

Projeto **Mostra da Matemática**

“Oficinas de jogos” e “Exposição de trabalhos”

Prof. Dr. Alex Quadros

1. PROJETO

O projeto consiste em utilizar a matemática de forma lúdica, concreta e interativa através de oficinas produzidas pelos alunos, de acordo com o ano e nível de ensino. Para o Ensino Médio, 2ª Série, serão apresentados à comunidade escolar, exposição de material concreto, entre outras atividades pré-estabelecidas em cronograma. Essas atividades ocorrerão em salas pré-determinadas e os alunos serão avaliados desde a confecção das atividades até o momento da apresentação.

2. OBJETIVO

O objetivo é tornar o aprendizado da matemática mais atrativo por meio de atividades lúdicas e exposições de trabalhos. A matemática é fundamental em muitas profissões, das áreas tradicionais às mais modernas.

- **Tecnologia da Informação e Ciência de Dados:** programação, análise de dados, criptografia.
- **Finanças e Contabilidade:** cálculos financeiros, impostos, gestão de risco.
- **Engenharia e Arquitetura:** projetos, cálculos estruturais, modelagem.
- **Logística e Pesquisa Operacional:** otimização e gerenciamento de sistemas.
- **Educação:** ensino e gestão escolar.

Também está presente em atividades práticas:

- **Costureiras e marceneiros:** uso da geometria em medidas e encaixes.
- **Cozinheiros:** cálculo de proporções e quantidades.

Artistas e coreógrafos: aplicação de princípios geométricos em obras e movimentos.

3. MATERIAS

Para elaboração e construção dos trabalhos:

- Papel Sulfite A4
- Papel Color Set colorido A4
- Cartolina branca ou colorida
- Caneta, canetas coloridas
- Lápis e borracha
- Cola
- Tesoura, régua e esquadro
- Fita adesiva
- Smartphone com acesso à internet somente por dados móveis

Para apresentação dos trabalhos:

- Malhas para decoração
- Mesas e cadeiras
- Aparelho de som e microfone
- Bandeira Nacional e Hino Nacional.

4. DESENVOLVIMENTO

Uma parte do trabalho será realizado em grupo e haverá momento individual, sendo a nota dividida em quatro etapas.

TEMA: Jogos de raciocínio lógico

A turma será dividida em 3 grupos da seguinte forma:

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Maria Eduarda	Isadora	Guilherme
Mateus	Juan	Laura
Marina	Lívia	Lucas
Valentina	Vitor	Pedro

As etapas do desenvolvimento são:

- Cada grupo deverá escolher uma profissão que utilize a matemática no seu cotidiano.
- Cada grupo deverá explicar o conceito matemático subjacente à profissão.
- Cada grupo deverá gravar um vídeo de no máximo 2 minutos justificando a escolha da profissão e como a matemática está inserida nela.
- Cada grupo deverá fazer um banner e um folder sobre a profissão escolhida.

5. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Segue abaixo a tabela resumo do cronograma de atividades que serão realizadas pelos grupos em sala de aula e notas atribuídas para cada etapa concluída.

DATA	ATIVIDADE REALIZADA	VALOR
23/09/2025	PESQUISA: Deverá ser entregue uma pesquisa manuscrita respondendo: • A história da profissão, a descoberta, a necessidade e a importância no cotidiano • Confeccionar um folheto contendo as informações dos itens anteriores Esse material será útil na confecção de um folder informativo.	0,5 pontos

25/09/2025	PLANEJAMENTO: - Definição do coordenador(a) de atividades do grupo. - Definição das tarefas que serão realizadas pelo grupo (material a ser utilizado para fazer o folder, o cartaz, maquete, etc). - Esboçar um folder e um cartaz com figuras ilustrativas, desenhos, etc, apresentando a profissão e aplicação e explicação de um explicar conceito matemático subjacente à profissão.	0,5 pontos
30/09/2025	EXECUÇÃO: Construção do folder e cartaz.	0,5 pontos
02/10/2025		
20/10/2025	APRESENTAÇÃO: - Organizar a sala que acontecerá o evento. - Apresentar o jogo aos convidados e avaliadores. - Disponibilizar um ou mais quantidades do jogo escolhido para que os convidados possam participar.	0,5 pontos

Observações:

- Cada grupo é responsável em trazer seu material, ou seja, pesquisa do assunto, imagem do assunto, cartolina, canetinhas, lápis, borracha etc.
- Todas as atividades relacionadas à Mostra de Matemática serão integralmente realizadas em sala de aula.
- As atividades ocorrerão sob a orientação e avaliação direta do professor, seguindo rigorosamente o cronograma de atividades estabelecido.
- Ressalta-se que não foram e não serão solicitadas, em hipótese alguma, pela Direção, Coordenação Pedagógica ou pelo professor de Matemática, atividades (incluindo reuniões dos grupos) que exijam a participação dos alunos fora do ambiente escolar para fins da Mostra.
- Os alunos serão avaliados em **100% da nota da Avaliação 1 do 3º trimestre**, conforme organização, planejamento, dedicação, desempenho, execução, comprometimento e capacidade de trabalhar em grupo na atividade apresentada.
- É obrigatória a participação de todos os alunos envolvidos.

6. CONCLUSÃO

O projeto cumpre o objetivo de tornar a matemática mais atrativa ao promover atividades lúdicas e interativas que aproximam os conteúdos da realidade dos alunos. Por meio da elaboração e apresentação de oficinas, jogos e exposições, os estudantes desenvolvem raciocínio lógico, criatividade e trabalho em equipe, além de assumirem papel ativo no processo de aprendizagem. Dessa forma, a iniciativa valoriza o protagonismo estudantil, fortalece a motivação para aprender e evidencia a importância da matemática no cotidiano e em diferentes áreas da vida.