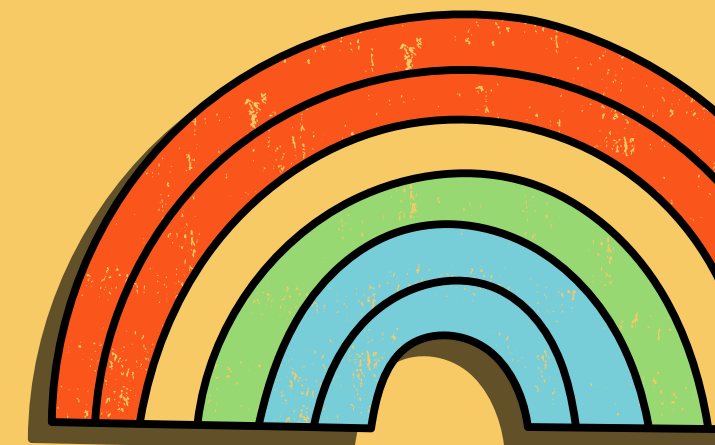
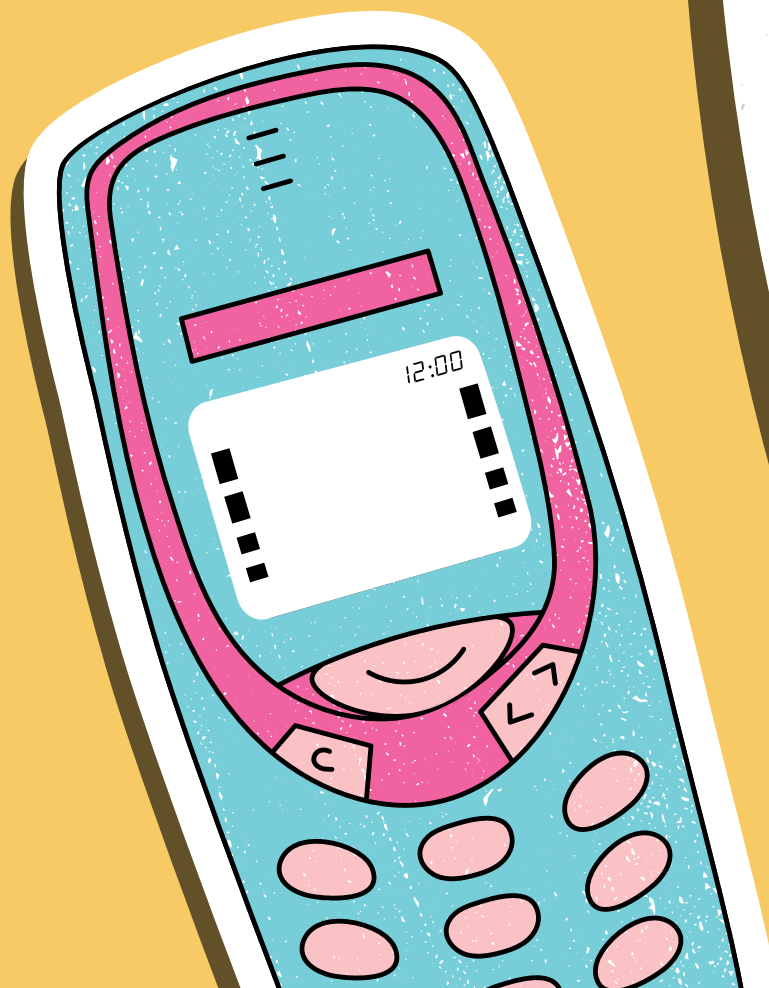
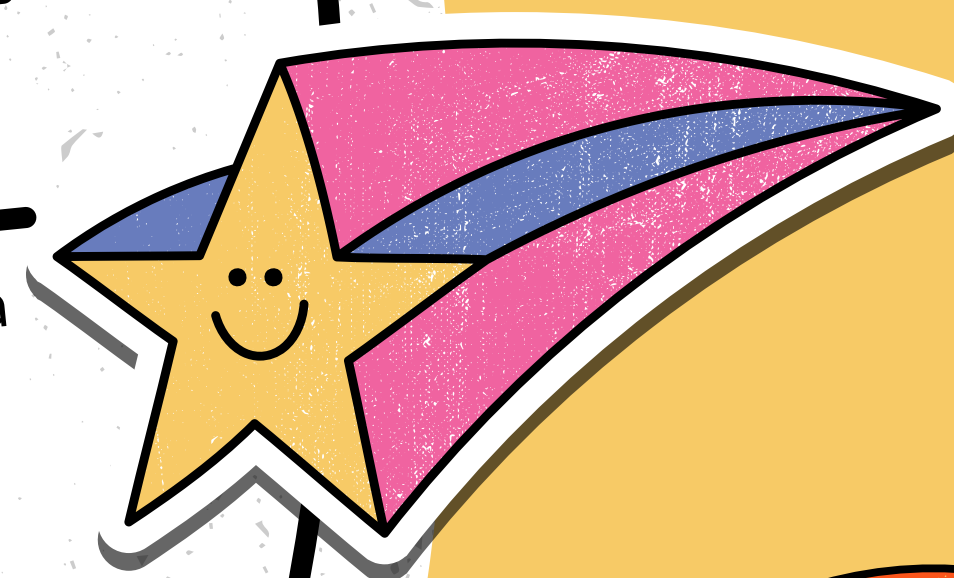
