

ANEXOS

Dicas para o professor(a) sobre o jogo:

- O barulho é inevitável, ele faz parte do jogo.
- Administre bem o tempo, programe a aula para que dê tempo de os estudantes jogarem.
- Estude bem o jogo antes de levá-lo para a classe. Simule jogadas, procure antecipar dúvidas dos estudantes.
- É mais conveniente formar grupos de 4 estudantes, com duas equipes de 2 estudantes cada para que haja construção coletiva de conhecimento. A dupla discute, aprende junto, argumenta. Um jogo não pode ser solitário.
- Deixe que os estudantes leiam as regras do jogo. Só lemos as regras para estudantes (ou junto com eles) menores que não são leitores. Quando tiverem dúvidas, peça que consultem novamente as regras.
- As regras devem ser seguidas e não podem ser alteradas durante a jogada.
- Sempre que possível, peça que os estudantes registrem suas jogadas.
- Problematize as jogadas dos estudantes quando terminarem de jogar.
- Enquanto os estudantes jogam, circule pela classe, observe as jogadas que fazem, verifique se fazem registros, se os estudantes estão argumentando bem, procure detectar as dificuldades que merecem ser trabalhadas posteriormente.
- Lembre-se de que os jogos fornecem bons momentos de avaliação: a observação atenta do professor para a argumentação, a linguagem, o uso da habilidade de raciocínio par resolver os desafios encontrados, a criação de um jogo semelhante ou a alteração das regras para que o jogo fique mais fácil ou mais difícil, os registros produzidos durante as jogadas etc.