



Projecto de criação do Clube de Matemática

Fundamento

O funcionamento da Escola para além da sua capacidade tem impedido a criação ou alargamento de espaços destinados à ocupação de tempos livres dos alunos e dos professores.

A aversão e o insucesso na disciplina de Matemática são muitas vezes motivados pelo pouco interesse e curiosidade despertados nos alunos pelas matérias leccionadas. Também as preocupações formais de conteúdos e de notas durante a leccionação da disciplina constituem um motivo de desagrado a grande parte dos alunos. Dificuldades de raciocínio lógico-dedutivo e abstracto constituem ainda grandes entraves à progressão de alguns dos alunos.

O recentemente criado Laboratório de Matemática pode também constituir um espaço privilegiado para a ocupação de alguns tempos livres e para o desenvolvimento de actividades extracurriculares. Aí, poder-se-á proporcionar aos alunos uma face menos habitual da disciplina, num espaço com um ambiente atractivo, facilitador da experimentação e da descoberta, com recurso a um conjunto diversificado de equipamentos e materiais, desmistificando-se a acessibilidade da Matemática e contribuindo para a alteração da tradicional imagem negativa da disciplina.

Finalidades e objectivos

O Clube de Matemática tem como finalidade pôr à disposição de professores e alunos um conjunto de ideias e materiais que possibilitem dar um contributo inovador e enriquecedor ao ensino da Matemática, criar nos alunos uma relação afectiva com a disciplina e proporcionar na Escola mais um complemento educativo.

Com este projecto, pretende-se ainda motivar os alunos para o estudo da disciplina, levando-os a experimentar a Matemática de uma forma algo diferente das suas experiências anteriores, num ambiente aberto e informal, tornando mais fácil e atractiva a aprendizagem.

A presença de professores de outras disciplinas além da Matemática, promovendo acções interdisciplinares, é também uma vertente que se pretende desenvolver no Clube de Matemática.

Tendo sempre presente um professor de Matemática apoiando as várias actividades do clube, este espaço servirá ainda para esclarecer dúvidas, resolver trabalhos de casa ou estudar, facultando actividades alternativas a algumas aulas de apoio com a vantagem de uma maior responsabilização dos alunos.

São ainda objectivos do Clube de Matemática:

- Ocupar educativamente os tempos livres dos alunos;
- Tornar a Matemática mais atractiva;
- Dar a conhecer a Matemática de uma forma lúdica;
- Desenvolver o gosto pela Matemática;
- Desenvolver hábitos de trabalho e persistência;
- Desenvolver a capacidade de comunicação e cooperação;
- Exercitar e desenvolver o raciocínio e o pensamento científico;
- Desenvolver a capacidade de resolver problemas;
- Atenuar o insucesso;
- Promover a interdisciplinaridade;
- Testar novos métodos e materiais que, posteriormente, poderão ser levados para a sala de aula.

Actividades

No sentido de ultrapassar dificuldades tais como o desinteresse dos alunos pela Matemática e a falta de confiança nas suas capacidades, propomo-nos começar pela exploração de algumas actividades lúdicas, recorrendo a:

- Jogos diversos;
- Passatempos;
- Enigmas;
- Quebra-cabeças.

Pretendemos, deste modo, desenvolver nos alunos capacidades de índole diversa, nomeadamente, concentração, autonomia, decisão, perseverança e exercitação de raciocínio lógico.

Outras actividades a desenvolver serão:

- Exploração do “Geometer’s Sketchpad”.
- Exploração do “Modellus”.
- Participação no projecto “Investiga e Partilha”.

Sempre com o objectivo primordial de cativar os alunos e levá-los a aprender a gostar de Matemática, procuraremos diversificar as actividades propostas e incentivar a curiosidade, recorrendo a um conjunto de materiais suficientemente amplo, capaz de corresponder aos diferentes interesses e necessidades dos alunos envolvidos.

Localização e funcionamento

O Clube de Matemática funcionará na Sala TO6, durante o período da tarde e em horário a estabelecer de acordo com as disponibilidades dos professores intervenientes.

Organização

Para melhor rentabilizar e coordenar o trabalho a desenvolver, opta-se de imediato por criar no clube três secções distintas:

- Secção Lúdica, ocupando-se prioritariamente dos jogos;
- Secção de Geometria Dinâmica, dinamizando a exploração do Geometer's Sketchpad e outros programas no estudo da geometria;
- Secção “Investiga & Partilha”, coordenando a participação na iniciativa com o mesmo nome da Associação de Professores de Matemática.

Os professores intervenientes são:

- [REDACTED] e [REDACTED], na Secção Lúdica;
- [REDACTED] e [REDACTED], na Secção de Geometria Dinâmica;
- [REDACTED] e [REDACTED], na Secção “Investiga & Partilha”.

Escola Secundária [REDACTED], 15 de Julho de 1999

O Coordenador do Departamento Curricular de Matemática/Informática