



Esta atividade tem como objetivo desafiar os seus alunos a construir figuras com as formas geométricas.

PÚBLICO-ALVO:

4º E 5º ANOS

DURAÇÃO:

5 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Trabalhar a coordenação motora do recorte do tangram.
- Reconhecer e nomear as figuras geométricas que compõe o tangram.
- Reconhecer e nomear as 7 peças do tangram.
- Construir figuras geométricas e não geométricas com as sete peças do tangram. Exemplo, coelho, quadrado, casa, soldado, peixe, entre outros.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Laboratório de informática com acesso à internet
- Jogo digital: Tangram

Por aluno:

- Molde para recorte (fornecido)
- Folhas sulfites
- 01 saquinho ofício
- Régua
- Tesoura
- Caneta hidrocor



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Imprima os moldes do tangram e as figuras disponibilizadas ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.

Verifique o número de cópias necessárias, de acordo com a quantidade de alunos da classe.

AULA 1

Distribua uma cópia do molde do tangram e instrua os alunos a recortarem as figuras. Após a confecção do tangram, faça o reconhecimento das peças.

O triângulo e o quadrado, por estarem mais presente no cotidiano dos alunos, podem ser mais fáceis de ser nomeados, mas o paralelogramo, provavelmente, terá que ser nomeado por você.

Ao final da atividade, solicite aos alunos que coloquem o tangram em um saquinho ofício com o seu nome, para ser utilizado na próxima aula.

AULA 2

Distribua o tangram confeccionado por seus alunos na aula anterior e mais uma folha de sulfite branca. Solicite que os seus alunos montem uma figura utilizando as 07 peças do tangram em cima da folha de sulfite branca, e ao finalizar a montagem, solicite que ele contorne sua figura com a caneta hidrocor.

Ao final da atividade solicite aos alunos que coloquem o tangram e a figura contornada na folha de sulfite em um saquinho ofício com o seu nome, para ser utilizado na próxima aula.

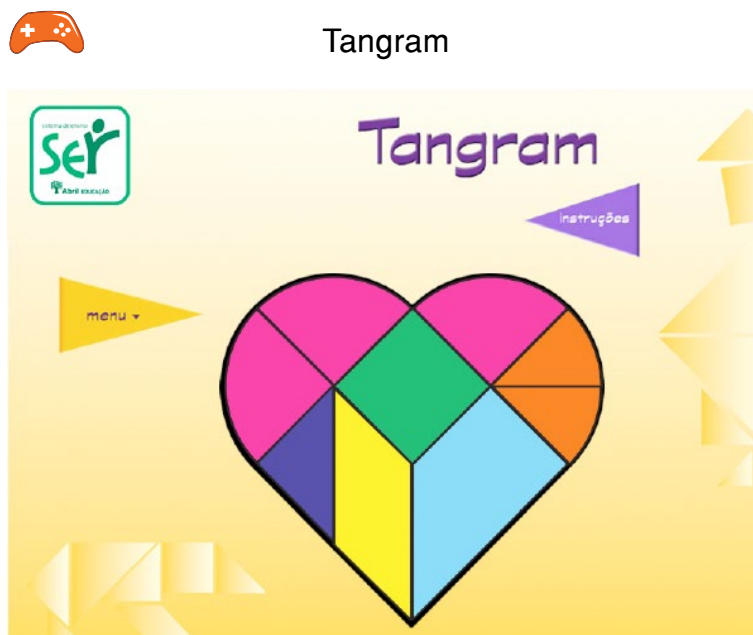
AULA 3

Distribua o tangram confeccionado e a figura contornada por seus alunos na aula anterior. Neste momento, seus alunos farão trocas entre as figuras contornadas com seus colegas para cada um tentar montar com suas peças do tangram as figuras dos seus colegas.



