

UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA SOBRE O SISTEMA SOLAR USANDO METODOLOGIAS ATIVAS

A TEACHING SEQUENCE ON THE SOLAR SYSTEM USING ACTIVE METHODOLOGIES

Francisca Antônia Venâncio¹

Aurélio Wildson Teixeira De Noronha²

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade desenvolver e proporcionar os conhecimentos de Ciências de uma forma lúdica. O trabalho foi aplicado na turma do 6º ano do ensino fundamental II na escola E.E.F CAIC - Alfredo Coelho de Magalhães. O tema: o sistema solar, foi construído em formas de seminários e jogos, buscando metas educativas e de forma dinâmica. O trabalho teve como objetivo principal aprimorar os conhecimentos dos alunos sobre o sistema solar de uma forma lúdica, capaz de atrair e envolver a participação dos mesmos nas atividades propostas em sala.

Palavras-Chave: Trabalho, Seminários, propostas de ensino - Sistema Solar

ABSTRACT

This work is purposed to develop and provide science knowledge in a playful way. The work will be applied in the class of 6th year of elementary school II at school E.E.F CAIC - Alfredo Coelho de Magalhães. The theme: the solar system will be applied in forms of seminars and games, searching educational goals and dynamics. The work will have as a main purpose to improve students' knowledge about the solar system in a playful way, capable of attracting and involving their participation in the proposed activities in the room.

Keywords: Work, Seminars, teaching proposals - Solar system

¹ Discente do Curso de Especialização em Ensino de Ciências pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – Unilab.

² Orientador. Professor de Física da Universidade - Unilab.

Data de submissão e aprovação: 06/01/2022

1. Introdução

A Ciência é uma disciplina de grande relevância para o aprimoramento dos conhecimentos dos educandos e tem papel importante na vida das pessoas na qual consiste das vivências e experiências no desenvolvimento humano, e nas transformações tecnológicas entre outras temáticas. O ensino pode ajudar consideravelmente na formação do cidadão, ajudando no cotidiano do aluno, oferecendo oportunidade de construção da postura do conhecimento científico, capaz de se apropriar e adquirir conhecimentos que possam ser transpostos para seu próprio desenvolvimento, no qual seja capaz de questionar, refletir e raciocinar.

O ensino de Ciências tem como objetivo formar indivíduo que saibam buscar tanto competências quanto responsabilidades em suas ações. As aulas de Ciências não devem se limitar somente à cópia de textos, o ensino de Ciências pode ser composto com maiores sentidos às abordagens dos conteúdos. O ensino deve ser motivador de modo a despertar a curiosidade dos alunos, contribuindo para que eles possam transpor os conhecimentos aprendidos em sua realidade.

Existem metodologias de ensino de ciências que tentam superar o modelo tradicional de ensino, permitindo aos educandos compreender a importância do ensino de ciências e sua contribuição para a sociedade. Por meio do aprendizado das ciências, o aluno tem a possibilidade de ampliar seus conhecimentos e sua participação em relação as situações vivenciadas.

Essas metodologias devem valorizar a curiosidade e o interesse dos estudantes, proporcionando um ensino dinâmico e inovador, tendo em vista o entendimento das diversidades, assim possibilitando o ensino para além da simples memorização. É indispensável superar a memorização nas aulas de Ciências, introduzindo na vivência do aluno, o hábito da leitura e da pesquisa, visando o prazer dos saberes e a utilização da investigação e da descoberta. Bianchini (2011, p. 25) pondera que “o princípio da investigação é guiar a aprendizagem do aluno, estruturado em torno do trabalho sobre problemas que são “investigados pelo aluno com a orientação do professor”.

Portanto as aulas de Ciências são de extrema importância para a sociedade e de grande relevância para o desenvolvimento dos educandos, fazendo com que eles

transformem e compreendam o mundo da forma mais responsável possível. As aulas de Ciências e as avaliações precisam ser bem planejadas, para que possam despertar os conhecimentos dos alunos, que estão em constante modificação.

A avaliação escolar é um componente do processo de ensino que faz jus a uma reflexão de parecer de uma proposta adequada, na qual visa na melhoria da prática docente e no desenvolvimento do aluno. Segundo Esteban (2003), a avaliação é um processo integrado à aprendizagem, extremamente necessária e precisa ser foco de discussão como parte mais ampla do que somente a aprovação ou retenção do aluno. Um indicador mais preciso é o processo avaliativo para sinalizar as mudanças necessárias de intervenção na qual seja mais objetiva no processo de aprendizagem. São Paulo (2014).

O Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa) — esse programa é aplicado em diversos países, e visa obter dados a aprendizagem dos alunos, nas áreas de em linguagem, matemática e ciências.

O mesmo foi criada em 2000 e as aplicações ocorrem em ciclos de três anos, sendo que a cada ano uma das três áreas de conhecimento (Leitura, Matemática e Ciências) recebe uma relevância maior. Possibilita uma visão clara da situação, identificando fatores que levaram os alunos possuir um bom ou maudese desempenho. O Brasil participou de todas as aplicações das provas, na qual é de responsabilidade do o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep). No último exame, o Brasil obteve a pontuação a seguir: Na 63ª posição em Ciências 401 pontos, na 59ª em Leitura 407 pontos e na 66ª em matemática 377 pontos.

Outro processo avaliativo de extrema importância para realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de fatores que podem interferir no desempenho do estudante é o Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB. A mesmo é realizado desde 1990, porém já passou por várias estruturas até chegar na forma atual. No ano 2019, a avaliação passou a contemplar a educação infantil, ensino fundamental e o ensino médio. É uma prova em larga escala que vem oferecendo subsídios para a elaboração, monitoramento e o aprimoramentos de políticas educacionais. Assim avaliando a qualidade da educação prática no país, a partir de evidências. Os ciclos avaliativos são realizados a cada dois anos, os

resultados de aprendizagem apurados no Saeb, juntamente com as taxas de aprovação, reprovação e abandono, são mensurados no Censo Escolar.

Entre 2017 e 2019, houve destaque, os resultados indicam uma melhora no sistema educacional em termos de desempenho, 11 unidades da Federação conseguiram alcançar as metas nacionais de cada etapa de ensino, que correspondem a 227,9 pontos, no 5º ano; e 263, no 9º. Nesta edição, foram mais de 5,6 milhões de estudantes, o que apresenta 80% do total esperado. Das 72.990 escolas que participaram, foram divulgados resultados de 62.769.

Vale ressaltar que Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (Inep) está reformulando a avaliação do Saeb, que completou 30 anos em 2020. Até o ano de 2021, a aplicação era a cada dois anos, para as turmas do 2º, 5º e 9º ano do ensino fundamental e da 3ª série do ensino médio, com destaque as provas de língua portuguesa e matemática. Gradualmente, a partir de 2021, todas as turmas da educação básica serão avaliadas anualmente no Novo Saeb, em todas as áreas do conhecimento. As mudanças serão implementadas, de forma progressiva, nos próximos cinco anos. Segundo o site Undime.

A temática aplicada foi desenvolvida nas aulas de Ciências no 6º ano do ensino fundamental II, tendo como principal objetivo conhecer o sistema solar de uma forma lúdica, e de buscar meios de aprimoramentos nas aulas, para que a mesma saia do processo “decoreba”. Fazendo que as aulas sejam dinâmicas de forma que não venham perder o foco no real sentido do tema aplicado em sala, buscando métodos que possam proporcionar a motivação dos saberes e criando oportunidades de compreensão aos componentes relacionados a essa matéria.

Desta forma, o presente trabalho pretende colaborar com o ensino de ciências nas atividades lúdicas para a uma melhoria no aprendizado científico. Os objetivos específicos são de conhecer o sistema solar através do estudo da Ciência, como: apresentação de vídeos, leitura de textos informativos, questionários, construção de jogos, construção de maquetes planetárias, fazendo que as aulas despertem a investigação científica nas atividades propostas.

Trabalhar o Sistema Solar nas aulas de ciência, tem como objetivo principal despertar o interesse no conteúdo através de ações lúdicas que incentivem o uso da imaginação, da criação de jogos, de maquetes em atividades que exemplifique os conteúdos aplicados.

As equipes foram convidadas a explorar suas ideias para explicar

determinados fenômenos e desafiadas com outras explicações, assim permitindo uma metodologia diferenciadas na abordagem do sistema solar e seus principais componentes. Entendendo que o aluno aprende melhor a partir de sua interação com a realidade os tornando um protagonista com senso crítico e reflexivo diante de diversos acontecimentos enfrentados. Oliveira (2005, p.248), assume que

quanto mais cedo o aluno confrontar a teoria com a prática, tanto maior será o sucesso do processo de aprendizagem. E ainda, à medida que, maior for o espaço para que os alunos compartilhem suas ideias com os colegas, maior será sua oportunidade de refletir o conteúdo ministrado sob diferentes pontos de vista.

