

Aula - demonstração

GEEM - PA

Escola: Grupo Escolar "Dona Leopoldina"

Classes - piloto: 5ª séries A⁵ e A⁶ - Nº de alunos: 53 - 39

Professoras: Gecy Maria Vasconcellos Almada e
Maria de Lourdes Bérwanger

Orientadora: Esther Pillar Grossi

Observadora: Mônica B. dos Santos

Turma que trabalhará: 5ª série A⁶

Idade : 5 - 10 anos

23 - 11 anos

5 - 12 anos

Teste aplicado: Pierre G. Wiel

IN^V (Inteligência não verbal - Fator G)

Resultado do teste:

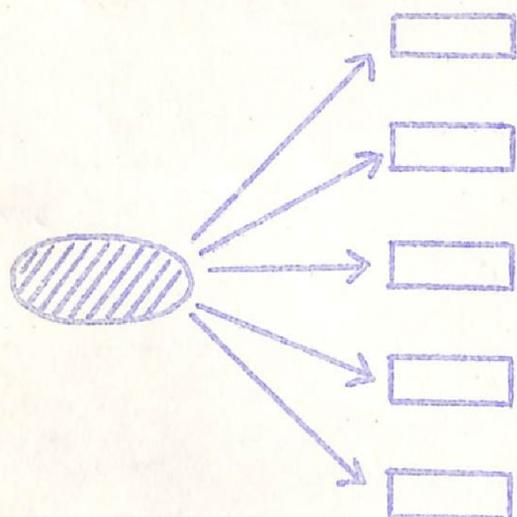
14 alunos - entre 50 e 55 pontos

12 alunos - entre 45 e 49 pontos

7 alunos - entre 40 e 44 pontos

Nível da turma - médio forte

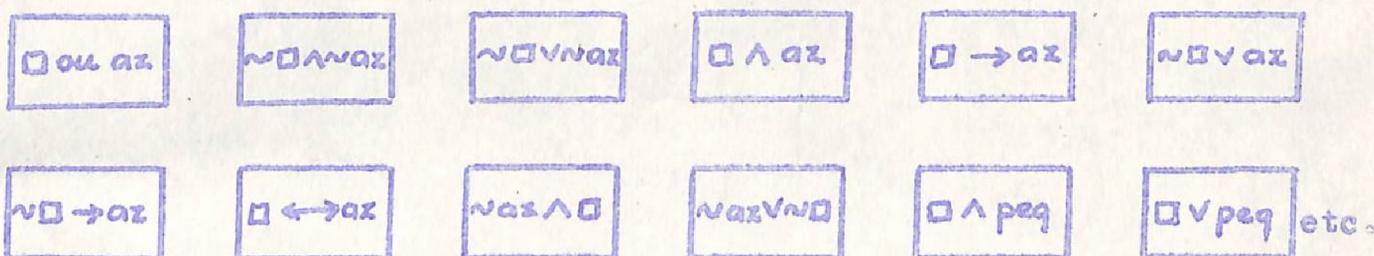
Esta tarefa consta de um gráfico e 2 baralhinhos.



