

**ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA**

<b>Nome do aluno:</b>	Data: 03/11/2021	Semana 33
<b>Professora:</b> Rosangela N. B. Dourado		
<b>Segmento:</b> Fundamental anos iniciais	<b>Entregar:</b> registro de foto/vídeo 	

**Atividade:** Jogo da velha

**Objetivos:** Marcar no tabuleiro três símbolos em seqüência.

**Habilidades Trabalhadas:** Desenvolver a capacidade de raciocínio matemático.

**Recursos utilizados:**

**Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:** Cada jogador é livre para colocar uma marca em qualquer posição no seu turno, desde que a posição esteja vazia (sem marcas). Ao colocar uma marca no tabuleiro, a jogada passa para o próximo jogador, aonde o processo é repetido até que um dos jogadores vença, ou até o tabuleiro ser completamente preenchido, situação na qual ocorre empate. A vitória ocorre quando um jogador consegue colocar três símbolos em seqüência, seja em linha, coluna ou na diagonal principal do tabuleiro. O objetivo dos jogadores, então, é colocar três marcas numa das configurações válidas, enquanto evitam que o seu oponente consiga fazer as três marcas antes dele.

