



Universidade dos Açores
Campus de Angra do Heroísmo
Ano letivo: 2013/2014

Disciplina: Aplicações da Matemática
Docente: Ricardo Teixeira

3º ano de Licenciatura em Educação Básica - 1º semestre

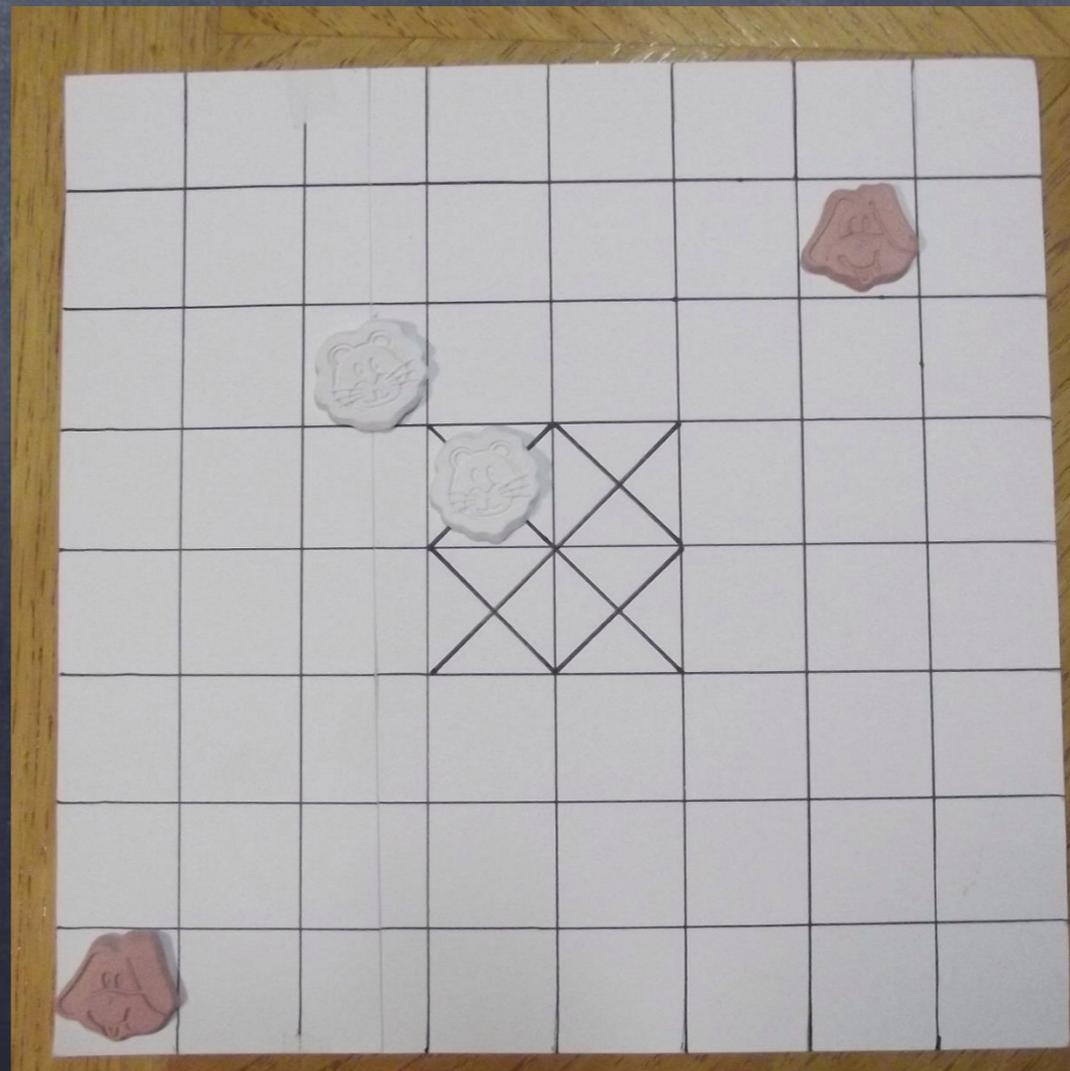
Gatos & Cães

(Estratégias e competências)