1º baralho



2º baralho

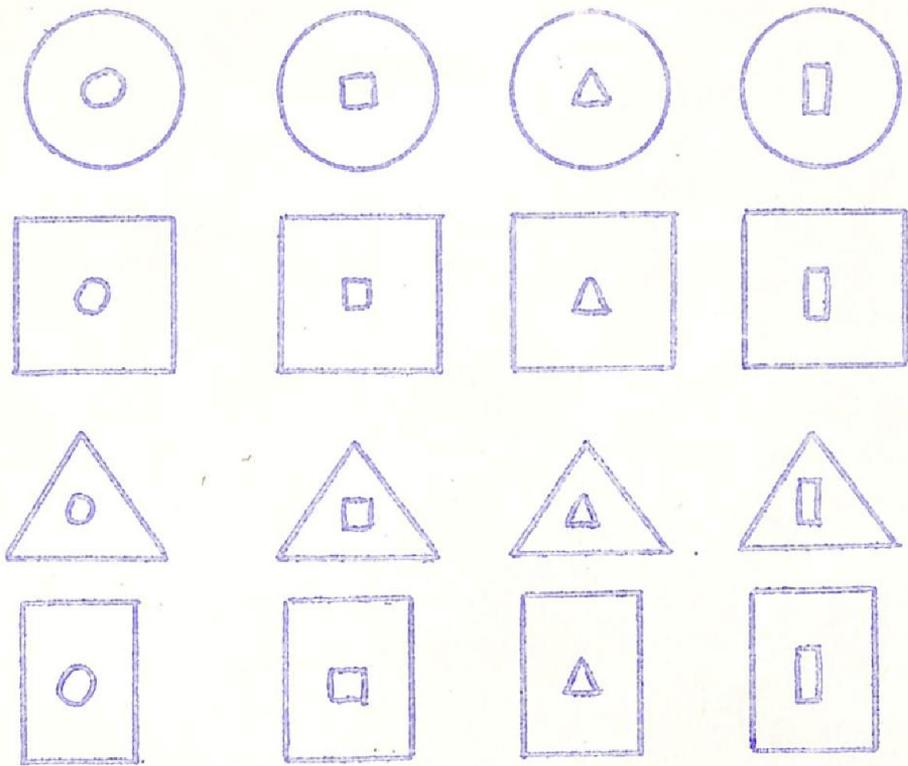


O 1º baralho deverá ser bem embaralhado as fichas colocadas no gráfico, à direita, sem ordem estabelecida.

Com o 2º baralho, a 1ª criança escolherá uma ficha e a colocará ao lado do diagrama hachurado e os outros deverão encontrar as correspondentes às situações apresentadas.

