

PROJETO

Jogar e inventar

GRUPO DE TRABALHO

Professores Coordenadores: Rute Cipriano e Sofia Elias

OBJETIVOS

Aprender todos os jogos do atual Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos.
Inventar um jogo matemático no âmbito da Semana do Mar e 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

Tabuleiros, peças, computador.
Livro de regras.

PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

1.º dia:

Definição dos grupos de trabalhos e atribuição de tarefas.

Estudo pormenorizado das regras, material e objetivo de cada jogo do CNJM.

2.º dia:

Criação de um novo jogo matemático que incluiu a construção do livro de regras e respetivo tabuleiro.

3.º dia:

Análise e aperfeiçoamento dos jogos criados.

4.º dia:

Apresentação e experimentação dos jogos aos restantes elementos do projeto.

Balanço do trabalho realizado dentro do grupo.

Finalização do diário de bordo e do vídeo.

Auto avaliação por parte dos elementos do grupo.

PRODUTO FINAL

Criação de jogos matemáticos relacionados com o mar.

AVALIAÇÃO

O grupo considerou que o projeto correu bem, cada aluno trabalhou bem no seu grupo.

O objetivo do projeto foi conseguido.

Os jogos criados tiveram uma boa qualidade. Alguns grupos ouviram as críticas e melhoraram, no entanto, outros poderiam ter melhorado segundo as opiniões dos colegas e monitores.

Salientamos o trabalho em equipa, a cooperação, a iniciativa e a criatividade como os aspectos que mais se salientaram com o trabalho.

Desenvolvemos a criatividade, a iniciativa e a cooperação.

Ganhamos desta forma novas amizades, novos jogos, sabedoria e autonomia.

O que correu menos bem foi o comportamento e a nossa capacidade de ouvir os outros porque não respeitámos as regras básicas. Deveríamos saber ouvir os professores, melhorar o comportamento e respeitar os outros.

Propomos como alterações o dia das apresentações ser antecipado (um dia) para que pudéssemos aperfeiçoar ainda mais e aprender outros jogos matemáticos (antigos do CNJM, damas, xadrez).

No próximo ano deve ser mantido o nosso projeto "Jogar e Inventar", prevendo uma saída no âmbito do projeto.