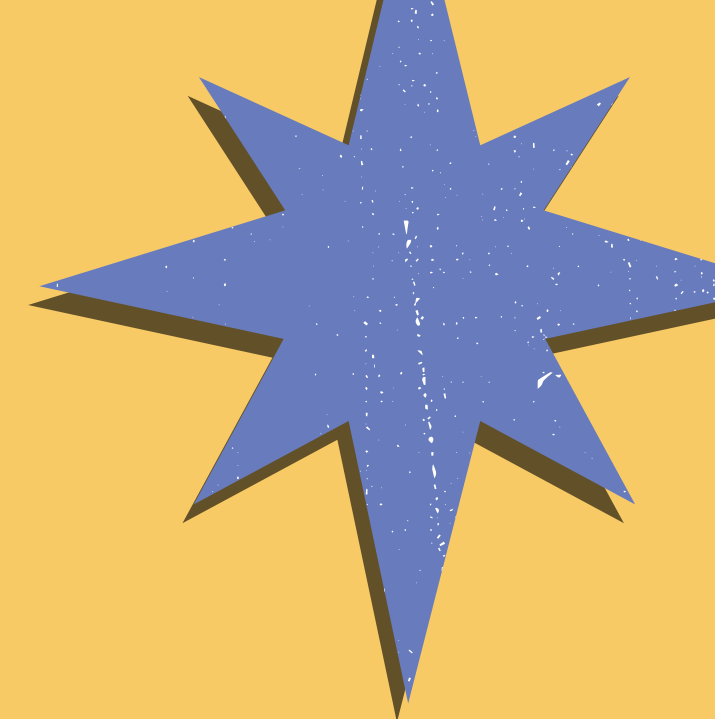
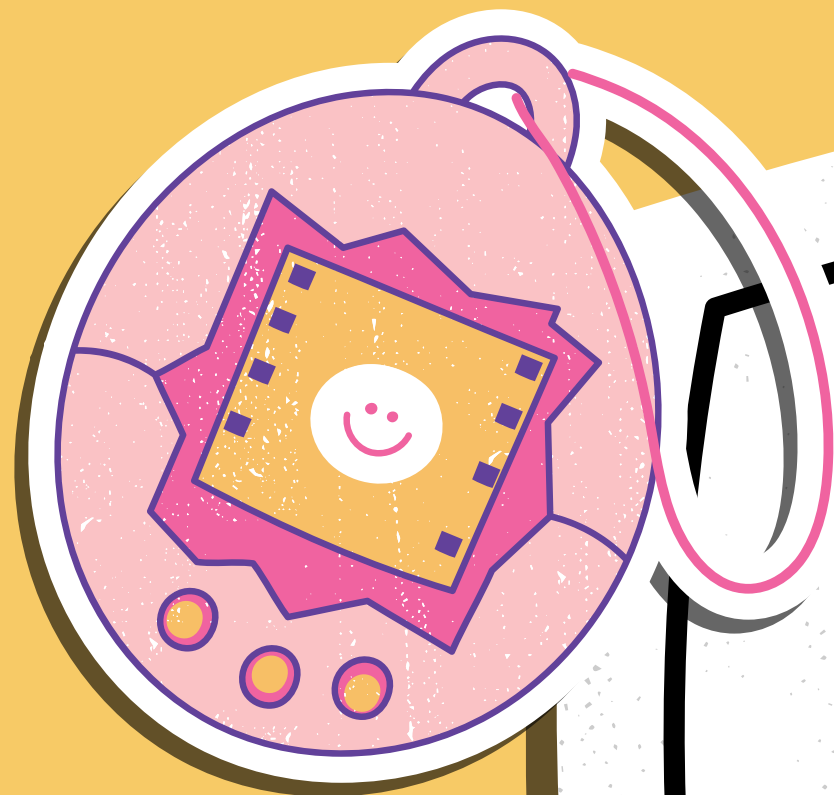