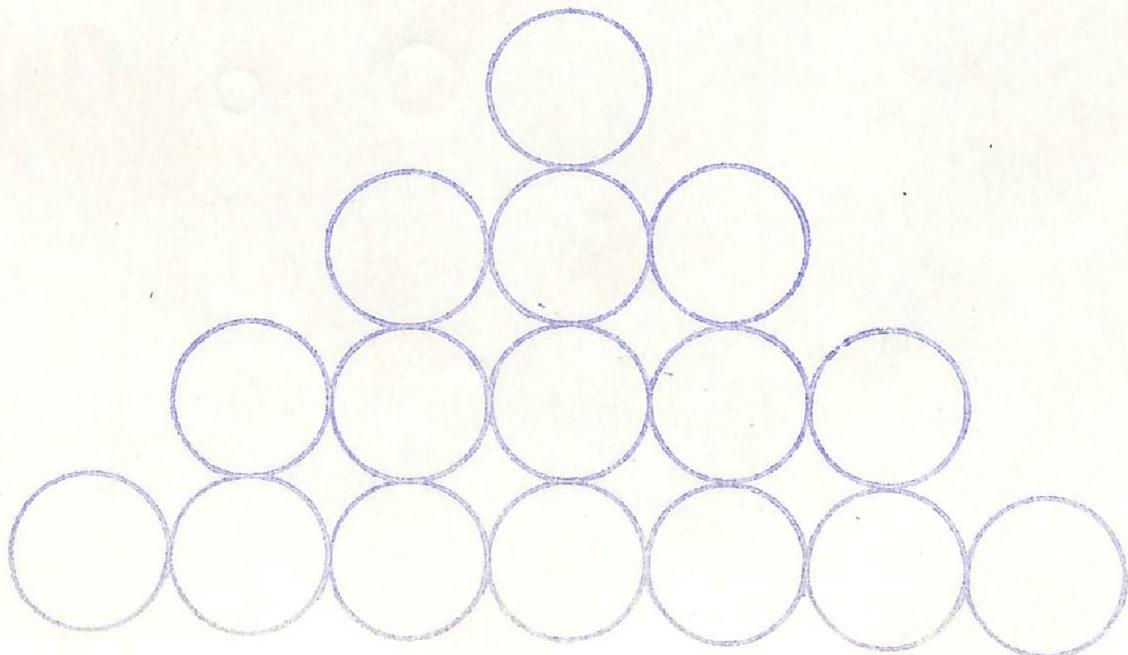
Observação

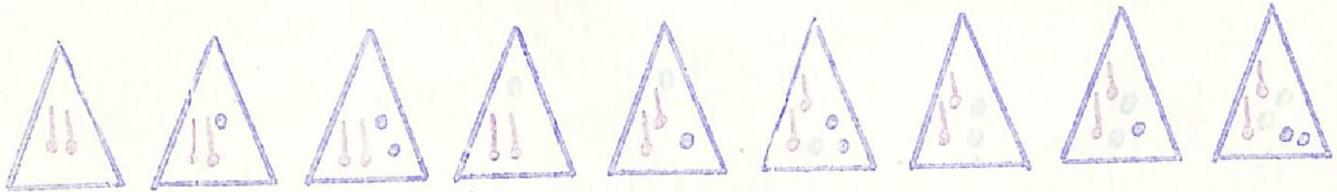
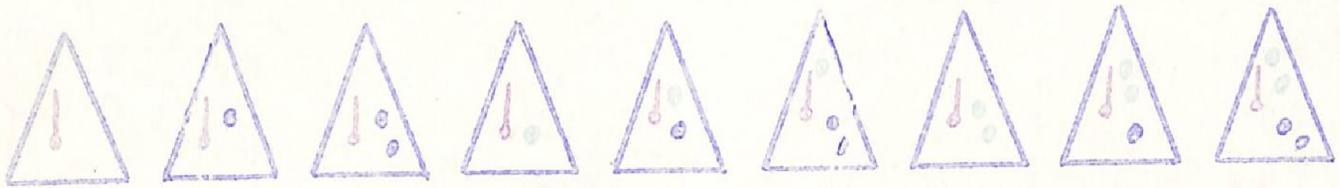
Se a criança achar necessário poderá utilizar os blocos lógicos que estarão à sua disposição, bem como as fichas em branco para elaborar novas sentenças lógicas.



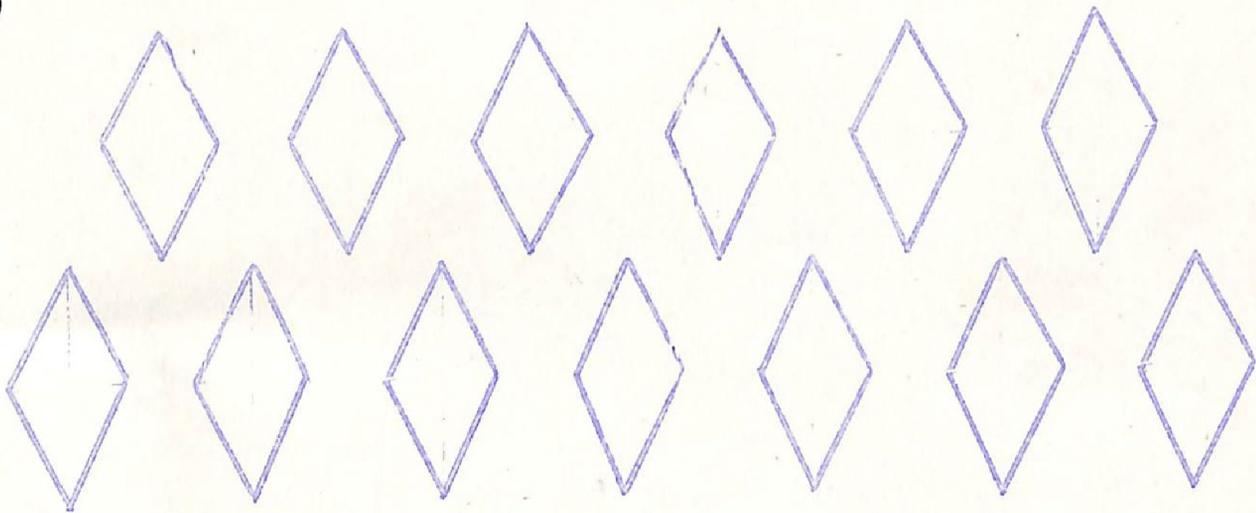
Tarefas:

- 1º) As crianças deverão separar o material, em montes, pensando em alguma coisa.
- 2º) Deverão construir a matriz.
- 3º) Organizarão uma fila.
- 4º) Um aluno deverá separar alguns elementos, pensando em alguma coisa e os outros deverão descobrir no que ele pensou.
- 5º) Deverão colocar organizadamente o conjunto no gráfico, conforme modelo abaixo.

