



## Clube de Matemática

*"Se experimentar prazer com a Matemática, não a esquecerá facilmente e haverá, então, uma grande probabilidade de que ela se torne alguma coisa mais: uma ocupação favorita, uma ferramenta profissional, a própria profissão, ou uma grande ambição."*

George Pólya

### PROJETO DO DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA 2018/2019

#### 1 – Definição

O clube de matemática pretende ser um projeto de complemento à atividade letiva e respetivos conteúdos, com recursos práticos, tecnológicos e outros, diferentes dos utilizados numa aula do dia-a-dia.

Como indica o Currículo Nacional, *o aluno deve ter diversos tipos de experiências matemáticas, nomeadamente resolvendo problemas, realizando actividades de investigação, desenvolvendo projetos, participando em jogos e ainda resolvendo exercícios que proporcionem uma prática compreensiva de procedimentos.*

#### 2 – Objetivos

- Complementar o processo de ensino/aprendizagem na área da Matemática através de uma metodologia centrada no aluno, bem como consciencializar os alunos da importância da Matemática para a sua formação científica e tecnológica, assim como para a cidadania;
- Desenvolver capacidades de raciocínio lógico e de atenção/concentração, através de jogos lúdico-didáticos;
- Promover o gosto pela matemática através do jogo;
- Desenvolver nos alunos atitudes de autoconfiança, responsabilidade e integração na escola;
- Ocupar os tempos livres conferindo pertinência social e educativa.

#### 3 - Funcionamento e horário

A definir.

#### 4 - Atividades a desenvolver

##### - Equamat e MAT12

Objetivos:

- Incentivar e desenvolver o gosto pela matemática e pela resolução de problemas;
- Adquirir/consolidar conhecimentos da disciplina;
- Utilizar as TIC.

Destinatários: Alunos.

Calendarização: Ao longo do ano letivo.

##### - Jogos Matemáticos

Objetivos:

- Desenvolver a capacidade de atenção/concentração;
- Desenvolver o raciocínio lógico.

Destinatários: Alunos.

Calendarização: Ao longo do ano lectivo.

#### 5 - Recursos

Humanos

2 professores e alunos

Materiais

Jogos do departamento;

Computadores/Projektor;

#### 6 - Tempo semanal mínimo necessário ao desenvolvimento do projecto

Alunos – 90 minutos

Professores dinamizadores – 90 minutos x 2

#### 7 - Professores dinamizadores

A definir

Projeto elaborado pelos professores Alice Mota e Jorge Marques.