

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO "GENERAL FLORES DA CUNHA"

ESTUDOS ADICIONAIS -: MATEMÁTICA

Trabalho elaborado por um grupo de professores do 1º Grau nas reuniões de estudos sob a coordenação do Laboratório de Matemática

Sugestões de atividades sobre Simetrias Axiais

1. Atividades com material concreto

1.1 - Descoberta de simetrias no próprio corpo

Ex.: Posturas diante do espelho observando dois pés, duas mãos, duas orelhas, etc....

1.2 - Exemplo do borrão : Joga-se um pouco de tinta numa folha de papel e dobra-se a mesma ao meio. Como resultado surgem figuras simétricas ou uma figura com eixo de simetria.

1.3 - Exemplo do espelho com objetos.

1.4 - Exemplo do recorte com dobradura: Desenha-se uma figura em uma das metades de uma folha de papel e recorta-se a mesma. Dobrando-se o papel ao meio e copiando a figura através do corte obteremos figuras simétricas.

1.5 - Exemplo da cópia da figura em papel quadriculado : Copia-se uma figura observando-se distâncias, contando os quadrinhos dos pontos em relação ao eixo.

1.6 - Exemplo da cópia da figura em papel liso : Copia-se a figura dada como se o eixo fosse um espelho. Podem ser usados diversos instrumentos

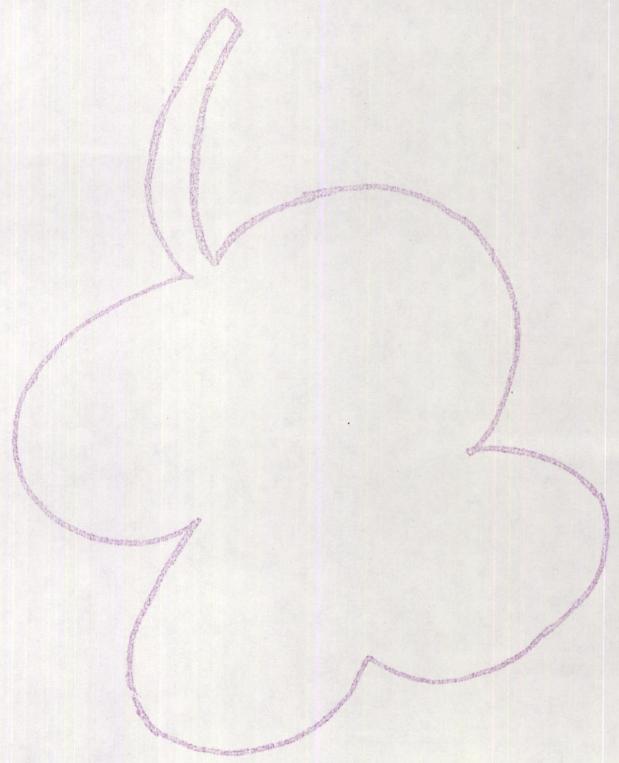
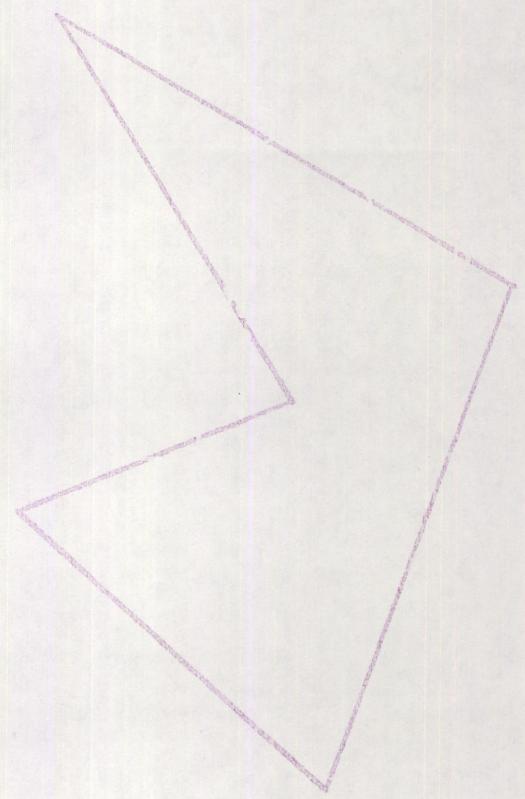
tais como régua, esquadro, compasso para medir distâncias.

