




Planificação Matemática
Curso Profissional de Apoio Psicossocial 11º ano
Curso profissional Técnico de Animação em Turismo 11º ano
Carga horária semanal: 135 min
2018/2019

Cofinanciado por:
  

Tempo	Conteúdos temáticos	Objetivos gerais / Competências	Atividades / Estratégias
<p>40 horas</p> <p>54 aulas</p>	<p>Módulo B5: Jogos e Matemática</p> <p>1. Experiência de cada um dos seguintes tipos de jogos de raciocínio: quebra-cabeças, truques de cartas, jogos com números, jogos geométricos, jogos de tabuleiro para um e dois jogadores.</p> <p>2. Análise de alguns jogos: situações simplificadas dos jogos determinando se conduzem à vitória ou à derrota.</p> <p>A matemática por detrás de alguns dos jogos estudados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Desenvolver a capacidade de usar a Matemática como instrumento de interpretação e intervenção no real. * Desenvolver a capacidade de selecionar a Matemática relevante para cada problema da realidade. * Desenvolver as capacidades de formular e resolver problemas, de comunicar, assim como a memória, o rigor, o espírito crítico e a criatividade. * Promover o aprofundamento de uma cultura científica, técnica e humanística que constitua suporte cognitivo e metodológico tanto para a inserção plena na vida profissional como para o prosseguimento de estudos. * Contribuir para uma atitude positiva face à Ciência. * Promover a realização pessoal mediante o desenvolvimento de atitudes de autonomia e solidariedade. * Criar capacidades de intervenção social pelo estudo e compreensão de problemas e situações da sociedade atual e bem assim pela discussão de sistemas e instâncias de decisão que influenciam a vida dos cidadãos, participando desse modo na formação para uma cidadania ativa e participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas em contextos variados, nomeadamente em situações da vida real; • Utilização de dados recolhidos em situações concretas (sensores, comunicação social, ...); • Observar e analisar gráficos, esquemas e outros modos de representação matemática; • Realizar atividades experimentais e de investigação; • Elaborar produções escritas; • Utilizar jogos, calculadora gráfica, meios visuais e/ou computacionais; • Recorrer a aprendizagens anteriores dos alunos e às suas experiências; • Abordar a Matemática sob uma perspetiva histórica.