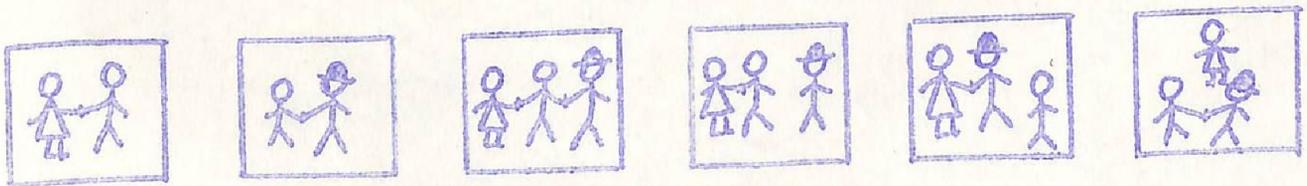
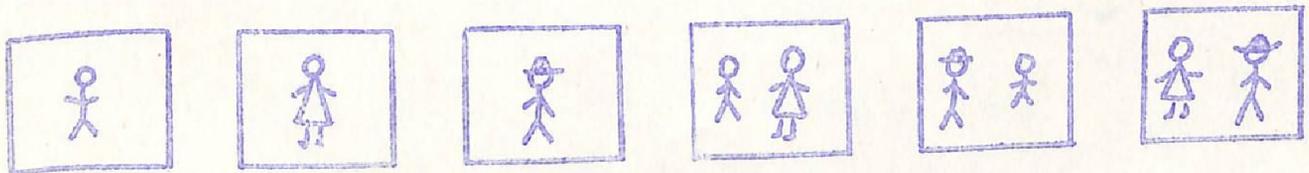




Deverão encontrar os inversos e colocá-los sobre os losangulos.



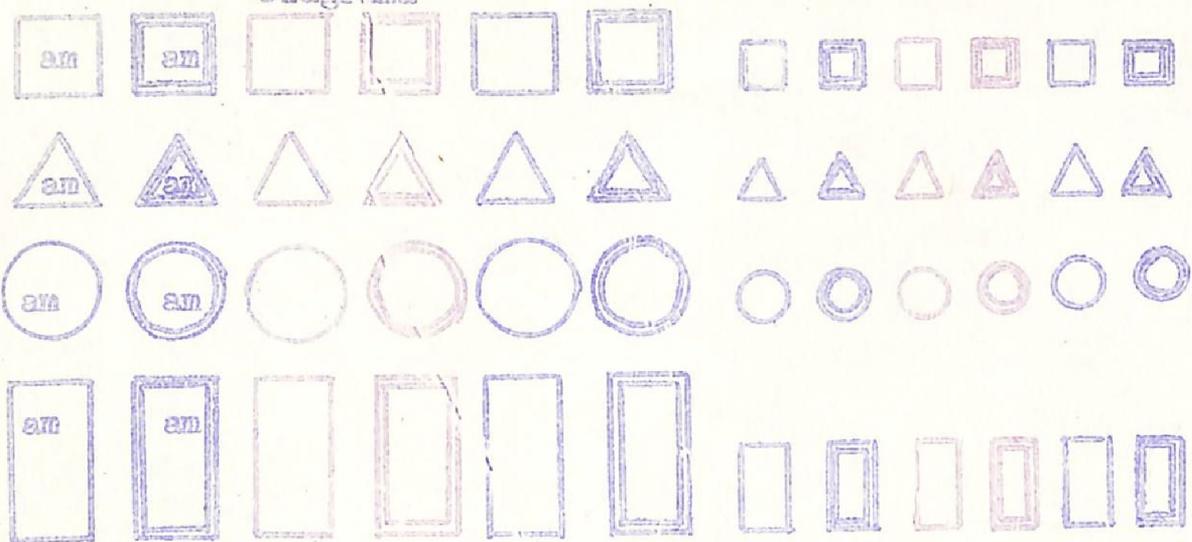
Em 2º lugar corresponderão o conjunto - menino, menina, homem - aos inversos.



