

[Logotipo da Escola]

Projeto

“Jogos Matemáticos”

~

2.º Ciclo

## *Ano Letivo 20\_\_/20\_\_*

# ***Docentes:***

[Nome dos Docentes da Escola que dinamizarão o Projeto]

## *Índice*

1. Objetivos-----------------------------------------------------------------------------------------------------------3

**2.** Justificação do projeto------------------------------------------------------------------------------------------3

***3.*** Intervenientes e destinatários--------------------------------------------------------------------------------4

***4.*** Proposta de carga horária semanal-------------------------------------------------------------------------4

**5.** Atividades a desenvolver ao longo do ano letivo --------------------------------------------------------4

**6.** Recursos------------------------------------------------------------------------------------------------------------5

**7.** Avaliação das atividades----------------------------------------------------------------------------------------5

## *1. Objetivos*

* Contribuir para o desenvolvimento de capacidades matemáticas e para o desenvolvimento pessoal e social.
* Proporcionar aos alunos atividades lúdicas e desafiadoras.
* Estimular o gosto pela matemática através de jogos educativos.
* Desenvolver o raciocínio matemático.

## *2. Justificação do projeto*

## Fundamentação legal e pedagógica do projeto

* No ano letivo 20\_\_/20\_\_ pretendemos organizar na Escola \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ um Torneio de Jogos Matemáticos (“Gatos e Cães”, “Rastros” e “Produto”) para alunos do 2.º Ciclo do Ensino Básico, tendo em vista selecionar três alunos (um por cada um dos três jogos) para representar a escola no Campeonato Regional de Jogos Matemáticos da Madeira, no próximo ano letivo.
* O jogo matemático é um tipo de atividade que alia **raciocínio**, **estratégia** **e reflexão com desafio e competição de uma forma lúdica muito rica**. Os jogos de equipa podem ainda favorecer o trabalho cooperativo. A prática de jogos, em particular dos jogos de estratégia, de observação e de memorização, contribui de forma articulada para o desenvolvimento de capacidades matemáticas e para o desenvolvimento pessoal e social. Há jogos em todas as culturas e a matemática desenvolveu muito conhecimento a partir deles.
* Pretende-se promover o **desenvolvimento de competências matemáticas** nomeadamente ao nível da **concentração** na dinâmica de um jogo de tabuleiro; na **visualização** de sequências de jogadas (previsão de uma sequência de ações); na **ponderação** e na **avaliação** de alternativas baseadas em processos de decisão (*“pensar primeiro, agir depois”*).

*3. Intervenientes e destinatários*

**3.1. Intervenientes**

Professores de Matemática do 2.º Ciclo.

**3.2. Destinatários**

Alunos do 2.º Ciclo.

## *4. Proposta de carga horária*

**Carga horária semanal**

\_\_\_ blocos semanais (a incidir provavelmente no horário de almoço de modo a abranger alunos dos 5.º e 6.º anos).

Numa fase inicial será para ensinar as diversas turmas do 2.º ciclo nas aulas de Matemática, Apoio de Matemática e/ou Clubes e numa fase posterior para praticar.

## *5. Atividades a desenvolver ao longo do ano letivo*

**Atividades a desenvolver**

* Apresentação aos alunos do projeto nas aulas de Matemática, de apoio de Matemática e/ou Clubes.
* Dinamização de Sessões Práticas “Jogos Matemáticos” para os alunos do 2.º ciclo, com o intuito de os ensinar a jogar os jogos do CRJM.
* Seleção, por turma, dos três melhores alunos em cada jogo (por exemplo).
* Dinamização do Torneio para apuramento dos melhores alunos da escola em cada jogo (3 alunos no total) para representarem a escola a nível regional.
* Planeamento e acompanhamento dos três alunos da escola à Final do Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (CRJM).
* Organização da ida à Final do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos [CNJM] que se realizará em local e data a definir, caso algum aluno da Escola seja um dos vencedores (viagens, estadia e deslocação à Final).

***6. Recursos***

**6.1. Material**

* Fotocópias (A3) dos tabuleiros dos 3 jogos, com as respetivas regras no verso.
* Papel EVA (caricas ou outro material) para elaborar as peças dos 3 jogos.
* Plastificação dos tabuleiros dos jogos.
* Prémios para os vencedores do Torneio.
* Certificados para os alunos vencedores e os alunos selecionados por turma.
* Apoio na deslocação dos alunos e docente na participação no concurso regional.

**6.2. Espaço**

* Sala para a dinamização dos jogos (sugestão: sala \_\_\_\_).

## *7. Avaliação das atividades*

**7.1. Avaliação geral do projeto**

A avaliação do desenvolvimento do projeto será feita pelos docentes que o integram. No final de cada período, será elaborado um relatório, com as respetivas análises e conclusões.

**7.2. Avaliação do desempenho dos alunos**

A avaliação do desempenho dos alunos irá consistir numa grelha de presenças e registo de participação em determinado jogo.