

EXERCÍCIOS DE MULTIPLA ESCOLHA ATRAVÉS DO JOGO DA ROLETA COM O APLICATIVO POWER POINT

PROFESSORA FERNANDA LOPES CERCHIARI

INTRODUÇÃO: Situada na área rural da cidade de Castilho a escola Professora Maria Dauria Silva Oliveira possui dificuldade de conexão com a internet de qualidade, pensando nessa problemática e com o objetivo de inserir jogos na sala de aula é possível utilizar uma matriz do power point onde questões de multipla escolha podem ser adicionadas e os alunos podem tanto jogar de maneira individual quanto em equipes.

OBJETIVOS: O projeto visa implantar o jogo da roleta como um facilitador para aprendizagem do aluno através da competição e ludicidade.

DISCIPLINAS RELACIONADAS: o programa possui uma flexibilidade muito grande podendo ser aplicado como revisão de conteúdos de apenas uma disciplina ou abranger a interdisciplinaridade.

HABILIDADES: o jogo tem como potencial desenvolver as habilidades cognitivas e emocionais.

TEMPO ESTIMADO: 1 à 2 horas

DESENVOLVIMENTO: o jogo da roleta possui 10 questões editaveis onde cada questão vale 10 pontos, caso o jogador necessite de ajuda da ROLETA para responder alguma das questões a pontuação da questão cai para 7 pontos e caso ele erre a questão ela será atribuída a outra equipe. Vence a equipe que melhor pontuar.

RECURSOS: televisor, computador e programa power point

AVALIAÇÃO: A avaliação ocorrerá de acordo com a participação dos alunos e envolvimento no jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Base Nacional Comum Curricular.

Curso praticas de inovações na sala de aula.