As aulas foram divididas em três momentos pedagógicos, correspondendo a três grandes aperfeiçoamentos ao sistema solar e a importância do lúdico a ser incluído ao conteúdo. A primeira aula construída pela equipe, caracterizou-se pela confecção da maquete planetárias, na qual foi realizada exclusivamente pelos alunos.

2. O uso de atividades lúdicas como estratégia de ensino.

Para que a aprendizagem de um educando se torne mais aprimorada, é necessário que o professor tenha além dos seus conhecimentos específicos de sua disciplina, uma metodologia que potencialize o processo de ensino-aprendizagem.

No ensino de Ciências, percebe uma preocupação de abordar questões no cotidiano do aluno dando a importância no desenvolvimento e no seu crescimento pedagógico. Hoje um desses fatores faz com que muitos alunos deixem de sonhar ou até mesmo buscar novos métodos de aperfeiçoamento, por falta de um incentivo, que pode fazer muito diferença na vida deles. É necessário a busca por novas metodologias ativas de ensino.

Existem muitas metodologias ativas, uma delas é o uso do lúdico nas aulas de ciências. O lúdico vai além do que imaginamos de o simples jogar e brincar. É desenvolver saberes para uma vida, tendo como grande intuito o de interagir e conhecer a contextualização de forma prazerosa (PINHO e SPADA 2007, p. 1-2). O lúdico estimula os alunos fazendo com que eles aprendam um determinado conteúdo através de novas experiências por meio de brincadeiras exercitando seu próprio corpo.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (PINTO e TAVARES, 2010, p. 233).

O trabalho com atividades lúdicas requer uma organização prévia e uma avaliação constante do processo de ensino-aprendizagem, o ensino aplicado deve ser elaborado de forma fácil, para que os alunos possam argumentar e opinar em relação ao contexto. Assim podendo contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual e cognitivo. Estudos comprovam que, através das

atividades lúdicas, o aluno pode explorar ainda mais sua criatividade, assim fortalecendo seu processo de ensino-aprendizagem. As mesmas proporcionam um resultado significativo para os mesmos.

Atividades lúdicas são atividades que tem como objetivo despertar a imaginação do educando de forma significativa, como uma ferramenta pedagógica, promovendo o desenvolvimento e estimulando as relações interpessoais. As atividades podem ser utilizadas como jogos didáticos, havendo vários tipos a serem criados, como: jogo da memória, caça palavras etc. Todos direcionados de acordo com a idade de cada criança. Segundo Guy Jacquim (1980, p. 43), “O jogo não é usado para distrair crianças, mas para ajudá-las a se desenvolver”.

No uso das ludicidades de associar a teoria com a prática, de forma não fragmentada, foi iniciada a proposta sobre o sistema solar, na qual tem como objetivo compreender e assimilar o conteúdo de uma forma lúdica. Fazendo com que a criatividade entre em cena e torne algo que antes está muito distante dos discentes, em algo com uma maior proximidade de forma concreta.

Segundo Kishimoto (1994, p. 13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Nas últimas décadas, tem havido uma discussão sobre uma necessidade da renovação dos métodos de ensino de Ciências. O discurso indica a necessidade de formar e de preparar estudantes para enfrentar as dificuldades e anseios da sociedade de um modo a lidar com as mesmas e também de criar outros meios para superar os desafios propostos.

Pesquisas e referenciais teóricos tem procurado refletir sobre uma educação transformadora para a problematização da realidade social (CACHAPUZ et al., 2011; SILVA; SÁ; BATINGA, 2019; SOLINO; FERRAZ; SASSERON, 2015). O modo de se relacionar com os conhecimentos cotidianos e com aqueles advindos da Ciência, por meio da alfabetização científica, requer um ensino que contemple sua construção desde os anos iniciais do Ensino Fundamental.

Pensando assim, estamos trabalhando com alunos nascidos na era digital, na qual disponibilizamos de vários recursos para uma aula, E necessário pensar em um novo fazer, que modifique a atual prática.

