atenção, a paciência e a capacidade de resolver problemas, ajudando o jogador a pensar de forma organizada e estratégica diante de desafios.

Dayvison Andrade – Tudo Sala de Aula

Atividade_____

1. Qual o principal objetivo do Sudoku?

_____
_____
_____
_____

2. Se um número já aparece na linha e/ou na coluna do sudoku ele
a) não pode ser repetido.
b) pode substituir outro.
c) pode ser repetido.
d) vale o dobro.

3. Como o método de eliminação ajuda na resolução do sudoku?

_____
_____
_____

4. Ao garantir que um número não se repita em uma região do sudoku, o jogador desenvolve principalmente qual habilidade?
a) Memorização lógica.
b) Organização lógica.
c) Força física.
d) Velocidade.

5. Qual a regra fundamental do Sudoku?

_____
_____
_____

6. Qual das palavras abaixo **não** indica uma habilidade do jogo Sudoku?
a) Paciência.
b) Estratégia.
c) Comunicação.
d) Raciocínio lógico.

7. O sudoku se popularizou no Japão, mas sua base está teoricamente ligada a:
a) Einstein.
b) Pitágoras.
c) Howard Garns.
d) Leonhard Euler.

8. Quais são os benefícios de jogar Sudoku?

_____
_____
_____
_____

9. Conforme as regras do Sudoku, complete o tabuleiro abaixo.

1				8				9
	5		6		1		2	
			5		3			
	9	6	1		4	8	3	
3				6				5
	1	5	9		8	4	6	
			7		5			
	8		3		9		7	
5				1				3

10. Após completar o tabuleiro, quantas vezes cada algarismo aparece?

_____
_____
_____

11. Qual estratégia você utilizou?

_____
_____
_____

Apoio pedagógico para este material

Tudo Sala de Aula

Para acessar o **gabarito**, o **planejamento** e as **demais orientações,** escaneie o QR Code **ou** clique no botão ao lado. Ao abrir, role a página para baixo.

CLIQUE AQUI

Mais opções de materiais e suportes gratuitos para professores:

Acesse nosso **site** e encontre milhares de atividades gratuitas para enriquecer suas aulas.	Entre em grupos de **WhatsApp** e fique por dentro das novidades e lançamentos.	Acesse o nosso **Instagram** e acompanhe conteúdos, dicas e novidades para professores.
ACESSE	ENTRE	SIGA

© Tudo Sala de Aula – Todos os direitos reservados

Este material é protegido pela legislação de direitos autorais e destina-se exclusivamente ao uso pedagógico em sala de aula ou em casa. É permitida a utilização e impressão para fins educacionais, sendo proibida a reprodução, comercialização, distribuição, publicação em livros ou disponibilização deste material, integral ou parcialmente, em sites, redes sociais, plataformas ou outros meios, sem autorização prévia do Tudo Sala de Aula.