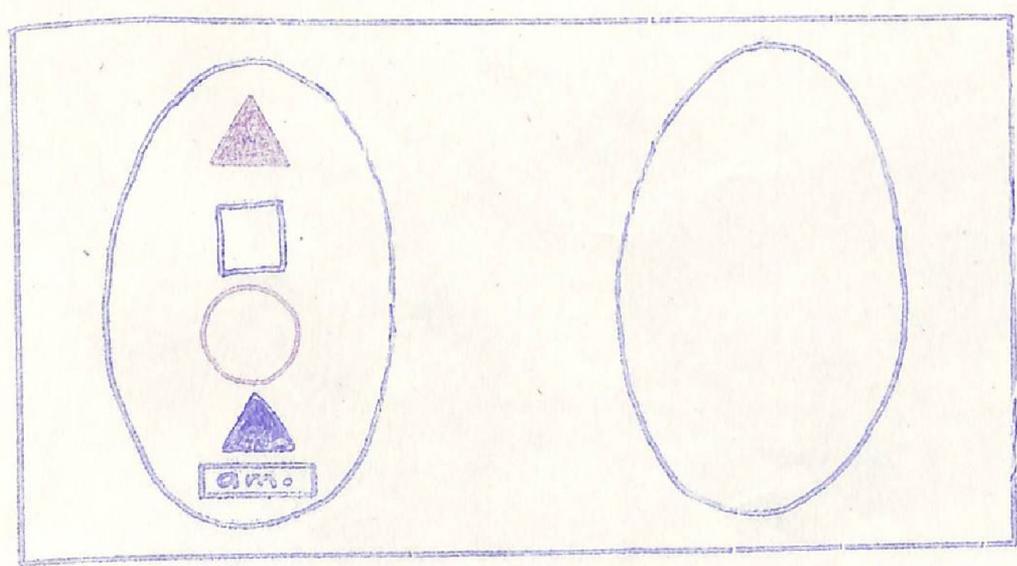
Material: Blocos Lógicos

Relógios

Diagrama



As crianças deverão estabelecer a correspondência entre os dois materiais.

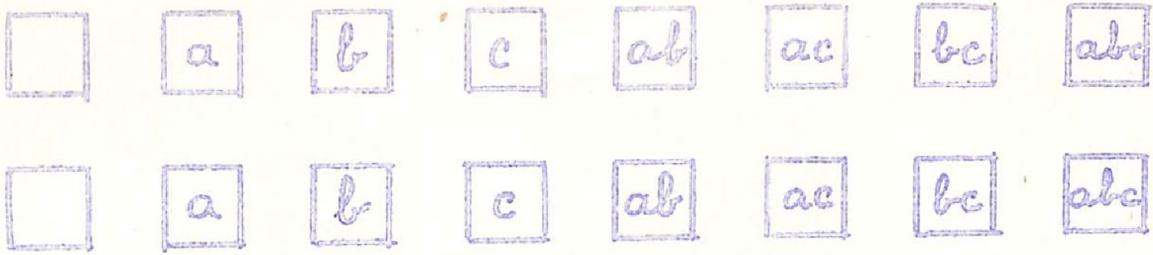


O aluno deverá colocar os relógios correspondentes às peças desenhadas no diagrama ao lado e indicar a relação "corresponde a ..."

