

## **INTERVENÇÃO**

Bingo das aves e mamíferos

Autora Caroline Resena Gonçalves.

### **Plano da Intervenção**

#### **CONTEXTUALIZAÇÃO**

Os animais vertebrados apresentam algumas características em comum, enquanto outras são bem específicas. Por exemplo: aves apresentam penas, bico, adaptações para o voo, enquanto os mamíferos apresentam glândulas mamárias, sebáceas, sudoríparas, pelos, diafragma etc. As semelhanças e diferenças entre os grupos foram se aprimorando conforme sua adaptação ao ambiente e sua evolução.

Para facilitar aprendizagem do aluno, é necessário apresentar propostas de metodologias diferenciadas que estimulem a interação e envolvimento do aluno no desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Com isto, o desenvolvimento de jogos lúdicos, são atividades que proporcionam facilidade no aprendizado dos conteúdos abordados em sala de aula.

#### **HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS**

- Entender de forma lúdica as características gerais sobre os subfilos das aves e mamíferos;
- Identificar todas as características específicas dos subfilos;
- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;
- Desenvolver um pensamento crítico de associação conteúdo x diversão;

#### **CONHECIMENTOS MOBILIZADOS**

- Noções básicas sobre aves e mamíferos;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

#### **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Para iniciar o jogo é necessário realizar um resgate sobre o conteúdo através de um mapa conceitual com palavras chaves sobre o que os alunos lembram sobre cada subfilos.

Logo após a turma será dividida em quatro grupos e serão distribuídas as cartelas do bingo, juntamente com as fichas.

Antes de iniciar o jogo, serão expostas as regras do jogo, bem como o funcionamento deste. A partir disto, se iniciará o jogo.

Para jogar o bingo, os alunos deverão estar atentos nas perguntas sorteadas para responder utilizando a fichinha com o número da questão. O grupo ganhador será aquele que completar a cartela com maior número de respostas corretas.

### **Registro da Intervenção**



**Imagem 1. Grupo de alunos completando sua cartela de bingo**



**Imagem 2. Bolsista ID Caroline Resena desenvolvendo o jogo.**



**Imagem 3. Grupo de alunas realizando pesquisa no material de apoio para completar a tabela do bingo.**



**Imagem 4. Grupo de alunos trabalhando em equipe para responderem as questões do jogo.**

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas expostas na cartela do bingo.

## **REFERÊNCIAS**

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 50 a 62 >