

Informações da disciplina de Matemática
Curso Animador Sociocultural – 1º Ano-1P4
Planificação global
1.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
8 + 36 = 44 44 (50 minutos) 36(horas)	Teste diagnóstico + diagnose Geometria – Modulo -A1 Perímetros e áreas Volumes capacidades e empacotamentos Pavimentos Padrões e rosáceas Retas no plano. Coordenadas no espaço	<p>-Comunicar, utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar procedimentos, raciocínios e conclusões.</p> <p>Avaliar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.</p> <p>-Apreciar o papel da matemática no desenvolvimento das outras ciências e o seu contributo para a compreensão e resolução dos problemas da humanidade através dos tempos.</p> <p>-Resolver problemas, atividades de modelação ou desenvolver projetos que mobilizem os conhecimentos adquiridos ou fomentem novas aprendizagens</p> <p>-Tirar partido da utilização da tecnologia (Calculadora gráfica e ambientes de geometria dinâmica), nomeadamente para resolver problemas, experimentar, investigar, comunicar e implementar algoritmos.</p> <p>-Comunicar utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar procedimentos, raciocínios e conclusões.</p> <p>-Explorar, sempre que possível, as conexões da Geometria com outras áreas da Matemática.</p> <p>-Explorar atividades, sempre que possível, ligadas à manipulação de modelos geométricos concretos.</p> <p>-Analisar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.</p> <p>-Abordar situações novas com interesse, espírito de iniciativa e criatividade</p>	A, B, C, D, E, F,G, I a, b, c, d

Informações da disciplina de Matemática
Curso Animador Sociocultural – 1º Ano-1P4
Planificação global
2.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
4 + 30=34 (50 minutos) 28 (horas)	Revisões + diagnose sobre estatística Estatística- Módulo A3 Introdução ao estudo da estatística Organização de dados. Tabelas e gráficos. Medidas estatísticas Distribuições Bidimensionais	<p>-Comunicar, utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar procedimentos, raciocínios e conclusões.</p> <p>Avaliar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.</p> <p>-Avaliar e criticar a validade de argumentos baseados em dados publicados na comunicação social, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes.</p> <p>-Resolver problemas, investigações ou desenvolver projetos que mobilizem os conhecimentos adquiridos ou fomentem novas aprendizagens, contemplando as diferentes etapas de um estudo estatístico.</p> <p>-Estabelecer conexões entre diversos temas matemáticos e de outras disciplinas.</p> <p>-Tirar partido da utilização da tecnologia, nomeadamente para utilizar dados estatísticos de fontes primárias e secundárias, construir e interpretar diferentes representações gráficas, experimentar, investigar e comunicar.</p> <p>-Colaborar em trabalhos de grupo, partilhando saberes e responsabilidades.</p> <p>-Comunicar, utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar, procedimentos, raciocínios e conclusões.</p> <p>-Avaliar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.</p>	A, B, C, D, E, F, G, I a, b, c, d

Informações da disciplina de Matemática

Curso Animador Sociocultural – 1º Ano

Planificação global

3.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
8 + 36 =	Revisões + diagnose sobre o seu Desenvolvimento de raciocínio.	-Comunicar, utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar procedimentos, raciocínios e conclusões.	A, B, C, D, E, F, G, I a, b, c, d
44 (50 minutos) 36(horas)	Jogos Matemáticos- Módulo B5 Quebra cabeças Jogos com números Jogos e geometria Jogos de tabuleiros	Avaliar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. -Apreciar o papel da matemática no desenvolvimento das outras ciências e o seu contributo para a compreensão e resolução dos problemas da humanidade através dos tempos. -Resolver problemas, atividades de manipulação de jogos ou desenvolver projetos que mobilizem os conhecimentos adquiridos ou fomentem novas aprendizagens. -Tirar partido dos jogos para o desenvolvimento de raciocínio nomeadamente para experimentar, investigar, comunicar e implementar algoritmos. -Analisar criticamente dados, informações e resultados obtidos. -Comunicar, utilizando linguagem matemática, oralmente e por escrito, para descrever, explicar e justificar, procedimentos, raciocínios e conclusões. -Avaliar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem.	

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

A - Linguagens e textos

B - Informação e comunicação

C - Raciocínio e resolução de problemas

D - Pensamento crítico e pensamento criativo

E - Relacionamento interpessoal

F - Desenvolvimento pessoal e autonomia

G - Bem-estar, saúde e ambiente

H - Sensibilidade estética e artística

I - Saber científico, técnico e tecnológico

J - Consciência e domínio do corpo.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade

b - Excelência e exigência

c - Curiosidade, reflexão e inovação

d - Cidadania e participação

e - Liberdade

Informações da disciplina de Matemática
Curso Animador Sociocultural – 1º Ano

Critérios de avaliação	Ponderação		Instrumentos e procedimentos de avaliação	Regime		
	Presencial e misto	não presencial		presencial	misto	não presencial
Conhecimentos e capacidades	80 %	80%				
Escrita	60	40	Testes da avaliação	2	1	-----
			Questão aula (1 por mês)	X	X	X
			Fichas de trabalho	X	X	X
			Diagnóstico	Início do ano letivo		
Oral	10	30	Apresentação orais Debates e discussão Intervenção em contexto de aula Entrevista oral	X	X	X
Prática e/ ou experimental	10	10	Autonomia; Atividades práticas na sala de aula (Excel quando se justifique; atividades lúdicas, ...). Trabalhos de grupo e de pesquisa	X	X	X
Atitudes e valores	20%	20%				
Responsabilidade	10	10	Assiduidade e pontualidade Cumprimento de tarefas (TPC e outras) Cumprimento de prazos Munição de material necessário	X	X	X
Postura e empenho	10	10	Atenção / empenho Cumprimento de regras Perseverança na realização das atividades propostas Trabalho colaborativo Progressos realizados	X	X	X
Total	100	100				

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

A - Linguagens e textos
B - Informação e comunicação
C - Raciocínio e resolução de problemas
D - Pensamento crítico e pensamento criativo
E - Relacionamento interpessoal

F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
G - Bem-estar, saúde e ambiente
H - Sensibilidade estética e artística
I - Saber científico, técnico e tecnológico
J - Consciência e domínio do corpo.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade
b - Excelência e exigência
c - Curiosidade, reflexão e inovação
d - Cidadania e participação
e - Liberdade

Informações da disciplina de Matemática

Curso Animador Sociocultural – 1º Ano

Material para as aulas.

Para o Regime presencial e misto:

Material	Para todas as aulas:	Quando solicitado:
	Manual adotado, caderneta do aluno, caderno e material de escrita	Máquina de calcular, material de desenho.

Para o Regime não presencial:

Material	Para todas as aulas:	Quando solicitado:
	Computador ou tablet ou telemóvel Câmara e microfone com ligação à internet	Máquina de calcular, material de desenho.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS

A - Linguagens e textos

B - Informação e comunicação

C - Raciocínio e resolução de problemas

D - Pensamento crítico e pensamento criativo

E - Relacionamento interpessoal

F - Desenvolvimento pessoal e autonomia

G - Bem-estar, saúde e ambiente

H - Sensibilidade estética e artística

I - Saber científico, técnico e tecnológico

J - Consciência e domínio do corpo.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade

b - Excelência e exigência

c - Curiosidade, reflexão e inovação

d - Cidadania e participação

e - Liberdade