Jogo das cartas

Material:

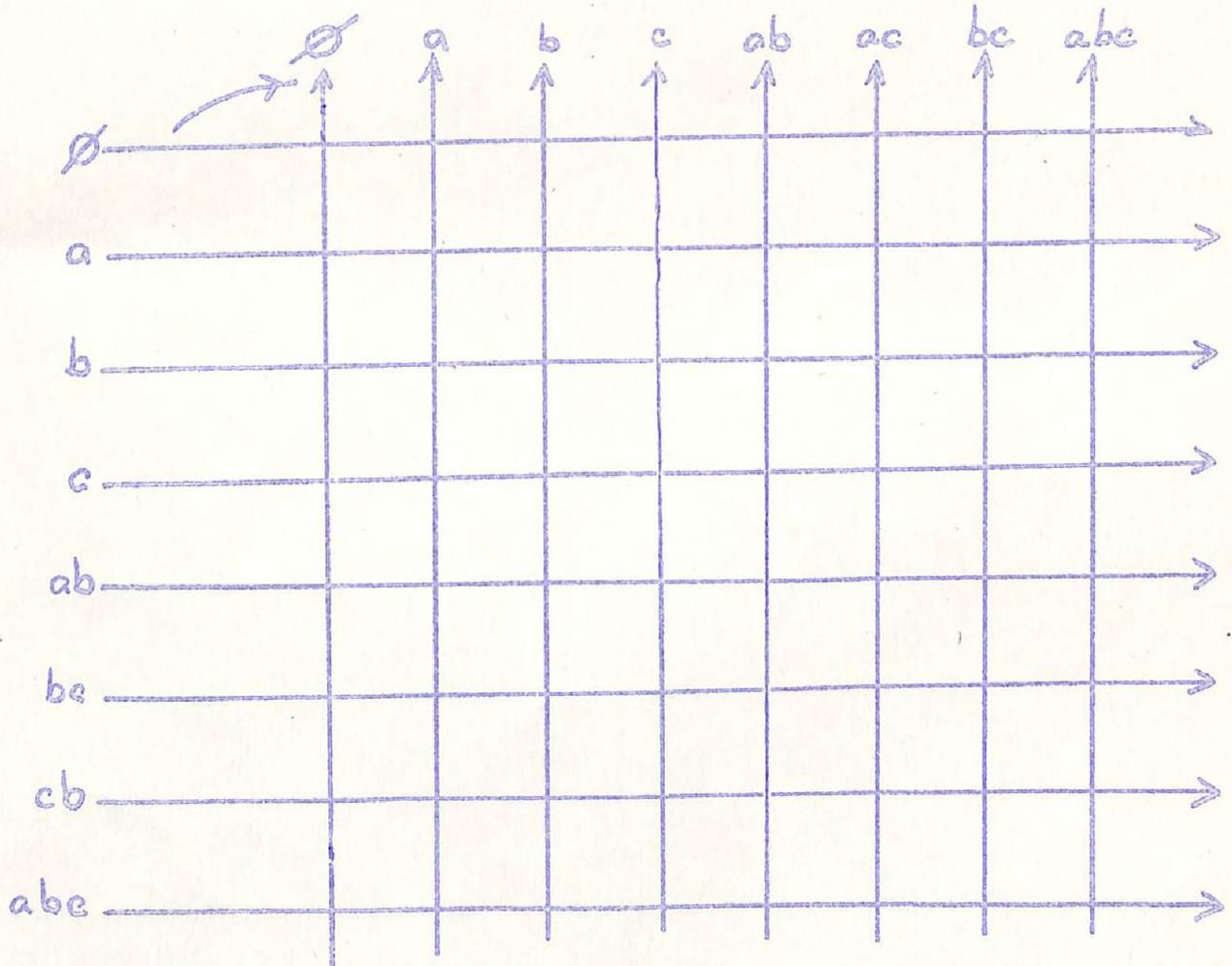
2 baralhos



- 1) Os alunos devem tirar par ou impar para ver quem joga primeiro. Quem ganhar no par ou impar joga em 2º lugar.
- 2) As cartas serão distribuídas entre as duas equipes.
- 3) Regra do jogo - Ganha o que tem tudo o que o outro tem e mais alguma coisa. No caso de jogarem peças que tenham a mesma coisa, ganha a equipe que jogou em 2º lugar.

