



Instrução do Jogo MatUNO

*EDGAR FREITAS MULLER
JÚLIO VITOR CHAMORRO E SILVA
LISIANE FERNANDES DA SILVEIRA
MARIA BEZERRA CORDEIRO
PABLO SOUZA CAVALCANTE*



O jogo deve ser iniciado como uma pesquisa individual e na sala de aula será realizado a montagem dos grupos de no mínimo dois jogadores e no máximo três, pois o jogo não pode ter muitos participantes devido ao interesse e foco dos participantes, pois fica os mesmos ficam reduzidos quando se demorar muito tempo para o seu turno. Cabe ao professor realizar a avaliação ao final de cada aula sobre o conhecimento ou sobre a evolução de cada participante, esses deverão ser medidos pelas pontuações dos jogadores. Jogadores com pontuações altas deverão realizar atividades de reforço para seu melhor aprendizado. Os grupos de estudos devem contar jogares com pontuações altas e jogadores com pontuações baixas para a troca de conhecimento. Esse grupo deve produzir um pequeno trabalho de 5 a 10 páginas sobre o que foi estudo e todos os trabalhos devem fazer parte de uma encadernação em espiral ou capa dura como uma pequena publicação escolar dos alunos da turma.

O Jogo deve ser jogado com no mínimo três cartas por participantes com até dois grupos com três pessoas e em cada turno um grupo deve apresentar uma carta com a questão e o time adversário escolhe um aluno para responder. Se esse aluno errar a questão então ele acumula a pontuação escrita na carta.

A carta deve conter a um problema, um número único, uma questão, a dificuldade e a pontuação que deve seguir a seguinte tabela: Fácil, Normal, Difícil e Desafio com as respectivas pontuações 1, 3, 5, 7.

O problema da carta deve ser sobre os seguintes temas:

- Cálculos com números reais, inclusive potências com expoentes fracionários.
- Problemas com números reais, inclusive em notação científica, envolvendo diferentes operações.
- Problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.

O turno do jogo inicia com a equipe que tiver o maior valor em um dado qualquer, recomenda-se D6, e essa equipe deve perguntar primeiro. A cada turno as equipes se alternam em perguntas e respostas e um participante que respondeu a última pergunta dentro da equipe não pode responder novamente, deve ser escolhido outro.

O fim do jogo acontece quando não houver mais cartas ou quando uma quantidade de pontos combinado entre as equipes for alcançado. A equipe que tiver menos pontos ganha a partida. Ao final da partida todos os pontos individuais devem ser entregues ao professor. Cada um deve anotar os seus pontos perdidos e qual a dificuldade da pergunta que errou.



PUCPR
GRUPO MARISTA