

## **Ensinar matemática é como ensinar jogar botão.**

(Distante) Em um jogo de botão é necessário ensinar reconhecer o número da camisa de cada jogador, a contabilizar o placar de cada time, a distribuir os jogadores em uma área retangular, a calcular a distância para o passe ou para o chute a gol.

(Distante) Em jogo de botão é necessário primeiro entender o problema: “como fazer gols no adversário e, ao mesmo tempo, como evitar tomar gols?”. Traçar uma estratégia para se chegar a essa solução: “passar bem, chutar bem e defender bem”.