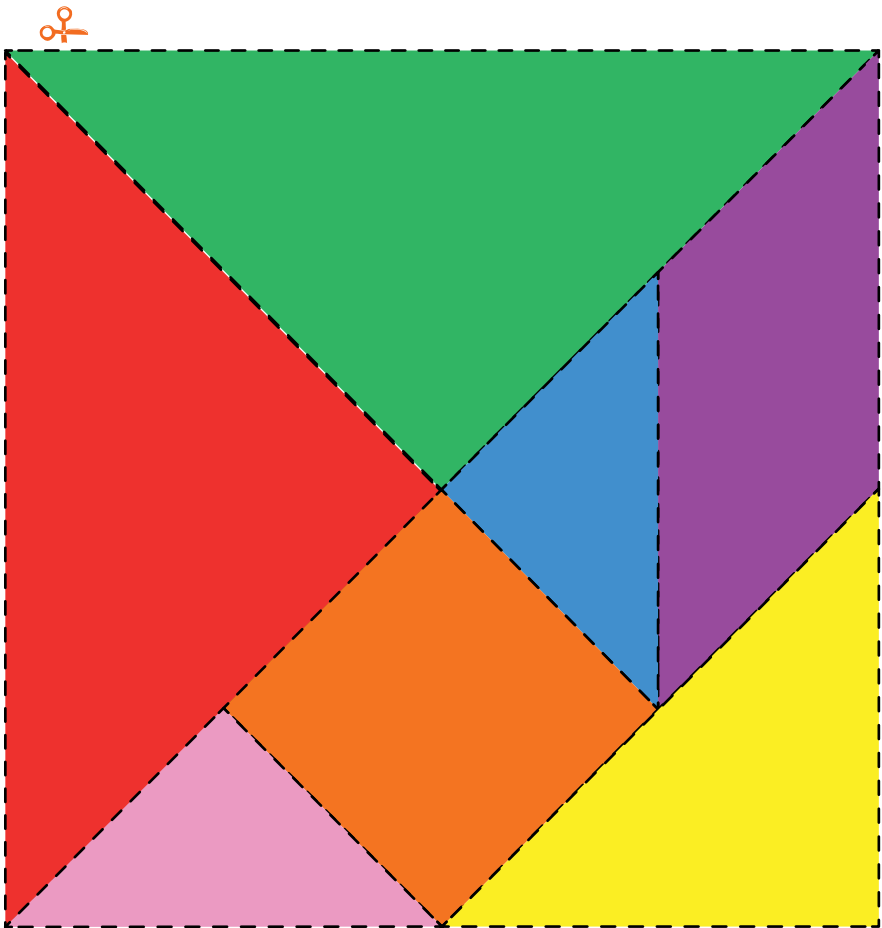
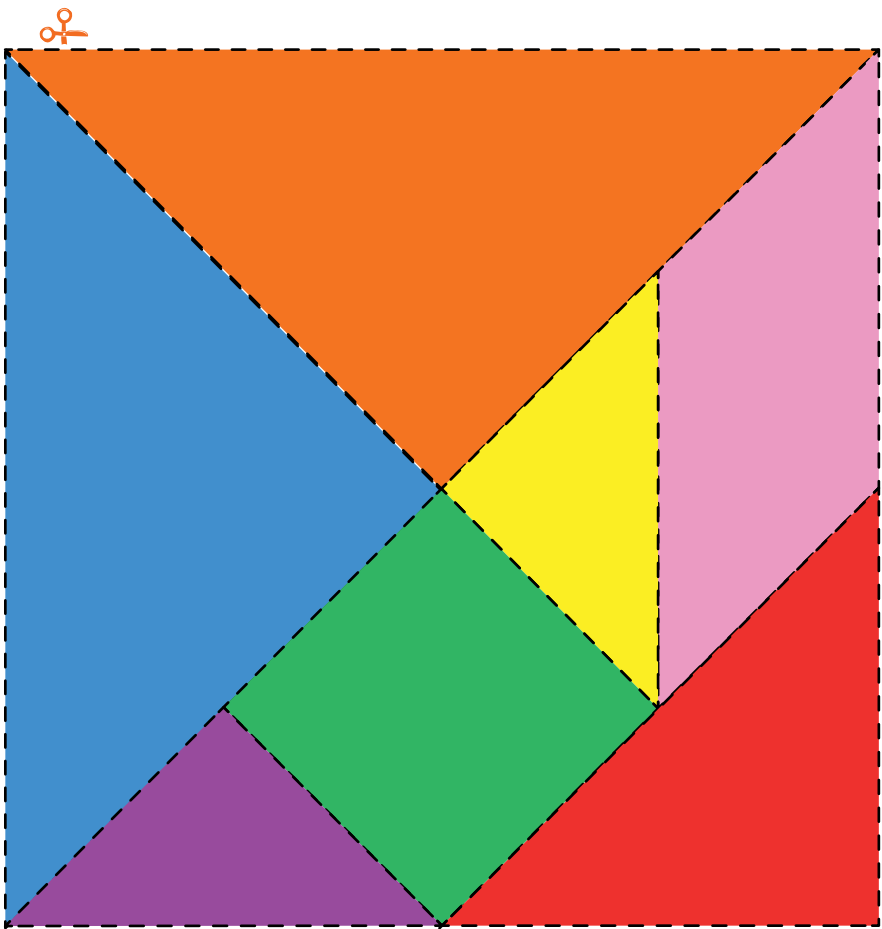
AULAS 4 E 5