3. Metodologia

O trabalho foi realizado na escola CAIC - Alfredo Coelho Magalhães no município de Canindé, Estado do Ceará com treze alunos, no 6º ano do Ensino Fundamental II. O estudo consistiu em proporcionar o ensino-aprendizagem sobre o Sistema Solar por meio da ludicidade de modo ajudar para o desenvolvimento de metodologias diferenciadas na abordagem do conteúdo.

Na busca de construir com o ensino de forma contextualizada e lúdica, realizamos uma aula em forma de seminário temático como o tema principal Sistema Solar, na qual buscamos agregar atividades criativas. As atividades desenvolvidas e aplicadas em sala antes das apresentações das equipes, compreenderam em formas de aplicação de questionários e vídeos. Foram formadas 3 equipes, cada equipe ficou responsável por apresentar um tema. As aulas foram divididas em 3 dias, cada aula equivalente a 60 minutos. Desde 2020 o tema Sistema Solar tem sido abordado com uma turma de 6º ano, porém estávamos na modalidade remota na qual não foi concluída com sucesso, por conta de vários fatores, dentre eles; principalmente a falta de acesso à internet.

Os questionários foram aplicados em dois momentos, um para a verificação dos conhecimentos prévios sobre o assunto e outro para a verificação dos conhecimentos adquiridos após as atividades lúdicas desenvolvida em sala. Foi mostrado aos alunos um vídeo: O Sol é o círculo branco, e o baricentro é

representado pela estrela verde. O vídeo despertou ainda mais o interesse pelo conteúdo, possibilitando uma discussão satisfatória. Após, foram propostas as equipes as apresentações, e cada equipe ficou livre para realizar a aplicação dos trabalhos desenvolvidos para a turma. A primeira equipe ficou responsável pela a maquete dos planetários, na qual explicaram os planetas e suas composições. A segunda equipe ficou responsáveis por um jogo de perguntas, na qual, cada carta tinha uma, duas ou três estrelas e a equipe que respondesse os maiores números de estrelas era a vencedora. A terceira equipe apresentou os planetas e astros testando a memória, na qual distribuíram aos alunos um conjunto de cartões a usar num jogo. À medida que os cartões com a mesma informação fossem encontrados, retirá-los do conjunto e continuar até não haver mais cartões; assim ganhara o jogo o aluno que acabar mais depressa.

Iniciou com a explicação sobre o Sistema Solar como um todo, após, explicação de cada planeta e suas principais características, como exemplo: cor, tamanho, temperatura, distancia ao Sol e da terra. Em termos de produção de conhecimentos construídos, várias observações foram registradas em um caderno de anotações e apresentadas.

Para a montagem da maquete foram utilizados: bolas de isopor, com tamanhos diferentes para uma melhor representação dos planetas, barbantes, cola, tintas e TNT. Todos tiveram sua participação, o resultado final foi muito satisfatório.

Na segunda aula, um jogo de perguntas foi aplicado, levando em consideração as dificuldades que a maioria possui em memorizar os nomes dos planetas por sequência, suas posições além de outros aspectos relacionados. Desse modo foi uma importante ferramenta metodológica, tornando o ensino mais atrativo e prazeroso. Segundo Campos (2008), o lúdico pode ser utilizado como promotor de aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico.

Para atividade realizada, usaram: cartolina, cola, papel colorido e caixas de papelão. Essa ferramenta lúdica, mostrou o entusiasmo sobre o conteúdo, na qual foi observada uma motivação dos educandos em expressar e no interagir, muito produtivo os conhecimentos vivenciados por todos. sugerido por Miranda (2001, p. 64-66):

...mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e a criatividade.

A metodologia aplicada pela a terceira equipe, foi o jogo da memória dos astros, nas quais as regras a serem executada pelos participantes e foram consideradas como fácil compreensão, na qual foi observada a participação de todos. Uma atividade prazerosa que proporcionou interação e muito aprendizagem entre os alunos. Em relação aos materiais para ser confeccionado, foi usado: papel cartão, cola e tesoura. O jogo aplicado foi de grande importância a ser trabalhado, permitindo a construção do conhecimento e estimulando a criatividade e a capacidade de memorização de informações, em relação aos seus aprendizados.