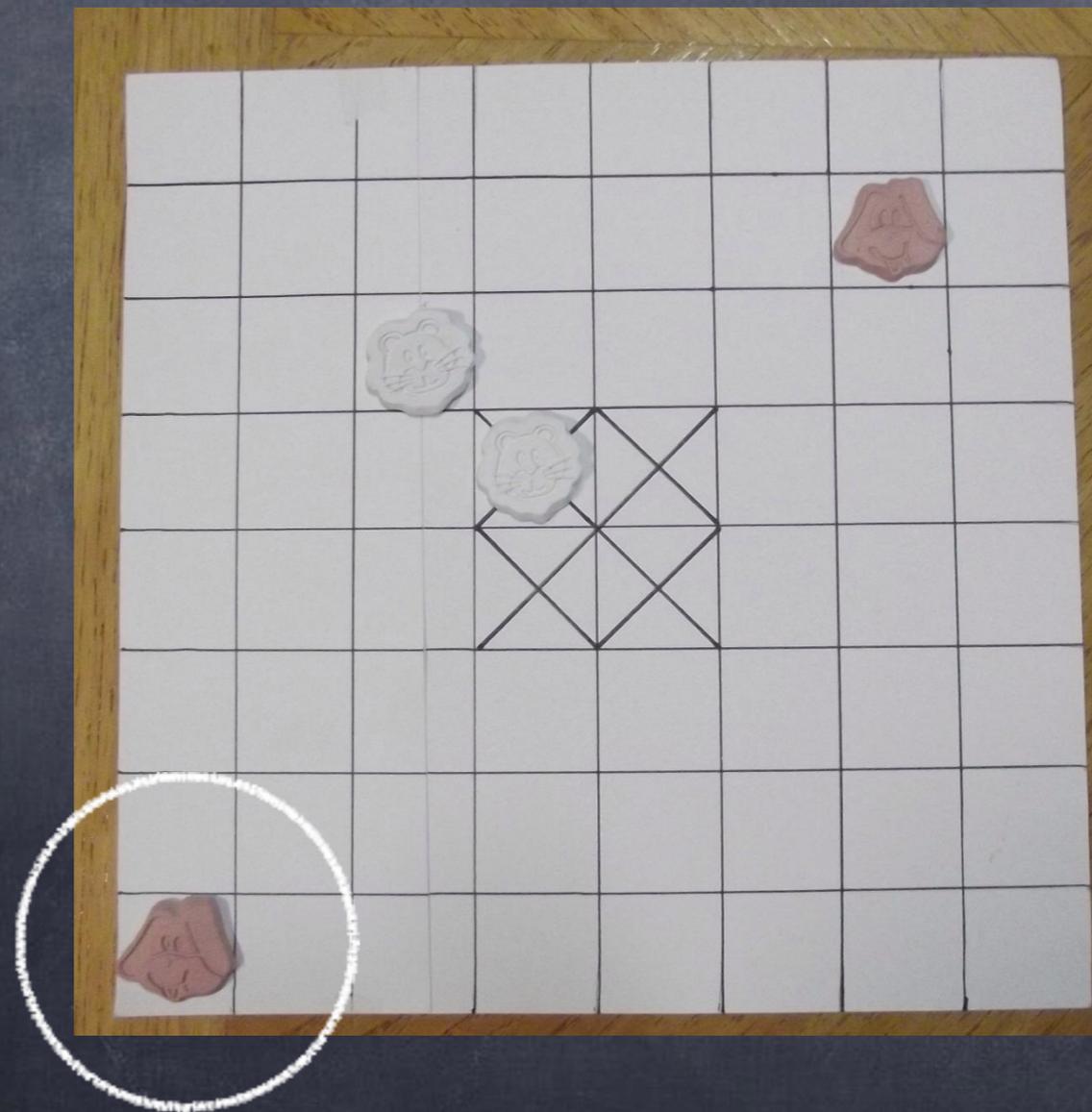


Estratégias:

