

O ensino e a aprendizagem da Matemática numa escola para todos

Matemática – 3.º Ciclo

JOGO

“Roteiro turístico por São Miguel”

No âmbito do domínio
NÚMEROS E OPERAÇÕES

EBI de GINETES

Ponta Delgada, 07 de março de 2019



OBJETIVO

- **Criação de condições de aprendizagem** para que os alunos tenham oportunidade de explorar, analisar e interpretar contextos variados que favoreçam e apoiem uma aprendizagem matemática, neste caso, consolidando todos os conteúdos trabalhados no âmbito do domínio “Números e operações”.



Roteiro Turístico Por São Miguel



Ponteiro Turismo

Miradouro de Escalvado



Este miradouro encontra-se situado no topo da Serra da Ponta da Escalvado e oferece uma excelente vista para o mar e para a Ponta da Escalvado. Desde este miradouro é possível observar a Ponta da Escalvado e a Ponta da Escalvado. Este miradouro encontra-se situado no topo da Serra da Ponta da Escalvado e oferece uma excelente vista para o mar e para a Ponta da Escalvado. Desde este miradouro é possível observar a Ponta da Escalvado e a Ponta da Escalvado.

Ferraria



A Ponta da Ferraria é uma fajã lávica localizada na freguesia dos Ginetes, concelho de Ponta Delgada, ilha de São Miguel, arquipélago dos Açores. Esta formação geológica é constituída por um promontório com origem em vulcânicas primordiais na formação geológica da ilha, mas também por manifestações vulcânicas recentes que deram origem a novos fenómenos.

Entre esses fenómenos encontra-se uma pseudocratera vulcânica que se originou em consequência de pequenas explosões de vapor, resultante do contacto da lava quente com a água do mar e a existência de um complexo termal e piscinas naturais onde é possível nadar no mar em água quente de origem vulcânica. Dadas suas características, a Ponta da Ferraria e o Pico das Camarinhas, nas proximidades, foram classificados como Monumento Natural Regional e de Paisagem Protegida, no âmbito da Rede Natura 2000, sob o nome de: Monumento Natural Regional do Pico das Camarinhas e Ponta da Ferraria.

MATERIAL



- Tabuleiro com o jogo;
- Dois dados:
 - Dado 1: com as faces numeradas com $-2, -1, 0, 1, 2$ e 3
 - Dado 2: com as faces numeradas com $-3, -2, -1, 1, 2$ e 3
- Um peão para cada jogador;
- Uma folha de rascunho e um lápis para cada jogador;
- Uma folha de registo para cada jogador.

REGRAS DO JOGO

- 1 - Podem jogar até 4 jogadores.
- 2 - Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na casa de "PARTIDA".
- 3 - Cada pessoa lança uma vez o dado 2 e começa o jogador a quem "saiu" o maior número, ou seja, o maior número indicado na face que ficou voltada para cima.
 - Se houver empate, recorre-se à ordem alfabética dos nomes dos jogadores empatados.
- 4 - Não é permitido o uso de calculadora.
- 5 - Cada jogador lança os dois dados e multiplica os números que "saíram".

Atenção: Um jogador só inicia o jogo quando o produto dos números obtidos for positivo.
- 6 - De seguida, o jogo procede da seguinte forma:
 - Se o produto for positivo, o jogador avança esse número de casas.
 - Se o produto for negativo, o jogador recua o valor absoluto desse número de casas (por exemplo, se "sair" -3, recua 3 casas).
 - Se o produto for nulo, o jogador não avança nem recua.

Atenção: Se for cometido um erro de cálculo por parte de um jogador, este recua duas casas. Se estiver na 1ª ou 2ª casa, recua até à PARTIDA.