

## Projeto II

1. **Tema:** Multiplicação no cotidiano.
2. **Problematização:** Qual a função e a necessidade da multiplicação em situações do dia a dia?
3. **Objetivos:** Identificar os sólidos geométricos no entorno. Fazer com que os alunos percebam que a multiplicação é utilizada pelas pessoas nas mais diversas situações, agilizando os cálculos e facilitando a resolução de problemas. Perceber a importância de saber de memória os resultados das tabuadas.
4. **Material necessário:** Papéis diversos ou cadernos para os registros, material definido de acordo com os jogos trazidos pelos alunos, folha anexa com a entrevista impressa.
5. **Descrição das etapas do trabalho:**
  - Fazer um levantamento com os alunos sobre os conhecimentos prévios que possuem acerca da multiplicação. Lembrá-los sobre o que foi trabalhado no ano anterior sobre esse assunto.
  - Realizar com os alunos uma pesquisa sobre a multiplicação que será dirigida aos pais e/ou adultos com quem a criança convive. Orientar os alunos sobre como se apresentar para o entrevistado, antes de fazer a pesquisa (falar de postura, atitude, seriedade...). Nas duas últimas páginas, uma sugestão de modelo para a pesquisa.
  - Cada aluno poderá entrevistar uma ou mais pessoas e, em um dia combinado, todos devem trazer suas pesquisas para a classe. As pesquisas serão lidas em grupo. Utilizando os dados obtidos, montar gráficos e tabelas com os alunos.
  - Se houver sugestões de “truques” ou brincadeiras, deixar que os alunos os experimentem e compartilhem os resultados. Caso os alunos não tenham trazido sugestões de jogos e truques com as tabuadas, o professor deve realizar alguns.
  - Sugestões:
    - **Bingo:** Cada aluno recebe uma cartela com os resultados de uma ou mais tabuadas. O professor diz a sentença matemática e o aluno que tiver o resultado correspondente marca ponto.

- **ZAP:** Com as crianças sentadas em roda, combina-se qual será a tabuada em questão. Cada aluno diz o um número na sequência numérica, quando chegam a um resultado da tabuada que está sendo trabalhada do 5, do 3... em vez de dizer o número devem dizer ZAP. Os que errarem vão saindo da roda.
- Fazer a interpretação dos gráficos construídos com os alunos, registrando as conclusões obtidas.

## 6. Conteúdos a serem construídos e aspectos a serem investigados:

- **Conceitual:** Perceber a importância do uso da multiplicação em situações cotidianas.
- **Procedimental:** Desenvolver procedimentos de memorização das tabuadas, realizar e interpretar gráficos baseados em dados de pesquisas realizadas.
- **Atitudinal:** Saber colocar-se e apresentar-se no momento da realização da entrevista. Registrar adequadamente os dados da pesquisa e apresentá-los de forma organizada e clara para a classe.

## 7. Atividades interdisciplinares e multidisciplinares:

- **Língua Portuguesa:** Fazer registros objetivos dos dados obtidos na pesquisa e ler para a classe.
- **História:** Dependendo dos dados obtidos nas pesquisas, é possível fazer um panorama da escola frequentada pelo adulto entrevistado. Observar as diferenças e semelhanças.
- **Ética:** Saber colocar-se perante o interlocutor, expressando-se com clareza. Ouvir os resultados das pesquisas dos colegas de forma respeitosa. Aceitar opiniões diferentes das suas. Participar dos jogos respeitando as regras e combinados estabelecidos.

## 8. Duração: 2º bimestre.

## 9. Apresentação do projeto (produto realizado/produto final): De acordo com os resultados obtidos na pesquisa, há algumas possibilidades:

- Confecção de um livro com os truques e brincadeiras com as tabuadas.
- Exposição dos gráficos e tabelas realizados pelos alunos.

- Realizar um intercâmbio entre as classes para que, em um dia combinado, possam ensinar e aprender os jogos e truques que aprenderam.

**10. Avaliação e autoavaliação:** A avaliação deverá ser realizada levando-se em conta os seguintes aspectos:

- Responsabilidade ao trazer as pesquisas.
- Organização e apresentação do material trazido para a classe.
- Participação durante as diferentes atividades.
- Observação pelo professor dos registros realizados pelo aluno.
- Postura nos momentos em que o grupo compartilha os resultados das pesquisas e durante os jogos realizados.