

Projeto – 4º Bimestre

1. **Tema:** Desafios da Matemática.
2. **Problematização:** É possível agilizar cálculos e procedimentos matemáticos de forma lúdica e oralmente?
3. **Objetivos:** Memorizar os resultados das tabuadas, agilizar o cálculo mental, aumentar a capacidade de resolução de problemas.
4. **Material necessário:** Material preparado previamente pelo professor à medida que os conteúdos forem trabalhados a cada semana. Trata-se de uma seleção de questões, problemas ou desafios matemáticos que deverão ser lançados para as equipes de alunos, semanalmente.
5. **Descrição do trabalho:**
 - a) A classe deve ser dividida em equipes, a critério do professor. Cada equipe poderá ter um nome, um mascote, um grito de guerra...
 - b) Após o trabalho com determinado bloco de conteúdos, o professor define com os alunos o assunto a ser tratado no dia do desafio, para que os alunos possam se preparar.
Como o trimestre se inicia com a multiplicação, o primeiro tema a ser trabalhado pode ser a memorização dos resultados de 2 ou 3 tabuadas por vez. Na semana seguinte, outras tabuadas, até que todas tenham sido trabalhadas.
 - c) No dia do desafio, as equipes são montadas e o professor começa fazendo uma pergunta a uma das crianças de determinada equipe. Exemplo: "Quais são as sentenças matemáticas cujo resultado é 24?"... 2×12 ... 4×6 ... 3×8 ...
 - d) Após a participação oral de todas as crianças, será entregue a cada equipe um desafio por escrito a ser solucionado.
 - e) O professor verifica os resultados de cada equipe, faz a contagem dos pontos adicionando o resultado do desafio escrito. Os pontos são registrados em uma tabela que deverá ficar afixada no mural.
 - f) A atividade deverá ocorrer semanalmente e as questões vão se modificando conforme a classe avança nos conteúdos. Podem ser feitos pequenos problemas, cálculos que envolvam a agilidade e destreza com números, sem necessitar do uso do papel.

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

- **Conceitual:** Memorizar os resultados das tabuadas, associando a multiplicação à divisão como operações inversas. Resolver problemas por meio de raciocínio lógico.
- **Procedimental:** Operar com os números, realizar cálculos, resolver problemas, organizar-se em equipe, preparar-se com antecedência.
- **Atitudinal:** Manter uma atitude adequada, tanto nos casos em que a equipe esteja vencendo como quando isso não ocorrer. Respeitar a vez dos outros e aceitar os próprios erros e os alheios como parte do processo. Ser responsável pela própria organização e estudo prévios.

7. Atividades inter e multidisciplinares:

- **Matemática:** Utilizar as operações matemáticas na resolução de problemas. Memorizar os resultados das tabuadas, realizar cálculos e resolver problemas e desafios.
- **Ética:** Demonstrar respeito pelos colegas, aceitar os próprios erros e os alheios, manter uma postura de colaboração e cumprir suas responsabilidades.

8. Duração: 4º bimestre.

9. Apresentação do Projeto (produto realizado/produto final):

Quando o trabalho for encerrado, haverá a contagem dos pontos e a equipe com mais pontos será a campeã. Se o professor achar conveniente, poderá haver uma confraternização entre os alunos para comemorar o término do trabalho e a participação de todos.

Será necessário lidar com o sentimento de perda daqueles que não venceram. Isso faz parte do processo de participar de um jogo e não deve ser atenuado com prêmios de consolo. Os alunos poderão falar sobre os seus sentimentos, porém de forma respeitosa, tanto por parte daqueles que venceram quanto por parte dos demais.

10. Avaliação e auto-avaliação: A avaliação deverá ocorrer durante todo o processo de trabalho, tanto pelo professor quanto pelos alunos.

Como a participação de cada aluno estará garantida em cada rodada de jogos, o professor poderá avaliar as dificuldades de cada um propondo, posteriormente, trabalhos que possam saná-las.