Como o aluno já manuseou e fez o reconhecimento das peças, leve-os ao laboratório de informática e utilize o jogo:

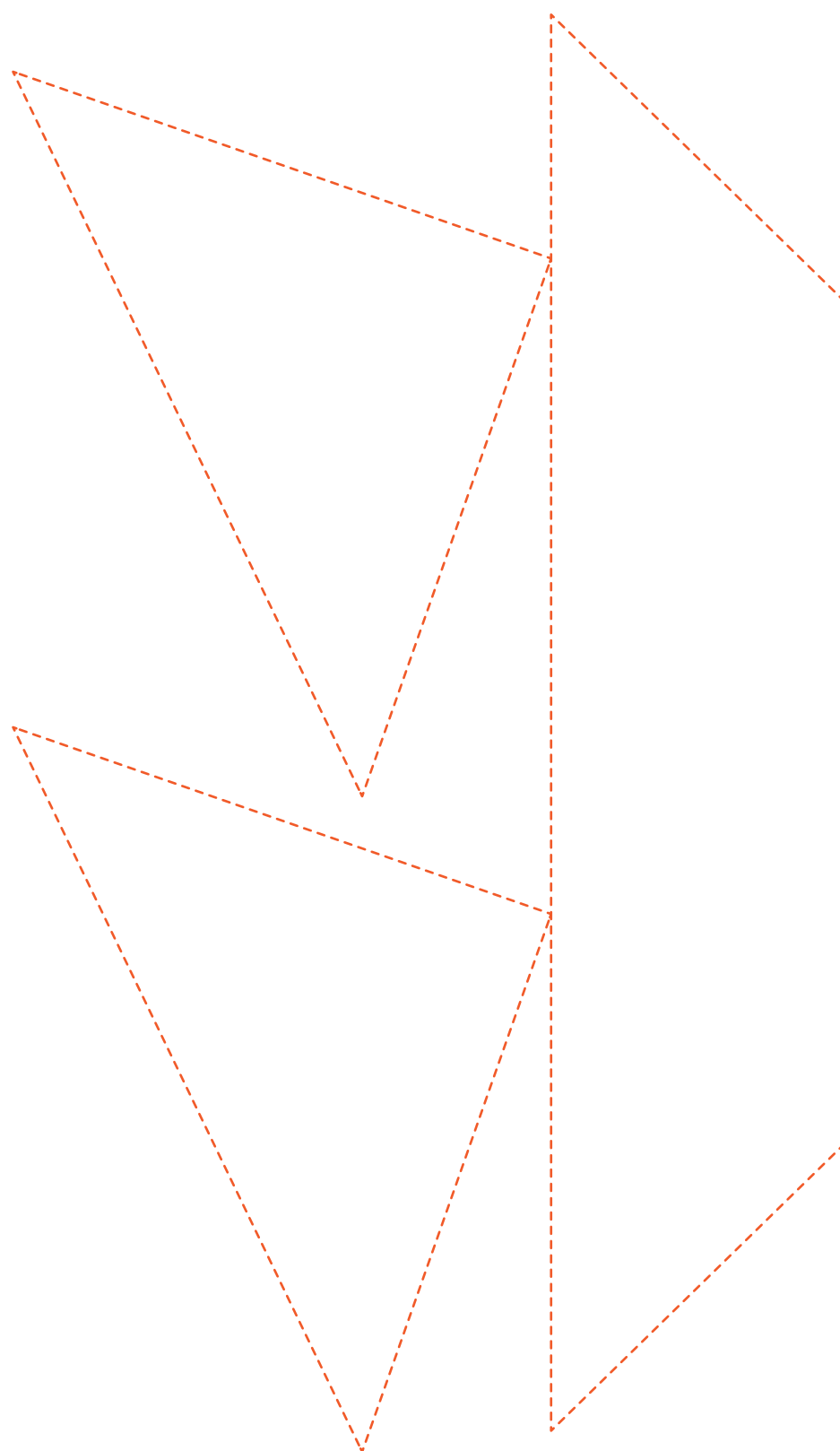


Esta atividade poderá ser feita em dupla ou individualmente, dependendo do número de computadores disponíveis.

