

|       |           |                                |
|-------|-----------|--------------------------------|
| Nº 99 | Gr. 2 – B | Inteligência Lógico-matemática |
|-------|-----------|--------------------------------|

|   |                                |  |
|---|--------------------------------|--|
| <b>Habilidade</b><br>Raciocínio lógico<br>Sistemas de numeração | <b>Nome</b><br>Novo amarelinha | <b>Outras estimulações</b><br>Desenvolvimento motor /<br>Fluência em operações |
|---|--------------------------------|--|

### **Preparação:**

O jogo deve ser desenvolvido no pátio da escola. No chão devem ser desenhados os espaços de um jogo de amarelinha convencional, mas as “casas” podem propor diferentes cálculos ou outras operações e o aluno somente pode arremessar o sinalizador para a casa que pretende saltar se apresentar o resultado dessa operação.

### **Utilização:**

O procedimento não difere inicialmente de um jogo de amarelinha, mas progressivamente operações mais complexas podem ir sendo adicionadas, implicando em progressivo domínio de sistemas de numeração e operações e conjuntos por parte dos alunos. O tipo de jogo estimula a criatividade e professores e alunos podem desenvolver ideias conjuntas sobre novas regras para o jogo, desde que as mesmas proponham a exploração dos elementos matemáticos ligados a diversas operações.