

PREÂMBULO

Funcionamento do Clube de Matemática

Pretende-se que o Clube funcione 45 minutos por semana, numa única sessão. **(2.ªfeira às 12:00)**

O Clube destina-se aos alunos de todas as faixas etárias da escola.

O início do funcionamento do Clube **07 outubro 2019**

A divulgação desta informação aos alunos será feita pelos professores de Matemática nas aulas e serão afixados cartazes informativos pela escola.



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS RIBEIRO SANCHES

REGULAMENTO

DEFINIÇÃO

O Clube de Matemática é uma atividade de complemento curricular, da responsabilidade do Departamento de Matemática e Ciências Experimentais, que aposta numa forte componente lúdica para desenvolver/estimular nos alunos o raciocínio lógico/dedutivo, a curiosidade científica, o gosto pela investigação e sensibilizar para a importância do trabalho de equipa entre elementos de um grupo que partilham objetivos comuns.

LOCALIZAÇÃO

O clube funcionará na sala C₂ do bloco C.

OBJETIVOS GERAIS

- Desenvolver e aprofundar o gosto pela Matemática;

- Desmistificar ideias preconcebidas relativamente à Matemática;
- Satisfazer a curiosidade e aprofundar a compreensão matemática daqueles que, embora já com uma postura positiva face à Matemática, não têm oportunidades de acesso a outros meios de satisfazer a curiosidade;
- Ocupar os tempos livres dos alunos através da concretização de atividades apelativas com carácter formativo;
- Fomentar nos alunos a confiança nas suas aptidões para a Matemática.
- Desenvolver o raciocínio lógico através do jogo, da realização de desafios matemáticos e da participação em concursos de resolução de problemas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realçar aspetos lúdicos e intelectualmente desafiantes da Matemática;
- Relacionar a Matemática com outras áreas do conhecimento;
- Desenvolver a capacidade de interpretar e resolver problemas;
- Desenvolver o raciocínio lógico/dedutivo e o cálculo mental;
- Desenvolver estratégias de jogo.

COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

- A aptidão para cooperar com os outros;
- A aptidão para encontrar estratégias de jogo;
- Desenvolver capacidades matemáticas, pessoais e sociais;
- Aptidão para resolver problemas;
- A aptidão para selecionar informação e organizar estratégias criativas face às questões colocadas por um problema;
- A aptidão para promover a interação entre os vários intervenientes do agrupamento.

MÉTODOS DE ATUAÇÃO

Os métodos de atuação no Clube de Matemática visam englobar, essencialmente, três vertentes distintas:

- Funcionar como espaço de discussão, de reflexão, de experimentação, de questionamento e de aprendizagens significativas da Matemática (esclarecer de dúvidas, dinamizar grupos de investigação e proporcionar a realização de atividades que possam desenvolver o espírito de equipa);

- Funcionar como oficina de trabalho, produzindo materiais que facilmente se apliquem nas atividades letivas; estes trabalhos poderão ser divulgados junto da comunidade escolar (escolas do agrupamento);
- Funcionar como um espaço recreativo e de ocupação de tempos livres, promovendo atividades lúdicas junto dos alunos, onde resultem aprendizagens, competências e atitudes que operem mudança na relação com o outro (nível social) e com o conhecimento (nível das competências matemáticas).

NORMAS DE FUNCIONAMENTO

- A frequência do Clube de Matemática é livre, não exigindo inscrição prévia.
- O Clube funciona sempre na presença da professora responsável pelo Clube.
- No início de cada sessão, os alunos devem assinar uma folha de presenças.
- O aluno participa durante o tempo que deseja, desde que:
 - a) Tenha um comportamento satisfatório;
 - b) Desenvolva apenas as atividades autorizadas.
- Os utilizadores devem zelar pela conservação dos materiais. O não cumprimento desta norma implica a reposição do material danificado.
- O aluno deve pedir autorização para utilizar qualquer tipo de material. Não pode, por livre iniciativa, retirar o material dos armários/arrecadação.
- Nos computadores, os alunos só podem utilizar *software* de carácter didático.
- Os materiais utilizados pelos alunos devem ser anotados em folha própria, para futuro registo de frequência de utilização.
- Cinco minutos antes do toque de saída, os alunos devem ter o cuidado de arrumar o material que estiveram a utilizar, conferindo sempre a totalidade das peças e entregá-lo à professora responsável.
- Os materiais usados em cada sessão deverão ser levados e arrumados na arrecadação nos respetivos armários.
- A professora não deve sair da sala sem conferir que não há peças de jogos espalhados pelo chão e que todos os materiais estão devidamente acondicionados ficando a sala arrumada.
- O Regimento e o Plano de Atividades estão sujeitos a alterações, ao longo do ano letivo.

ATIVIDADES PREVISTAS

- No clube:
 - ✓ Atividades lúdicas variadas.
 - ✓ Jogos de estratégia (tabuleiro e/ou multimédia)
 - ✓ Resolução de problemas.
 - ✓ Campeonatos de jogos.
 - ✓ Tarefas de investigação (quando oportuno, recurso a *software* específico em particular a AGD).
- Propostas à comunidade escolar (em data pré-definida):
 - ✓ Concursos (a definir oportunamente):

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Jogos de tabuleiro;
- Outros jogos matemáticos;
- Enunciados de problemas;
- Investigações;
- Passatempos;
- Internet;
- Quadro interativo;
- Computadores com ligação à Internet;
- Prémios para os concursos;
- Material didático diverso;

INTERVENIENTES

- Coordenação e dinamização: Coordenadora do Clube.
- Destinatários: Todos os alunos da Escola Básica e Secundária Ribeiro Sanches