

# Jogo da vida real

## Cosplay Matemático

**Criação:**

**Data de criação:** 09/08/2022

Professora Samantha Sany Blum Freitas

Licenciada em Letras pela UEPG.

Especialista em Metodologia de Ensino, EAD e Pedagogia Escolar.



<http://lattes.cnpq.br/1063385765693725>

**Público Alvo:**

Alunos do 4º ou 5º ano Fundamental I.

**Objetivo do jogo:**

Estimular os alunos a vivenciarem a matemática que já estudaram em sala de aula em situações reais do cotidiano.

**Aprendizados relacionados:**

Utilização do sistema monetário.

Entendimento das relações econômicas.

Conhecimento sobre o trabalho de várias profissões.

Ampliação de sua visão de mundo.

**Objetivos de aprendizagem:**

(PR.EF04MA25.a.4.75) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento (cédulas e moedas, cartão de crédito e cheque), utilizando termos como troco, desconto, acréscimo, pagamento a prazo e à vista, lucro e prejuízo, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

(PR.EF04MA03.s.4.06) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.

(PR.EF04MA06.s.4.10) Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

(PR.EF04MA05.s.4.55) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

(PR.EF04MA07.d.4.93) Resolver operações de divisão (máximo de dois números no divisor) por meio de estratégias diversas, tais como a decomposição das escritas numéricas para a realização do cálculo mental exato e aproximado e de técnicas convencionais utilizando recursos manipuláveis e registros pictóricos como apoio, caso necessário.

(PR.EF04MA13.s.4.16) Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.

#### **Como realizar o jogo na sala de aula:**

1. Distribuir uma ficha com a identidade de cada personagem da vida real.
2. Cada um deverá escolher um local na sala para montar sua propriedade, aqueles que são funcionários deverão encontrar seus patrões.
3. Cada um ou equipe, deverá customizar seu espaço, por exemplo, uma placa ou algo assim dizendo que ali é uma fazenda, um sítio, a placa do mercado etc.
4. Fazer suas listas de produtos e preços, quando for o caso.
5. Deixar que façam a atividade com o máximo de autonomia possível, o objetivo não é acertar as respostas, mas ver como conseguem encontrar respostas, se conseguem viver sem falir, e se não conseguirem o dinheiro, se pedem emprego em outro lugar.
6. A intenção é ver se percebem que o imposto está presente em todas as coisas, o porquê do valor sair do produtor até o consumidor final com uma elevação tão grande. Perceber que precisam **calcular os gastos para poder colocar valor em seus produtos.**

7. (Material para download disponível no blog:  
[www.ipirangahistoria.wordpress.com](http://www.ipirangahistoria.wordpress.com))