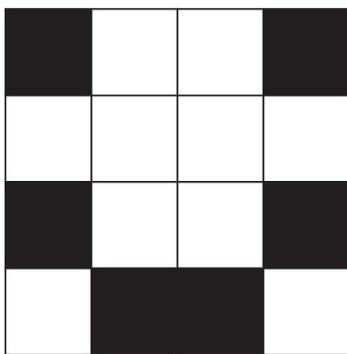


Resolução das atividades complementares - MAT3_20GRM03

Resolução e discussão acerca da atividade 1

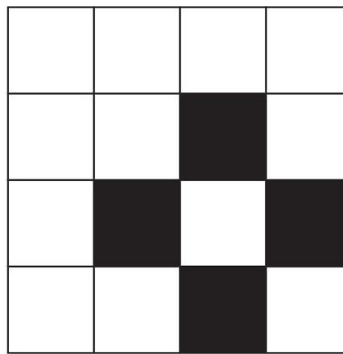
Nesta atividade o diferencial em relação à atividade originalmente sugerida neste plano é o fato de que os alunos criarão suas próprias cartas. Mostraremos algumas possibilidades de desenhos que podem surgir e a forma como interpretá-los em relação aos critérios. Quanto ao jogo em si a dinâmica é a mesma da atividade principal, porém com apenas 8 rodadas que é o número total de cartas que eles possuirão. Mas apresentamos novamente aqui o modelo de preenchimento da tabela.



ÁREA OCUPADA: 6

ÁREA VAZIA: 10

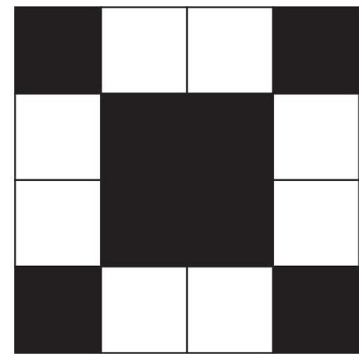
TOTAL DE PEÇAS: 5



ÁREA OCUPADA: 4

ÁREA VAZIA: 12

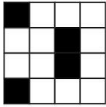
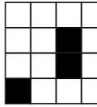
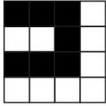
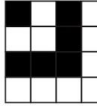
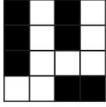
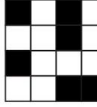
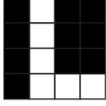
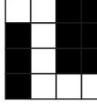
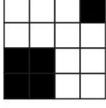
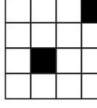
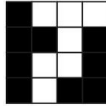
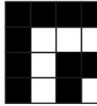
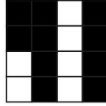

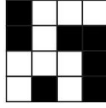
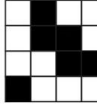
TOTAL DE PEÇAS: 4



ÁREA OCUPADA: 8

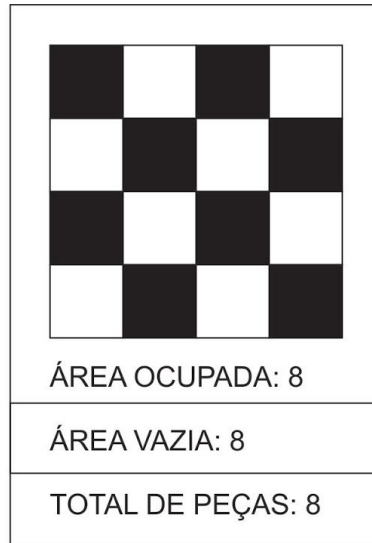
ÁREA VAZIA: 8

TOTAL DE PEÇAS: 5

JOGADOR 1	COMBATE DE SUPERFÍCIES	JOGADOR 2
	ÁREA OCUPADA 12 3 ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 13 2
	7 1 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 6 2
	9 3 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 10 4
	10 6 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 9 7
	5 11 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 2 14
	7 2 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 6 2
	10 2 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 16 1
	7 3 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 6 2
9 ← TOTAL DE PONTOS → 8		

Resolução e discussão acerca da atividade 2

Nesta atividade sugerimos o aluno como criador das cartas, porém substituiremos o preenchimento da tabela pelo preenchimento das informações já nas cartas. Assim, a dinâmica de jogo também foi modificada. Primeiramente mostraremos alguns modelos de cartas que podem ser criadas, depois um exemplo de situação que pode ocorrer durante uma rodada. Nesta atividade a determinação das áreas ocorre já no momento de elaboração das cartas do jogo e não durante as rodadas.

