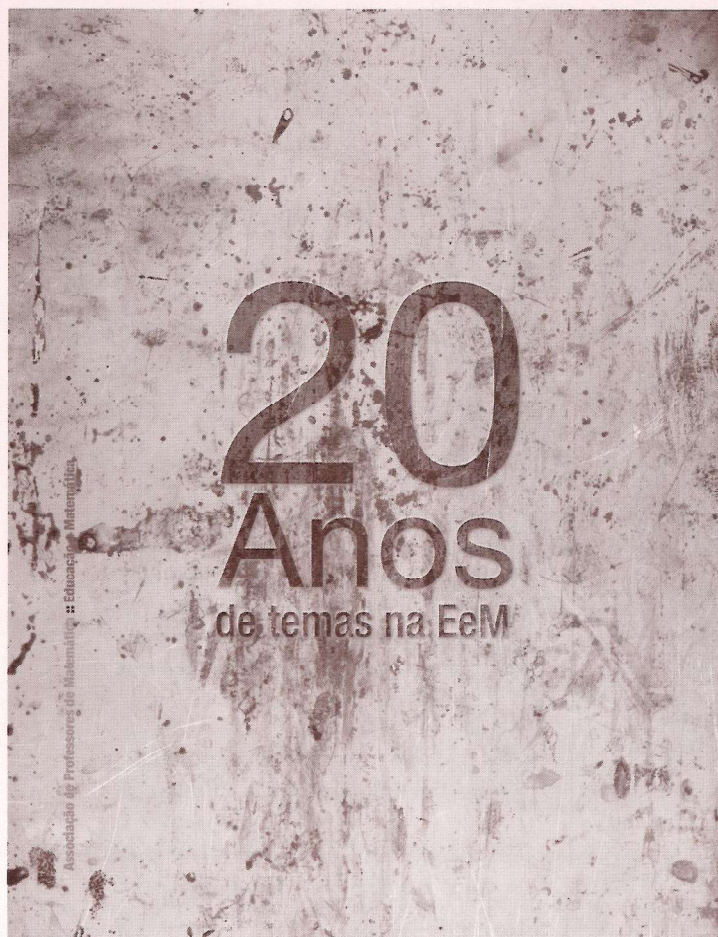


Educação e Matemática: vinte anos de temas, vinte anos de pessoas

Edição APM, 2008 | PVP: 16,50€ Sócio: 11,00€



A *Educação e Matemática* celebrou vinte anos de existência em 2007. Ao longo deste tempo, foram vários os temas que mereceram atenção na revista. Estes vinte anos de revista são, por isso, vinte anos de muitos temas, mais de vinte certamente. Muitos deles estão retomados no livro que agora propomos:

1. *Aprender Matemática: Memorizar e mecanizar versus compreender e resolver problemas* (João Pedro da Ponte)
2. *Literacia Matemática: Uma procura de contributos para formar cidadãos mais críticos e interventivos* (Cristina Loureiro)
3. *A Matemática nos primeiros anos: Alguns desafios* (Lurdes Serrazina)
4. *O professor de Matemática* (Isabel Rocha)
5. *Avaliação das aprendizagens: Funções, forma, conteúdo* (Leonor Santos)
6. *Matemática: Problemas antigos, uma perspectiva moderna* (António M. Fernandes)
7. *O prazer dos problemas* (José Paulo Viana)
8. *História e Ensino da Matemática* (Maria José Costa)
9. *Geometria no ensino da Matemática: 20 anos da revista Educação e Matemática* (Nuno Candeias)
10. *As funções: Um olhar sobre 20 anos de ensino e aprendizagem* (António Domingos)
11. *Tecnologias na Escola* (Branca Silveira)
12. *Cinco pontos fundamentais para transformar a educação matemática* (João Filipe Matos)

Este livro reúne assim um conjunto de artigos originais que discutem e problematizam aspectos diversos da educação matemática no presente contexto educativo e curricular português, constituindo uma oportunidade para rever o passado recente e perspetivar os desafios do futuro próximo.



Jogos do Mundo

2ª Edição, APM, 2009 | PVP: 11,25€ Sócio: 7,50€

Esta brochura apresenta os 30 jogos que constituem a exposição *Jogos do Mundo*, agrupados de acordo com o que se supõe ser o seu continente de origem. Cada jogo é apresentado através do tabuleiro, das regras e de um conjunto de notas. Quando foi possível incluiu-se um breve resumo da sua história.

A brochura contém ainda referências bibliográficas e referências a sites que são relevantes na abordagem deste tema. *Jogos do Mundo* deu origem a uma exposição com o mesmo nome, constituída na sua maior parte por jogos de estratégia e de tabuleiro, e pelas respectivas regras.

Achi, Alquerque, Fanorona, Hiena, Moinho, Ouri, Sopa, Senet, Wali, Awele, Lankama, Cram, Konane, Piliac, Chaturaji, Go, Gomoku, Hagami Shogi, Kono, Pachisi, Peng Hau Ki, Surakarta, Buschi, Cercar a Letra, Oiefo, A Raposa e os