

JOGO- CERTA A RESPOSTA INTERDICPLINAR -

Denise da Silva Ferreira Bevilaqua

Rosangela da Silva Brito

Selma Cristina dos Santos Oliveira

Inovações Tecnológica (Ludorama)- Castilho-2022

Introdução -O desenvolvimento do projeto **Certa a resposta.** será feito envolvendo todas as disciplinas, seguindo competências e habilidades da BNCC. Que visa despertar o interesse da criança pelo conhecimento, contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes por meio de experimentação dos jogos, desenvolvendo a atenção, concentração, percepção; estabelecer relação com outras áreas de conhecimento, contemplando a interdisciplinaridade e transversalidade.

Objetivos- Colocar os alunos em contato com o tema a ser desenvolvido (contextualização), procurando despertar sua curiosidade e motivando-os para a aprendizagem. Orientar os alunos para a busca de informações, a fim de conseguir buscar respostas corretas.

Disciplina relacionadas: Matemática, História, Ciências, Geografia, Língua Portuguesa, Linguagens

Habilidades: Estabelecer correlação entre as propostas dos conteúdos entre as práticas formais e lúdicas utilizando-se de diferentes estratégias de ensino, tais como: leituras de textos; pesquisas, entre outras.

Tempo estimado: Durante o ano Letivo, ao final de cada bimestre.

Desenvolvimento: A atividade será desenvolvida com os alunos divididos em equipes, onde escolheram os temas que querem abordar e mediante acionamento de uma buzina luminosa, aparecerá quem irá responder a pergunta escolhida que estará no painel. Além de especificar os critérios e instrumentos que serão utilizados para avaliar a aprendizagem dos alunos, é importante estabelecer indicadores que possam servir para avaliar também a importância do trabalho para o atendimento dos objetivos mais gerais do ensino na educação básica. Ou seja, que aspectos podem indicar se o projeto atingiu os objetivos para os quais foi proposto.

Recursos: Computadores, Data Show, aplicativos.

Avaliação. Por meio da pontuação final de cada equipe nos jogos, quantidade de acertos e erros.