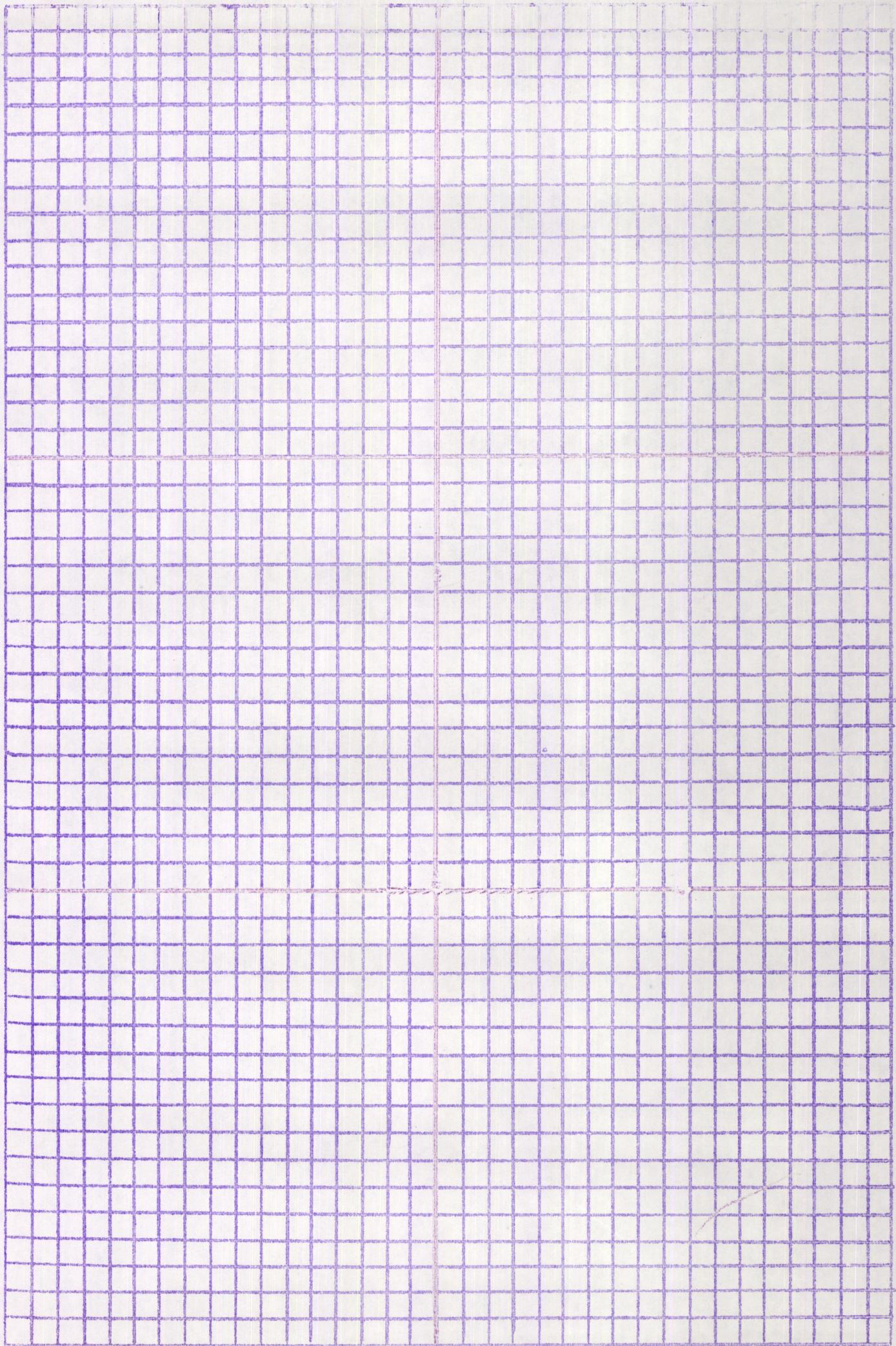
1.7 - Descoberta de eixos de simetrias em figuras quaisquer.