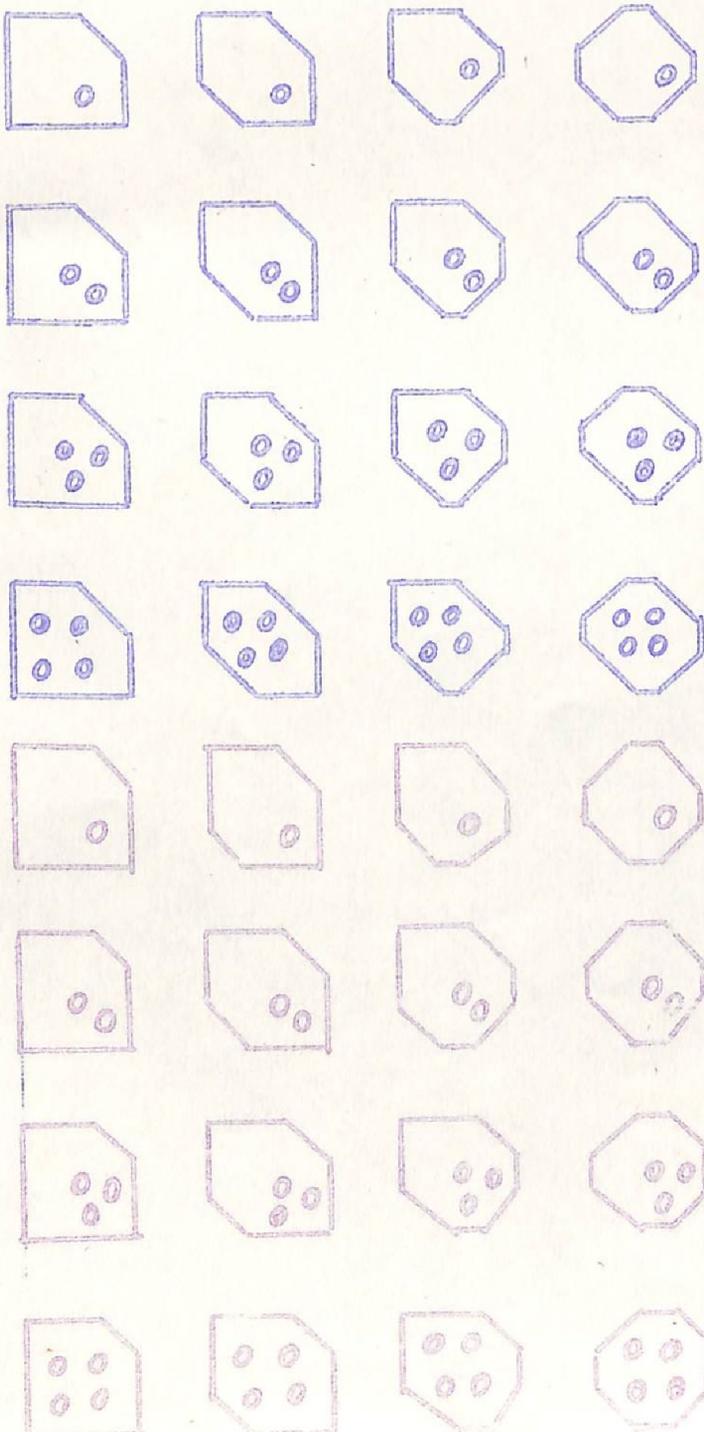
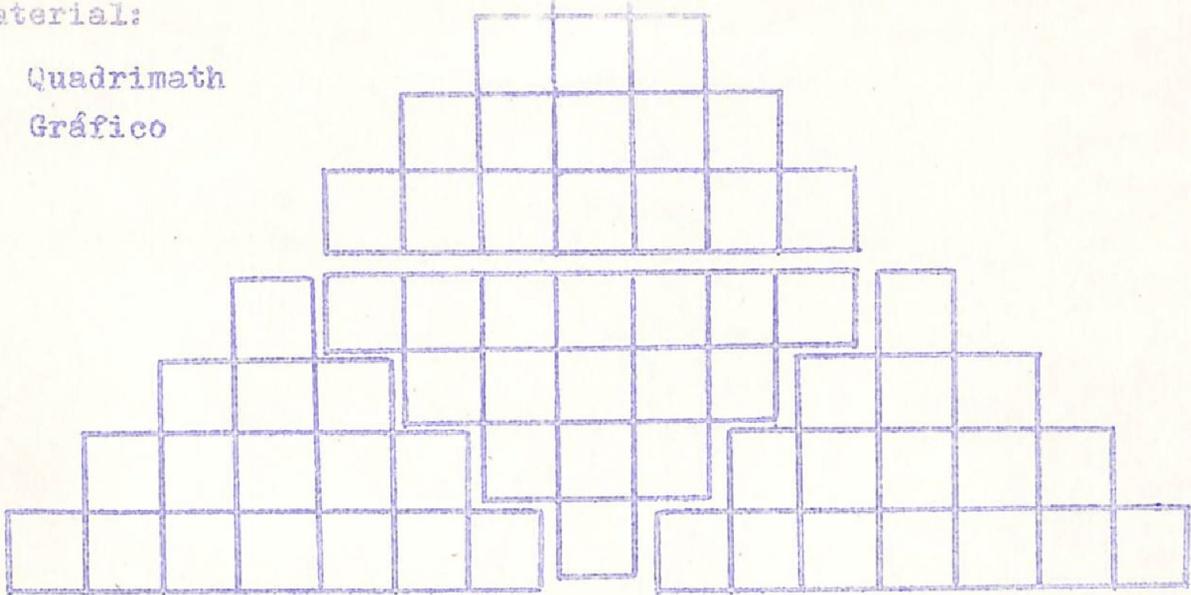
Depois de realizado o jogo, os alunos deverão representar a relação no gráfico, conforme modelo abaixo.

