

Plano de aula.

(1ª via)

Classe - 2º ano.

Materia - aritmética.

Método - de jogos.

Processo - intuitivo.

Forma - expositivo-executiva.

Assunto - tabuada de multiplicar do 6.

Duração - 35 minutos.

Material: - Precisarei de 18 cartões que tenham, preferivelmente, formas diversas, correspondendo às das figuras geométricas: quadrado, retângulo, losango, paralelogramo; triângulo isósceles, retângulo, equilátero e escaleno; trapézio retângulo, simétrico e irregular; e circunferência, com os seguintes números inscritos: 2, 2, 4 e 4, - nos 4 principais quadriláteros; 6, 6 e 6, nos trapézios; 0, 0, 8 e 8, nos triângulos; 1, 3, 5, 7 e 9, em diversos; e mais os sinais \times (vezes) e $=$ (igual), em retângulos. Os cartões serão recortados pelos alunos, em aulas anteriores, de trabalho-manuais. A numeração será feita com "folhinhas", que serão coladas pelos alunos, ainda. Os sinais poderão ser feitos com diversos números 1 vermelhos. Os cartões deverão ter um dispositivo, que lhes possibilite serem fixados na blusa dos alunos, à altura do peito.

Marcha: - Levarei os alunos ao recreio e, lá, tomarei 18 deles, indistintamente, recebendo cada um o seu cartão. Os cartões serão pendurados ao peito de cada aluno. Direi a todos que se irá fazer um jogo, que

se repetirá, e para o qual é necessário conhecer a tabuada do 6, e o seu processo. Todos deverão prestar a máxima atenção a o que o professor for explicando e demonstrando. Os alunos alinhar-se-ão. O aluno X (vezes) - chamá-los-se-á assim, para facilitar - será colocado perto de uma parede e, à sua esquerda irá o 6, seguindo-se o = (igual). Envidarei o 1 para ir à direita do X e, imediatamente, outro 6 deverá ocupar o lugar - resultado, isto é, junto ao =. $1 \times 6 = ?$. No mesmo instante o "multiplicando" dirá - 1, o X gritará - "vezes", o 6, 6 (multiplicador), o = dirá - "igual", e o 6, (resultado) - "seis". Em seguida, o "multiplicando" e o "resultado" voltarão à fila. O 2 será colocado no lugar do 1, e o número cabível - 12, no caso, formado pelo 1 e outro 2, ocupará o lugar - resultado da operação. E, assim, em ordem, até terminar a tabuada. Os alunos retardados, ou vacilantes, serão reclamados pelo =, ou por qualquer número - operação, ou mesmo será colocado no lugar competente por mim. Esta será a primeira fase da lição. A segunda fase será com outros alunos, que substituirão os 18 primeiros, (alguns terão que completar o quadro, de preferência os "sinais" e aqueles menos policitados) e as operações serão saltadas. Envidarei esforços no sentido de que haja vivacidade e entusiasmo. Durante o jogo poderão ser feitas trocas mútuas, de cartões, entre os jogadores, tendo-se em vista a necessidade de se dar, a todos, oportunidade para a ativação em

setores diversos. Assim, o "multiplicador" e o "sinai" serão trocados por outros alunos. Todavia, ter-se-á o cuidado de não prejudicar o andamento do jogo com paradas prolongadas. Os discípulos serão prevenidos que haverá contagem de pontos: cada erro é um ponto perdido. O atrezado, reclamado, também perde um ponto. Nesta fase, os "multiplicandos" serão solicitados pelo X. Este dirá: - "Venha à minha direita o 7", por exemplo. O jogo poderá repetir-se. Far-se-ão novas trocas de cartões.

Associações: - No ato da entrega dos cartões serão ensinadas, ligeiramente, as formas geométricas. "Você, Luiz, ficará com o cartão quadrado, número 4", direi ao aluno. "A circunferência, número 5, precisa ir ao lado do = para formar o 35". Não cabem, aqui, explicações minuciosas, que podem prejudicar o entusiasmo, mesmo porque já na aula de trabalhos-manuais, em que tenham sido recortados os cartões, terão surgido oportunidades para explicar as figuras. Possivelmente, após esta aula haverá ainda interesse por elas.

— x —

Deusdediterraz Rolim
professor do 2º ano Z do
Grupo Escolar "Prof. Honório Miranda".
Gaspar, 21 de março de 1942.

Crítica:

O plano acima, organizado pelo professor Deusdedit Terraz Rolim, foi posto

[p. 48v.]

em prática no dia 31 de março.

Observei o seguinte:

- 1) Execução regular;
- 2) Respostas dadas em conjunto, impossibilitando a verificação do aproveitamento;
- 3) Falta de atenção de certos alunos, que tomavam o jogo por simples brincadeira;
- 4) O método empregado dará resultados satisfatórios, si o professor despertar o interesse e prender a atenção dos seus alunos, o que, em geral, foi observado;
- 5) A associação foi vaga, achei difíceis, para 2º ano $\frac{7}{8}$, os nomes das figuras geométricas empregadas.

Gaspar, 31 de março de 1942.

Briz Fádel

Diretora interina.