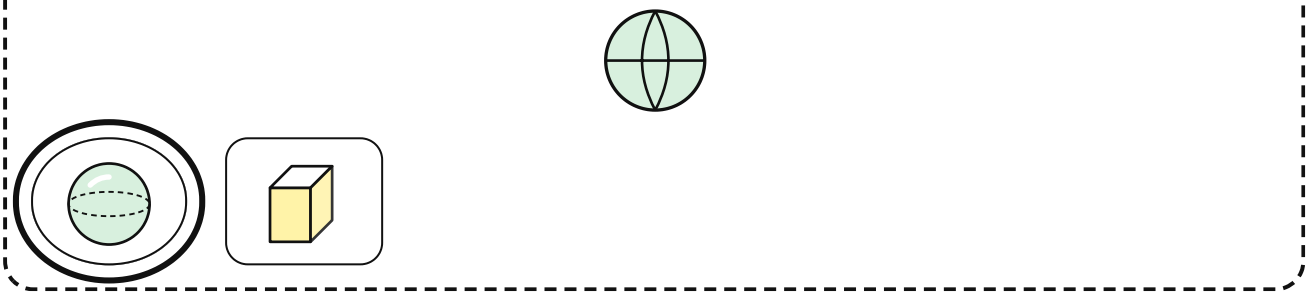
Nome: _____ Data: _____

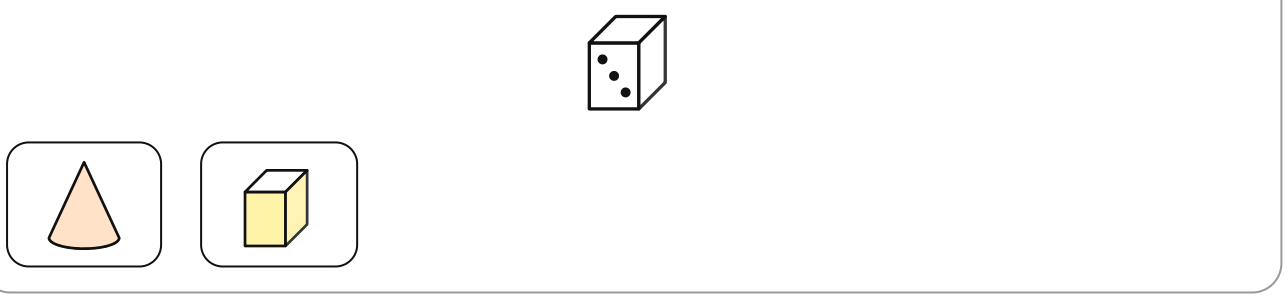
Formas espaciais: esfera, cubo, cilindro e cone

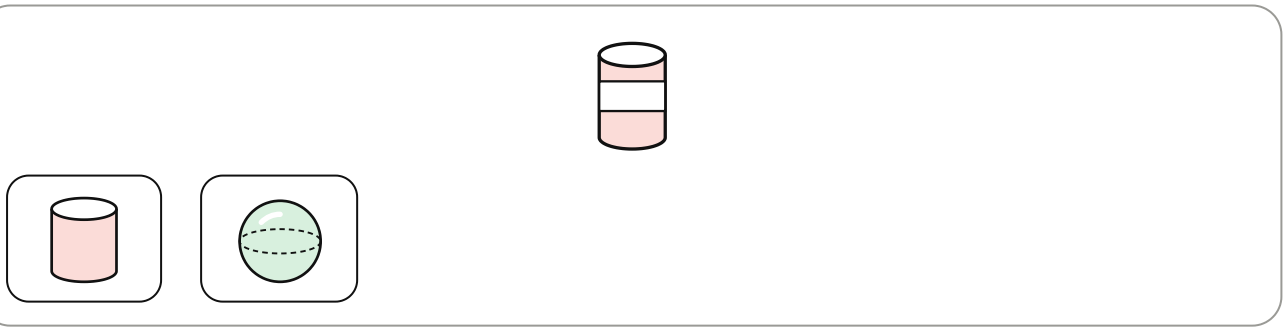
1 Circule a forma parecida com o objeto.