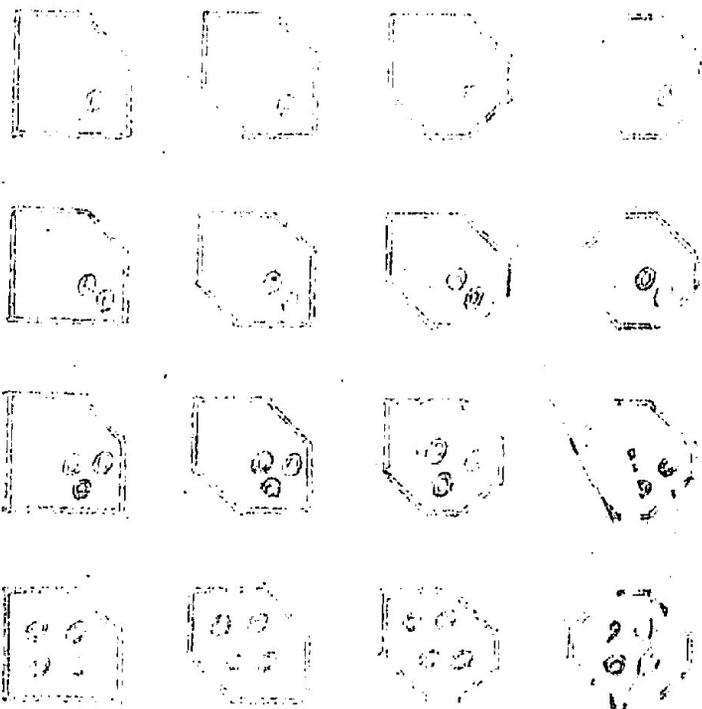
Valor da flecha "ganha quem vale mais"



Material:

Quadrimath
Gráfico





O nosso conjunto é $\{\bigcirc, \small\bigcirc, \bigcirc, \small\bigcirc, \square, \small\square, \square, \small\square\}$

Observa o conjunto de pares ordenados que eu formei. Verifica qual a lei que gerou esta relação. Após identifica os gráficos correspondentes aos pares da relação.

$\{(\bigcirc, \small\bigcirc), (\square, \small\square), (\small\bigcirc, \square), (\small\bigcirc, \small\square), (\bigcirc, \square), (\bigcirc, \small\square),$
 $(\bigcirc, \small\bigcirc), (\square, \small\square), (\small\bigcirc, \square), (\small\bigcirc, \small\square), (\bigcirc, \square), (\bigcirc, \small\square)\}$

