



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Documento(s) Orientador(es): *Planificação Anual de Oficina da Matemática – 7º Ano*

TEMAS/DOMÍNIOS	ATIVIDADES	OBJETIVOS	TEMPO	AVALIAÇÃO	RECURSOS
Números e Operações Funções, Sequências e Sucessões	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo Mental • Evolução dos números (trabalhos de investigação) • Jogos e/ou construção de jogos • Problema do mês • Dinamização de campeonatos ao nível da escola, tais como, Canguru Matemático, Pangea e Super Tmatik 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver o gosto por aprender Matemática. • Promover o sucesso na disciplina de Matemática. • Desenvolver competências, capacidades e habilidades necessárias à aprendizagem da matemática; 	<p>1º PERÍODO</p> <p>12 tempos de 45 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observação direta centrada no interesse e participação no diálogo. - Observação centrada na responsabilidade, empenho, capacidade de intervenção /argumentação. - Observação centrada na capacidade de cooperação e entreajuda. 	<p>Quadro Interativo</p> <p>Computador</p> <p>Software</p> <p>Tablets</p> <p>Outros</p>

TEMAS/DOMÍNIOS	ATIVIDADES	OBJETIVOS	TEMPO	AValiação	RECURSOS
<p>Funções, Sequências e Sucessões</p> <p>Geometria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo Mental • Jogos e/ou construção de jogos • Problema do mês • Dinamização de campeonatos ao nível da escola, tais como, Canguru Matemático, Pangea e Super Tmatik • Atividades com uso do Geogebra • Construções de sólidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular o processo cognitivo dos alunos através de uma maior contextualização dos conceitos Matemáticos e da sua aplicabilidade prática; • Explorar/ utilizar materiais concretos, tal como jogos matemáticos, material tecnológico, auxiliando e contribuindo para a construção de aprendizagens significativas; <p>- os Jogos Matemáticos permitem desenvolver: a atenção, a concentração, a formulação de estratégias, a capacidade de tomar decisões, de superar limites, de raciocinar, de antecipar, de memorizar, de agir em conformidade com regras e tarefas pré-definidas, de partilhar objetivos, de desejar aprender, de lidar com perdas e ganhos, compreender instruções e estimular a criatividade.</p>	<p>2º PERÍODO</p> <p>10 tempos de 45 minutos</p>	<p>Observação direta centrada no interesse e participação no diálogo.</p> <p>- Observação centrada na responsabilidade, empenho, capacidade de intervenção /argumentação.</p> <p>- Observação centrada na capacidade de cooperação e entreajuda.</p> <p>Observação direta centrada no interesse e participação no diálogo.</p>	<p>Quadro Interativo</p> <p>Computador</p> <p>Software</p> <p>Tablets</p> <p>Outros</p>

TEMAS/DOMÍNIOS	ATIVIDADES	OBJETIVOS	TEMPO	AValiação	RECURSOS
<p>Álgebra</p> <p>Geometria</p> <p>Organização e Tratamento de Dados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo Mental • Jogos e/ou construção de jogos • Problema do mês • Dinamização de campeonatos ao nível da escola, tais como, Canguru Matemático e Super Tmatik • Atividades com uso do Geogebra • Construções de sólidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar o aspeto lúdico da Matemática com o despertar da curiosidade e o interesse pelo estudo de novos desafios cognitivos, articulando com o PAA do grupo disciplinar de Matemática: <ul style="list-style-type: none"> - Dinamização de campeonatos ao nível da escola/agrupamento tais como, Cálculo Mental e Jogo do 24 para os alunos dos 5.º e 6.º anos; - Participação no Concurso Canguru Matemático sem Fronteiras – 2.º e 3.º ciclo; - Participação nas Olimpíadas da Matemática (SPM). • Proporcionar um espaço de troca de experiências e de aprendizagens entre os vários alunos da turma. 	<p>3º PERÍODO</p> <p>9 tempos de 45 minutos</p>	<p>- Observação centrada na responsabilidade, empenho, capacidade de intervenção /argumentação.</p> <p>- Observação centrada na capacidade de cooperação e entreatajuda.</p>	<p>Quadro Interativo</p> <p>Computador</p> <p>Software</p> <p>Tablets</p> <p>Outros</p>