

## Projeto – 3º Bimestre

1. **Definição do Tema:** Fazendo jogos e aprendendo.
2. **Problematização:** É possível aprender e fixar conceitos de matemática através da construção de jogos?
3. **Objetivos:** Construir jogos diversos utilizando sucata. Elaborar as regras dos jogos confeccionados.
4. **A quem se destina:** Aos colegas de classe.
5. **Material necessário:** Sucata, papéis diversos, cola, tesoura.
6. **Descrição do trabalho:**
  - a) O professor deverá solicitar aos alunos que tragam para a classe, em um dia combinado, diversos jogos que envolvam operações matemáticas: banco imobiliário, trilha, boliche etc. Nesse dia, deixar os alunos brincarem livremente, desde que sigam as regras de cada jogo.
  - b) No segundo momento, propor que pensem em algum jogo que gostariam de confeccionar e que material seria o mais adequado para isso.
  - c) Reunir os alunos em grupos, de acordo com o jogo que desejam montar. Deixar que os grupos combinem o jogo que farão e os materiais necessários para confeccioná-lo.
  - d) Definir a data em que deverão trazer os materiais e orientá-los durante a confecção do jogo.
  - e) Auxiliar os alunos durante a elaboração das regras do jogo para que elas fiquem claras e objetivas.
  - f) Quando os jogos estiverem prontos, deixar que os alunos brinquem também com aqueles confeccionados pelos outros grupos.
7. **Conteúdos a serem construídos e aspectos a serem investigados:**
  - **Conceitual:** Perceber e utilizar as quatro operações nos diferentes momentos do processo de trabalho. Utilizar a linguagem adequadamente na elaboração de regras e de jogos. Resolver os problemas que surgirem durante o projeto.

- **Procedimental:** Operar com os números, buscar os materiais adequados para a confecção dos jogos, montar os jogos e suas regras, jogar de acordo com as regras.
- **Atitudinal:** Agir com autonomia e empenho, respeitar as regras dos jogos, trabalhar em grupo de forma cooperativa e respeitosa.

#### 8. Atividades inter e multidisciplinares:

- **Língua Portuguesa:** Escrita e leitura de regras dos jogos que foram construídos pelos alunos. Elaboração de regras dos jogos confeccionados.
- **Matemática:** Utilização das operações matemáticas de acordo com a necessidade, tanto nos momentos da elaboração dos jogos como enquanto jogar. Encontrar soluções para os problemas que aparecerem durante o trabalho.
- **Artes Plásticas:** Construção de jogos utilizando sucata.
- **Ética:** Percepção da importância de reciclar produtos que seriam descartados. Trabalhar em grupo de forma cooperativa e respeitosa.

#### 9. Duração: 3º bimestre.

#### 10. Apresentação do Projeto (produto realizado/produto final):

O produto final do projeto serão os jogos confeccionados pelos alunos.

#### 11. Avaliação e autoavaliação:

A avaliação deverá ocorrer durante todo o processo de trabalho, tanto por parte do professor quanto dos alunos.

O professor deverá observar e intervir nos momentos de dificuldades dos alunos, auxiliando de forma pontual. Poderá retomar em momentos posteriores os problemas que apareceram tais como dificuldades nos momentos de trabalho, e trazer propostas que auxiliem os alunos na superação de dificuldades.

Após todos os jogos terem sido utilizados pelos alunos, pode-se sentar em grupo e fazer uma apreciação sobre os jogos, observando desde aspectos como clareza das regras, até o capricho na confecção deles.