

# REGRAS DO JOGO

- 7 - Quando um jogador chegar a uma casa com a fotografia de um ponto turístico, deverá ler a informação sobre o lugar visitado e resolver uma tarefa da cor correspondente. As casas a **verde** correspondem a questões de "NÍVEL FÁCIL" e as casas a **vermelho** a questões de "NÍVEL DIFÍCIL".
- Se o jogador resolver a tarefa corretamente, avança duas casas.
  - Se não realizar corretamente, recua duas casas.
- 8 - Se um peão "cair" num sinal de PROIBIDO, volta para a casa de PARTIDA.
- 9 - Se um peão "cair" num sinal de STOP, o jogador segue a indicação presente na casa.
- 10 - Ganha o jogador que chegar primeiro à meta: a EBI de GINETES.

BOA SORTE e CURTE A MATEMÁTICA!

48 Que propriedade da adição é possível identificar na seguinte igualdade?

$$\frac{1}{5} + \left(-\frac{1}{5}\right) = 0$$

26

A soma do simétrico de cinco com um terço é ...

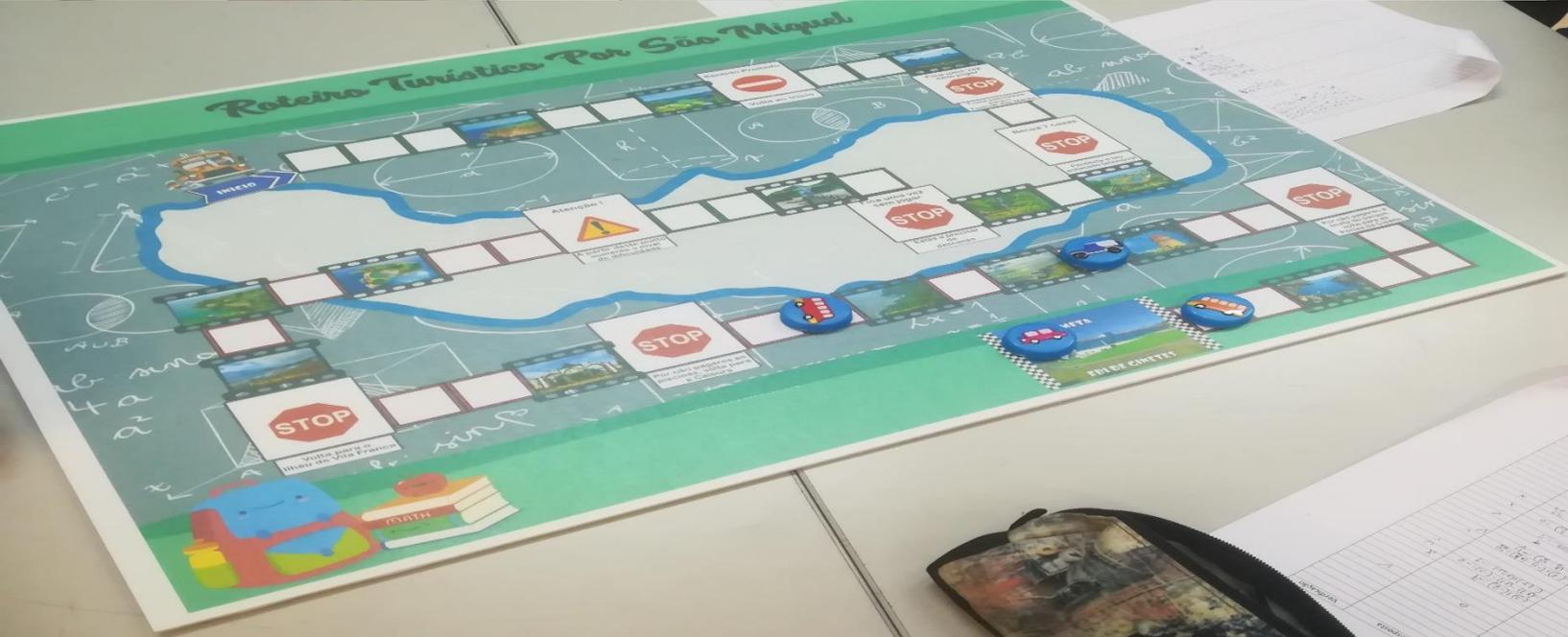
150 Calcula o valor da expressão, apresentando o resultado na forma de fração:

$$6^6 \times \left(\frac{1}{4}\right)^6 : \left[\left(-\frac{3}{2}\right)^2\right]^2 = \dots$$

163

Calcula, apresentando o resultado na forma de fração:

$$\sqrt{\frac{4}{25}} \times \sqrt{(17)^2} - \sqrt{\frac{49}{4}} = \dots$$



A grid checklist with handwritten notes, likely used for recording data during the field trip. The grid has multiple columns and rows, with some cells containing text and others containing checkmarks or numbers.