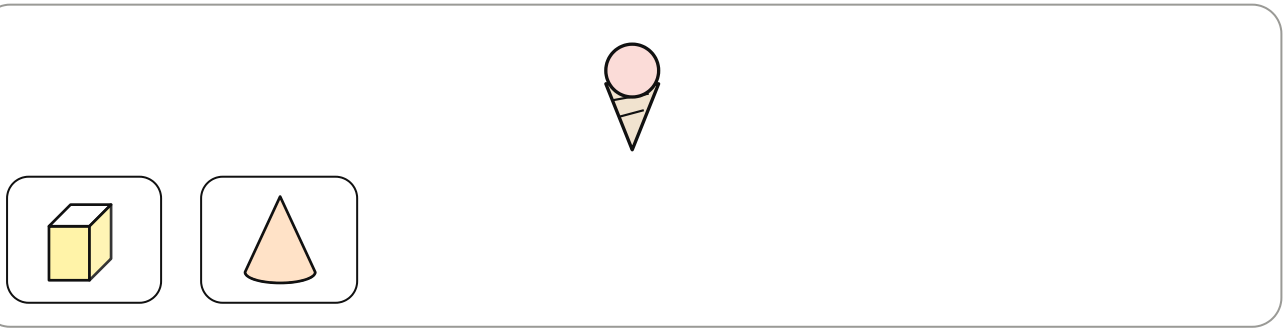
Traga objetos de verdade: bola, dado, lata e chapéu de festa.

EXEMPLO





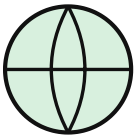




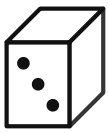
Nome: _____ Data: _____

Formas espaciais: esfera, cubo, cilindro e cone

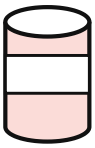
1 Escreva o nome da forma: esfera, cubo, cilindro, cone ou bloco retangular.



_____



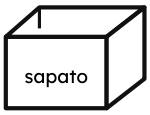
_____



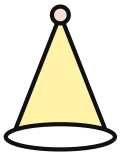
_____



_____



_____

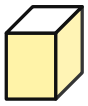


_____

2 Quais formas rolam? Marque com X.



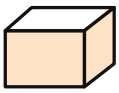
☐



☐



☐



☐

Nome: _____ Data: _____

Formas espaciais: esfera, cubo, cilindro e cone

1 Complete a tabela.

Forma	Rola?	Fica em pé?	Um objeto parecido
			
			
			
			
			
			

2 Quantas faces planas tem? Use o objeto de verdade para contar.

Cubo: ☐ Cilindro: ☐

Cone: ☐ Esfera: ☐

Formas espaciais: esfera, cubo, cilindro e cone

Habilidades da BNCC

- **EF01MA13**: relacionar figuras espaciais (cone, cilindro, esfera, bloco retangular) a objetos do mundo físico
- **EF02MA14**: reconhecer, nomear e comparar figuras espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro, esfera)
- **EF03MA13**: associar figuras espaciais a objetos do mundo físico e nomear essas figuras (versão C)

Material concreto

Objetos reais: bola, dado, caixa de sapato, lata, chapéu de festa ou casquinha; sólidos geométricos de madeira, se a escola tiver.

Como aplicar

1. Coloque os objetos numa caixa e deixe o estudante tirar um por vez, sem olhar, e dizer como é.
2. Teste com a turma: quais rolam, quais ficam em pé, quais fazem as duas coisas.
3. Mostre o sólido de madeira (ou a figura da folha) ao lado do objeto.
4. Na versão C, conte as faces planas com o objeto na mão, marcando cada face com um adesivo.
5. Feche com uma caça às formas na sala ou no pátio.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Tocar e nomear: cada forma com o objeto real e o nome dito em voz alta. Na versão A, basta reconhecer.
- **Autismo (TEA).** A caixa de "pegar sem olhar" pode incomodar: deixe o objeto à vista se for o caso. Use objetos do interesse do estudante.
- **TDAH.** O teste de rolar e empilhar dá movimento e uma pergunta clara para cada objeto.

Gabarito

- **Versão A.** Cubo, cilindro, cone.
- **Versão B.** Bloco 1: esfera, cubo, cilindro, cone, bloco retangular, cone. Bloco 2: esfera e cilindro.
- **Versão C.** Bloco 1: esfera rola e não fica em pé; cubo não rola e fica em pé; cilindro rola e fica em pé; cone rola (em roda) e fica em pé; bloco não rola e fica em pé; pirâmide não rola e fica em pé. Bloco 2: 6, 2, 1, 0.

A versão é escolhida pelo apoio de que o estudante precisa naquele dia, e não pelo diagnóstico. Converse com a equipe do AEE e siga o plano individual (PEI) do estudante, quando houver.