

TURMA C843NB SEMESTRE 2019-1

1. TECNOLOGIA EDUCACIONAL MANCALA FRACIONÁRIO

Jogo de tabuleiro com 10 covas, sendo duas delas maiores para colocar as sementes capturadas (no total de 32 disponíveis para captura no jogo), além de 30 cartas. Tem como objetivo ensinar razão e proporção para alunos do 7º ano do ensino fundamental, na disciplina de Matemática. Utiliza uma variação do grupo de jogos Mancala, originalmente criado na África, com base na semeadura de sementes que retrata uma visão dos povos africanos.

Alunos:

ARIAN JOSÉ RODRIGUES ASSUNÇÃO

CAIO KENICHI GOTO FEIO

DENISON JACKSON DA SILVA COSTA

MATEUS NOGUEIRA DOURADO

RUY MACEDO DOS SANTOS



2. TECNOLOGIA EDUCACIONAL ROLETA DYNAMIS

Desenvolvida para que os alunos do 6º ano do ensino fundamental pudessem não somente aprender potenciação, mas também adquirir conhecimentos sobre o continente africano, principalmente nas quatro categorias do Afrofuturismo: ancestralidade, autonomia, tecnologia e futuro possível.

Alunos:

ANDRÉ FONSECA DOS SANTOS

ANDRESSA CAROLINE SARAIVA DE SOUSA

DANILO MENDES FERNANDES

GABRIEL ENGELS BATISTA FERREIRA

LÍDIA MARIA BEIRÃO DE SOUZA



3. TECNOLOGIA EDUCACIONAL TABULEIRO AFRICANO

Contém 14 casas a serem conquistadas conforme o dado lançado e a resolução de perguntas com conteúdo específico de proporção, envolvendo como assunto macro, a África. Faz interdisciplinaridade com temas de Geografia, Biologia e Artes. O design do tabuleiro apresenta os elementos do afrofuturismo, como ancestralidade, tecnologia, autonomia e futuro possível.

Alunos:

BRENO DAMASCENO

GABRIEL MENDES HIRAYAMA MACHADO

GILBERT FERREIRA RIOS



4. TECNOLOGIA EDUCACIONAL TABULEIRO ALGÉBRICO

Os jogadores percorrerão um caminho, respondendo equações de primeiro grau e cartas com curiosidades a respeito da África, da pluralidade cultural e do afrofuturismo.

Alunos:

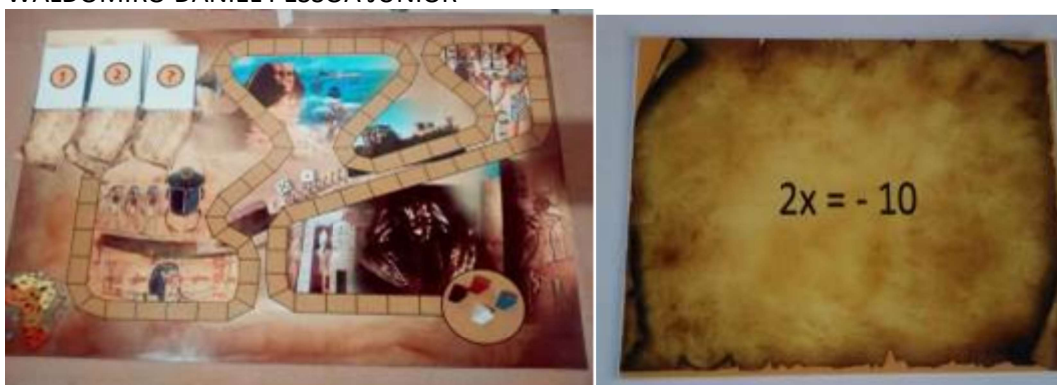
ANDRÉ LUCAS RODRIGUES DE LIMA

ERLON CLEIFESON DA SILVA DE OLIVEIRA

FELIPE PINHEIRO CARVALHO

LUCAS FERNANDO BAENA AZEVEDO

WALDOMIRO DANIEL PESSOA JUNIOR



5. TECNOLOGIA EDUCACIONAL SHISIMA

Jogo de tabuleiro, concebido para alunos da 7º ano do ensino fundamental. Trabalha questões da geometria plana e termos da diversidade etnicorracial. É

um material multidisciplinar em que perpassam conteúdos de Artes, Geografia e Biologia.

Alunos:

ANDRE LUIS ARGUELHES DOS SANTOS

FABRICIO JOSE FERNANDES COREA

ROSIVALDO ALVES COSTA JUNIOR

