

Curso.....

Turma.....

Exame de de de 19.....

Nome do aluno

Laboratório

Provas

Provas

TURMA: 1971 - 1972

CURSO: 700
GRUPO: 710

ANO: 1971

1971

Mat - Did. Mat.

ASSUNTO:

MATEMÁTICA: Lógica: proposições - simbologia;
quantificadores;
Conjunto: determinação; rel. de pertinência;
representação
Topologia:

DIDÁTICA:

- Atributos - jogos
- 6 etapas - Dienes
- simbolização
- princípios de Dienes

Questões de 3 tipos: escolha simples
" múltiplo
" assertão e razão

NOTA

EXAMINADOR

NOME DA ALUNA:

AV AL I A Ç Ã O D O S E M E S T R E

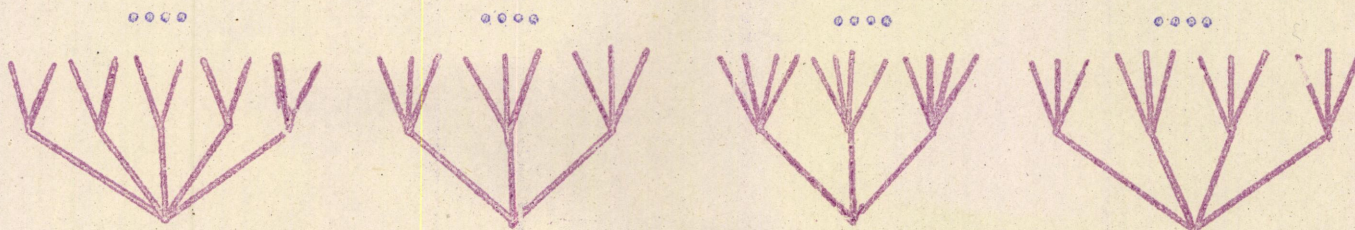
1. Observa o jogo da chamada exposto. Assinala com Y as nemes que representam os valores e com A os atributos só dos desenhos desse material:

- | | | | |
|----------------|-------------|---------------|-------------------|
| cor | azul | amarelo | forma (tipo) |
| espessura | idade | vermelho | timbre |
| verde | áspero | grande | tamanho |


2. Se observaste bem terás percebido que falta um cartão. Qual é?

.....

3. Assinala qual ou quais das "árvores abaixo que permite(m) representar o material-acima:

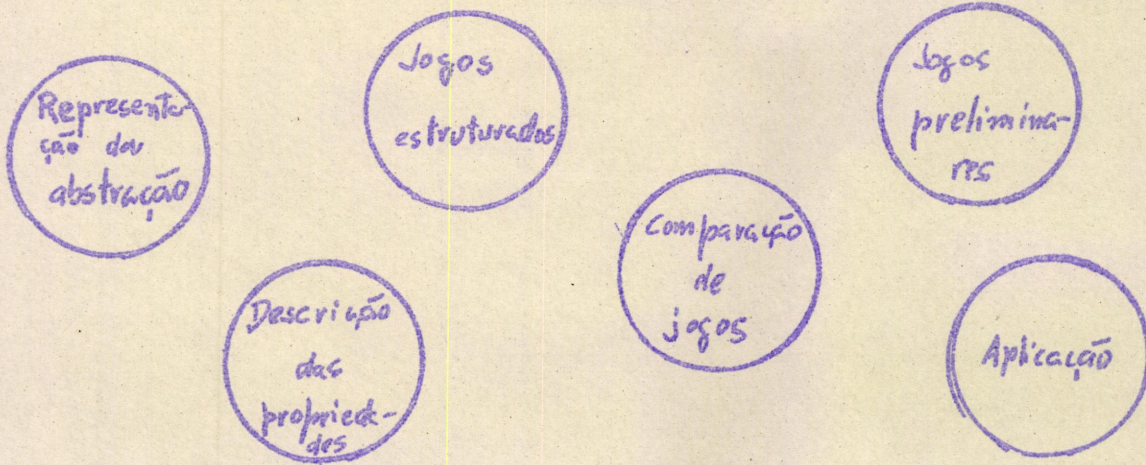


4. Na organização sequencial de experiências para o reconhecimento do atributo formas planas, as crianças realizam várias atividades. Vais relacionar estas atividades com as etapas de Dienes. No quadro abaixo a flecha indica "... é atividade que se desenvolve na...". Assinala com x, no espaço correspondente, a resposta que consideras satisfatória.

