

Vira ou deixa

Caso ocorram dúvidas no decorrer do jogo, o botão ajuda indicado por (?), poderá ser acionado a qualquer momento, pois ele traz em todas as telas dicas sobre como proceder em cada atividade.

No desenvolvimento do OA:

1. Clicar em “Regras do Jogo”. Aparecerá uma janela, com um breve texto, que pode ser lido coletivamente, discutindo o funcionamento do jogo, ou eventuais dúvidas referentes às regras sugeridas pelo OA.
2. Clicar em um dos dados para dar início às atividades. Desta forma, o usuário será conduzido para a próxima tela.
3. Cada jogador/equipe deve clicar sobre o personagem que deseja que seja seu representante no desenvolvimento das atividades.
4. Cada jogador/equipe deverá digitar o seu nome/nome da equipe no local indicado, para que este sirva de identificação no decorrer do jogo.



A tela de identificação dos jogadores apresenta dois jogadores, JOGADOR 01 e JOGADOR 02, cada um com um personagem desenhado e um campo de texto para digitar o nome. O jogador 01 tem o nome JULIANE e o jogador 02 tem o nome ANDRE. Na parte inferior da tela, há três botões: VOLTAR (com uma seta para a esquerda), REGRAS DO JOGO (em um botão ovalizado) e AVANÇAR (com uma seta para a direita). Um ícone de ajuda (?) está no canto superior direito.

| JOGADOR 01 | JOGADOR 02 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| Digite seu nome: | Digite seu nome: |
| JULIANE | ANDRE |

VOLTAR REGRAS DO JOGO AVANÇAR

5. Neste momento iniciam as atividades. Na parte superior da tela, são exibidas mensagens indicando a vez de cada jogador e orientando sobre qual dado deve ser lançado.

VIRA DEIXA JULIANE por favor, rode o dado azul. Valor obtido nesta jogada:

JULIANE inicia jogando, clicando primeiro sobre o dado azul. A ordem das jogadas é informada pelo campo de texto acima. Preste atenção em todas as mensagens exibidas, para não ter problemas durante o jogo.

JULIANE ANDRE

N. de Jogadas: 0 N. de Jogadas: 0

| Nome do Jogador: JULIANE | | | |
|--------------------------|--------------|-----------|------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: |
| 01 | X | | |
| 02 | X | | |
| 03 | X | | |
| 04 | X | | |
| 05 | X | | |
| 06 | X | | |
| Total de Pontos: | | | 0 |

| Nome do Jogador: ANDRE | | | |
|------------------------|--------------|-----------|------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: |
| 01 | X | | |
| 02 | X | | |
| 03 | X | | |
| 04 | X | | |
| 05 | X | | |
| 06 | X | | |
| Total de Pontos: | | | 0 |

VOLTAR REGRAS DO JOGO AVANÇAR

6. Após lançar os dados, o jogador deve clicar em um dos botões “vira” ou “deixa”, indicando se o “sinal” do valor obtido na jogada deve permanecer ou ser alterado para realizar as operações indicadas, introduzindo o conceito da regra de sinais na adição de números inteiros.

VIRA DEIXA JULIANE, clique em um dos botões, "VIRA" ou "DEIXA". Valor obtido nesta jogada: 10

JULIANE ANDRE

N. de Jogadas: 1 N. de Jogadas: 0

| Nome do Jogador: JULIANE | | | |
|--------------------------|--------------|----------------------------------|------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: |
| 01 | 5 X 10 | (10) + (10) + (10) - (10) + (10) | |
| 02 | X | | |
| 03 | X | | |
| 04 | X | | |
| 05 | X | | |
| 06 | X | | |
| Total de Pontos: | | | 0 |

| Nome do Jogador: ANDRE | | | |
|------------------------|--------------|-----------|------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: |
| 01 | X | | |
| 02 | X | | |
| 03 | X | | |
| 04 | X | | |
| 05 | X | | |
| 06 | X | | |
| Total de Pontos: | | | 0 |

VOLTAR REGRAS DO JOGO AVANÇAR

7. As atividades direcionam o usuário para a construção dos conceitos e procedimentos que envolvem a adição de números inteiros.

ANDRE, por favor, rode o dado azul.