# MATEMÁTICA JR.

Lúcia Quitéria e Gabriely Silva

Projeto Integrador V - Fundamentos da  
Atuação nas Classes Iniciais do Ensino  
Fundamental I

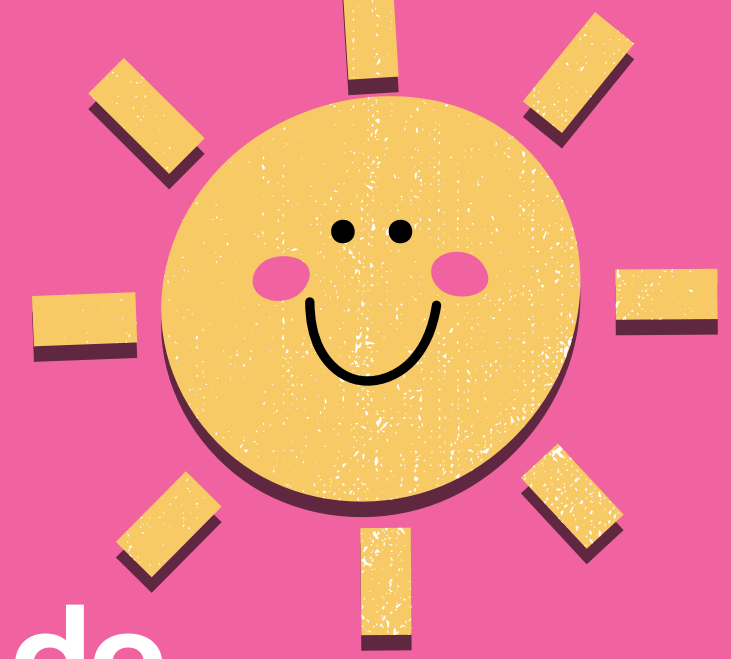




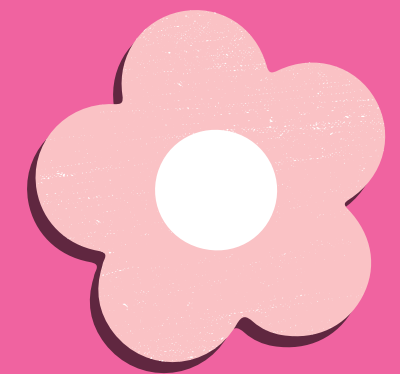
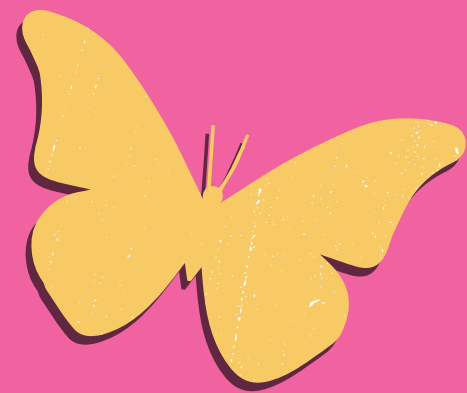
# **INTRODUÇÃO**

