|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Componente Curricular**: Ciências da Natureza  | **Ano/Faixa**: 6°ano  | **Unidade temática**: Vida e Evolução   |
| **Objeto de conhecimento**: Célula como unidade da vida.   |
| **Habilidade**: (EF06CI05) Explicar a organização básica das células e seu papel como unidade estrutural e funcional dos seres vivos.   |

**EF06CI05 - Instrução ao professor para o Bingo Celular**

**Proposta de aplicação**: Ensinar aos alunos sobre a célula, seus componentes e suas respectivas funções.

**Professor(a), na realização da atividade inclua todo grupo de alunos para estimular a cooperação e a inclusão em sala de aula.**

**Instrução sobre como produzir o material:**

**Materiais:**

Folha A4 para impressão

Cola relevo ou cola quente para dar relevo às celas braile

**Modo de fazer e aplicar com os alunos:**

Imprima a atividade “Bingo Celular”, que é formada por três arquivos: i) três cartelas do bingo (cada cartela possui respostas diferentes), ii) lista de perguntas referente as cartelas, e iii) fichas numeradas para que os alunos possam indicar na cartela a resposta correspondente à pergunta. As cartelas e as fichas numeradas estão em português e em braile

As perguntas podem ser alteradas ou substituídas por outras de seu interesse. Ao lado de cada pergunta há um espaço para correção quando ‘der’ BINGO!

Aplique cola relevo nas celas braile e espere secar

Recorte as cartelas e as fichas numeradas

Auxilie os alunos com deficiência visual a perceber ao toque o relevo da escrita braile (letras e números). Proponha que todos os alunos participem, percebendo ao toque a escrita braile

Divida a turma em três grupos e introduza o tema aos alunos. Comece o jogo fazendo perguntas para avaliar seus conhecimentos prévios sobre a célula e relembrar os conceitos que serão trabalhados na atividade

Distribua as cartelas e as fichas numeradas entre os grupos

Ao iniciar o jogo, o professor faz as perguntas, na ordem em que estão na lista, e os grupos/alunos devem indicar com as fichas numeradas a resposta na sua cartela

Vence o jogo quem completar a cartela e ‘der’ BINGO!