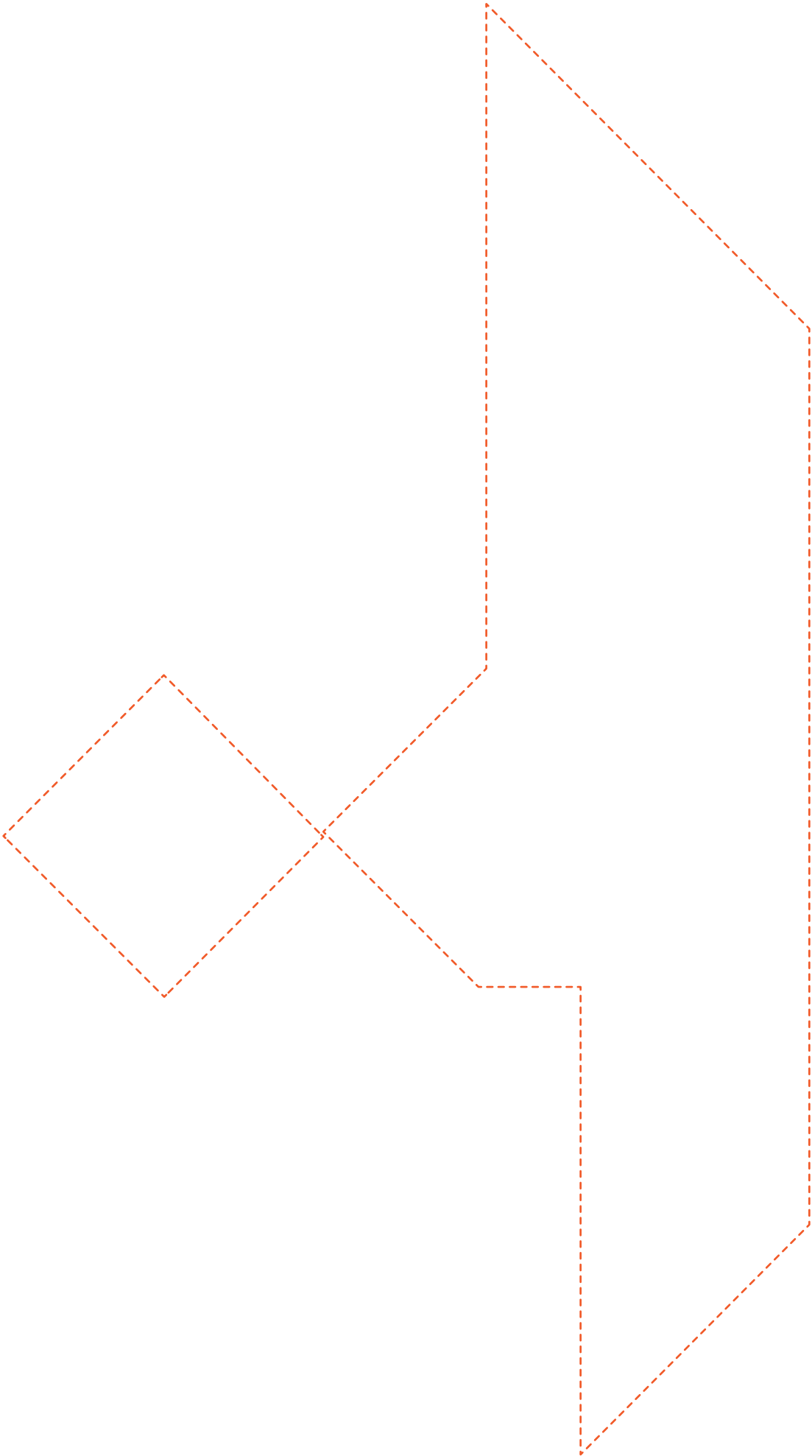
Tangram