As apresentações foram observadas a cada aula. Todas contaram com ambiente sala de aula como fonte direta para a coleta dos dados, e o seu domínio sobre o objetivo em estudo, a fim de que fosse possível registrar os progressos vivenciados pelas as equipes, e os resultados de cada trabalhos desenvolvidos pelos os mesmos.

Regras do jogo da memória:

O jogo da memória deve começar colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. O jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que os demais jogadores possam ver. Caso o jogador vira duas cartas que não sejam correspondentes, ambos as cartas devem ser viradas para baixo novamente. Se o jogador vira um par de cartas que coincidem em uma jogada, o jogador ganha o par de cartas e recebe outra chance de jogar. O objetivo do jogo é virar o maior número de pares de cartas possível. Vence quem reunir o maior número de pares.

Lara (2005 apud SILVEIRA 2009, p.119) afirma que “o uso de jogos deve ser concebido como uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo sua criatividade e seu raciocínio lógico.”

4. Resultados e discussões

Ao assumir tal compreensão, concordando com a ideia de Charlot (2008, p. 96-97) ao enfatizar que quem deve aprender é o aluno, portanto, cabe a ele a atividade intelectual:

Os resultados esperados foram obtidos com sucesso, os estudantes compreenderam os fatores que eram considerados essenciais em formas de diálogos para o desenvolvimento das atividades que fossem apresentados pelas as equipes usando o lúdico. A forma lúdica melhorou no processo de ensino e aprendizagem, na qual eles foram os protagonistas desse processo.

Um dos conhecimentos obtidos durante apresentação da maquete, foi o fato que nenhum planeta pode ter sua superfície totalmente iluminada pelo sol ao mesmo tempo, uma parte está em direção ao sol, já a outra sem iluminação do mesmo. Com o uso da maquete, a explicação ficou mais fácil a ser compreendida.

A maquete enquanto metodologia de ensino, forma, uma interação dos alunos com a espacialidade (simulada), mas, isso permite fazer análises que antes eram abstratas, e que na maquete se tornam visíveis, e aproximam os saberes dos alunos com os conteúdos geográficos. E, o aluno no papel de construtor da maquete, se vê como o real agente manipulador do espaço que está estudando (URBANCK, 2015, p.5)

As imagens são das atividades aplicadas em sala pelas as equipes, que apresentaram maquetes planetária, jogos de perguntas e o jogo da memória, nas três atividades lúdica o tema trabalhado e explorados foi Sistema Solar. Na qual apresentaram os tamanhos dos planetas, cores, distância ao sol e a importância que cada um apresenta.



Figura 1 - Fotografia da apresentação da maquete planetária. As mesma foram reproduzidas na escola. A equipe apresentou os tamanho dos planetas usando cores direntes para associar cada um e explicando a distância ao sol.



Figura 2 – Fotografia reproduzida na escola na atividade do jogo de perguntas, observando aos níveis propostos na escala para cada perguntas, cada um tirava uma pergunta relacionadas aos astros do sistema solar.



Figura 3 – Fotografia das cartas do jogo da memória, cada cartões tinha uma quantidade de estrelas e no final foi contado o números de estrelas nos acertos.

5. Conclusão

O trabalho de conclusão propôs uma didática sobre o sistema solar usando metodologias ativas, tema motivador aos alunos. Na qual buscou-se descrever e analisar a utilização de jogos didáticos no ensino de ciências, promovendo atividades lúdicas, sempre analisando a aceitação e o envolvimento dos estudantes, descrevendo e identificando os pontos positivos ou negativos relacionados ao ensino. Louzada (2016, p.18) “os jogos são vistos como um instrumento alternativo para ampliar o desenvolvimento intelectual, bem como favorecer a promoção desse aluno em um agente ativo do processo de ensino e de aprendizagem, objetivando sua motivação e autonomia.”

O trabalho trouxe reflexão relevante a inserção das atividades lúdicas no cotidiano escolar para os alunos no ensino da ciência, da mesma maneira proporcionar uma compreensão quanto a importância de incorporar o lúdico em sala de aula, lembrando que a prática da ludicidade deve ocorrer sempre com objetivo de alcançar o desenvolvimento integral do aluno, já que o lúdico garante o contato direto com a sua cultura. Por fim, os objetivos esperados pelas as equipes foram alcançados com grande relevância e partir desse trabalho, pretende-se continuar a desenvolver, jogos didáticos no ensino de ciências.