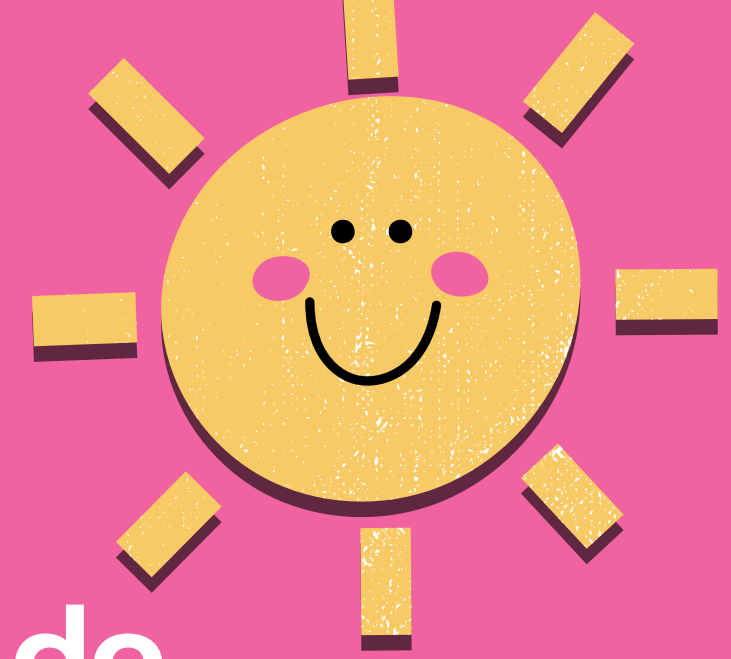
**Este ebook tem como propósito explicar sobre a temática de como funciona o jogo de tabuleiro que foi criado para ajudar nas diversas possibilidades que temos para decifrar é entender melhor a tradução dos mais variados problemas matemáticos , e como se joga.**

**Tem como objetivo auxiliar e completar o processo de aprendizagem para alunos do 5º ano do ensino fundamental.**

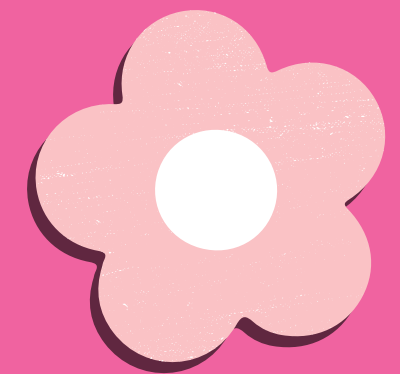
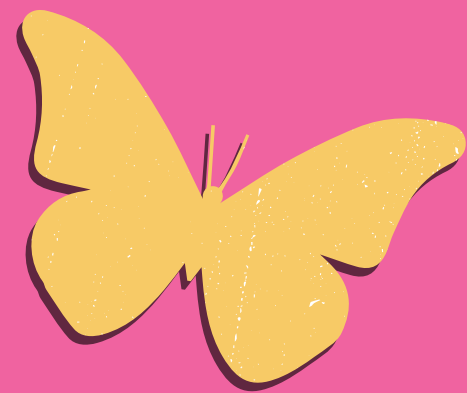


**O jogo tem como objetivo ajudar alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, que possuem um certo nível de dificuldade ao ler e interpretar textos matemáticos para realizar suas atividades. Então, o jogo foi criado para estimular melhor interpretação de uma maneira divertida.**





**O jogo tem como objetivo ajudar alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, que possuem um certo nível de dificuldade ao ler e interpretar textos matemáticos para realizar suas atividades. Então, o jogo foi criado para estimular melhor interpretação de uma maneira divertida.**



