

- No componente de **História**: contemplar no mínimo cinco temas dos conteúdos e relacioná-los aos locais dos acontecimentos: fatos, personagens, imagens, notícias, músicas, aspectos culturais e outros.
- O tamanho do tabuleiro (dimensão) será único e oferecido pela escola para todas as equipes.

Roteiro de aprendizagem

Utilizaremos o que permitirá organizar e representar as etapas, registro do trabalho, assim possibilitando a visualização do conhecimento.

O registro do roteiro de aprendizagem será de responsabilidade da equipe para ser visualizado e "alimentado" em todas as etapas do projeto.

Trabalho em equipe

A construção do jogo será em equipe e, para tanto, é necessária a organização e definição prévia de tarefas. Cada membro da equipe ficará responsável por uma função e por executá-la, porém todos deverão participar de todas as funções. A função de cada membro da equipe deverá ser informada por escrito ao(a) professor(a) nos dias de construção do jogo. As funções são: ilustradores, pesquisadores, escritores, digitadores e organizadores. O grupo poderá definir outras funções, se necessário.

Cronograma

A construção do jogo acontecerá durante as aulas de Geografia e História entre os dias 25 de setembro e 6 de outubro. As equipes seguirão as seguintes etapas:

1ª etapa

- Apresentação do roteiro de aprendizagem aos alunos, cada equipe terá o seu;
- Formação das equipes;
- Definição de funções (ilustradores, pesquisadores, escritores, digitadores, organizadores).
- Planejamento do jogo (o registro será no roteiro de aprendizagem);

2ª etapa

- Coleta e análise das pesquisas sobre os conteúdos de História e Geografia, na Biblioteca;
- Definição dos conteúdos que serão colocados no jogo (o registro será no roteiro de aprendizagem);
- Elaboração e escrita das questões (o registro será no roteiro de aprendizagem e posteriormente digitado nos cartões de perguntas);