



## Regulamento

O Departamento de Ciências Exatas e Naturais da **Escola Superior de Educação de Viseu (ESEV)**, vai promover a **27 de maio de 2016**, na sua sede, pelo 13.º ano consecutivo, o concurso “**Mentes Brilhantes**” destinado a **alunos dos 1.º e 2.º Ciclos do Ensino Básico do distrito de Viseu**. O concurso tem como principais finalidades: (i) Fomentar o gosto pela Matemática; (ii) Desenvolver a capacidade de resolução de problemas; (iii) Promover a utilização da Matemática numa perspetiva lúdica; e (iv) Incentivar o espírito de grupo e a capacidade cooperativa.

### 1. Inscrição

O concurso “Mentes Brilhantes” realiza-se por equipas, que representam escolas, constituídas por 3 elementos cada uma. Assim, cada escola poderá inscrever uma equipa formada por 3 alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico e uma equipa formada por 3 alunos do 2.º Ciclo do Ensino Básico. No máximo serão aceites as 20 primeiras inscrições para cada nível de ensino.

- A seleção dos alunos é da responsabilidade da respetiva escola.
- O transporte das equipas ficará a cargo das respetivas escolas (o termo do concurso está previsto para as **16h00**).
- A inscrição é feita online no site <http://www.esev.ipv.pt/mat1ciclo> (as inscrições ocorrem até **30 de abril de 2016**).

## 2. Confirmação da Inscrição

- A ESEV confirmará a inscrição das equipas por email (**só as equipas confirmadas poderão participar**).

## 3. Fases do concurso

O concurso decorre na ESE de Viseu no dia 29 de maio de 2015 e desenvolve-se em 3 fases:

### Primeira fase – CÁLCULO MENTAL

*Objetivo do jogo:* Calcular mentalmente com números inteiros não negativos.

*Desenvolvimento:* Será projetada, durante um minuto, uma expressão para calcular mentalmente, envolvendo as operações aritméticas. Para além do valor, cada equipa deve indicar a estratégia seguida. No total, serão apresentadas 10 situações, valendo cada resposta certa 3 pontos.

*Duração:* 10 minutos.

### Segunda fase – PERGUNTAS DE RESPOSTA DE ESCOLHA MÚLTIPLA

*Objetivo do jogo:* Dar resposta a questões que envolvem conhecimentos matemáticos e a sua história.

*Desenvolvimento:* As equipas deverão responder a 15 questões de resposta de escolha múltipla, com dois níveis de dificuldade, sobre temas da Matemática. As primeiras dez perguntas são pontuadas com 3 pontos cada e as outras cinco perguntas com 5 pontos cada.

*Duração:* 30 minutos.

### Terceira fase – TAREFA MATEMÁTICA

*Objetivo do jogo:* Resolver uma tarefa matemática (com justificação de procedimentos).

*Desenvolvimento:* Cada equipa deverá resolver uma tarefa matemática. A resolução das equipas será pontuada com um máximo de 30 pontos, tendo em conta os seguintes critérios: (i) correção da resolução; (ii) clareza da resposta; e (iii) elegância da justificação.

*Duração:* 30 minutos.

## 4. Classificação e prémios

A classificação final será o somatório dos pontos obtidos nas três fases do concurso. No caso de haver empate, será utilizado um sistema de resposta a novas questões. As equipas que fiquem nos três primeiros lugares serão premiadas.

## 5. Observações

Os alunos deverão comparecer nas instalações da ESEV às **9h00**.

Para o almoço, a ESEV pretende promover um piquenique. Assim, convidamos cada equipa a trazer um salgado e um doce da sua região, para que possam confraternizar com outras equipas (as bebidas serão oferecidas pela organização).

Desafiamos os participantes a trazerem toalhas para as mesas com padrões regionais (afinal, a ***Matemática é a ciência dos padrões!***).