



LETRAMENTO MATEMÁTICO

ELOISA ROSOTTI NAVARRO



JOGO NUNCA DEZ

Regras/Como jogar

Em grupos (mínimo 3 jogadores), um deles é o “bancário” e fica responsável por fazer as trocas com o material dourado para os outros integrantes.

Cada aluno, na sua vez de jogar, lança dois dados e recebe do bancário a quantidade de cubinhos conforme a quantidade que saiu nos dados.

Quando o jogador conseguir mais do que dez cubinhos, deve trocá-los por uma barra (e quando conseguir dez barras deve trocá-las por uma placa).

Ganhará quem conseguir a placa primeiro.

- **Desenvolvimento**

Jogar coletivamente para que os alunos compreendam a ideia do jogo.

Registrar as jogadas no caderno, pode ser em forma de desenho, texto ou utilizando o quadro valor lugar.

LINK JOGO NUNCA DEZ ONLINE



- http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game_educativo.php?id=1&jogo=Nunca10



JOGO NUNCA DEZ AO CONTRÁRIO

Regras/Como jogar

Em grupos (mínimo 3 jogadores), um deles é o “bancário” e fica responsável por “cobrar” as quantidades devidas nas rodadas dos jogadores.

Cada jogador recebe uma placa, e deverá “pagar” ao “banco” com o material dourado a quantidade de cubinhos conforme a quantidade que saiu nos dados.

Para conseguir extrair os cubinhos o jogador deverá fazer as trocas de suas peças com o “bancário”

Ganhará quem ficar devendo menos para o banco.

Desenvolvimento

Jogar coletivamente para que os alunos compreendam a ideia do jogo.

Registrar as jogadas no caderno, pode ser em forma de desenho, texto ou utilizando o quadro valor lugar.

EXEMPLO:

Professor(a) se não tiver o material dourado não se preocupe, é possível construí-lo usando apenas papel, caneta e tesoura. Isso facilitará a compreensão do aluno sobre a quantidade de cubinhos em uma barrinha e de barrinhas em uma placa, contribuindo para a compreensão no Sistema de Numeração Decimal.



REFERÊNCIAS:

GALVÃO, Elizangela; NACARATO, Adair. O letramento matemático e a resolução de problemas na Província Brasil. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, v.7, n.3, p. 81- 96, 2013.



NAVARRO, Eloisa Rosotti. O desenvolvimento do conceito de Pensamento Computacional na Educação Matemática segundo contribuições da teoria Histórico-cultural. **Tese de Doutorado**. Universidade Federal de São Carlos. 2021.



SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 25, Jan./ Abr. 2004.