Valor obtido nesta jogada: -6

O valor do dado azul foi modificado, agora ele é positivo. Confira na sua tabela. Responda, corretamente seus pontos na última coluna da tabela e passe a vez para o outro jogador.

| Nome do Jogador: JULIANE | | | | |
|--------------------------|--------------|------------------------------------|------|-----------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: | CONFIRMAR |
| 01 | -5 X -6 | $(-6) + (-6) + (-6) + (-6) + (-6)$ | | |
| 02 | X | | | |
| 03 | X | | | |
| 04 | X | | | |
| 05 | X | | | |
| 06 | X | | | |
| Total de Pontos: | | | | 0 |

| Nome do Jogador: ANDRE | | | | |
|------------------------|--------------|-----------|------|-----------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: | CONFIRMAR |
| 01 | X | | | |
| 02 | X | | | |
| 03 | X | | | |
| 04 | X | | | |
| 05 | X | | | |
| 06 | X | | | |
| Total de Pontos: | | | | 0 |

VOLTAR REGRAS DO JOGO AVANÇAR

8. Cada jogada é indicada na tabela e o campo referente ao resultado deve ser preenchido pelo aluno, que clicando em conferir pode verificar o resultado através das mensagens que são exibidas abaixo da tabela.

| Nome do Jogador: JULI | | | | |
|-----------------------|--------------|------------------------------------|------|-----------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: | CONFIRMAR |
| 01 | -4 X 5 | $(-5) + (-5) + (-5) + (-5)$ | -20 | |
| 02 | 3 X -7 | $(-7) + (-7) + (-7)$ | -21 | |
| 03 | 3 X 2 | $(2) + (2) + (2)$ | 6 | |
| 04 | 4 X -10 | $(-10) + (-10) + (-10) + (-10)$ | -40 | |
| 05 | 5 X 9 | $(9) + (9) + (9) + (9) + (9)$ | 45 | |
| 06 | 5 X -2 | $(-2) + (-2) + (-2) + (-2) + (-2)$ | 10 | |
| Total de Pontos: | | | | -30 |

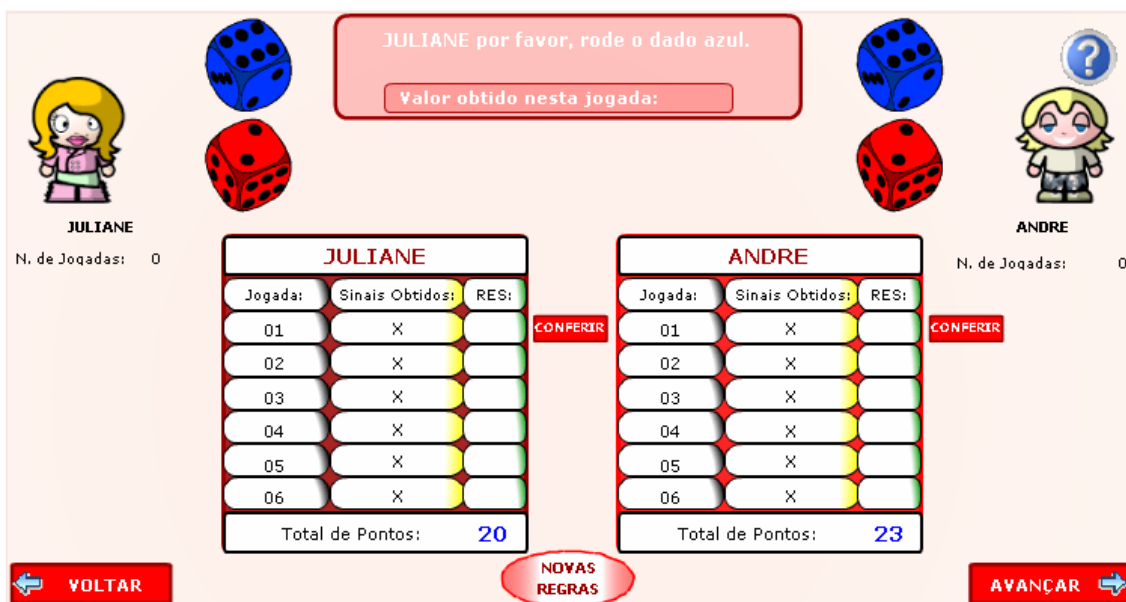
| Nome do Jogador: ANDRE | | | | |
|------------------------|--------------|------------------------------------|------|-----------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | Operação: | RES: | CONFIRMAR |
| 01 | -2 X 4 | $(-4) + (-4)$ | -8 | |
| 02 | -5 X -9 | $(9) + (9) + (9) + (9) + (9)$ | 45 | |
| 03 | -2 X -2 | $(2) + (2)$ | 4 | |
| 04 | 2 X 3 | $(3) + (3)$ | 6 | |
| 05 | -5 X 4 | $(-4) + (-4) + (-4) + (-4) + (-4)$ | -20 | |
| 06 | X | | | |
| Total de Pontos: | | | | 27 |

VOLTAR JULI, sua 6ª resposta não está correta. Tente novamente. REGRAS DO JOGO ANDRE, parabéns, a 5ª linha está correta. AVANÇAR

9. Estes procedimentos devem ser seguidos alternadamente pelos jogadores, até que toda tabela esteja completa. Neste momento, os jogadores podem avançar para a próxima tela.

