



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Ficha Pedagógica

Aprender a tabuada da multiplicação através da atividade física, 30 min.

Tronco do modulo/ E

Pessoa de contacto: Anna Andrzejewska (Coordenadora representando
PSONI)
Organização: Escola Primária nº 330 com Educação Inclusiva em Varsóvia
Associação Polaca para pessoas com incapacidades intelectuais
Endereço electrónico: <http://www.sp330.waw.pl/>, www.psoni.org.pl



Definição Geral:

1. praticara multiplicação e divisão até 15
2. melhorar as competências da audição e focar a atenção no professor

O método e o enquadramento teórico

JOGOS DIDÁTICOS – presença do elemento lúdico e a necessidade de seguir regras bem definidas do jogo. O número ideal de pontos ou de outros métodos de marcação precisam de ser previamente apresentados. Todos os jogadores têm as mesmas oportunidades.

Fonte: W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Varsóvia, 1998

Aplicação/área de aplicação:

Grupo alvo: alunos do 2º ano da Escola Primária de Integração nº330 (idades 7-8)

Como? Trabalho corporal, trabalho em grupo.

Porquê? Esta atividade vai ao encontro das necessidades de exercício físico e é um modo atrativo de introduzir os princípios da multiplicação e divisão aos alunos; também alivia a tensão e proporciona o trabalho em grupo.

Ferramentas: uma área espaçosa sem obstáculos físicos, um gira-discos, uma canção que as crianças conhecem e gostam, um apito.

Referencias: a música/canção que os alunos conhecem e gostam.

Apresentação da metodologia:

1. Saudar os alunos, apresentar os objetivos da aula aos alunos
2. Explicar as regras do jogo e relembrar as regras básicas da turma
3. Apresentar a canção selecionada pelos alunos
4. Movimento livre/correr à volta da sala ao som da música, imitando os animais após a ordem do professor.
5. A música para e os alunos recebem uma tarefa, por exemplo dividir a turma em grupos de 5 pessoas.
6. As crianças forma os grupos conforme pedido.
7. Um aluno selecionado pelo professor descreve oralmente uma atividade e ilustra-a com o jogo, depois o aluno escreve a equação correspondente no quadro., ex. $3 \times 5 = 15$.
8. O professor apaga apenas o resultado da equação.
9. Os alunos copiam a equação para o caderno e trabalham o resultado sozinhos.
10. Todos os alunos recebem um ponto por cada cálculo correto.

Opções possíveis:

Durante o jogo podem ser introduzidos elementos mais avançados para aumentar a dificuldade; por exemplo, o número de grupos pode ser através das palmas em vez de o professor dizer e o número de alunos por grupo pode ser indicado usando o apito. Podem ser dadas ordens adicionais (ex. “agora moveste como uma borboleta sobre o prado”, “agora vocês são pôneis a galope”, “agora são robots”) – para tornar o jogo ainda mais atrativo.

As competências adquiridas durante a aula:

- cooperação no grupo
- reagir a ordens do professor
- praticar as competências de concentração e atenção ao professor

Critérios de avaliação:

O aluno é capaz de fazer multiplicações e divisões até ao 15.