

Campeonato de Jogos Matemáticos de PG

## REGULAMENTO DO 1º PG PLAY

### I - DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** - O 1º PG PLAY - *Campeonato de Jogos Matemáticos da cidade de Ponta Grossa* consistirá em uma competição de jogos de tabuleiros com enfoque matemático entre escolas de 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I de Ponta Grossa - PR.

**Art. 2º** - Essa iniciativa caracteriza-se como uma atividade extensionista do **Projeto LeMA** - *Licenciandos em Matemática em Ação*, que tem como objetivo principal estimular o uso de jogos no ensino de Matemática, potencializando habilidades de resolução de problemas. Como objetivos específicos, destacam-se

- (i) Participação ativa do estudante na elaboração de estratégias e na construção do seu próprio conhecimento;
- (ii) Desenvolvimento de aspectos do pensamento matemático, como processos de levantamento de hipóteses, testagem de conjecturas, análise, síntese, abstração e generalização.
- (iii) Favorecimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição sadia, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender.
- (iv) Promoção de espaços de interação com outros colegas da mesma escola ou com alunos de outras escolas.

### II - DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 3º** - A 1ª edição do **PG Play** destina-se a estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I das escolas públicas e particulares da cidade de Ponta Grossa. Os alunos competem individualmente de acordo com as categorias:

- **Level One:** alunos do 1º ao 3º anos do Ensino Fundamental I;
- **Level Two:** alunos do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental I.

**Art. 4º** - O campeonato acontecerá em duas fases:

- 1ª) Na *Seletiva Interna*, entre os meses de Agosto, Setembro e Outubro, cada escola construirá o jogo e selecionará até dois estudantes por categoria. Incentivamos que os alunos levem os jogos para casa para compartilhar as regras e jogar com seus amigos e familiares.

- 2ª) A *Grande Final*, disputa entre os estudantes selecionados na *Seletiva Interna*, acontecerá na UEPG no dia 09/11 a partir das 08h30min com local a ser divulgado pela comissão organizadora.

### III - DA INSCRIÇÃO

**Art. 5º** - A inscrição de participação da escola no 1º PG PLAY ocorrerá em duas etapas:

- 1ª) **Inscrição do(a) professor(a)**: cada professor deverá acessar o link disponível na sequência, e preencher o formulário com seus dados e da escola em que atua no período de 20/08 a 30/08:

<https://forms.gle/EaKAaDChqiMcu5g48>

- 2ª) **Inscrição do(s) estudante(s) selecionado(s)** Após realização da *Seletiva Interna*, informar no link abaixo os dados do(s) aluno(s) selecionado(s) até o dia 31/10:

<https://forms.gle/tn9Y2SMVaNuJxC8H9>

**Art. 6º** - Uma vez efetuada a inscrição, cada participante (professores e alunos) declara estar ciente das regras estabelecidas neste Regulamento.

### III - DA REALIZAÇÃO

**Art. 7º** - Finalizada a 1ª etapa de inscrição, a Comissão Organizadora convida os professores representantes de cada escola inscrita para uma reunião no dia 31/08, com local a ser divulgado pela comissão organizadora, para uma formação sobre os jogos utilizados nesta 1ª edição do PG PLAY.

**Art. 8º** - Os jogos lógico-matemáticos selecionados em cada categoria são:

- **Level One** - *Gatos e cães*. Mais informações sobre o jogo podem ser consultadas pelo link:

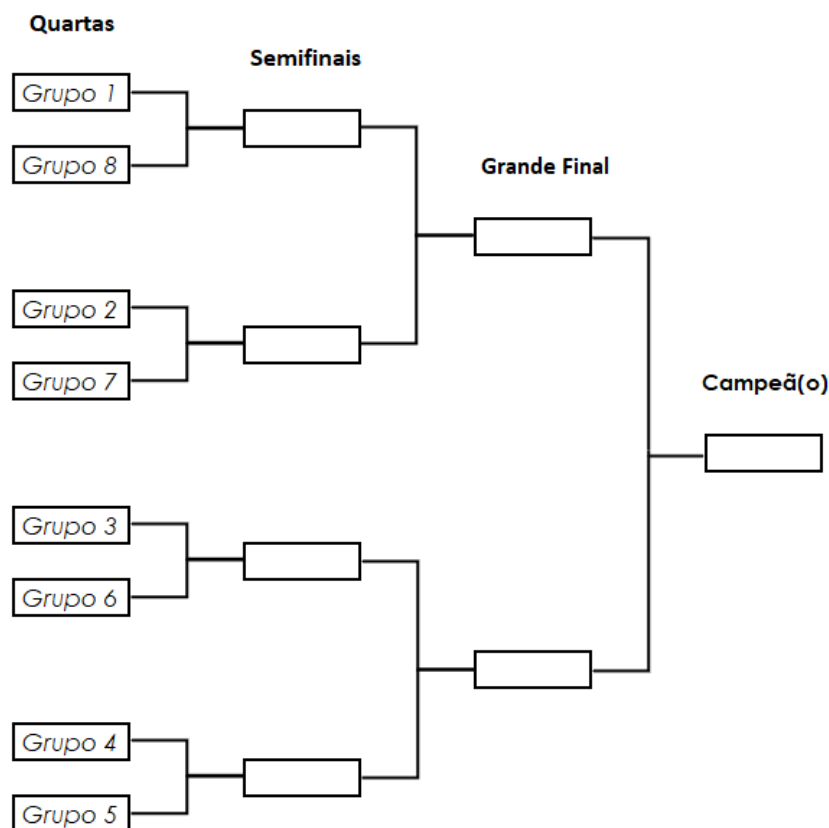
<https://www.youtube.com/watch?v=VxirHV86L6k>

- **Level Two** - *Semáforo*. Mais informações deste jogo, podem ser consultadas pelo link:

<https://youtu.be/JqilG8l8yj4>

**Art. 9º** - O 1º PG PLAY está organizado em duas fases: *Seletiva Interna* e *Grande Final*.

§1º Na **Grande Final**, por meio de sorteio, os alunos serão distribuídos em 8 grupos, não necessariamente em igual quantidade em cada um. Os vencedores de cada grupo avançam para as quartas de finais conforme chaveamento descrito logo abaixo.



#### IV - DA PREMIAÇÃO

**Art. 10º** - A premiação do 1º PG Play obedecerá a classificação final conforme especificada abaixo:

**1º lugar:** O vencedor receberá uma medalha de participação, um kit com jogos matemáticos, um rodízio de pizza e outros brindes que serão divulgados até o encerramento do campeonato.

**2º lugar:** O segundo colocado receberá uma medalha de participação, um jogo de tabuleiro matemático, uma pizza grande e outros brindes que serão divulgados até o encerramento do campeonato.

**3º lugar:** O terceiro colocado receberá uma medalha de participação, um jogo de tabuleiro matemático e outros brindes que serão divulgados até o encerramento do campeonato.

Além destas premiações, todos os estudantes presentes na **Grande Final** receberão certificado de participação.

#### V - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 11º** - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora. Mais informações, utilize o e-mail: [projetolemmaepg@gmail.br](mailto:projetolemmaepg@gmail.br)