



Passeio aos Museus

Língua Portuguesa e
Futebol



Parte 1 - Antes

Estatística é sobre gente, não apenas sobre números.

- Qual esporte você pratica?



Planejamento e Estimativas - tempo de viagem



Parte 2 - Durante

Museu da Língua Portuguesa

Encontrar e anotar (ou fotografar), nos painéis e telas interativas do museu, pelo menos 3 palavras que existem no nosso dia a dia, mas que têm um significado matemático estrito (ex: Raiz, Volume, Produto, Expressão, Fração, Base).



Museu do Futebol

- Cada dupla ou trio de alunos escolhe um(a) jogador(a) que lhes chame a atenção (Marta, Pelé, Rivelino, etc).
- Anotar (ou tirar fotos) as informações de painéis que mostrem números sobre esse atleta (ex: anos em que jogou uma Copa, quantidade de gols, número de partidas).



Parte 3 - Depois

Produtividade

1. O Card de Videogame: Com os dados dos jogadores que capturaram no Museu do Futebol, os trios deverão calcular a Média de gols (ou de partidas) daquele atleta.
 - a. Desenhar (ou fazer no computador, no Canva, por exemplo) um "Card de Videogame" (como os do jogo EA Sports FC / FIFA) para o jogador que escolheram, colocando a Média calculada como a "nota de habilidade" do atleta.
2. O Pôster do "Matematuêns": Com as "palavras infiltradas" do Museu da Língua Portuguesa, a turma deverá produzir pequenos pôsteres visuais.
 - a. De um lado do pôster, a palavra no seu uso em português (ex: Raiz de uma árvore desenhada); do outro lado, a mesma palavra "traduzida" para a linguagem matemática (ex: Raiz Quadrada).
3. Relatório final: Relatório individual feito no Word, em formato ABNT, com:
 - a. Introdução;
 - b. Desenvolvimento
 - i. observações individuais feitas na saída pedagógica;
 - ii. comparação com o tempo que foi previsto em aula e o tempo real de viagem;
 - iii. cards dos jogadores;
 - iv. pôster do matematuêns.
 - c. Considerações Finais.