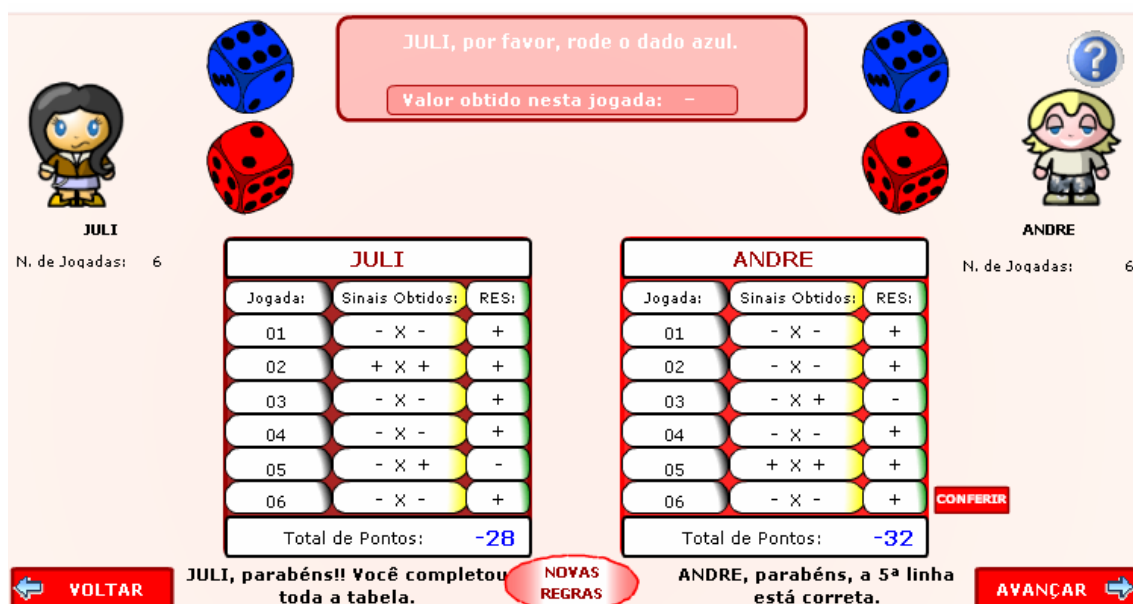
10. A continuidade das atividades exige “novas regras”. Clicando no botão correspondente, elas são acionadas, e podem ser discutidas pelos jogadores.

11. Como na atividade anterior, na parte superior da tela, são exibidas mensagens indicando a vez de cada jogador e orientando sobre qual dado deve ser lançado.



12. Após lançar os dados, o jogador deve realizar a multiplicação dos sinais sorteados e preencher a tabela no local correspondente. Este procedimento deve ser alternado entre os jogadores, conforme as instruções da parte superior da tela.

13. Clicando em conferir, o resultado poderá ser verificado, através das mensagens que aparecem abaixo da tabela.



14. Na seqüência, as atividades que são propostas são semelhantes as anteriores. A tabela deve ser preenchida com os resultados das operações efetuadas, com os valores sorteados pelos dados.

| JULI | | |
|--------------------|--------------|------|
| Jogada: | Pts Obtidos: | RES: |
| 01 | -5 X -8 | 40 |
| 02 | -1 X 7 | -7 |
| 03 | 5 X 10 | 50 |
| 04 | 2 X -4 | -8 |
| 05 | 5 X -1 | -5 |
| 06 | -1 X -9 | 9 |
| PONTOS ACUMULADOS: | | 193 |

JULI, parabéns, a 5ª linha está correta.

ANDRE

| Jogada: | Pts Obtidos: | RES: |
|--------------------|--------------|------|
| 01 | -1 X 3 | -3 |
| 02 | 5 X -8 | -40 |
| 03 | 3 X 9 | 27 |
| 04 | 5 X -10 | -50 |
| 05 | 5 X -4 | -20 |
| 06 | -5 X 3 | -15 |
| PONTOS ACUMULADOS: | | -73 |

ANDRE, parabéns, a 5ª linha está correta.

NOVAS REGRAS

VOLTAR **AVANÇAR**

15. Nesta tela aparece a pontuação de cada jogador, obtida pelo somatório de cada fase, indicando o vencedor.