

Atividade principal MAT1_16GRM05 - REGRAS

JOGO: "DUPLA DE VALORES"

TEMPO DE EXECUÇÃO: 20 minutos

REGRAS: Alunos divididos em duplas, uma dupla contra a outra objetivando criar estratégias de resolução em situação de esforço produtivo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: 20 cartas com valores diferenciados, sendo que para cada carta existe uma outra carta par com o mesmo valor, mas utilizando uma representação diferente, com cédulas e moedas.

COMO JOGAR?

- As cartas devem ser colocadas na mesa, com a face virada para baixo, embaralhadas e distribuídas em fileiras de quatro cartas, ainda com as faces viradas para baixo, totalizando cinco fileiras. Como é um jogo onde a memória sobre onde estão as cartas será uma estratégia importante, a composição local das cartas não deverá ser alternada, mesmo que à cada rodada ganha, o jogador retire as cartas que formarem par;
- Os componentes devem decidir quem inicia o jogo;
- Em seguida, cada jogador, na sua vez vira duas cartas para cima; se as cartas viradas formarem par de valores, ou seja, se os valores, diferentemente representados, forem iguais, o jogador ganha a rodada e retira as cartas pares. Caso não encontre o par de imediato, voltará a virar as cartas com a face virada para baixo, no mesmo lugar;
- Desta forma os alunos deverão ir jogando até finalizar as fileiras;
- A intenção é que os alunos memorizem as cartas escolhidas, marcando seus lugares na fileira, e o esforço produtivo estará no reconhecimento dos mesmos valores representados de formas diferentes. Ao final, cada jogador contará seus pares, valendo um ponto para cada par. Ganha quem fizer mais pontos.

OBSERVAÇÕES:

O PROFESSOR DEVE ESTAR ATENTO A TODOS OS PASSOS E FAZER ORIENTAÇÕES PERTINENTES PARA QUE HAJA APRENDIZAGEM E ASSIM POSSA MEDIAR CONFLITOS E CRONOMETRAR O TEMPO. As duplas poderão ter um bloco para registrar quantidades, como rascunho para contagem de valores, se assim acharem necessário

Atividade principal MAT1_16GRM05 - REGRAS

OBJETIVO:

Observar representações pensando nas diferentes formas de compor e decompor os valores.