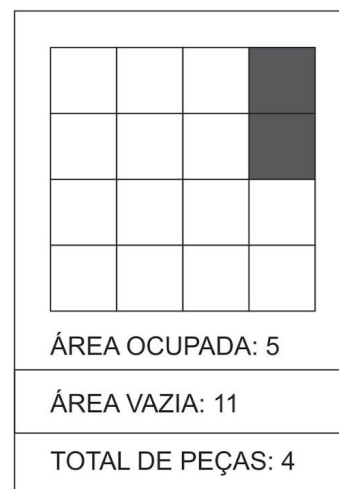
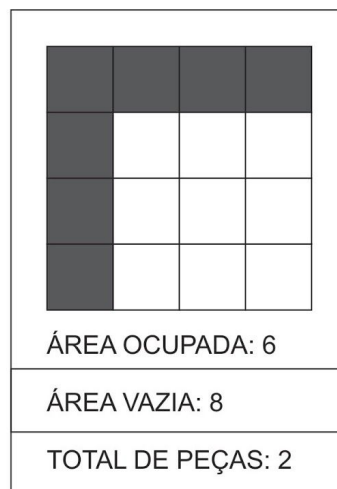
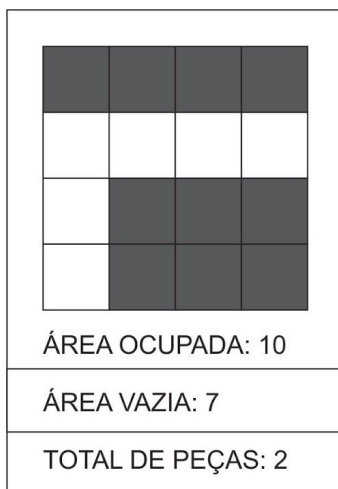


Diferentemente das regras anteriores, neste jogo a cada rodada é determinado um único critério para comparação das cartas e este critério não pode ser o mesmo de uma rodada para a outra. O critério é definido e depois disso os jogadores escolhem as cartas dentre aquelas que criaram.

Por exemplo se o critério fosse área ocupada e os jogadores tivessem escolhido as duas primeiras figuras deste exemplo (Jogador 1 com a primeira e jogador 2 com a segunda), então teríamos um empate. Neste caso, o empate deixa cada um com sua própria carta guardada. Se o critério tivesse sido o número de peças, nessa mesma condição, o jogador 2 ficaria com as duas cartas, pois teria 8 peças representadas contra as 2 do jogador 1.

Resolução do DESAFIO - JOGO DOS 7 ERROS

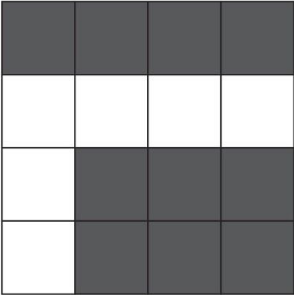
AS CARTAS ABAIXO ESTÃO COM ALGUNS ERROS. SÃO UM TOTAL DE 7 ERROS EM TODAS JUNTAS, VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICÁ-LOS? FAÇA A CORREÇÃO DOS 7 ERROS PARA QUE TODAS AS CARTAS FIQUEM COM AS INFORMAÇÕES VERDADEIRAS.

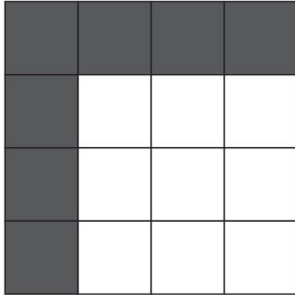


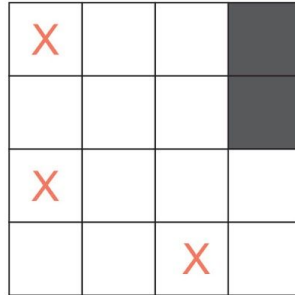
Para a solução deste desafio são esperadas duas possibilidades de respostas conforme ilustramos abaixo:

Opção 1

Caso o aluno perceba que basta desenhar 3 peças na última carta que os valores ficam corretos.

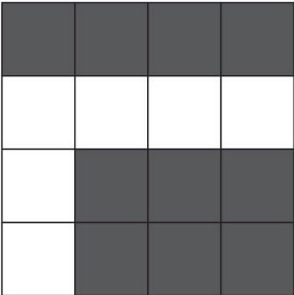

ÁREA OCUPADA: 10
ÁREA VAZIA: X 6
TOTAL DE PEÇAS: 2

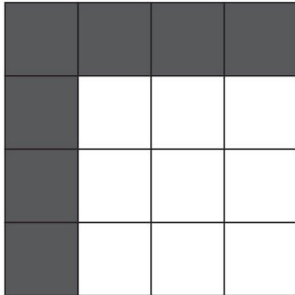

ÁREA OCUPADA: X 7
ÁREA VAZIA: X 8
TOTAL DE PEÇAS: X 1

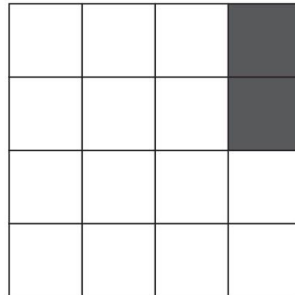

ÁREA OCUPADA: 5
ÁREA VAZIA: 11
TOTAL DE PEÇAS: 4

Opção 2

Caso o aluno se detenha em corrigir os valores de acordo com as representações das figuras das cartas, sem cogitar a possibilidade de intervir diretamente nos desenhos.


ÁREA OCUPADA: 10
ÁREA VAZIA: X 6
TOTAL DE PEÇAS: 2


ÁREA OCUPADA: X 7
ÁREA VAZIA: X 8
TOTAL DE PEÇAS: X 1


ÁREA OCUPADA: X 2
ÁREA VAZIA: X 12
TOTAL DE PEÇAS: X 1