Ex; rostos, máscaras, animais, figuras geométricas, folhagens (trevo), etc....

1.8 - Exame de simetrias em materiais estruturados tais como tri-math, quadrimath, blocos lógicos, etc....

1.9 - Construção de figuras com eixo de simetria com materiais variados, como também, construção de figuras simétricas em malha e em





Instituto de Educação General Flores da Cunha - Escola Estadual de
1º e 2º Graus - Laboratório de Matemática

SUGESTÕES DE ATIVIDADES → DIREÇÃO E SENTIDO

1) PASSEANDO PELO PÁTIO

- percorrer trajetos previamente determinados
- descrever trajetos percorridos

Obs: As crianças vivem a situação e/ou analisam situações em histórias narradas pela professora

2) JOGO DAS FLECHAS

- 2.6 - apresentar duas flechas: uma verde que representará a mão direita, outra que representará a mão esquerda;
- movimentar as flechas na frente das crianças;
 - as crianças movimentem os mãos de acordo com o movimento das flechas.
- 2.9 - as crianças organizam-se fila que se movimentará de acordo com a indicação da flecha;
- a professora indica "direita" ou "esquerda" utilizando-se de uma flecha.

3) JOGO DAS BANDEIRINHAS

- espalhar bandeirinhas em quatro cores diferentes pelo pátio;
- cada criança recebe uma fichinha com a indicação de um trajeto. Por exemplo, a criança que recebe esta fichinha deve sair da bandeira vermelha, passar pela verde, depois pela roxa e finalmente pela azul.

4) BRINCANDO COM AUTISMOS

- a) - as crianças constroem um caminho com areia e levam os careinhas pelo caminho;
- com flechas as crianças mostram o caminho que os ourinhos percorreram;
- b) - apresentar um caminho onde existem algumas flechas;

- os crianças percorrem o caminho com suas autinhas.

6) FLECHAS NA SALA DE AULA

- colocam-se as classes de modo a formarem ruas;

- as crianças etiquetam as ruas com flechas;

- Toda a movimentação, durante o período de aula, deverá obedecer a sentido das flechas.

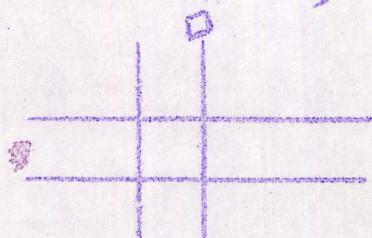
6) JOGO DAS RUAS

- traçam-se ruas paralelas no chão e a cada uma delas dá-se um nome. Exemplo: rua dos meninos, rua das meninas;

- as crianças caminham nas ruas e depois se analisa o que foi feito.

7) JOGO DE ESTACIONAMENTO (ruas com interseção)

a) - traçam-se duas ruas que se cruzam e coloquem etiquetas nas mesmas;

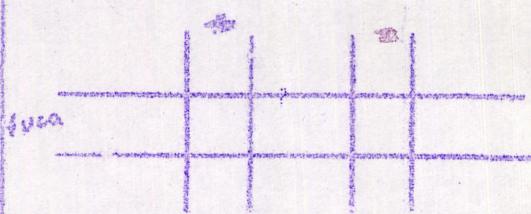


- cada criança recebe um bloco do conjunto dos blocos lógicos;

- as crianças caminham sobre as ruas e um sinal, previamente estabelecido, todos devem parar no lugar que convém;

- análise do que foi feito.

b) - traçam-se três ruas e coloquem etiquetas



- as crianças percorrem os caminhos com autinhas e depois estacionam seus carros no lugar adequado;

- análise do que aconteceu com cada autinha, em especial com a fuca azul e a fuca vermelha.

Obs: Pode-se usar outras moedas de carrinhos. O jogo deve ser sempre analisado pelas crianças sob a orientação da professora.

Estes sugestões foram retiradas da seguinte bibliografia: LANZOTTI, Lenizita e LEITE, Maelens. Matemática na leitura - 1º GRAD