

PROJETO

Jogar e inventar

GRUPO DE TRABALHO

Professores Coordenadores: Dulcineia Barros Carvalho e Sofia Elias

Leonor Fernandes – 5.º A
Pedro Miguel – 5.º A
João Sennfelt – 5.º A
Afonso Ribeiro – 5.º B
André Ferreira – 5.º B
Bárbara Moura – 5.º B
Bernardo Gomes – 5.º B
João Santos – 5.º B
Leonor Grilo – 5.º B
Luís Moreira – 5.º B
Sofia Melo – 5.º B

Gonçalo Miranda – 5.º C
Miguel Lourenço – 5.º C
Duarte Ribeiro – 5.º C
Francisco Castelo Branco – 5.º C
Ana Beatriz Simões – 5.º D
Vera Cruz – 5.º D
Rodrigo Gonçalves – 5.º E
Francisco Fialho – 5.º E
Guilherme Carvalho – 5.º E
Tiago Luís – 5.º E

OBJETIVOS

Aprender todos os jogos do atual Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos.
Inventar um jogo matemático no âmbito do Concurso “Inventa o teu Jogo” inserido no CNJM.

BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Analisar e compreender os objetivos e as regras de diferentes jogos matemáticos.
Criar um novo jogo matemático tendo em conta: o material necessário, objetivos e regras.
Apresentar e testar o jogo com os elementos do grupo de projeto.

RECURSOS

Livro de regras.
Tabuleiros, peças, computador.

PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

1.º dia:
Definição dos grupos de trabalhos e atribuição de tarefas.
Análise das regras inerentes ao Concurso “Jogar e Inventar” .
Estudo pormenorizado das regras, material e objetivo dos jogos do 1.º e 2.º ciclos, no âmbito do CNJM.

2.º dia:

Continuação da análise de jogos matemáticos do 3.º ciclo e Secundário.

Início da construção dos novos jogos matemáticos.

3.º dia:

Informatização dos objetivos e das regras de cada jogo.

4.º dia:

Aperfeiçoamento das regras e elaboração dos tabuleiros de jogo.

Apresentação e experimentação dos jogos aos restantes elementos do projeto.

5.º dia:

Balço do trabalho realizado dentro do grupo.

Finalização do diário de bordo, do poster e do vídeo.

Auto avaliação por parte dos elementos do grupo.

PRODUTO FINAL

Criação de jogos matemáticos relacionados com o mar.

AVALIAÇÃO