

PLANO DE AVALIAÇÃO DO SEXTO ANO

Confira alguns procedimentos avaliativos que podem ser desenvolvidos ao longo do ano letivo nas aulas de Geografia do sexto ano do Ensino Fundamental.

1. Provas com questões abertas

Objetivo: preparar os estudantes para exames avaliativos como a Prova Brasil, o ENEN, exames seletivos e concursos públicos.

Procedimento: realização de um questionário entre 5 e 15 questões abertas de resposta direta.

Observações: a prova tem uma duração de no mínimo 40 minutos; as questões podem ser relacionadas a textos, gráficos, imagens e mapas do livro didático; podem ser colocadas questões de exames oficiais que envolvam os conteúdos discutidos durante as aulas de Geografia.

2. Discussão das questões da prova

Objetivo: revisão dos conteúdos discutidos e preparação dos estudantes quanto à interpretação de questões.

Procedimento: é realizada a correção e a discussão das questões da prova aplicada no dia da aula anterior. Após a discussão, a prova é entregue aos estudantes para eles compararem o resultado da discussão com as correções realizadas pelo examinador.

Observações: os estudantes podem anotar as respostas discutidas no caderno para comparem com os resultados obtidos na prova.

3. Jogo da memória

Objetivo: relacionar as representações gráficas com algumas imagens de pontos turísticos do mundo.

Procedimento: a turma é dividida em duas equipes. Em cada rodada, é sorteado um participante de cada equipe para revelar duas peças de um jogo da memória que está sobre uma carteira. As peças estão separadas em dois conjuntos, um contendo o nome e o outro contendo a imagem de um ponto turístico do mundo. Nesse sentido, os estudantes precisam revelar uma peça de cada conjunto, se elas se combinarem, então as peças retornam ao mesmo local com o lado revelado para cima, o participante marca um ponto para a equipe e entra na segunda fase. Porém, se as peças não combinarem, então elas retornam ao mesmo local com o lado branco para cima e nenhuma pontuação é marcada. Na segunda fase, o participante deve localizar o país da imagem em um mapa político do mundo, se conseguir, recebe uma pontuação individual e é aberta uma discussão sobre algum assunto marcante relacionado ao local da imagem.

Materiais: jogo da memória.

Mais informações:

<http://cadernizando.blogspot.com/2017/09/o-uso-do-jogo-da-memoria-no-ensino-da-geografia.html>

4. Dinâmica do som e da bola de papel

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto ao conteúdo recentemente discutido.

Procedimento: uma bola de papel é passada entre os alunos da classe que estão sentados nas cadeiras enquanto um estudante controla a reprodução de uma música tocada por meio de um aparelho de som ou telefone celular. O estudante do som fica com os olhos vendados e pode pausar a música assim que desejar. Toda vez que a música é pausada, o aluno que estiver com a bola de papel deve responder uma pergunta, se errar, deve realizar um desafio (como cantar o refrão de uma música) para não perder toda a pontuação do jogo. Ao iniciar o jogo todos os alunos possuem 10 pontos, mas cada aluno pode perder essa pontuação caso não consiga realizar o desafio.

Materiais: uma bola de papel e um aparelho de som.

Observação: caso a bola caia no chão ou esteja dividida no momento que a música for parada, então a bola fica com o estudante que a passaria.

5. Dinâmica: Nada além de 40 segundos

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto ao conteúdo recentemente discutido.

Procedimento: a turma é dividida em duas equipes, no qual, em cada rodada é sorteado um participante de cada equipe. O participante deve sentar em uma carteira na frente da sala e em 40 segundos (uma ampulheta) deve responder uma pergunta em verdadeiro ou falso. Se a resposta estiver correta, recebe 10 pontos, se a resposta estiver errada então deve sortear uma prova que será realizada em 40 segundos (uma ampulheta). Nessa dinâmica existem duas provas: a prova da moeda e o forma palavras. Na prova da moeda, o estudante deve jogar uma moeda sobre um mapa do mundo para cair e parar em cima da área de um país escolhido pelo docente. Na prova da moeda o participante fica a 2 metros de distância do mapa e deve contar com a ajuda de um estudante auxiliar para devolver a moeda quando ela não atingir o local adequado. Na prova forma palavras, o participante deve formar o nome de dois continentes com um conjunto de letras que está em um recipiente. Essa prova apenas é cumprida quando as palavras estão formadas e as letras extras estão dentro do recipiente. Se o participante não realizar as provas a tempo, então não recebe a pontuação. Antes de começar o tempo da prova, os demais alunos contam de 5 até 1 para marcar o início da prova.

