

**MODALIDADE: RECURSO DIDÁTICO**

<b>NOME DA ESCOLA:</b> ESCOLA ESTADUAL CACILDA BRAULE PINTO E ESCOLA ESTADUAL FRANCELINA DANTAS	
<b>ANO ESCOLAR:</b> 7 ano	<b>Nº DE DISCENTES:</b> Media de 28 alunos nas duas turmas.
<b>CARACTERÍSTICAS DA TURMA:</b> ESCOLA CACILDA BRAULE PINTO: Turma com 27 alunos, 1 aluna estrangeira, uma aluna que precisa de atenção especial com auxiliar de turma, a turma é quieta e participativa ESCOLA FRANCELINA DANTAS: A turma tem em torno de 29 alunos, considerando o espaço da sala, estava razoavelmente cheio. Os alunos são bastante participativos, entretanto, são bastante agitados, sendo necessário atenção por parte dos professores. Na turma há um aluno com transtorno do espectro autista comprovado por laudo.	
<b>DISCIPLINA:</b> Ciências	<b>Nº DE AULAS MINISTRADAS:</b> 3 aulas em ambas as escolas
<b>HABILIDADE BNCC/RCA:</b> EF02CI06: Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e a função desempenhada por cada uma delas, e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos.	
<b>OBJETIVO (S):</b> analisar o nível de conhecimento das escolas por meio de jogo com cartas e comparar os resultados para observar o que se pode aprimorar para um melhor aprendizado dos alunos sobre o tema.	
<b>SEQUÊNCIA DIDÁTICA –</b>  1- 1 Aula teórica acerca do assunto, explicando sobre o reino vegetal, características, grupos de plantas, reprodução e curiosidades 2- Apresentação do jogo explicação e orientação sobre as regras 3- Aplicação da atividade em sala, utilizando cartas com perguntas, ações de desenho e mímica.	
<b>INSTRUMENTO AVALIATIVO:</b> Diagnóstica – Utilizar cartas com perguntas sobre o tema, ações de mímica e de desenho com conceitos sobre o reino vegetal, separando a turma em grupos Somativa: Analisar o conhecimento da turma e pontuar os acertos dos grupos sobre ação realizada com sucesso.	
<b>RECURSOS NECESSÁRIOS:</b> Papel Cartão Tesoura Cola Aplicativo Gire a Roleta Cartão pergunta Pincel de quadro Lousa	

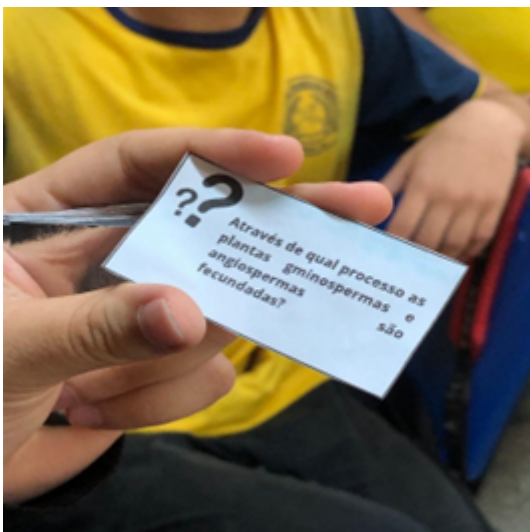
## RELATO DE FUNCIONAMENTO DO PRODUTO

A ideia da realização do recurso se deu pela necessidade de avaliar o nível de conhecimento dos alunos em turmas e escolas distintas.. A implementação simultânea da atividade em duas escolas diferentes permite uma análise comparativa, para fazer o recurso foi impresso os modelos de cartão pergunta, foram impressas as questões com perguntas, ordens de desenho e mímica, foram recortados os modelos de cartão e as questões com perguntas, desenho e mímica e após isso se colou as perguntas nos cartões, para sortear a atividade de cada grupo foi baixado o aplicativo gire a roda.

Na turma do 7º ano 1 da escola Cacilda Braule Pinto, a turma foi dividida em 4 grupos, as regras do jogo foram explicadas , os alunos tiveram 30 segundos para responder às questões sobre reino vegetal e ações de desenho mímica. Na turma do 7º02 da escola Francelina Assis Dantas a aplicação foi a mesma, se pode observar nos resultados que os alunos foram participativos, apesar de apresentarem um pouco de dificuldades em lembrar do conteúdo, se arriscaram a responder as questões, conseguindo responder a maioria de maneira satisfatória. Nas mímicas apresentaram uma certa timidez mas ao longo da atividade foram ficando mais motivados.

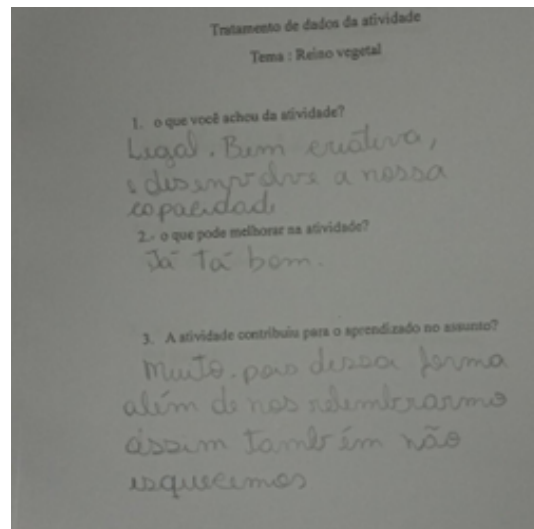
Para as sugestões de melhorias na atividade realizada nas duas escolas, foi analisado que se necessita de uma atenção aos jogadores para que eles não trapaceiem, distribuir melhor as equipes, melhorar o controle do barulho da turma e a variedade de ações dentro do jogo poderia ser maior e quanto à contribuição da atividade para o aprendizado, a maioria dos alunos afirmou que, de fato, houve uma importância do jogo para relembrar conceitos sobre o tema.

### Anexos



**Anexo 1:** Cartas utilizadas no jogo

**Anexo 2:** Roleta utilizada na atividade.



**Anexo 4:** Aula na escola Francelina Dantas.

**Anexo 5:** Relato de aluno acerca do jogo.