

10 ATIVIDADES PARA ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES



mais informações
www.rhemaeducacao.com.br



SUMÁRIO

03 10 DICAS PRIMEIRAMENTE

05 10 ATIVIDADES PARA ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES

09 RESPOSTAS

09 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



10 ATIVIDADES PARA ALUNOS COM **ALTAS HABILIDADES**

Seguem 10 dicas primeiramente:

- 1** Fundamental conhecer o potencial de seu aluno com altas habilidades.
- 2** Conheça seu aluno com altas habilidades para observar em quais áreas ele apresenta déficits e assim poder planejar suas atividades.
- 3** Durante as atividades planejadas para seu aluno, apresente a ele o que é mais difícil primeiramente, ou seja, os exercícios mais desafiadores primeiro. Se eles não conseguirem executá-los, não há problema algum. Você poderá dar outros menos complexos. Se eles conseguirem resolvê-los, deixe-os livres para optarem por atividades que sejam do interesse deles.
- 4** Diferencie, porém não acrescente. O currículo para esse aluno pode ser adaptado. Encontre seus interesses pessoais e peça que eles desenvolvam projetos que utilizem estes temas. Não é justo dar mais exercícios, sobretudo repetitivos, para alunos que terminam as atividades primeiro.
- 5** Quando der alguma atividade, dê várias opções para demonstrar que eles compreenderam. Eles podem, por exemplo, escrever um panfleto, criar uma dramatização. Use e abuse de meios não tradicionais.
- 6** Seja um professor facilitador, mediador. Deixe que eles descubram as informações. Mantenha-os focados, por meio de atividades desafiadoras.

- 7** Oportunize pensamentos de alto nível. Como por exemplo, palavras e frases que induzam ao pensamento crítico e introduza conceitos e introduza conceitos e termos. Discuta com eles temas globais e incite-os a pensar. Enriqueça o vocabulário deles com termos mais sofisticados, estudados.
- 8** Coloque os alunos em pares nas atividades, mas que sejam pares com o mesmo nível de conhecimento e de pensamento. Desta forma, poderão surgir ideias muito interessantes.
- 9** Conheça a família de seus alunos com altas habilidades. É possível obter preciosas informações sobre os interesses de seus alunos, bem como suas habilidades. Compartilhar ideias e fazer com que os pais se sintam parte do progresso educacional de seus filhos é muito gratificante.
- 10** Trabalhe de forma colaborativa na escola para planejar as atividades em sala de aula (professor, professor do AEE, coordenador, demais professores de áreas específicas).

NOME: _____ TURMA: _____

PROFESSOR(A): _____

ESCOLA: _____

10 ATIVIDADES PARA ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES

1 Qual o número que deve substituir o ponto de interrogação?

33	?
18	
3	

33	
18	
3	

Resposta: _____

2 Reorganize estes blocos para formar um quadrado mágico. Cada linha horizontal, cada coluna e cada linha diagonal deve somar 24.

11	6	8	10	5
	7			
4		9	12	

Resposta:

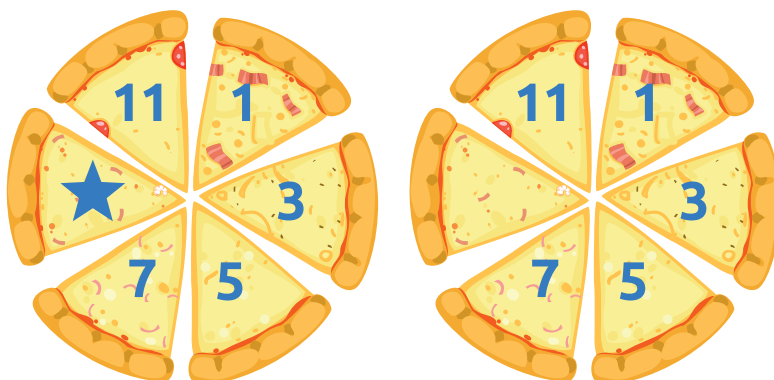
6	8	10
7		

3 O sr Padeiro, Sr. Marceneiro e Sr. Motorista são: padeiro, marceneiro e motorista, porém, seus sobrenomes não correspondem necessariamente às suas profissões. O motorista não é o sr. Padeiro, nem o sobrenome do sr. Motorista corresponde à sua profissão. O sobrenome do padeiro não coincide com a profissão do sr. Marceneiro.

Qual é a profissão do Sr. Motorista?

Resposta: _____

4 Que número substitui a estrela?



Resposta: _____

5 Que letra completa a grade e porquê?

A	L	J	K
B	M		I
C	N	O	H
D	E	F	G

Resposta: _____

- 6** Você pode colocar as letras em ordem para escrever o nome de dois esportes?

S	T	L	F	E
G	I	N	O	E

Resposta:

1º ESPORTE: _____ 2º ESPORTE: _____

- 7** Você pode descobrir que letra deve vir em seguida?

U	D	T	Q	C	S	
---	---	---	---	---	---	--

Resposta: _____

- 8** Que letra fica duas letras abaixo da letra que está um lugar a direita de B?

B	D	C
H	A	F
G	E	I

Resposta: _____

- 9** Qual destas palavras não é o nome de uma ave?

1- OAHRDAINR 2- DRALPA 3- ONILUXRO
4- AZURTSEV 5- RFAGAI

Resposta: _____

- 10** Você saberia reorganizar os retângulos abaixo para formar três palavras de nove letras?

NAR	OTO	ETA
CIO	BOR	MON
FRA	NIA	BOL

Resposta:

1° Palavra _____

2° Palavra _____

3° Palavra _____

RESPOSTAS:

- 1** 48
- 2** 11-4-9 / 6-8-10/ 7-12-5
- 3** Marceneiro
- 4** 9
- 5** P - As letras seguem uma ordem alfabética em espiral em sentido anti horário
- 6** Golfe, Tênis
- 7** S para escrever sete. Essas são as letras iniciais dos primeiros sete números.
- 8** Letra E
- 9** Girafa. As outras são; andorinha, pardal, rouxinol, avestruz.
- 10** Monotonia- fracionar- borboleta

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MACEDO, Lino de. **Aprender com Jogos e Situações-Problema**, Porto Alegre: Artmed, 2000.

VIRGOLIM, Angela M. R. **Altas Habilidades/superdotação**: encorajando potenciais. Brasília: Ministério da Educação: Secretaria de Educação Especial, 2007.

RHEMA *Educação*

Siga nossa Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br