	1ª etapa	2ª etapa	3ª etapa	4ª etapa	5ª etapa
Jogo do Colecionas					
Localizar blocos lógicos na árvore					
Jogo do Chapéu Vermelho					

5. Descreve um jogo estruturado para o reconhecimento de atributo espessura.

6. Nos blocos abaixo, indica com flechas a sequência das seis etapas de Dienes:



7. Indica com x a(s) resposta(s) que caracterizam a etapa mencionada:

Na 3ª etapa a criança:

-realiza jogos com regras
-chga ao conceito
-descreve a abstração
-se dá conta de que é semelhante nos diversos jogos realizados
-se desembaraça das partes não pertinentes ao conceito

8. Na 5ª etapa a criança:

-realiza jogos com regras
-inventa uma linguagem para descrever a abstração realizada
-inventa jogos
-inventa representações para a abstração realizada

9. Assinala com V ou F as sentenças abaixo conforme o seu valor verdade (teoria de Dienes)

-
-A criança inicia a construção dos seus conhecimentos a partir de um ambiente rico.
-Na 2ª etapa a professora introduz pela primeira vez os materiais estruturados.
-A característica básica da 4ª etapa é a invenção de jogos com regras.

10. Os seres podem ser representados e simbolizados. Marca com x os símbolos de um (avale) ser qualquer:

-sua palavra escrita
-seu retrato
-seu desenho
-a marca *

11. Descreve uma atividade que organizarias para a criança distinguir símbolo e ser simbolizado

De acôrdo com o quadro de referência de asserção e razão, coloca as letras a), b), c), d), e) para cada frase que segue|:

- Os atributos são expressos por substantivos concretos , porque os valores dos atributos o são por adjetivos.
- O nome de cada pessoa é uma representação, porque lembra-a.
- O princípio da variabilidade perceptual é usado nas atividades matemáticas, porque permite a comparação de jogos.
- Na 5ª etapa a criança representa a abstração realizada, porque a criança aprende ouvindo.

Associa as primeiras etapas com os princípios de Dienes, através de flechas:

1) 1ª etapa

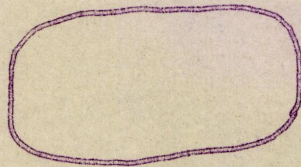
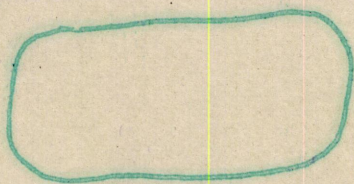
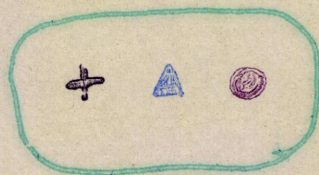
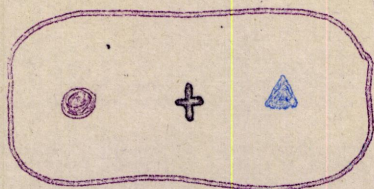
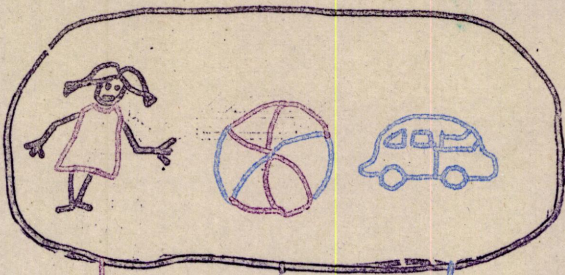
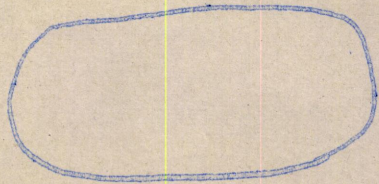
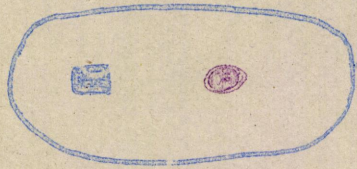
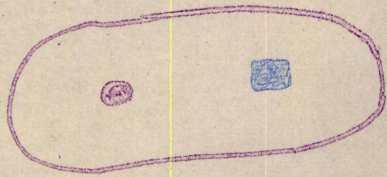
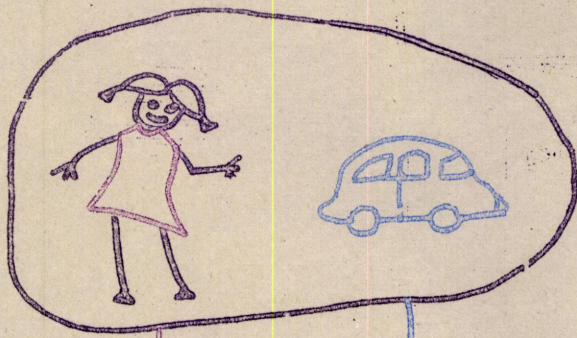
Princípio da variabilidade perceptual

2) 2ª etapa

Princípio da variabilidade matemática

Princípio dinâmico

Em qual das etapas o papel da criança é importante? porque ?



A blank sheet of lined paper with horizontal ruling lines and a vertical margin line on the left side.