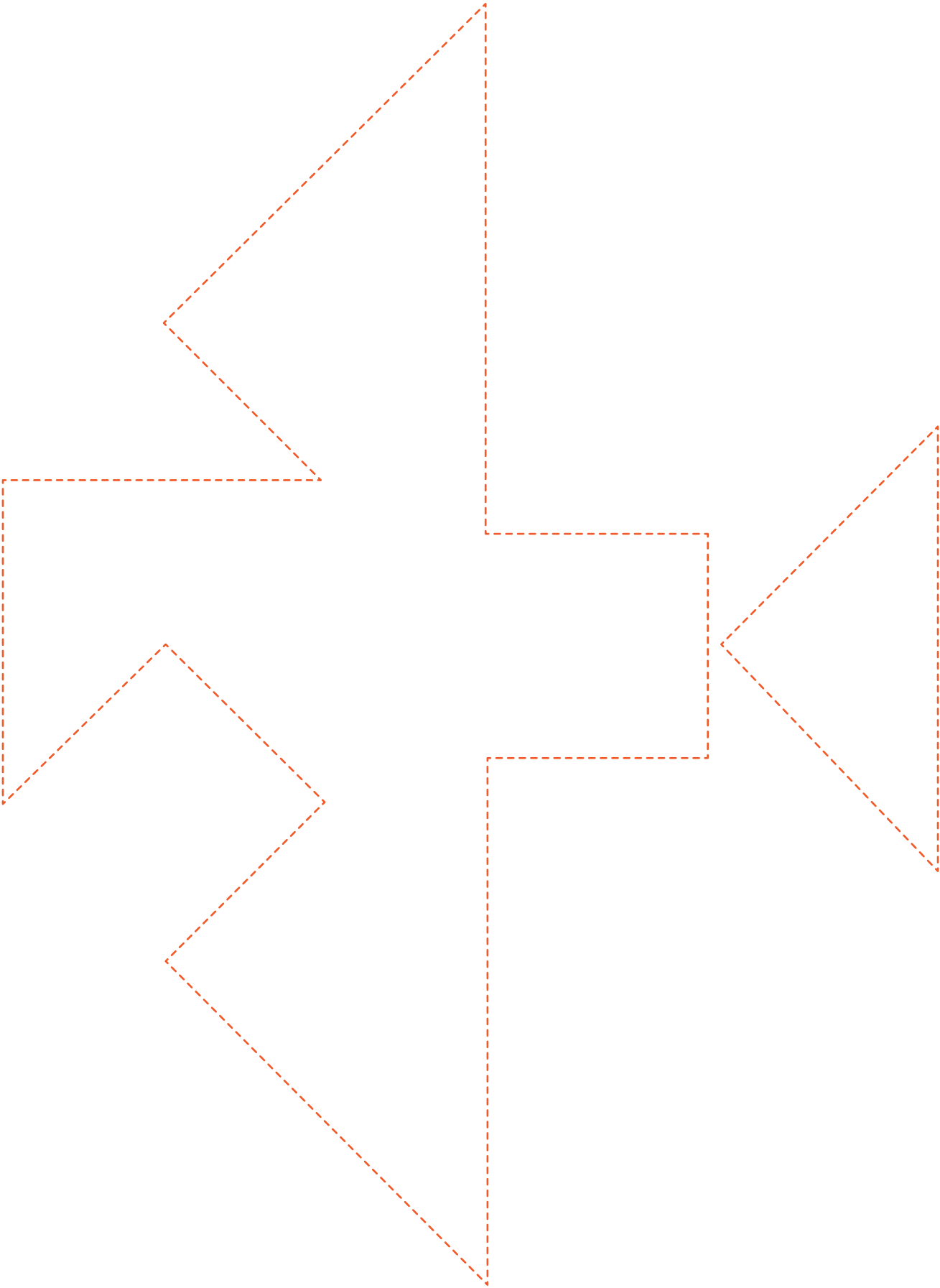
Tangram



