
ROTEIRO DE ATIVIDADE PRÁTICA ESCOLAR II

Título da atividade: Reino Plantae, brincando e comparando.

Problema a ser investigado: Como podemos agrupar as plantas que conhecemos?

Metodologia:

- Jogo de tabuleiro: O tabuleiro será montado com 30 “casas” distintas em três cores (verde, vermelho e amarelo), onde cada cor representará uma atividade a ser exercida pelo grupo;
- Dinâmica do jogo:
 - A turma deverá ser dividida em quatro grupos, em cada grupo deverá ter um peão (aluno que representará a equipe percorrendo o tabuleiro), um redator (aluno que preencherá o relatório do jogo) e os pesquisadores (alunos que executarão as tarefas e pesquisarão as respostas);
 - Um representante de cada grupo jogará o dado e aquele que tirar o maior número iniciará a partida, feito isso cada jogador lançará o dado e andará com seu pino o número de casas indicado no dado, e ao parar na casa deverá cumprir o que está indicado na respectiva casa.
 - Casas Verdes – botânico: nível especialista – deve completar com uma característica um quadro comparativo com as características dos grupos do reino plantae (se certo, mantém-se na casa, se errado volta 6 casas);
 - Casas Amarelas – botânico: nível conservador – deve sortear uma carta e responder a uma pergunta sobre o tema (se certo, mantém-se na casa, se errado volta 6 casas);
 - Casas Vermelhas – Devastadores – sorteará uma carta de agressão ao meio ambiente e deverá cumprir uma penalidade, que poderá ser voltar algumas casas ou deixar de jogar uma rodada;
 - Ganhará o jogo a equipe que chegar primeiro ao final do tabuleiro.
 - Durante o jogo o relator deverá preencher o relatório com as atividades de sua equipe.

Recursos:

- Jogo de tabuleiro (Reino Plantae: brincando e comparando);
- Quadro branco;
- Relatório do jogo por equipe.

Avaliação:

A avaliação da atividade se dará através das percepções das bolsistas e do professor supervisor, durante o decorrer do jogo a partir dos seguintes requisitos: participação ativa dos estudantes, interação entre os estudantes e os objetos de estudos, questionamentos e discussões levantadas pelos estudantes. A avaliação de significância da atividade para com os estudantes se dará por meio da análise de respostas as questões sorteadas e redação do relatório de jogo.

Referências:

BARROS, Carlos; PAULINO, Wilson. Ciências. 6 ed. São Paulo: Ática, 2015.

BRÖCKELMANN, Rita Helena. **Observatório de Ciências**. 1 ed. v 1. São Paulo: Moderna, 2011.

LOPES, Sônia. **Investigar e Conhecer**: Ciências da natureza, 7ºano. 1 ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

SILVA, Darlane Freitas Moraes da; SOUZA, Gardene Maria de. Jogo didático “conhecendo as plantas” como ferramenta para as aulas de botânica. Disponível em <http://www.revistaea.org/pf.php?idartigo=2282> Acesso em 11 nov 2018