

Diário de Bordo

Jogar e Inventar – Projeto 29

○ Dia 1 – 14 de março de 2016



Começamos o dia a ver o Tempo +: “Saber Amar”

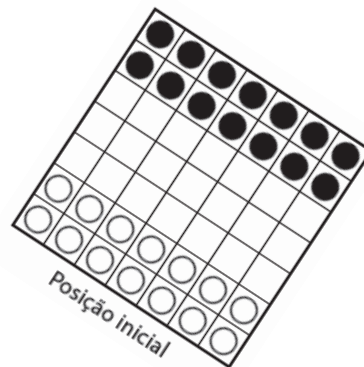
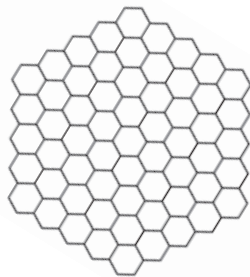
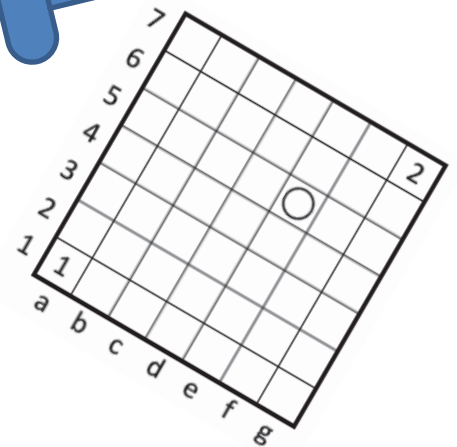
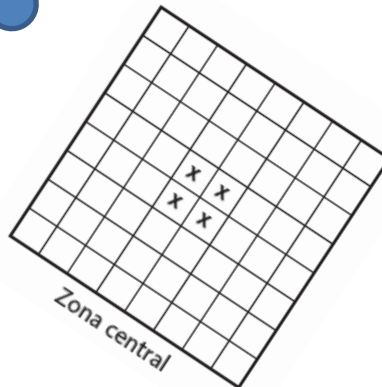
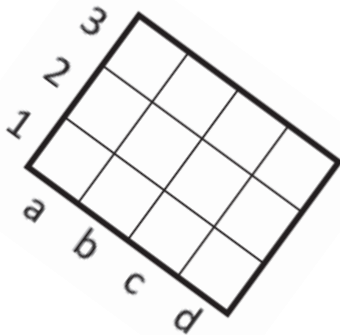
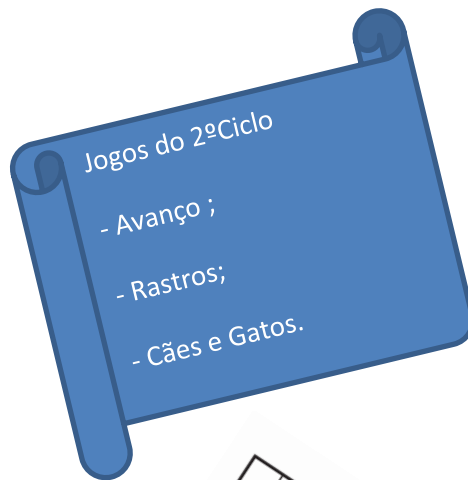
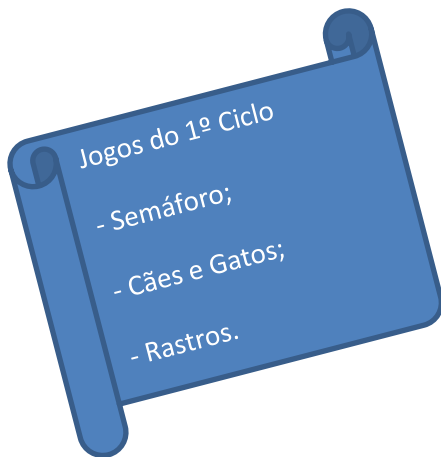


Elaboramos as tarefas diárias:

- ✓ Marcação do Horário
- ✓ Distribuição de Tarefas
- ✓ Formação de grupos.

E iniciamos a Carta Projeto.

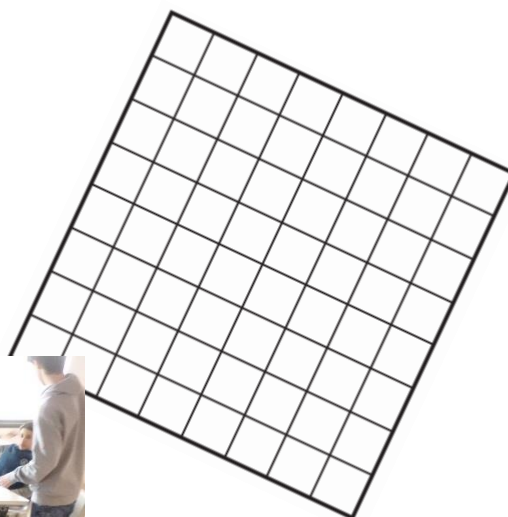
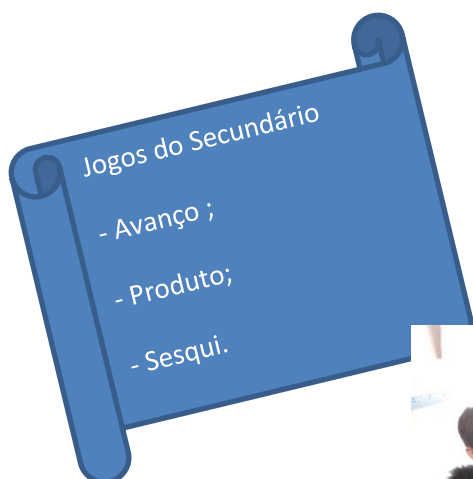
De seguida estivemos a conhecer os jogos, as regras dos jogos e a jogar os jogos do CNJM do 1º Ciclo, 2ºCiclo e 3º Ciclo.



