

# Fecha Conta



“**Fecha Conta**” é uma ferramenta didática matemática para alunos do 2º ao 5º ano do ensino fundamental.

Como quebra-cabeça e como jogo, “**Fecha Conta**” reforça conceitos de operações matemáticas e incentiva o racínio lógico.

## Preparação

Utilize papel de alta gramatura (impressoras domésticas, geralmente, conseguem puxar folhas de 120 gramas) para imprimir as cartas.

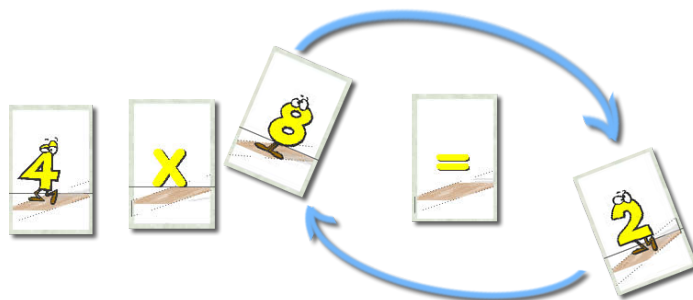
Imprima a frente primeiro, depois, recolque as folhas na impressora com a mesma orientação de impressão, mas com o lado em branco posicionado para ser impresso, e imprima o verso das cartas nas duas folhas.

Recorte as cartas, agrupando as cartas de acordo com sua cor.



## Quebra-Cabeça

Num primeiro momento, o aluno recebe um conjunto de peças da mesma cor, que representa uma operação matemática, e então, deve colocar as cartas na ordem correta, para que a equação faça sentido.



## Jogo

Depois que os alunos estiverem familiarizados com a organização da sequência de cartas, eles podem se reunir em duplas e jogar com o “**Fecha Conta**”

Cada jogador tem seu conjunto de cartas, que deverá embaralhar e colocar enfileirado na frente do adversário. Aquele que enfileirar as cartas primeiro, será o primeiro a jogar.

Cada um na sua vez, o jogador deve escolher 2 cartas e trocá-las de lugar, uma ocupará o lugar da outra.

Os jogadores devem alternar sua vez de jogo, trocando as cartas de lugar, e aquele que conseguir organizar corretamente a sua equação, fecha a conta e ganha o jogo.

“**Fecha Conta**” foi desenvolvido por Roj Ventura com a supervisão da professora Karine Fernandes Godoy.

Veja mais material pedagógico com download gratuito em <https://robotgeeks.com.br/robot-ludus/jogos-pedagogicos/>