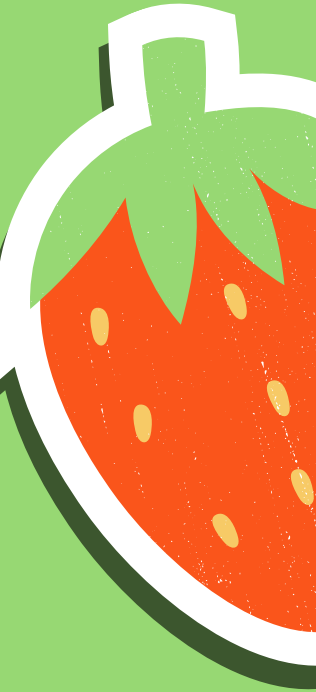
# Regras



- 1- O jogo deverá ser jogado em duplas, sendo no máximo 4 grupos;
- 2- Inicia o jogo o grupo que tirar o maior número no dado;
- 3- Ao jogar o dado e parar na casa com desenho de cartinha, você acertando permanece na casa e errando volta para a casa anterior da jogada do dado.
- 4- Hora do Desafio: O desafio é individual para o grupo que cair na casa correspondente. Em caso de acerto a dupla avança 1 casa e errando volta para sua casa anterior a jogada.
- 5- Desafio Master: O grupo que cair nessa casa, deverá retirar a carta Master e ler em voz alta o card para que todos os grupos possam responder. A dupla que responder corretamente primeiro, ganha e avança 1 casa e errando volta 1.
- 6- Todos os jogadores podem utilizar papéis, canetas, lápis e borrachas.
- 7- Durante todo o jogo não é permitido o uso de calculadoras, celulares e tabuadas.
- 8- No Desafio Master, respostas não devem ser divulgadas em voz alta, o professor saberá as respostas e o jogador, anotará as mesmas em um cartão resposta.
- 9- No Desafio Master, vale a resposta do primeiro grupo que levantar a mão.
- 10- As perguntas simples possuem 30 segundos para serem respondidas, na Hora do Desafio possui o tempo de 1 minuto e o Desafio Master é de 1 minuto e 30 segundos.



# O JOGO E SUAS PEÇAS





Projeto Integrador V - Fundamentos da Atuação nas Classes Iniciais do Ensino  
Fundamental I

# MATEMÁTICA JR.

Lúcia Quitéria e Gabriely Silva



# Introdução

Este e-book tem como propósito explicar sobre a temática de como funciona o jogo de tabuleiro que foi criado para ajudar nas diversas possibilidades que temos para decifrar e entender melhor a tradução dos mais variados problemas matemáticos, e como se joga.



# Propósito

Este jogo foi desenvolvido não apenas para aprender traduzir problemas matemáticos, mas também para se trabalhar o raciocínio lógico, o desenvolvimento cognitivo, motor, concentração, a capacidade de agir e pensar rápido e também fortalecer o interesse e gosto pela matemática.