Referência Bibliográfica:

RIOS, Antônio. Ensino De Ciências Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental:O Que Pensam Os Professores. **DOCPLAYER**. Disponível em:

<https://docplayer.com.br/54715346-Ensino-de-ciencias-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-o-que-pensam-os-professores.html>. Acesso em: 20 out. 2021.

DA CONCEIÇÃO, Benedita. A Importância do Lúdico na Educação Infantil. **Brasil Escola UOL**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 21 out. 2021.

FABRICIO, Lucimara. Alfabetização científica no ensino de ciências nos anos iniciais do ensino fundamental: percepções de professores da rede municipal de ensino de Curitiba. **ACTIO: Docência em Ciências**. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/10610/7397>. Acesso em 21 out. 2021

RIGUES, Rafael. Animação mostra que o Sol não é o 'centro' do sistema solar. **Olhar Digital**. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/07/31/ciencia-e-espaco/animacao-mostra-que-o-sol-nao-e-o-centro-do-sistema-solar/>. Acesso em: 21 out. 2021.

FLITZ, Ana Niza Dias. As Atividades Lúcidas no Processo de Ensino-Aprendizagem: Um olhar Docente. **UTPR.edu**. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20904/2/MD_EDUMTE_2014_2_4.pdf Acesso em: 20 out. 2021.

MARQUES, Juliana Flausino. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL. **UFJF**. Disponível em: <https://www.ufjf.br/pedagogia/files/2017/12/A-Import%c3%a2ncia-das-Atividades-L%c3%badicas-para-o-Desenvolvimento-Infantil.pdf>. Acesso em: 22 out. 2021.

DA SILVA, Marilene Pereira. A importância do lúcido na educação infantil. **Uepb.**

Disponível em:

<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/8698/1/PDF%20-%20Marilene%20Pereira%20da%20Silva.pdf>. Acesso em 25 out. 2021.

Apêndice

ESCOLA E.E.F CAIC - ALFREDO COELHO DE MAGALHÃES

TURMA: 6º ano

TURNO: manhã

QUANTIDADE DE ALUNOS:13

PROFESSOR(A): Francisca Antônia Venâncio

TEMA:

- Sistema Solar

OBJETIVOS:

- Fazer com que o aluno compreenda o Sistema Solar, sua formação e seus movimentos, tamanhos e demais características.

CONTEÚDOS

- maquete planetária

METODOLOGIA:

- Caracterizar os principais astros do sistema solar e construir um modelo em escala, utilizando as relações visuais e a distribuição espacial dos planetas (tamanhos em relação a distâncias).

AValiação:

- O processo de avaliação será contínuo, verificando se o aluno participou da aula e realizou as atividades propostas dentro do encaminhamento esperado.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Livro didático, folha de isopor, esferas de isopor, palitos de churrasco e tinta guache de várias cores.

ESCOLA E.E.F CAIC - ALFREDO COELHO DE MAGALHÃES

TURMA: 6º ano

TURNO: manhã

QUANTIDADE DE ALUNOS:13

PROFESSOR(A): Francisca Antônia Venâncio

TEMA:

- Sistema Solar

OBJETIVOS:

- Fazer com que o aluno compreenda o Sistema Solar, sua formação e seus movimentos, tamanhos e demais características.

CONTEÚDOS

- Jogos de perguntas

METODOLOGIA:

- Conversa dirigida, exploração de perguntas, apresentação de targetas com cores variadas e ganho de estrelas por respostas.

AValiação:

- O processo de avaliação será contínuo, verificando se o aluno participou da confecção das perguntas.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- cartolina, cola, papel colorido e caixas de papelão.

ESCOLA E.E.F CAIC - ALFREDO COELHO DE MAGALHÃES

TURMA: 6º ano

TURNO: manhã

QUANTIDADE DE ALUNOS:13

PROFESSOR(A): Francisca Antônia Venâncio

TEMA: Sistema Solar

OBJETIVOS:

- Conhecer o sistema solar e seus respectivos componentes e a capacidade de memorização de informações

CONTEÚDOS

- Jogos da memória

METODOLOGIA:

- Recursos visuais: usando associações de perguntas que definam o Planeta Terra e os demais planetas que fazem parte do Sistema Solar, juntamente formando o jogo da memória.

AValiação:

- O processo de avaliação será contínuo, analisando o empenho de cada um na confecção do jogo.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- papel cartão, cola e tesoura.