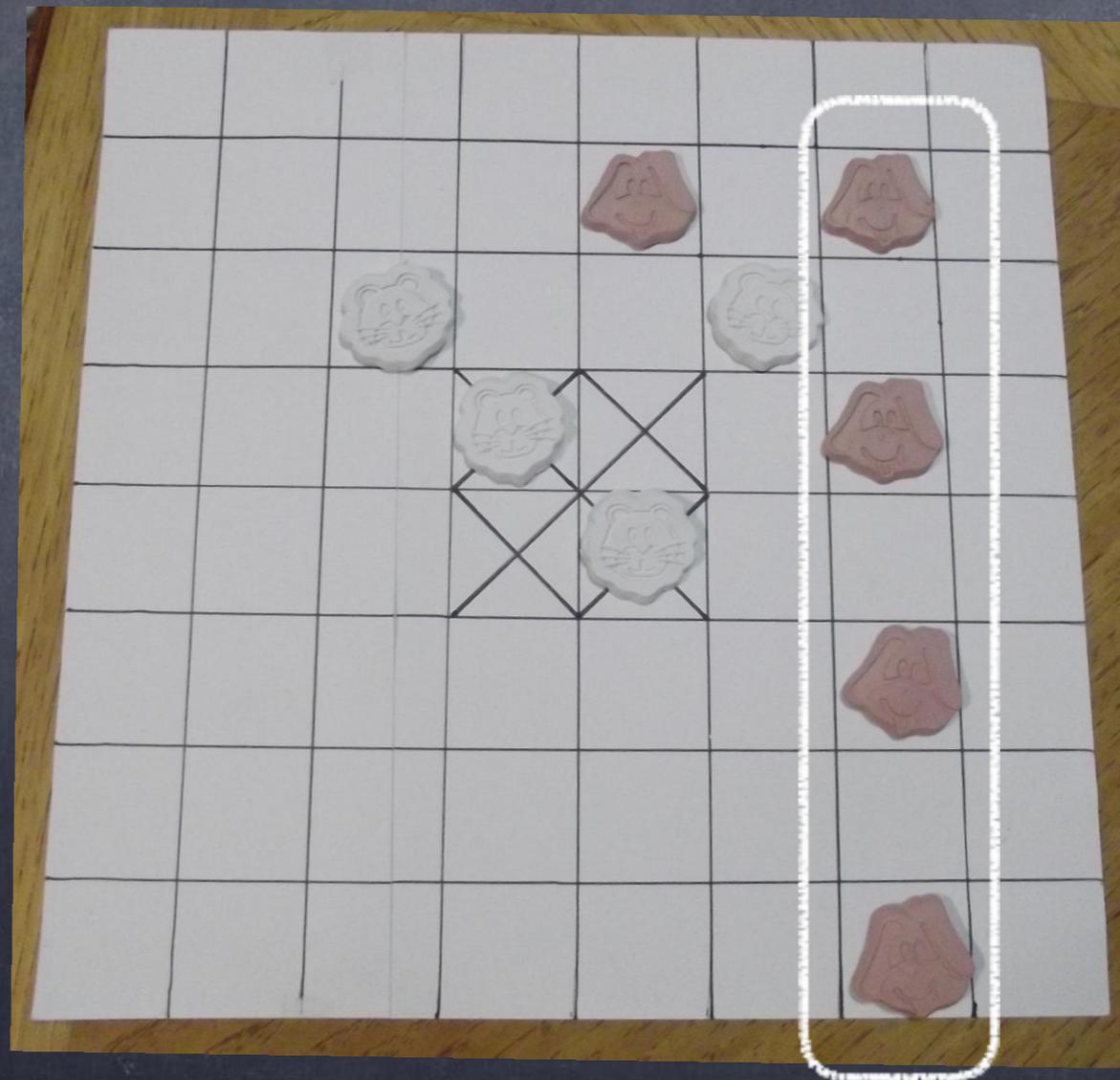
- Jogar de forma dispersa, bloqueando o maior número de casas ao adversário.