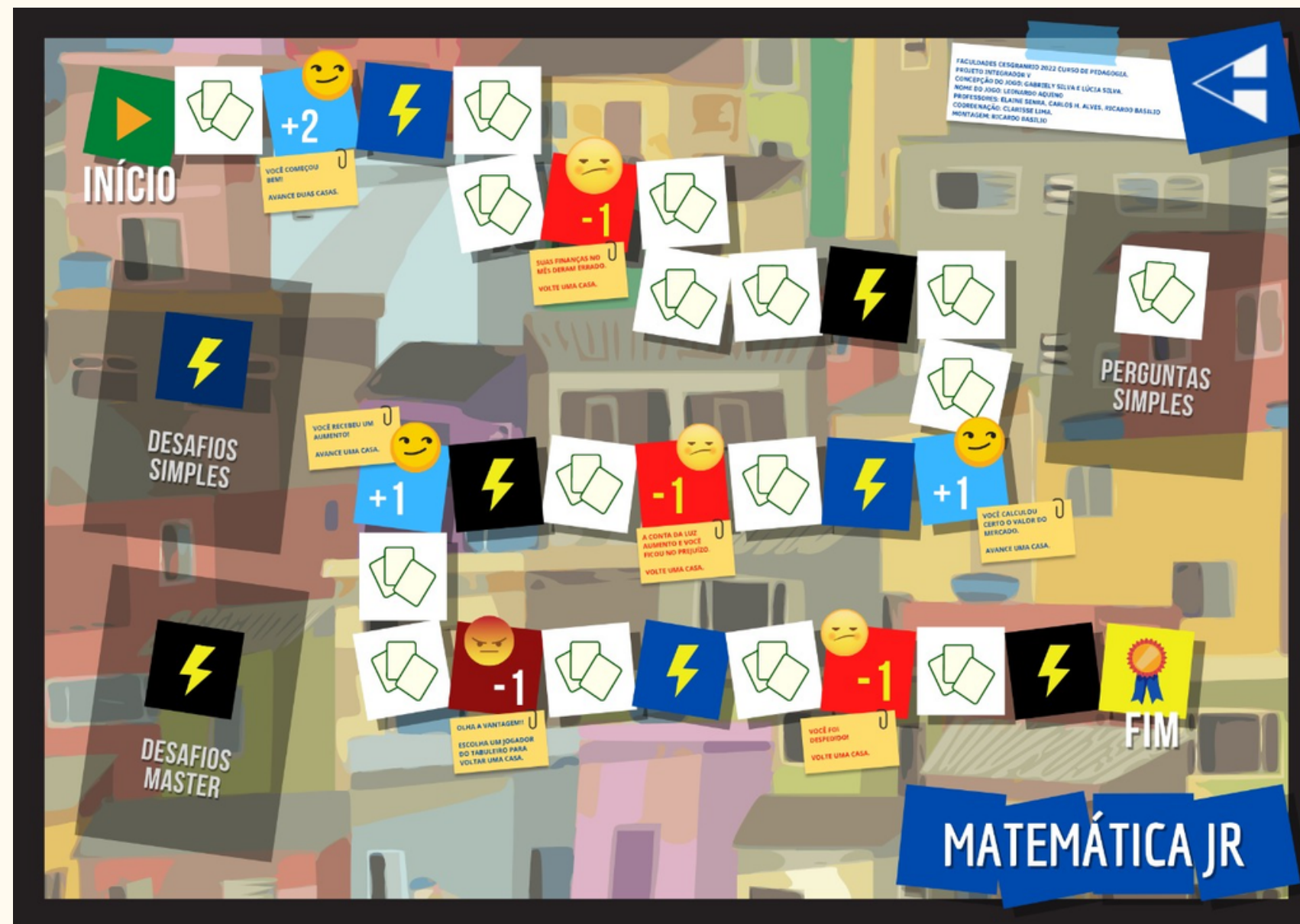
Tendo como objetivo principal ajudar alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, que possuem um certo nível de dificuldade ao ler e interpretar textos matemáticos para realizar suas atividades escolares cotidianas. Então, o jogo foi criado para estimular melhor interpretação de uma maneira divertida.

# Regras

- 1- O jogo deverá ser jogado em duplas, sendo no máximo 4 grupos;
- 2- Inicia o jogo o grupo que tirar o maior número no dado;
- 3- Ao jogar o dado e parar na casa com desenho de cartinha, você acertando permanece na casa e errando volta para a casa anterior da jogada do dado.
- 4- Hora do Desafio: O desafio é individual para o grupo que cair na casa correspondente. Em caso de acerto a dupla avança 1 casa e errando volta para sua casa anterior a jogada.
- 5- Desafio Master: O grupo que cair nessa casa, deverá retirar a carta Master e ler em voz alta o card para que todos os grupos possam responder. A dupla que responder corretamente primeiro, ganha e avança 1 casa e errando volta 1.
- 6- Todos os jogadores podem utilizar papéis, canetas, lápis e borrachas.
- 7- Durante todo o jogo não é permitido o uso de calculadoras, celulares e tabuadas.
- 8- No Desafio Master, respostas não devem ser divulgadas em voz alta, o professor saberá as respostas e o jogador, anotarás as mesmas em um cartão resposta.
- 9- No Desafio Master, vale a resposta do primeiro grupo que levantar a mão.
- 10- As perguntas simples possuem 30 segundos para serem respondidas, na Hora do Desafio possui o tempo de 1 minuto e o Desafio Master é de 1 minuto e 30 segundos.



# O jogo e suas peças





**Obrigado!**