



DE CONVERSÃO DE BASES

INTRUÇÕES PARA USO



OBJETIVO

O objetivo do jogo é que os jogadores pratiquem e aperfeiçoem suas habilidades de conversão entre diferentes bases numéricas (binário, octal, decimal e hexadecimal), marcando as respostas corretas em suas cartelas. Vence o jogador que completar a cartela primeiro.

NÚMEROS DE JOGADORES



- ✓ O jogo pode ser jogado individualmente ou duplas, dependendo da dinâmica da sala.
- ✓ Pode ser adaptado para qualquer tamanho de turma.



MATERIAIS NECESSÁRIOS

- ✓ Cartelas de bingo: Cada cartela deve conter números em uma das bases (decimal, binária, octal ou hexadecimal). Cada jogador ou dupla recebe uma cartela diferente.
- ✓ Sorteador de números: Um conjunto de números a serem sorteados pelo professor, que devem ser convertidos para diferentes bases. O professor pode usar um sorteador eletrônico ou fazer manualmente com papéis.
- ✓ Marcadores: Podem ser fichas ou marcadores removíveis para marcar as casas nas cartelas, como feijões.

COMO JOGAR



1. O professor explica as regras e distribui as cartelas entre os alunos.
2. O professor anuncia o número sorteado e a base para a qual ele deve ser convertido.
3. Os alunos, usando seus conhecimentos de conversão de bases, devem calcular a conversão e verificar se o número resultante está presente na cartela. Cada jogador deve ter cerca de 1 minuto para realizar a conversão, porém o professor poderá ajustar esse tempo conforme necessário.
4. Se o número convertido estiver na cartela, o aluno deve marcá-lo.
5. O jogo prossegue com a repetição do processo até que um aluno complete a cartela com os números convertidos corretamente.



GANHADOR DO JOGO

- ✓ O ganhador será o primeiro aluno a completar a cartela com os números convertidos corretamente e anunciar "Bingo!".
- ✓ O professor deve conferir os números marcados.