

PREÂMBULO

Funcionamento do Clube de Matemática

Com vista a conter a propagação do novo coronavírus, prevenir a doença e minimizar o risco de transmissão de SARS-COV-2, o clube **funcionará apenas em modo online**, 45 minutos por semana, numa única sessão síncrona: **2.ª feira às 12:00**

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

Início do funcionamento do Clube: **19 outubro 2020**

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

Sem espaço físico definido.

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 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 e competências digitais).

NORMAS DE FUNCIONAMENTO

- A frequência do Clube de Matemática é livre, não exigindo inscrição prévia;
- Os alunos interessados em participar no Clube terão de utilizar o seu *e-mail* institucional para contactar a professora responsável;
- Através de *e-mail*, será enviado o *link* de acesso à sessão online, aos alunos que tiverem contactado com a professora responsável;
- Cada aluno participa durante o tempo que desejar, desde que tenha um comportamento satisfatório que se deverá traduzir por:
 - i. cumprir todas as orientações da professora responsável;
 - ii. participar com respeito e cordialidade;
 - iii. cumprir a totalidade das regras de comunicação;
 - iv. revelar empenho e interesse nas atividades a desenvolver;
 - v. desenvolver apenas as atividades autorizadas.
- O Regulamento e o Plano de Atividades estão sujeitos a alterações, ao longo do ano letivo.

ATIVIDADES PREVISTAS

- ✓ Atividades lúdicas variadas;
 - ✓ Jogos de estratégia (multimédia);
 - ✓ Resolução de problemas;
 - ✓ Campeonatos de jogos;
 - ✓ Tarefas de investigação (recurso a *software* específico em particular a AGD);
 - ✓ Debates (tema à escolha).
-
- Propostas à comunidade escolar (em data a definir).

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Jogos matemáticos (multimédia);
- Enunciados de problemas;
- Investigações;
- Passatempos;
- Internet;
- Computadores com ligação à Internet;
- Calculadora gráfica;
- Aplicações interativas de Geometria, Álgebra, Estatística e Cálculo (por exemplo *Geogebra*).

INTERVENIENTES

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