

# SECRETARIA REGIONAL DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Direcção Regional da Educação



## FICHA DE ATIVIDADE

ATIVIDADE: SuperTmatik Cálculo Mental

Data da realização 2.º e 3.º Períodos

METAS DO PROJETO EDUCATIVO DE ESCOLA 2019 - 2022	
- Promoção de hábitos de vida saudáveis (alimentação, sono, desporto, ocupação dos tempos livres).	
- Diminuição dos casos de insucesso escolar.	
- Qualidade do sucesso educativo em todos os níveis e modalidades de ensino.	
- Fomentar o gosto pela perfeição e excelência.	X
- Articulação pedagógica entre ciclos e departamentos curriculares significativa e produtiva.	X
- Cultivar valores cívicos entre todos os elementos da comunidade educativa fomentando uma verdadeira e eficaz educação para a cidadania.	
- Criar atividades extracurriculares que vão ao encontro dos interesses, necessidades e expectativas dos alunos.	X
- Conseguir um maior envolvimento dos pais, encarregados de educação na vida escolar, criando espaços de intervenção e de colaboração entre estes e a escola.	
- Utilização/Rentabilização de recursos da comunidade estabelecendo parcerias com entidades públicas e privadas.	

### Descrição da Atividade:

#### 1. Campeonato escolar (até 31 de março de 2020)

##### 1.1. Campeonatos intra-turma

Eliminatórias a disputar entre alunos da mesma turma para apuramento dos 3 primeiros classificados de cada turma. O sorteio que determinará as partidas a realizar seguirá as orientações e mapa de sorteio a disponibilizar pela Organização aos professores coordenadores:

- Em cada uma das partidas participarão dois alunos e um árbitro que dará as cartas e garantirá o cumprimento das regras do jogo (a função de árbitro poderá ser desempenhada por um professor ou aluno que revele conhecimento das regras e sentido de responsabilidade para a tarefa). As regras oficiais do jogo devem ser consultadas em <https://youtu.be/z-aiOEdbFKU>;
- Todas as partidas deverão ser disputadas à melhor de 3 jogos (quem vencer 2 jogos passa à próxima eliminatória), com exceção das partidas finais que deverão ser disputadas à melhor de 5 jogos (quem vencer 3 jogos ganha a partida).

##### 1.2. Campeonato inter-turma

Para cada escalão (ano de escolaridade) deve realizar-se um torneio distinto. Participam no torneio inter-turmas os 3 alunos mais bem classificados de cada turma. Apuram-se para a Grande Final Online os campeões, segundos e terceiros classificados de cada escalão. O sorteio e demais considerações seguem o descrito no ponto anterior [1.1, a) e b)].

##### 1.3. Inscrições de finalistas online (até 31 de março de 2020)

Por cada escalão de competição apuram-se para a Grande Final online os campeões, os vice-campeões e os terceiros classificados dos torneios inter-turma. A participação destes alunos na Grande Final tem associada uma taxa individual de inscrição no valor de EUR 3. Para efetivar a inscrição de finalistas, o professor

## 2. Treinos online e prova modelo

Ao longo do ano, os alunos poderão treinar online na aplicação superTmatik online em [www.supertmatik.net](http://www.supertmatik.net) nos modos de jogo e níveis disponíveis. Será disponibilizado um vídeo da prova modelo para que os professores e alunos conheçam o tipo de prova que irão realizar antes de jogarem a Grande Final Online.

## 3. Grande final online

- a) As escolas deverão agendar a Grande Final Online para uma data compreendida entre 14 de abril e 11 de maio 2020 não sendo necessário comunicar a data agendada à Organização;
- b) Os alunos devem introduzir os dados de acesso (previamente disponibilizados pela Organização) e editar o seu perfil (nome, nome da escola e nacionalidade). O professor responsável deverá verificar se os alunos editaram corretamente o seu perfil. Depois de verificar o perfil, o professor deve inserir a senha de acesso exclusiva para professores (previamente disponibilizada pela Organização) para que os alunos possam entrar na área de jogo e realizar a prova (a senha de professor deve ser mantida em sigilo absoluto).
- c) A Grande Final Online constará de 3 tentativas com vista à obtenção do melhor tempo no jogo online. As 3 tentativas deverão ser realizadas na mesma data, aceitando-se um intervalo de 5 a 10 minutos entre elas. Na sala onde decorrerem as provas só deverão estar presentes os alunos apurados e os professores vigilantes. Para uma boa performance da aplicação online deverão ser utilizados equipamentos recentes e uma ligação estável à internet; É permitido utilizar qualquer tipo de dispositivo de entrada de dados (rato, teclado, trackball, joystick, ecrã tátil, etc.).
- d) Apenas o melhor resultado obtido por cada aluno será contabilizado para efeitos de posicionamento no ranking superTmatik 2020;
- e) Os resultados serão divulgados em [www.supertmatik.net](http://www.supertmatik.net) no dia 18 de maio de 2020. A obtenção de diplomas e certificados com a classificação dos alunos estará disponível na mesma data através da introdução dos dados de acesso dos alunos.

**Equipa dinamizadora:** Docentes titulares das turmas inscritas

**Coordenadora da equipa dinamizadora:** Margarida Silva

### Formas de divulgação:

Site da escola; professores junto dos seus alunos, e biblioteca através da disponibilização de cartas e computadores para os alunos treinarem o jogo.

**Recursos:** Cartas superTmatik, computadores com acesso à internet, taxa individual de inscrição no valor de EUR 3.

### Destinatários:

Turmas inscritas: 4º A (Santa Bárbara); 3º B e 4º B (Madre Teresa da Anunciada); 3º D, 4º D e 4º E (Foros); 4º H (Gaspar Frutuoso); 3º I (Ribeirinha)

### Formas de Avaliação:

A atividade será avaliada por todos os intervenientes, baseada no número de alunos que participam, bem como pelos resultados obtidos.

**A coordenadora de departamento:** Margarida Silva

Ribeira Grande, 17/10/2019