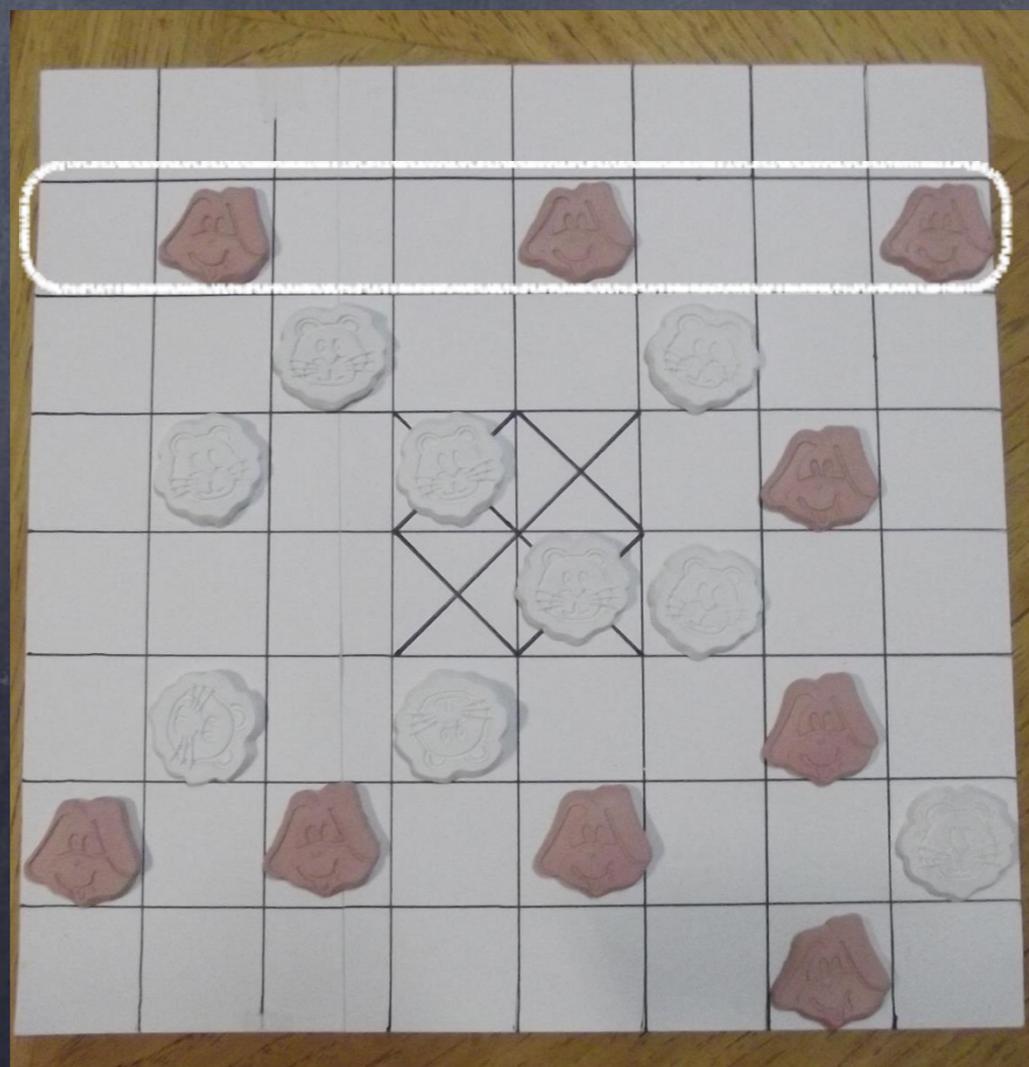
- Evitar jogar nos cantos do tabuleiro.



- Uma boa estratégia é jogar casa sim, casa não, na vertical ou horizontal, mas...



- Melhor ainda é jogar com duas casas de intervalo, na vertical ou na horizontal, boqueando ainda mais casas.



Competências gerais

- Concentração
- Visualização
- Pensar primeiro
- Pensar em diversas opções
- Pensamento abstrato
- Respeito pelas regras

Competências específicas

- Orientação espacial (horizontal, vertical e diagonal)
- Usar raciocínio lógico e eliminar possibilidades

Competências a explorar na construção do tabuleiro com materiais alternativos:

- Áreas
- Perímetro

Discentes:

Evangelina Jaques

Patrícia Rocha

Sérgia Gomes