Local	Observações	Assinatura	Data
1. Ponta da Moura	1. Vista panorâmica		
2. Ponta da Moura	2. Vista panorâmica		
3. Ponta da Moura	3. Vista panorâmica		
4. Ponta da Moura	4. Vista panorâmica		
5. Ponta da Moura	5. Vista panorâmica		
6. Ponta da Moura	6. Vista panorâmica		
7. Ponta da Moura	7. Vista panorâmica		
8. Ponta da Moura	8. Vista panorâmica		
9. Ponta da Moura	9. Vista panorâmica		
10. Ponta da Moura	10. Vista panorâmica		

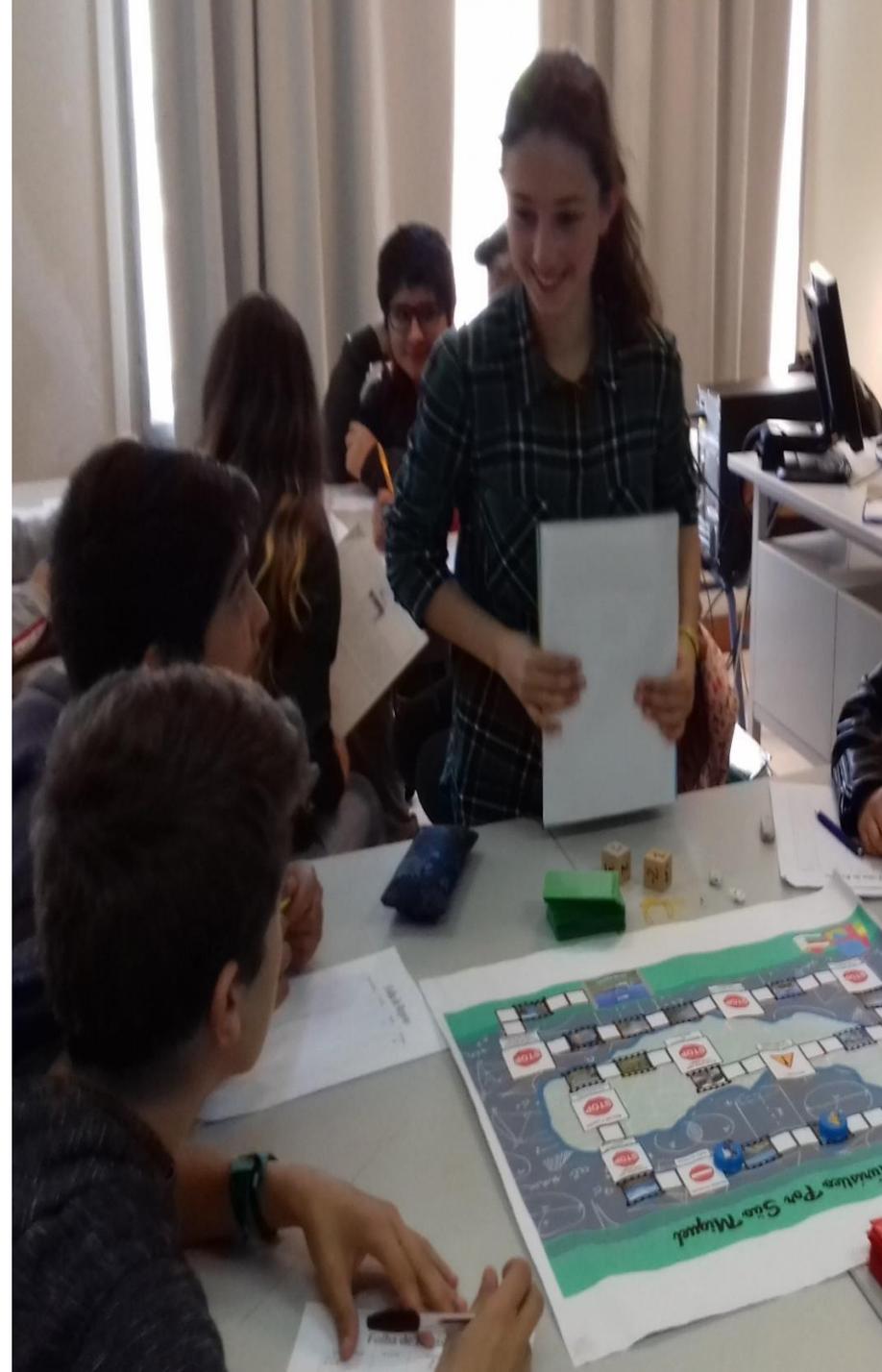
# IMPLEMENTAÇÃO

- O professor organiza a sala de aula em grupos de trabalho.

- O professor e o aluno responsável pela mesa têm a responsabilidade de verificar os cálculos e a aplicação das regras do jogo e de sala de aula.

# ASPETOS POSITIVOS

- **Promoção da responsabilidade dos alunos, através da atribuição do cargo de responsável de grupo;**
- **Aumento da motivação dos alunos;**
- **Incremento do espírito crítico dos alunos;**
- **Promoção da curiosidade sobre diversos locais da ilha, quer a nível geográfico, quer a nível turístico;**
- **A folha de registo entregue aos alunos permitiu uma melhor orientação e organização no jogo.**



# FEEDBACK DOS ALUNOS:

- “ A aula permitiu praticar Matemática de forma diferente”.
- “Os alunos estão mais empenhados, (...), divertidos, e foi melhor do que estar a resolver uma ficha de trabalho”.
- “...permitiu conhecer locais de São Miguel”.
- “Gostei muito do convívio em grupo”.



# PRINCIPAIS DIFICULDADES/ CONSTRANGIMENTOS

- Cumprimento de regras do jogo;
- Cumprimento de regras de postura na sala de aula em contexto de grupo, por parte de um pequeno número de alunos;
- Definição um limite de tempo para a obtenção da resposta nas questões, quer de nível fácil, quer de nível difícil;
- Desistência por parte de alguns alunos nas questões de nível difícil.