

**Agrupamento de Escolas Romeu Correia**



Plurianual

# Clube Cubástico

---

Período de execução: 2025/26 | 2026/27

Professoras Responsáveis: Graça Henriques e Natália Pinto

Aluno Responsável: João Nogueira - 8.º A

## Contextualização

O Agrupamento de Escolas Romeu Correia integra várias Bibliotecas Escolares que desempenham um papel ativo na promoção da literacia, da criatividade e do pensamento crítico entre os alunos. A criação do Clube Cubástico surge no contexto dessa missão, como uma resposta à necessidade de oferecer aos jovens um espaço de aprendizagem lúdica, colaborativa e estimulante, centrado no desafio do cubo mágico.

O cubo mágico é um recurso educativo que desenvolve capacidades cognitivas (raciocínio lógico, pensamento estratégico), sociais (cooperação e comunicação) e motoras (coordenação e destreza manual). No entanto, observa-se que muitos alunos passam grande parte do seu tempo em atividades digitais, reduzindo o contacto interpessoal e a capacidade de trabalhar em equipa. O Clube Cubástico propõe, por isso, uma alternativa saudável e envolvente, incentivando a desconexão digital e a valorização das relações presenciais, da entreaajuda e do espírito de grupo.

Este projeto enquadra-se na estratégia de promoção de práticas inovadoras e colaborativas, proporcionando uma experiência educativa diferenciada, transversal a várias disciplinas, e que reforça o papel da Biblioteca Escolar como centro dinâmico de aprendizagem e partilha.

## Objetivos

Os objetivos foram definidos em dois níveis, articulados com o Plano Estratégico de Ação (PEA):

- Melhorar os resultados escolares;
- Reforçar a gestão articulada do currículo;
- Estimular atividades e projetos que contribuam para as aprendizagens dos alunos.

## Objetivos específicos

- Desenvolver capacidades de raciocínio lógico e pensamento estratégico.
- Promover a cooperação entre alunos de diferentes idades e níveis de conhecimento.
- Ensinar e debater métodos e algoritmos de resolução do cubo mágico.
- Dinamizar competições internas e externas, estimulando a superação pessoal.
- Valorizar o trabalho colaborativo entre alunos e a BE.
- Potenciar aprendizagens significativas que ultrapassem os limites da sala de aula.
- Incentivar a curiosidade através da exploração de marcas, modelos e recordes do cubo mágico.

## Público-Alvo

**2025/26** - alunos do 2.º e 3.º ciclo da Escola da Alembrança;

**2026/27** - alunos da Alembrança e da Escola Romeu Correia;

O número estimado de participantes é entre 15 a 25 alunos, com adesão facultativa.

## Colaboradores e Parceiros

Biblioteca Escolar (coordenação e dinamização principal); professores das áreas de Matemática, Educação Visual, Educação Física e TIC; Direção do Agrupamento; e eventuais parcerias com outros clubes escolares ou instituições locais para competições e mostras de talentos.

## Temas e Conteúdos

Matemática – raciocínio lógico, padrões e algoritmos

Educação Visual – design, cores e criatividade na representação do cubo.

TIC – uso de tutoriais digitais e plataformas de aprendizagem.

Educação Física – coordenação motora e concentração.

Educação para a Cidadania – cooperação, respeito e espírito de entreajuda.

Competências Transversais – resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e resiliência.

## Metodologia e Operacionalização

O projeto assenta numa metodologia ativa e colaborativa, baseada no princípio “ensinar e ser ensinado”. As atividades decorrerão principalmente na Biblioteca Escolar, com sessões semanais orientadas pelas professoras bibliotecárias e pelo aluno coordenador. O funcionamento do clube será estruturado por etapas e incluirá momentos de partilha, treino, debates e competições.

- **Etapa 1 – Divulgação e inscrição** - Apresentação do projeto às turmas, divulgação na escola e recolha de inscrições.
- **Etapa 2 – Formação inicial e organização do clube** - Sessão de apresentação, criação de grupos (iniciantes, intermédios e avançados) e introdução aos conceitos básicos do cubo mágico.

- **Etapa 3 – Aprendizagem e treino contínuo** - Sessões semanais de treino e partilha de estratégias entre alunos, desenvolvimento da autonomia e preparação para competições.
- **Etapa 4 – Competições e partilha** - Organização de torneios internos, participação em encontros escolares e mostra final de resultados e aprendizagens.
- **Etapa 5 – Avaliação e encerramento** - Reflexão final sobre as aprendizagens, aplicação de questionário de satisfação e elaboração de relatório anual.

