

## 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 parar 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.