



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Documento(s) Orientador(es): [Planificação Anual de Oficina da Matemática – 5º e 6º Anos]

| TEMAS/DOMÍNIOS | ATIVIDADES | OBJETIVOS | MATERIAIS E EQUIPAMENTOS | TEMPO | AVALIAÇÃO |
|--|--|--|---|---|---|
| Números e Operações Números Naturais | - História da Matemática/ pesquisa - Matemáticos portugueses/ pesquisa | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver o gosto por aprender Matemática. • Promover o sucesso na disciplina de Matemática. | <ul style="list-style-type: none"> • computadores • jogos • material manipulável • tablets • software específico • magalhães • materiais do dia a dia. | <p>1º PERÍODO</p> <p>13 tempos de 45 minutos</p> | <p>- Observação direta centrada no interesse e participação no diálogo.</p> |
| Números e Operações Números Racionais | - Jogos Matemáticos - Atividades com a calculadora - Atividades nos computadores / Atividades on-line. | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver competências, capacidades e habilidades necessárias à aprendizagem da matemática; | | | <p>- Observação centrada na responsabilidade, empenho, capacidade de intervenção /argumentação.</p> |
| Álgebra | - Atividades com uso de Softwares de Matemática. | <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; | | <p>2º PERÍODO</p> <p>12 tempos de 45 minutos</p> | <p>- Observação centrada na capacidade de cooperação e entreajuda.</p> |
| Geometria e Medida | - Participação no Concurso Canguru Matemático sem Fronteiras. - Atividades matemáticas no | <ul style="list-style-type: none"> • Explorar/ utilizar materiais concretos, tal como jogos matemáticos, material tecno- | | | |

| TEMAS/DOMÍNIOS | ATIVIDADES | OBJETIVOS | MATERIAIS E EQUIPAMENTOS | TEMPO | AVALIAÇÃO |
|-----------------------------------|---|---|--------------------------|--|-----------|
| Organização e Tratamento de Dados | <p>exterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atividades matemáticas lúdicas. - Construção de jogos matemáticos. - Participação nas Olimpíadas da Matemática (SPM). - Dinamização de campeonatos, tais como: Cálculo Mental e jogo do 24. - Comemoração do Dia Nacional da Matemática. - Atividades com materiais manipuláveis. | <p>lógico, auxiliando e contribuindo para a construção de aprendizagens significativas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver através dos jogos: 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. • 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. • Proporcionar um espaço de | | <p>3º PERÍODO</p> <p>8 tempos de 45 minutos</p> | |

| TEMAS/DOMÍNIOS | ATIVIDADES | OBJETIVOS | MATERIAIS E EQUIPAMENTOS | TEMPO | AVALIAÇÃO |
|----------------|------------|---|--------------------------|-------|-----------|
| | | troca de experiências e de aprendizagens entre os vários alunos da turma. | | | |

11