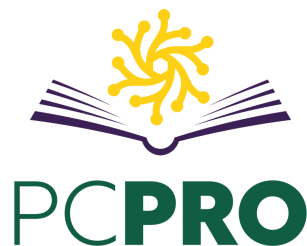
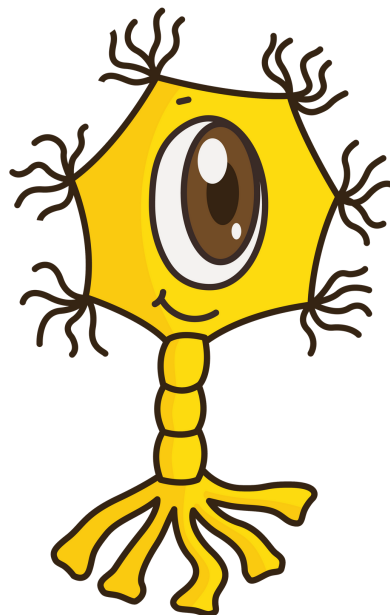
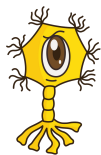


STOP DA MATEMÁTICA





STOP DA MATEMÁTICA

COMO JOGAR:

- TODOS OS PARTICIPANTES PRECISAM ESTAR COM SUAS TABELAS E LÁPIS OU CANETAS;
- FAZER UMA 'ADEDONHA', OU COMO NÓS JOGÁVAMOS, OS PARTICIPANTES COLOCAM A MÃO PARA TRÁS E FALAM "O STOOOOOOOOOP", DEPOIS MOSTRAM AS MÃOS, OS DEDOS E CONFORME A QUANTIDADE DE DEDOS É O NÚMERO QUE VAI SER DIRECIONADO PARA O JOGO.
- COM O NÚMERO ESCOLHIDO, OS PARTICIPANTES TERÃO QUE SEGUIR OS PASSOS E RESOLVER AS CONTAS. QUEM TERMINAR PRIMEIRO, GRITA: 'STOP', E NA MESMA HORA TODOS DEVEM PARAR DE RESOLVER.
- A CONTAGEM DOS PONTOS É FEITA DA SEGUINTE MANEIRA, CADA PARTICIPANTE FALA SEU RESULTADO E CONFERE AS CONTAS, PARA VER QUEM ACERTOU. O PARTICIPANTE QUE ACERTAR MAIS CONTAS, VENCE O JOGO.



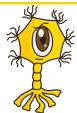
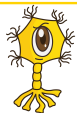


Tabela do Stop da matemática

NÚMERO	+10	-6	x2	ANTECESSOR	+15	SUCESSOR	TOTAL



Monte seu Stop da matemática

NÚMERO							TOTAL

AUTORAS



Patrícia Comassio

- Mestranda em ciências da saúde e comunicação humana pela Unesp/Marília
- Pedagoga
- Especialista em psicopedagogia clínica e institucional
- Especialista em neuropsicopedagogia clínica
- Especialista em psicomotricidade clínica e relacional
- Aplicadora ABA com estratégias naturalistas
- Terapeuta de intervenção precoce baseado modelo ESDM avançado (DENVER)



Priscila Comassio

- Mestre em Neurociências FMRP/USP.
- Especialista em psicopedagogia clínica e institucional
- Especialista em Alfabetização e educação especial
- Especialista em Análise do comportamento aplicado Lahmiei/UFSCar.
- Bióloga
- Pedagoga
- Terapeuta de intervenção precoce baseado modelo ESDM avançado (DENVER)



PCPRO

Apoio:

