

DESVENDANDO OS MISTÉRIOS DA MULTIPLICAÇÃO

Residente: Fausto Muniz
Colégio Municipal de Guadalajara



APRESENTAÇÃO

Percebendo a dificuldade dos alunos dos quatro 6º anos, do Colégio Municipal de Guadalajara, pensamos em quais estratégias metodológicas, que pudessem facilitar a aprendizagem dos estudantes, tornando mais acessível e mais prazeroso o estudo da tabuada, mais especificamente a de multiplicação.

Com o intuito de amenizar as dificuldades de alunos com as operações básicas da matemática “MULTIPLICAÇÃO”, desenvolvemos este projeto de intervenção para que, através da ludicidade, o alunado tenha mais prazer em aprender matemática, conforme instituído na Base Nacional Comum Curricular.

OBJETIVO

Estimular os educandos a compreenderem a tabuada da multiplicação de forma divertida, utilizando recursos variados, oportunizados ao manusear o computador, e por meio de uma competição saudável envolvendo todos e possibilitando maior interação entre pais/responsáveis, alunos e professores.

METODOLOGIA

Utilizar estratégias diversas como jogos no computador; tabuada divertida; jogo dominó da multiplicação; tomada da tabuada; brincadeiras de competição em sala de aula, além das atividades vivenciadas diariamente.

Momentos:

Momento A: Apresentação do projeto aos estudantes e realizar a 1ª seleção, após atividades com o professor, definindo os dias em que cada atividade será realizada. 1ª Quizz de tabuada; 2ª Tabuada individual; 3ª Dominó da multiplicação. As atividades devem somar até 10 pontos para cada aluno.

Momento B: Serão na fase 1 classificados 4 alunos para próxima fase, Semifinal.

Momento C: Na fase Semifinal serão aplicados dois problemas contextualizados da multiplicação e três operações com dois algarismos no fator multiplicador. Sendo classificado um aluno por turma para fase final.

Momento D: Na fase final terão 2 caixas, uma com 10 situações/problemas e outra com 10 multiplicação com dois algarismos no fator multiplicador. Todos os finalistas deverão responder a mesma questão. Quem acertar todas as questões sorteadas, será o vencedor do campeonato.

PRODUTO FINAL

O projeto está em fase de andamento, mas com efetiva participação dos estudantes.