### Cronograma de Atividades – 2025/26

Período	Atividades Principais	Objetivos	Responsáveis
<b>Dez</b>	Divulgação e inscrições	Promover o conhecimento do projeto e adesão dos alunos	BE e Aluno Coordenador
<b>Dez/Jan</b>	Formação inicial e criação de grupos	Introduzir conceitos e estruturar grupos de aprendizagem	BE e Professores
<b>Jan/Mar</b>	Sessões práticas semanais	Desenvolver técnicas de resolução e raciocínio lógico	BE e Alunos
<b>Fev/Abr</b>	Debates e treino cronometrado	Aprofundar métodos e preparar competições	BE e Participantes
<b>Abr/Mai</b>	Competições internas e desafios	Promover superação e espírito de equipa	BE e Alunos Coordenadores
<b>Mai/Jun</b>	Mostra final e eventos externos	Divulgar o trabalho e partilhar experiências	BE e Professores

<b>Jun</b>	Avaliação final	Avaliar impacto e recolher sugestões	BE e Aluno Coordenador
------------	-----------------	--------------------------------------	------------------------

O cronograma de atividades para o **ano letivo 2026/27** será elaborado no início desse ano escolar, ajustado ao horário do aluno coordenador, à disponibilidade dos participantes e aos interesses manifestados pelos membros do clube, garantindo a continuidade, a flexibilidade e a adequação das ações ao contexto real.

## **Aprendizagens a Desenvolver pelos Alunos**

Os alunos desenvolverão competências de raciocínio lógico, estratégias de resolução de problemas, concentração, trabalho em equipa, comunicação, criatividade, gestão do tempo e resiliência. O clube promove também a interação presencial e a cooperação entre pares, equilibrando o uso do digital com experiências reais de partilha e entreaajuda.

## **Recursos**

Recursos existentes: material de desgaste

Recursos a adquirir: Cubos mágicos

## **Impacto no Agrupamento**

O Clube Cubástico contribuirá para o enriquecimento das ofertas educativas e extracurriculares, reforçando o papel da BE como espaço dinâmico e promotor de aprendizagens. Ao proporcionar uma alternativa ao tempo excessivo passado no digital, o projeto incentiva o convívio presencial, o desenvolvimento de relações interpessoais e o trabalho colaborativo. Promoverá o equilíbrio entre o digital e o presencial, fortalecendo o espírito de equipa, a comunicação e a criatividade.

## Aprendizagens a desenvolver pelos alunos nas atividades a realizar

As atividades do *Clube Cubástico* promovem aprendizagens diversificadas e complementares, desenvolvendo competências cognitivas, sociais e emocionais.

<b>Tipo de Atividade</b>	<b>Aprendizagens a Desenvolver</b>
<i>Sessões de treino e aprendizagem de algoritmos</i>	Raciocínio lógico, pensamento estratégico, concentração e resolução de problemas.
<i>Debates e partilha de métodos de resolução</i>	Comunicação, argumentação, respeito pela diversidade de pensamento e espírito crítico.
<i>Competições internas e externas</i>	Gestão do tempo, superação pessoal, autocontrolo, trabalho em equipa e resiliência.
<i>Exploração de marcas, recordes e curiosidades sobre o cubo mágico</i>	Cultura científica, curiosidade intelectual e valorização do conhecimento.
<i>Trabalho colaborativo entre pares ("ensinar e ser ensinado")</i>	Cooperação, entreaajuda, empatia e capacidade de trabalhar com os outros.

Estas aprendizagens relacionam-se com os **domínios da Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania**, nomeadamente:

- **Educação para o Desenvolvimento Pessoal e Social** – promoção da autonomia, da responsabilidade e da cooperação;
- **Educação para a Cidadania Digital** – reflexão sobre o uso equilibrado das tecnologias e o tempo digital;

- **Educação para os Valores** – respeito, solidariedade, persistência e ética no jogo.

## Forma de adesão ao projeto

A adesão ao *Clube Cubástico* é **facultativa** e aberta a todos os alunos do 2.º e 3.º ciclo interessados em participar.

Os alunos podem inscrever-se:

- **no início do ano letivo**, durante o período de divulgação do projeto (na Biblioteca Escolar);
- **ou ao longo do ano**, caso surjam novas motivações ou interesse em integrar as atividades.

As inscrições são realizadas **na Biblioteca Escolar**, mediante preenchimento de uma ficha simples de adesão.

A aceitação de novos participantes dependerá da **capacidade de acompanhamento dos grupos existentes**, de modo a garantir uma integração adequada e o bom funcionamento das sessões.

## Monitorização e Avaliação

A avaliação será contínua e final, tendo como base a observação direta, a participação dos alunos e os resultados obtidos nas atividades e competições. Serão utilizados diversos instrumentos para recolher evidências e monitorizar o progresso.

**Instrumentos de Avaliação:** Registos de presença e desempenho, grelhas de observação, autoavaliação, questionários e relatório final.

**CrITÉrios de Avaliação:** Participação e assiduidade, envolvimento e cooperação, desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, qualidade das atividades e satisfação dos participantes.