

## Atividade 2.4 ANÁLISE E REGISTRO DO PROJETO DE AÇÃO

O projeto ODE À TABUADA nasceu do feedback entre as professoras da EM Campo Alegre, em que se observou a dificuldade recorrente dos alunos. Essa dificuldade compromete a aquisição de conceitos matemáticos posteriores. A falta de familiaridade com a tabuada e com o enfrentamento de suas deficiências foi o grande mote.

A turma multisseriada que vai do 6º ao 9º ano, em tese possui um currículo específico para cada série. Teme-se não seguir o currículo, à risca. Poderia dar o prosseguimento ao currículo das respectivas séries, de uma forma descompromissada e superficial. Sem se ater às dificuldades reais dos alunos.

Isso seria uma tremenda incoerência. Estaria brincando de faz-de-conta com os alunos.

A interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa começa já no nome do projeto. Quando se imagina que a palavra ode faz alusão ao ódio pela tabuada, nota-se que, na verdade, significa admiração, homenagem. Este é o objetivo do projeto, permitir que se chegue, do ódio à ode! Quando se compara o desenvolvimento do projeto à improvisação de um conjunto de jazz, entende-se que, vão se descobrindo seus caminhos, à medida que lidam com uma gama diversa e complexa de assuntos, apenas parcialmente antecipáveis. Isso é a própria definição de projeto, certamente!

Sendo assim, a prática pedagógica é determinada pelas decisões e atitudes tomadas, ao longo da condução do projeto. Tudo ocorre em função do presente projeto.

A merendeira assa um bolo de maçã. Pede-se que os alunos calculem a equivalência do quádruplo da receita, por exemplo. É a interdisciplinaridade com Química.

Quando se busca conhecer a evolução dos sistemas de contagem e de numeração ou mesmo de explorar sistemas de contagem de outros povos, como os chineses, os egípcios e os babilônios, ocorre a interdisciplinaridade com História.

Quando se faz a leitura de mapas e suas escalas, por exemplo, há interdisciplinaridade com Geografia.

As Artes entram em cena, durante a confecção de jogos matemáticos, como o jogo do quinze ou os jogos fracionários, a partir de materiais recicláveis.

Os jogos eletrônicos são a menina dos olhos desta geração digital. Dessa maneira, é a principal estratégia usada para a apreensão de conteúdos matemáticos, sem que os alunos se deem conta.

Assim, as atitudes e valores vivenciados durante a execução do projeto seguem também, a linha mestra que conduz as disciplinas envolvidas, os objetivos e todas as ações realizadas para se alcançar os resultados esperados. A aprendizagem do aluno é o resultado máximo esperado.