

---

APRESENTAÇÃO DO CLUBE/PROJETO

**CLUBE DE JOGOS MATEMÁTICOS**

**2024/2025**

## 1. Designação do Clube/Projeto.

Clube de Jogos Matemáticos

## 2. Enquadramento

Razões justificativas do Clube/Projeto no contexto do Projeto Educativo e/ou Plano de Melhoria do Agrupamento de Escolas

A Matemática é geralmente conotada de difícil, que só pode ser aprendida pelos alunos com muitas capacidades e como algo que desenvolve o raciocínio.

Os passatempos, jogos e quebra-cabeças são motivantes para os alunos e permitem-lhes desenvolver capacidades contempladas nos currículos de Matemática, embora por caminhos diferentes. Estas atividades poderão vir a ter reflexos na área curricular, não só pela relação criada pelos alunos, como pelo aproveitamento de estratégias e materiais utilizados.

Assim, este Projeto Clube de Jogos Matemáticos, no contexto do Projeto Educativo, visa:

- formar para os valores e para a participação cívica e social dos alunos;
- projetar na Comunidade as competências desenvolvidas;
- estimular o espírito de competição desportiva.

## 3. Destinatários

### 3.1. Nome dos proponentes:

Carlos Manuel Gonçalves Coelho  
Nuno Gonçalo Pinto Nobre Pontes

### 3.2. Destinatários

Alunos do 3º Ciclo e do Ensino Secundário do Agrupamento de Escolas Romeu Correia

## 4. Conteúdos curriculares (disciplinares e/ou não disciplinares)

A prática dos jogos matemáticos será abrangente a qualquer conteúdo curricular uma vez que tem implícito resolver situações “problemáticas” que envolvem raciocínios lógicos e desenvolvimento de estratégias, permitindo aos alunos desenvolver a capacidade de resolução de problemas.

## 5. Efeitos a produzir (objetivos)

- Desenvolver a capacidade de interpretar dados e situações;
- Incentivar o espírito de equipa e o trabalho de grupo;
- Desenvolver atitudes investigativas;
- Desenvolver o gosto por situações problemáticas;
- Perceber como a Matemática pode ajudar a explicar ou garantir estratégias ganhadoras para alguns jogos;
- Usar as tecnologias de informação na pesquisa, recolha e visitas virtuais a espaços de jogos.

## 6. Atividades a desenvolver

- Prática de jogos matemáticos;
- Prática de Xadrez
- Desenvolvimento de estratégias de jogo;
- Campeonato interno de jogos matemáticos;
- Campeonato interno de Xadrez.

O Clube funcionará no espaço da Biblioteca Escolar da Escola Secundária Romeu Correia.

## 7. Forma de implementação

Durante o desenvolvimento das atividades, os alunos serão acompanhados, no mínimo, por um dos professores proponentes, que explicará as regras dos jogos (em caso de dúvidas ou de iniciação), arbitrará os jogos quando solicitado e proporá situações de jogo para superação de desafios.

## 8. Horário de funcionamento

Na Biblioteca Escolar da Escola Secundária de Romeu Correia:

- Quarta-feira: 15:30 – 16:15
- Quinta-feira: 10:20 – 11:05

## 9. Produções e resultados das atividades

Para além do entretenimento, os jogos apresentam um grande potencial cultural, pedagógico e didático. Espera-se criar motivação para o pensamento e investigação matemáticos e, deste modo, melhorar o interesse pela disciplina que lhe está associada (Matemática).

## 10. Avaliação

### 10.1. Intercalar

Não haverá lugar a uma avaliação intercalar uma vez que este projecto é anual.

### 10.2. Final

Utilização de instrumentos de monitorização de modo a medir a frequência de participação nas atividades propostas.

Relatório descritivo no final do ano letivo, onde constará o balanço das atividades realizadas e a adesão dos alunos ao Projeto.

## 11. Calendarização e horário

As atividades decorrerão ao longo do ano letivo.

Prevê-se 2 tempos semanais para este Projeto.

**Coordenadores**

**Carlos Manuel Gonçalves Coelho**

**Nuno Gonçalo Pinto Nobre Pontes**