Alguns alunos começaram já a elaborar os seus projetos, nomeadamente invenções de jogos.



Durante a tarde estivemos a conhecer o único jogo diferente do secundário, o "Sesqui". Vimos as regras, jogamos em grupo e em pares.



o Dia 2 – 15 de Março de 2016

Cada grupo começou o seu projecto. Existem três grupos com jogos e um grupo responsável pelo embelezamento do clube de matemática.

Tarefas realizadas:

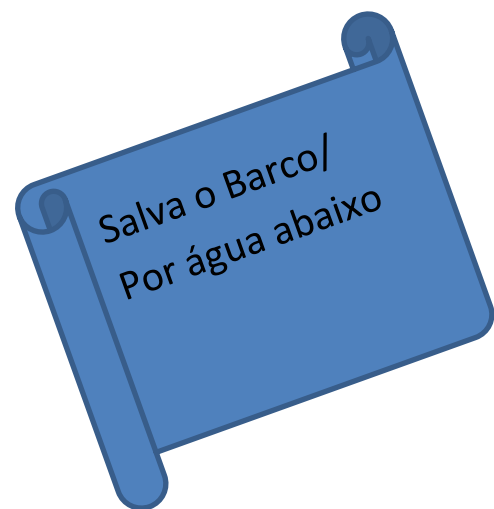
- o Invenção de um jogo e teste do seu funcionamento;
- o Definição de regras, material e objectivos do jogo;

Durante a manhã, fomos para a sala de informática onde realizamos as seguintes tarefas:

- o Início da elaboração dos tabuleiros para os jogos;
- o Escrita a computador das regras dos jogos;

Durante a tarde, voltamos para a sala inicial do projecto onde foi feita a revisão das regras e estratégia dos jogos para verificar se preenchem os requisitos do concurso “Jogar e Inventar”.

Os possíveis nomes dos jogos criados pelos três grupos são:



o Dia 3 – 16 de Março de 2016

Durante a manhã, os grupos dos jogos encarregaram-se das seguintes tarefas:

- Terminar as regras;
- Plastificar os tabuleiros;
- Testar os jogos.



O grupo do embelezamento esteve a:

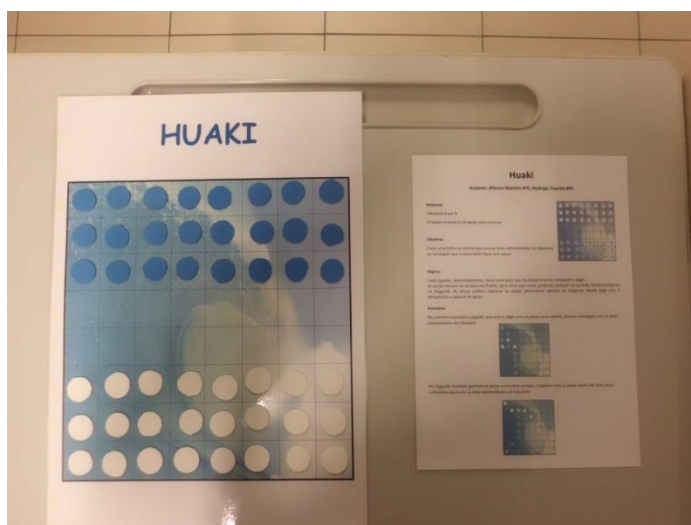
- Construir os algarismos no número π
- Construir os cartazes com as regras dos jogos matemáticos do CNJM.



o Dia 4 – 17 de Março de 2016

Durante a manhã, os grupos dos jogos encarregaram-se das seguintes tarefas:

- Terminar as regras, os tabuleiros e as peças dos jogos;
- Plastificar regras e os tabuleiros.



O grupo do embelezamento esteve a:

- Plastificar os algarismos no número π
- Plastificar os cartazes com as regras dos jogos matemáticos do CNJM.

Durante a tarde fomos para a sala do Clube da Matemática e estivemos a colar os algarismos do número π nas paredes.



o Dia 5 – 18 de Março de 2016

Hoje conseguimos terminar todas as atividades previstas para esta semana.

Conseguimos terminar:

- Jogos e respectivas regras
- Vídeo
- Poster

Fizemos também a nossa auto-avaliação e visitamos as salas dos vários projectos existentes.

