

Nº 98	Gr. 2 – C	Inteligência Lógico-matemática
<b>Habilidade</b> Operações e conjuntos	<b>Nome</b> Velha curiosa Matemática	<b>Outras estimulações</b> Memória / Operações

#### **Preparação:**

O material deve ser o mesmo do jogo linguístico (Jogo da velha curiosa), mas nas folhas que devem aparecer abaixo da cartela com os círculos ao invés de palavras devem aparecer operações (por exemplo:  $2 + 3 =$  ou  $5 - 2 =$ ).

#### **Utilização:**

O procedimento segue o mesmo do jogo da velha, mas os pontos são marcados pelos alunos que apresentam resultados corretos para a operação proposta. O aspecto mais relevante desse jogo é a possibilidade de torná-lo sempre atual, alternando as folhas de base com as operações que devem ir sendo substituídas por outras mais difíceis. Um professor pode até mesmo propor uma verdadeira “copa do mundo” entre equipes, com jogos classificatórios, de oitavas de final e assim por diante, sempre aumentando a complexidade das respostas solicitadas.