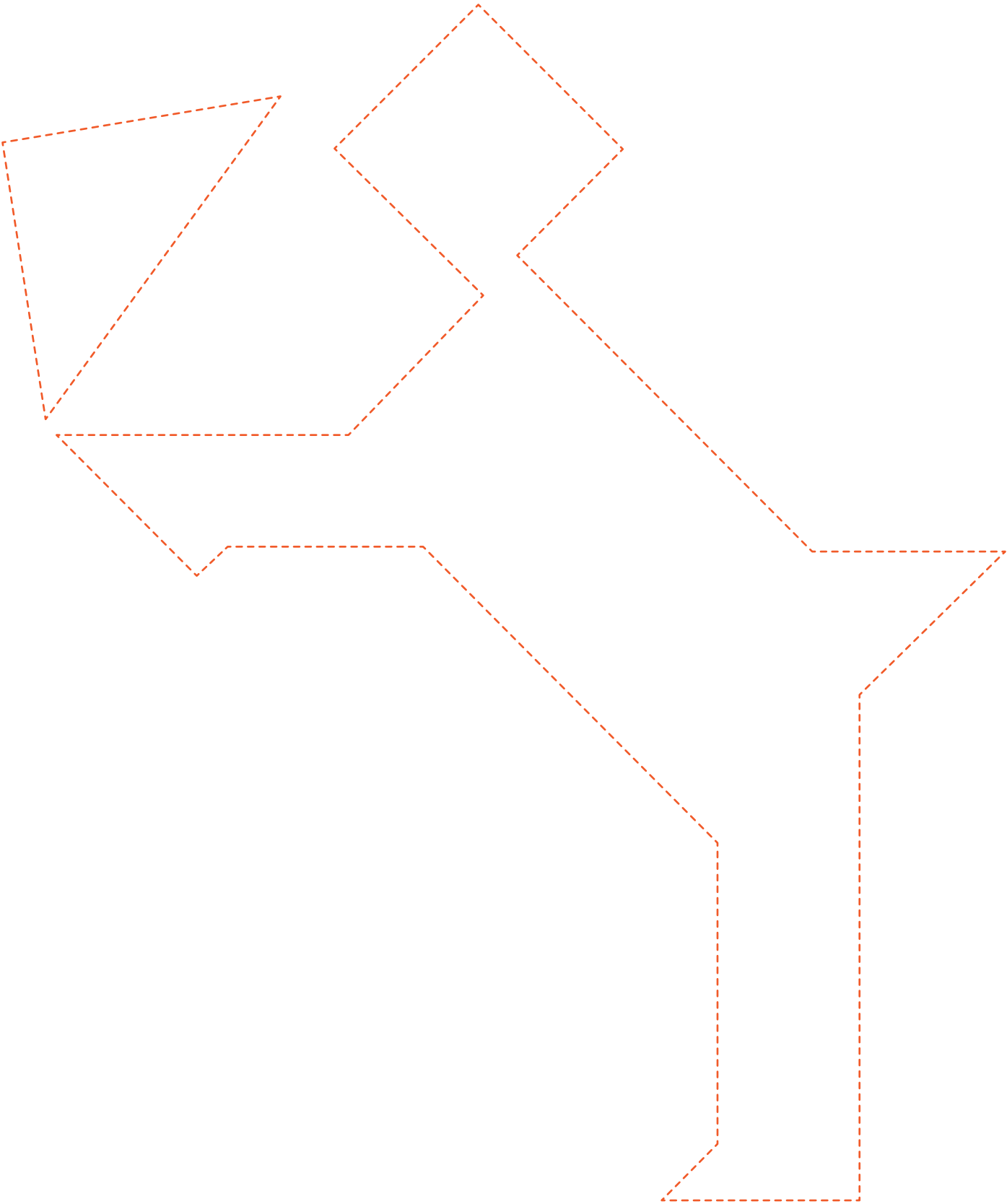
Tangram



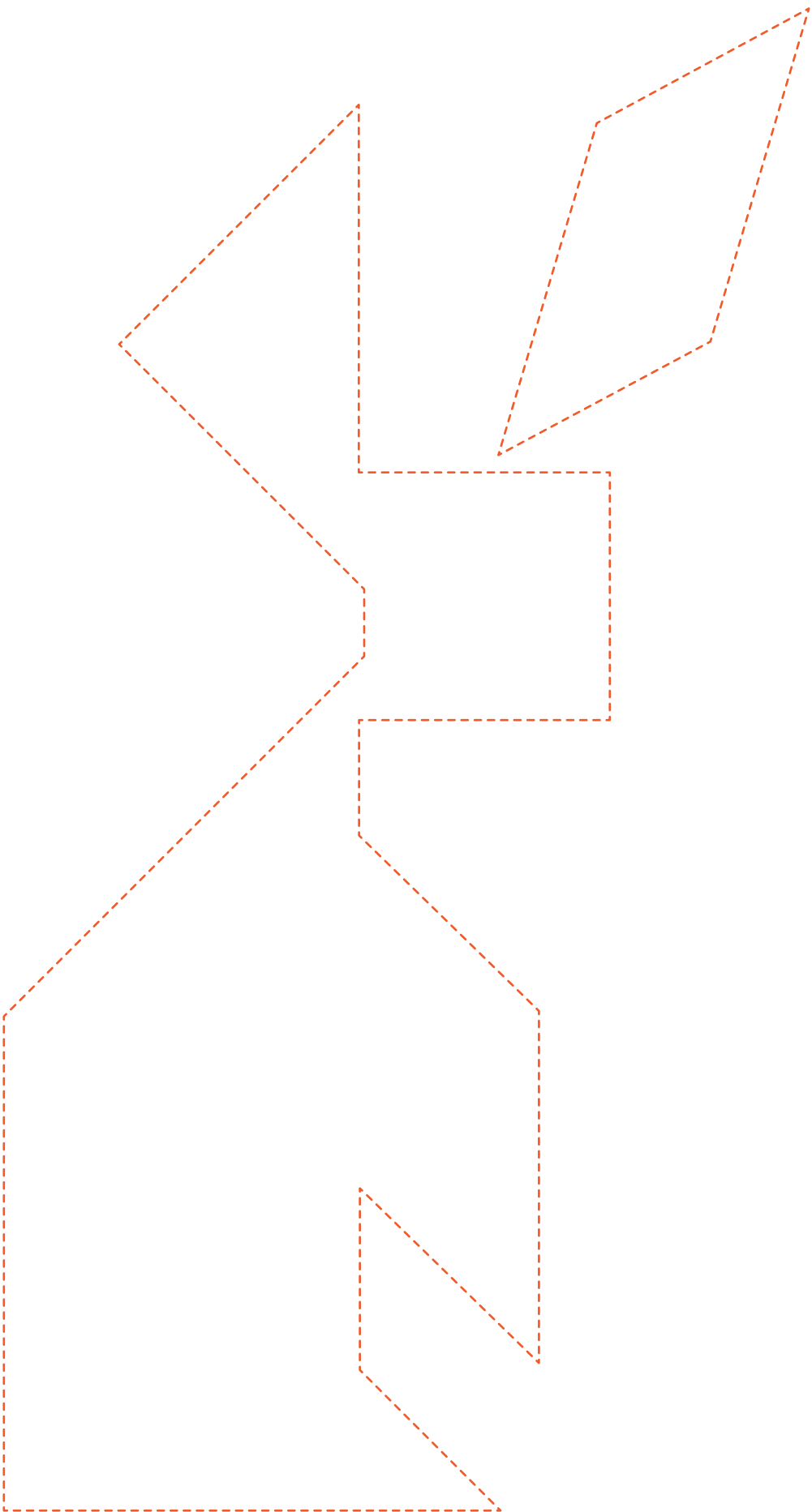
Tangram



Tangram



Tangram



Tangram

