



JOGO
(Aritmética)

Qual é o Número?

Descrição	Jogo para dois jogadores ou duas equipes no qual são trabalhados a leitura e escrita de números inteiros no sistema decimal.
Material	Folha de papel e lápis/caneta, ou lousa e giz/pincel. (No lugar da folha de papel também pode ser usada as tabelas em anexo, com espaços para o registro dos números. Nesse caso, cada jogador recebe um par de tabelas.)
Regras	<ul style="list-style-type: none">- O jogo é constituído de algumas rodadas, digamos 5.- Em cada rodada, os jogadores desempenham alternadamente os papéis de <i>desafiador</i> e de <i>desafiado</i>. O desafiador escolhe um número com 4 dígitos para o desafiado adivinhar e o registra no papel mantendo a informação em sigilo (por exemplo, ele pode escolher 3409); depois, o desafiado deve tentar adivinhar o número em tentativas sucessivas (por exemplo, ele pode começar pronunciando 7465); o desafiado deve registrar cada uma de suas tentativas e o desafiador deve comparar seu número escolhido com o número pronunciado pelo desafiado e dizer quais dígitos do número pronunciado coincidem com os dígitos do número escolhido na respectiva ordem decimal (continuando o exemplo, o desafiador deve dizer que o desafiado acertou o dígito da posição de milhar, que é 4); as tentativas do desafiado prosseguem até que ele descubra todos os dígitos do número ou complete o total de 10 tentativas. A rodada termina após os jogadores trocar de papéis. Ganha a rodada quem tiver realizado o menor número de tentativas, havendo a possibilidade de empate.- Após as 5 rodadas, vence o jogo quem tiver ganhado o maior número de rodadas, havendo a possibilidade de empate.
Comentário	<ol style="list-style-type: none">1. O jogo trabalha a leitura e a escrita de números inteiros no sistema decimal, bem como a terminologia pertinente.2. O professor deve estar a disposição dos alunos para esclarecer dúvidas, corrigir erros e resolver eventuais disputas.3. Após apenas algumas disputas, os alunos terão lido, escrito e pronunciado dezenas de números inteiros no sistema decimal. Eventuais erros devem provocar discussões que oportunizam o aprendizado.

Referência: Lúcia M. de Magalhães: *Procedimentos de cálculo e sentido de número: uma aproximação no contexto da sala de aula*. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo: São Paulo, 2012: pp. 69-71. URL (acessado em 20/04/2015):
http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-18072012-160038/publico/LUCIA_MESQUITA_DE_MAGALHAES.pdf

(O jogo apresentado aqui possui algumas adaptações.)

ANEXO

Desafiador																				
	Rodada 1				Rodada 2				Rodada 3				Rodada 4				Rodada 5			
Número escolhido																				
Tentativa 1																				
Tentativa 2																				
Tentativa 3																				
Tentativa 4																				
Tentativa 5																				
Tentativa 6																				
Tentativa 7																				
Tentativa 8																				
Tentativa 9																				
Tentativa 10																				

Desafiado																				
	Rodada 1				Rodada 2				Rodada 3				Rodada 4				Rodada 5			
Dígitos Descobertos																				
Tentativa 1																				
Tentativa 2																				
Tentativa 3																				
Tentativa 4																				
Tentativa 5																				
Tentativa 6																				
Tentativa 7																				
Tentativa 8																				
Tentativa 9																				
Tentativa 10																				

Orientações para o preenchimento: Em cada rodada, o jogador desafiador escreve o número escolhido na primeira linha disponível da tabela *Desafiador*. O jogador desafiado deve preencher os campos da primeira linha disponível da tabela *Desafiado* à medida em que for descobrindo os dígitos do número escolhido pelo desafiador. Cada tentativa do desafiado deve ser registrada por ambos jogadores nas respectivas linhas.