

Segunda feira, 14 de março de 2016

Hoje de manhã começamos por ver o tempo +.

Formámos os grupos de trabalho desta semana. De seguida aprendemos as regras do concurso “Inventa o teu jogo”. Depois começámos a analisar as regras, os objetivos e os materiais de cada jogo do campeonato nacional, tais como:

Rastros, Semáforo, Cães e Gatos e Avanço e jogámos.

Enfim, foi um dia muito divertido e o começo das nossas aventuras desta semana do [MAR](#).

Terça-feira, 15 de março de 2016

Hoje o nosso monitor Filipe ensinou-nos a jogar Produto, do 3.º ciclo e Sesqui do Secundário. Depois de percebermos as regras e o objetivo dos jogos matemáticos, praticámos.

Recordámos as regras do concurso “Inventa o teu jogo” e demos início à criação dos nossos jogos.

No final do dia fizemos um balanço de como correu o nosso 2.º dia de projeto.

Quarta-feira, 16 de março de 2016

Hoje começámos o dia com os alunos a escreverem o diário de bordo do dia anterior. Continuámos a criar os jogos para o concurso “ Inventa o teu jogo”. Depois, informatizámos as nossas criações e fizemos um *Powerpoint* para apresentar ao nosso grupo.

No final da tarde, conversámos sobre o que fizemos durante o dia.

Quinta-feira, 16 de março de 2016

Hoje de manhã fomos para os computadores acabar as apresentações dos nossos jogos matemáticos e informatizámos os tabuleiros de jogo.

Na parte da tarde apresentámos os nossos jogos aos colegas e iniciámos a realização do vídeo.

Sexta-feira, 16 de março de 2016

Começámos o dia por realizar em grupo o nosso poster e terminámos o vídeo. De seguida, jogámos vários jogos emprestados pelo Sr Afonso Lomba.

No fim, fizemos um balanço da Semana do Mar e escrevemos a nossa avaliação do projeto.