

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ___/___/___

Professor (a): _____ Turma: _____

Escola: _____ 

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?