Materiais: uma moeda, um mapa do mundo, um jogo de formar palavras, um recipiente, 12 perguntas com duas alternativas cada: verdadeiro ou falso.

6. Dinâmica do verdadeiro ou falso

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto ao conteúdo recentemente discutido.

Procedimento: a turma é dividida em duas equipes, na qual, o líder de cada uma delas indica um participante para cada rodada. Cada participante pega duas placas: uma laranja para falso e outra verde para verdadeiro. Em cada rodada o mediante fala uma afirmação e os participantes das duas equipes precisam levantar uma das placas (a verdadeira ou a falsa). Os participantes que acertarem soma dez pontos para a equipe.

Materiais: dez afirmações e quatro placas (duas com V e duas com F).

7. Dinâmica do desenho da Terra

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto ao conteúdo recentemente discutido.

Procedimento: a turma é dividida em duas equipes, a cada rodada, um participante de cada equipe deve jogar um dado, o participante da equipe que o dado obter o maior número deve responder uma pergunta, se acertar, deve colocar o nome de uma camada ou ambiente no desenho da Terra que estará na lousa, se acertar o local do nome, marcar ponto para a equipe.

Materiais: dez perguntas de múltipla escolha, um dado e um desenho das principais camadas e ambientes da Terra (lousa).

8. Maquetes geográficas

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto aos conteúdos recentemente trabalhados.

Procedimento: dividir a turma em grupos e cada um deles deve ficar responsável pela elaboração e apresentação de uma maquete sobre os temas recentemente discutidos em sala de aula.

Temas: os continentes (p. 42), os paralelos (p. 33), os 24 fusos horários de nosso planeta, as zonas térmicas da Terra (p. 81), as principais formas do relevo terrestre e o Sistema Solar.

Materiais: isopor, tinta guache, lápis marcador e cola de isopor.

Mais informações: <http://revistageosena.blogspot.com/2017/10/revista-geo-sena-2015.html>

9. Pluviômetro Caseiro

Objetivo: aprofundamento da aprendizagem quanto as discussões sobre o clima.

Procedimento: primeiramente será apresentado pelo docente como elaborar a maquete, depois a turma será dividida conforme os grupos combinados na aula anterior. Em seguida, cada equipe deve montar o pluviômetro e apresentar na frente da sala.

Materiais: garrafa pet de 2 l, uma bola de plástico, uma fita adesiva, uma régua e uma tesoura.

Observações: cada equipe deve levar o pluviômetro para casa e realizar uma medição diária durante uma semana. Por fim, os resultados devem ser representados em um cartaz na forma de gráfico e apresentados em sala de aula.

Mais informações: <https://youtu.be/XdVCuGnVDXc>

10. Maquete da TV de papel sobre os principais tipos de vegetação do planeta

Objetivo: aprofundar a aprendizagem dos alunos quanto aos principais tipos de vegetação do planeta.

Procedimento: em equipe, os estudantes devem elaborar uma TV de papel contendo uma fita sobre os principais tipos de vegetação de nosso planeta. Para cada tipo de vegetação, a fita deve conter um quadro com o nome da vegetação, outro quadro com uma imagem ou desenho e um ou mais quadros com as principais características. Cada quadro deve se encaixar na tela da TV, já a fita deve ser movida por meio de eixos na lateral da maquete.

Materiais: papelão fino, fita adesiva, papel A4, lápis de cor, caneta e plástico transparente para a tela da TV.

Mais informações: <http://pibidgeografiacampusi.blogspot.com.br/2015/03/tv-geografica.html>

11. Dinâmica do jogo da velha

Objetivo: avaliar a aprendizagem dos estudantes quanto ao conteúdo recentemente discutido.

Procedimento: A turma deve ser dividida em duas equipes, na qual, a cada rodada deve ser sorteado um participante da cada equipe para responder uma pergunta sem alternativas. Porém, a pergunta é direcionada ao participante de uma equipe, se ele não souber a chance passa para o participante da outra equipe. Cada vez que a chance de resposta é passada o mediante informa uma dica de resposta, ao final, devem ser informados até 4 dicas e cada participante em até 3 chances para responder, após a revelação das 4 dicas se nenhum dos participantes souber a resposta, a pergunta é anulada. O participante que acertar a resposta deve marcar um ponto no jogo da velha. Ganha o grupo que fizer uma sequência de 3 pontos primeiro.

Materiais: caneta para lousa, dez perguntas sem alternativas com até quatro dicas de resposta cada.