

## Projeto: Brincando de Matemática

### Escola Estadual Padre Nunes

**Etapas de Ensino/Modalidades:** Ensino Fundamental Inicial e Final, Projeto AJA, Ensino Médio

**Turnos de Funcionamento:** Matutino, Vespertino e Noturno



**Fachada da Escola**

**Turma Envolvida:** 6º Ano C

#### Componentes Curriculares:

Matemática, Língua Portuguesa e Arte



#### Equipe Gestora

**Coordenador Pedagógico:** Rogério Souza Góes  
**Coordenadora Pedagógica:** Joirdes Nilma Arrais  
**Coordenadora Pedagógica:** Veronildes Batista dos Santos  
**PROGETEC:** Juliane Aparecida de Souza Arruda  
**Diretora:** Gisele Fuzineli Firmino  
**Diretora Adjunta:** Berenice Aparecida da Mota

**Tema Central:** "A matemática está em tudo"

#### Conteúdos:

##### Matemática

- Ordens e classes;
- Número decimal;
- Área e perímetro;
- Sólidos geométricos;
- Figuras geométricas;
- Adição, multiplicação, divisão e subtração;
- Frações equivalentes, ideia de fração e fração de um número;
- Planificações dos sólidos geométricos;
- Vértices, arestas e face.
- Sistema Monetário

##### Arte

- Pintura de mosaico

#### Bingo das quatro operações:



Foi realizado em sala de aula pelos alunos, utilizando cartelas e premiações aos três primeiros lugares que completarem a cartela. (Individual e em grupo)



#### Construção de gráficos:



Na STE os alunos utilizaram o programa Libre Office Calc para tabulação de dados e construção de gráficos de acordo com as informações coletadas na pesquisa sobre o perfil da turma. O questionário sobre o perfil da turma coletou informações sobre lazer, esporte, comida favorita, programa de TV, cor preferida, dentre outras informações.

#### Competições:



Com uso da Lousa Interativa, em sala de aula, os alunos participaram de competições com jogos digitais envolvendo frações.

#### Justificativa

Tendo em vista a necessidade de tornar as aulas de matemática mais prazerosas, dinâmicas e participativas desenvolvendo assim habilidades e competências que se espera dos alunos, buscou-se trabalhar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Através de desafios aguçou-se no aluno a curiosidade, permitindo ampliar seus conhecimentos, estimulando a criatividade, a capacidade de resolver problemas, a estimar, calcular, desenvolver o raciocínio lógico e seus aspectos cognitivos. Ainda, dentro dessa metodologia, auxiliar no processo de interação, uma vez que as atividades serão desenvolvidas em grupo onde os alunos poderão compartilhar o conhecimento e trocar ideias e estratégias tendo o professor como mediador deste projeto.

#### Pintura com mosaico:



Os alunos puderam identificar, através de pesquisa na STE, formas geométricas que compõem os mosaicos. Posteriormente realizaram uma releitura das obras observadas, aumentando seu tamanho através dos conceitos matemáticos de razão e proporção.



#### Desenhos com Tangran:

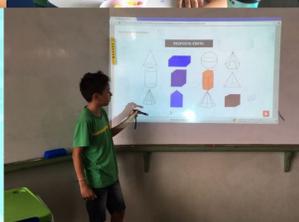


Foi exibido em sala de aula um vídeo sobre a história do Tangran e em seguida os alunos produziram manualmente as suas figuras geométricas em maior escala e utilizadas para criar os desenhos. Os desenhos foram socializados através de exposição feita em sala de aula, nos corredores da escola e na rede Social Facebook.

#### Sólidos geométricos com jujubas:



Com o uso da Lousa Interativa os alunos jogaram atividades gamificadas com o intuito de conhecer as formas dos sólidos geométricos e em grupo utilizaram jujubas e palitos para confecção sólidos geométricos.



#### Culminância do Projeto



O encerramento do Projeto ocorreu com a realização de uma competição com diversas atividades lúdicas entre equipes, passa ou repassa com torta na cara, montagem de tangram e realização de cálculos no tapete matemático.

#### Objetivo

Dinamizar as aulas de matemática de modo que os alunos participem ativamente construindo seus conhecimentos de forma lúdica e prazerosa, bem como, integrar às tecnologias, possibilitando ao aluno diversidade de informações.

#### Passeio pela escola:



A professora realizou um passeio pelas dependências da escola onde os alunos puderam identificar formas dos sólidos geométricos presentes na arquitetura da edificação escolar. O registro dessas observações foi realizado através de filmagens e posteriormente socializado em sala de aula com uso da Lousa Interativa.

#### Mercadinho:



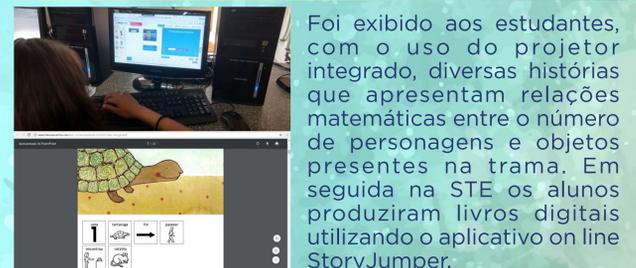
Para trabalhar de forma contextualizada o sistema monetário os alunos realizaram atividades na STE e criaram um minimercado em sala de aula, onde foi possível realizar compras envolvendo operações de multiplicação, soma, subtração e divisão com os valores dos produtos, bem como o manuseio do dinheiro fictício.

#### Atividades Digitais:



Na STE os alunos realizaram atividades gamificadas "Nunca Dez" sobre material dourado. Em sala de aula os alunos participaram de atividades com uso de Tablets envolvendo as quatro operações, frações, áreas e volumes de sólidos geométricos e frações.

#### Histórias e Contos:



Foi exibido aos estudantes, com o uso do projetor integrado, diversas histórias que apresentam relações matemáticas entre o número de personagens e objetos presentes na trama. Em seguida na STE os alunos produziram livros digitais utilizando o aplicativo on line StoryJumper.

Acesse:

