



IVANIO DICKMANN ORGANIZADOR

GAMIFICAÇÃO E JOGO EDUCATIVO

76 IDEIAS PARA DINAMIZAR SUAS AULAS



GAMIFICAÇÃO E JOGO EDUCATIVO

Ivanio Dickmann
organizador

NOTA: Dado o caráter interdisciplinar desta coletânea, os textos publicados respeitam as normas e técnicas bibliográficas utilizadas por cada autor. A responsabilidade pelo conteúdo dos textos desta obra é dos respectivos autores e autoras, não significando a concordância dos organizadores e da instituição com as ideias publicadas.

© TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo, especialmente por sistemas gráficos, microfilmicos, fotográficos, reprográficos, fonográficos, videográficos. Vedada a memorização e/ou a recuperação total ou parcial, bem como a inclusão de qualquer parte desta obra em qualquer sistema de processamento de dados. Essas proibições aplicam-se também às características gráficas da obra e à sua editoração. A violação dos direitos é punível como crime (art.184 e parágrafos do Código Penal), com pena de prisão e multa, busca e apreensão e indenizações diversas (art. 101 a 110 da Lei 9.610, de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).

IVANIO DICKMANN

organizador

GAMIFICAÇÃO E JOGO EDUCATIVO

Editora Livrologia
Chapecó-SC
2021

CONSELHO EDITORIAL INTERNACIONAL E NACIONAL

Jorge Alejandro Santos - Argentina
Francisco Javier de León Ramírez – México
Carelia Hidalgo López – Venezuela
Marta Teixeira – Canadá
Maria de Nazare Moura Björk – Suécia
Macarena Esteban Ibáñez – Espanha
Quecoi Sani – Guiné-Bissau

Ivo Dickmann - Unochapecó
Ivanio Dickmann - UCS
Viviane Bagiotto Botton – UERJ
Fernanda dos Santos Paulo – UNOESC
Cesar Ferreira da Silva – Unicamp
Tiago Ingrassia Pereira – UFFS
Carmem Regina Giongo – Feevale
Sebastião Monteiro Oliveira – UFRR
Adan Renê Pereira da Silva – UFAM
Inara Cavalcanti – UNIFAP
Ionara Cristina Albani - IFRS

**Esse livro passou pelo processo de revisão por pares dentro
das regras do Qualis Livros da CAPES**

FICHA CATALOGRÁFICA

G192 Gamificação e jogos educativos / Ivanio Dickmann (organizador).
1.ed. – Chapecó: Livrologia, 2021.

ISBN 978-65-86218-38-1

DOI: doi.org/10.52139/livrologia9786586218381

1. Tecnologia educacional. 2. Jogos educativos. 3. Videogames na educação. I.
Dickmann, Ivanio.

2021_0068

CDD 371.397 (Edição 23)

Ficha catalográfica elaborada por Karina Ramos – CRB 14/1056

© 2021

Proibida a reprodução total ou parcial nos termos da lei.

SUMÁRIO

- 13** | **GAMIFICAÇÃO E JOGO EDUCATIVO:
UM NOVO JEITO DE EDUCAR**
IVANIO DICKMANN
- 17** | **MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS NA PRÁTICA DOCENTE**
ANDRÉA DE ALMEIDA LEITE MAROCCO
- GAMIFICAÇÕES E JOGOS EDUCATIVOS**
- 21** | **O GÊNIO DA MATEMÁTICA**
ADRIANA APARECIDA PONTEL
- 23** | **KREBS PEGA RÁPIDO**
ALANA GUARAGNI
- 25** | **DINOSSAURO MAIS OU MENOS**
ANDRES GRACIELLA FERREIRA
- 27** | **JOGO DOS SETE PASSOS**
ANGELICA APARECIDA GARMATZ DOS SANTOS
- 28** | **SUPER TRUNFO-MULHERES NA ARTE**
BRUNA RAUBER BAUERMANN
- 31** | **RESGATE**
DOUGLAS SALVADOR
- 33** | **INTERLIGADO NAS GUERRAS**
ELIANE BRANDT SCHOSSLER
- 35** | **DESAFIO COM PALITOS**
ELIZANGELA GHISLERI DAL MAGRO

- 36** | **DESAFIANDO O CÉREBRO**
ELIZANGELA BEATRIZ FEIX
- 38** | **BINGO DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO**
ESTHER HECK SCHMATZ
- 40** | **PENSE E MONTE**
FABIANE CRISTINA HANAUER ZWIRTES
- 42** | **MEMÓRIA FEUDAL**
ISMAIRA IDAIANI DE SOUZA SECCHI
- 45** | **PARADA EM MOVIMENTO (STOP)**
JAIR SCHOSSLER
- 47** | **SORTE EXATA**
JOSILENE DE AMORIM LIMA
- 49** | **MEGA SENHA DOS SUBSTANTIVOS CONCRETOS**
JULIANA ALVES BORBA
- 51** | **VERDADEIRO OU FALSO NO ENSINO DA ARTE**
JULIÉTI FINK
- 53** | **PICNIC DO JOGO DE MEMÓRIA PARALFALETRAR**
LENI SALETE REINEHR
- 58** | **RITMO NO PRATO**
KATIÚCIA REGINA STERTZ POERNER
- 61** | **MEMORIZE**
MÁRCIA LUZIA FREITAG WOLFARTH
- 62** | **PONTINHOS NA EDUCAÇÃO**
SIDIMAR GARGHETTI

- 64** | **RECORTA E COLA**
SIMONE REGINATTO
- 66** | **ACHE O ERRO: COVID 19**
SOLANGE SOARES DOS SANTOS
- 68** | **PASSA OU REPASSA DAS CAPITALS DOS ESTADOS BRASILEIROS**
SIMONE MIERES SCHMATZ
- 69** | **JOGO DA TABUADA**
ANA PAULA NICZCZAK DOS SANTOS BOSSINI
- 71** | **TABUADA DE BOTÃO**
ALCIONE MARIA BEVILACQUA
- 73** | **MEMÓRIA DAS CORES**
ANA PAULA DA SILVA MECABÔ
- 75** | **ALFABETIZANDO COM DIVERSÃO**
ANDREIA JOSE MARIA FERREIRA
- 77** | **BINGO DA MATEMÁTICA**
AURI BATISTA VIEIRA MECABÔ
- 80** | **TRILHA PRÉ-SOCRÁTICA**
CACIANE ROSSONI CIVIDINI
- 83** | **CARTAS DO CONHECIMENTO**
VILSON JAIR FUSIGER
- 86** | **MESTRE MATEMÁTICO**
LUCAS PELIZZER
- 89** | **DOMINÓ EQUACIONAL QUEIMA NEURÔNIOS**
CLEISON CARLOS CIVIDINI

- 92 JOGO DA MEMÓRIA MÁGICA DOS NÚMEROS**
ELEIDA DOS SANTOS MILAN
- 94 BURACO DA MULTIPLICAÇÃO**
ELENI SEGALLA
- 97 DOMINÓ DIVERTIDO DA MULTIPLICAÇÃO**
ELIGIANI MÔNICA CARDOSO
- 100 DOMINÓ COM FIGURAS GEOMÉTRICAS**
ELISANGELA DE BONA
- 102 CAÇA TESOIRO PIRATA**
JAKELYNE LÍBERA BARZAN
- 105 BINGO DAS LETRAS**
SILVANA BETTIATO
- 108 JOGO DO DESCONHECIDO**
IVANETE BISON
- 111 MEMORIANDO**
GESSICA PAULA WUICIK BASTEZINI
- 114 QUESTION GAME**
JAQUELINE NOVELLO BORGES
- 118 TECLADO MALUCO**
LUCIANA SALETE JACOVAS
- 121 OS TESOUROS DA FAZENDA**
LUCIANE BAMPI GRANDO
- 125 GAME DOS EXPLORADORES**
MARCIA DA SILVA GOMES BACKES

- 128** | **A TRILHA DO DESAFIO**
MARCIANE LUNKES
- 130** | **SUDOKU X CONCENTRAÇÃO**
MARLICE CARNEIRO
- 133** | **BATALHA DAS VOGAIS**
TATIANE MARIA BRAZ SANTOS
- 136** | **REINADO DAS LETRAS**
RAKEL KOSTESKI
- 138** | **EU APRENDI**
SALETE TEREZA HOLDEFER SIQUEIRA
- 141** | **RECICLANDO E VIAJANDO**
PATRICIA REGINA VENTURIN
- 145** | **ECO SUSTENTABILIDADE**
VANUSA FRANCIELLI BOELTER MÜLLER
- 153** | **PARE E PENSE**
ANGÉLICA REGINA MISSIAGGIA
- 157** | **MAPA DO TESOURO**
ARIANI TURELLA JAVORNIK
- 161** | **MORTO OU VIVO DAS PALAVRAS**
SARA DE MOURA
- 163** | **SUA VIDA COLORIDA**
CHARLISE PEREIRA
- 168** | **VERTEBRATU'S**
DAIANE APARECIDA CARPENEDO

- 170 FORÇA FILOSÓFICA**
EDILVANIA DOS SANTOS
- 172 FERRA CUCA**
EDINÉIA CÁSSIA DE CAMARGO MELCHIOR
- 175 QUAL É A MÚSICA? CONTRACULTURA E DITADURA**
GABRIELE JULI GANDOLFI
- 179 FOOD TRUNFO**
JESSÉ RIBEIRO BUENO
- 182 APRENDA COM O MICO**
JOÃO CARLOS PEREIRA
- 185 PLAY MATH (BRINCAR DE MATEMÁTICA)**
JOARI CESAR ROSA DA SILVA
- 188 ARRISCA OU PASSA**
JONNI MAICON CERESA
- 190 AÇÃO E RECOMPENSA**
JUCILEIA BORGES MOGNOL
- 194 ECO CAÇADA**
LAÍS BOSSINI RIBEIRO BUENO
- 196 BATALHA DA CUCA LEGAL**
MARCIANA CALEGARI
- 200 PAR ROMANO**
MÁRCIO PINHEIRO
- 201 JOGO DE TRUCO NO PRESÍDIO**
MARIONICE SOARES FÁVERO

- 203 LUDO DAS CORES**
MICHELE GARMUS
- 206 FUTEBOL DA MATEMÁTICA**
NARA CELIANE BRITTO
- 209 CLUBE DA LEITURA DOS FATOS HISTÓRICOS**
NAURIANE DI DOMENICO
- 212 COCHICHO INTEGRADO**
SALETE BASSOTTO BOSSINI
- 214 JOGO DOS DESAFIOS**
SUZICLER ANDRETTI
- 217 GINCANA DO SABER**
TATIANA APARECIDA SOVRANI MAZIERO
- 219 REDES TEXTUAIS**
THUANE GANDOLFI
- 221 GENERAL SABE TUDO**
VILMA VERSA BORDIGNON

GAMIFICAÇÃO E JOGO EDUCATIVO: UM NOVO JEITO DE EDUCAR

Uma das coisas que mais escuto no meio acadêmico é que estudamos várias coisas que não vamos – de fato – usar no dia a dia da escola. Nossa formação é abstrata e não dá conta da “vida real” da escola. Essa afirmação pode até ser verdadeira em alguns casos, com alguns conteúdos e com alguns professores, mas este livro é prova viva que o que se aprende na academia tem uma dimensão prática e utilitária, no melhor sentido positivo da palavra.

As gamificações e jogos educativos que compõe esta obra são fruto do trabalho criativo de cada participante da pós-graduação **Metodologias Ativas na Educação**, da UNOCHAPECÓ, de Santa Catarina. Ministrei a disciplina de **Gamificação, Vídeos e Redes Sociais**, para três turmas nas cidades de São Lourenço do Oeste, Xanxerê e Maravilha, nos meses de abril, julho e dezembro, respectivamente. Eram dois finais de semana de encontro com doze horas de estudos e muita construção coletiva. Foi maravilhoso poder compartilhar com estas turmas o que venho pesquisando e praticando no campo dos jogos educativos e gamificação.

Este livro que tens em mãos não representa o único produto das aulas. Tínhamos também produção de vídeos e postagens nas redes sociais para aprendermos a utilizar o vídeo e as redes sociais como ponto de contato com alunos e alunas, como ferramentas para disseminar os conteúdos que dominamos e como forma de entregar mais que entregamos nas aulas presenciais ou online. Desta forma, a disciplina se dedicava ao exercício de ensino e aprendizagem de novas maneiras de educar, que se enquadram no que comumente se convencionou chamar de metodologias ativas.

Um pouco de conteúdo e um pouco de exercício prático, desta forma conduzimos as aulas, para que os participantes pudessem ir assimilando e experimentando as novas técnicas e conhecimentos. Não é tarefa fácil aprender e exercitar. Normalmente, em outras experiências de pós-graduação, o que se vê é um excesso de conteúdo sem o devido cuidado com a maneira de colocar em prática. Isso gera nos educandos e educandas uma sensação de saber, mas uma insatisfação por não saber vivenciar estes conhecimentos. Este era um de nossos pontos de partida, satisfazer o desejo de conhecer as metodologias ativas, mas também, de proporcionar um exercício que possibilitasse um diálogo crítico ao redor desta experiência para podermos avaliar a pertinência delas nos espaços pedagógicos de cada participante.

Nesta perspectiva que este livro em tuas mãos surgiu. Foi uma provocação para as turmas. Era um trabalho avaliativo de fechamento da disciplina e queríamos algo valioso, grandioso, que pudesse ecoar como algo novo e criativo. Por isso, propus que cada um produzisse uma gamificação ou um jogo educativo e que eu iria conduzir a organização de um livro, em formato impresso e em versão eletrônica (ebook). Produzi um roteiro para os alunos e alunas seguirem na produção, você poderá ver que este roteiro é a espinha dorsal de cada gamificação e jogo educativo dentro do livro. Eram questões que conduziram a produção de forma a não deixarmos nada importante de fora e a produção ser um tanto homogênea na sua forma.

Temos aqui jogos e gamificações com protótipo e sem protótipos, ou seja, com exemplos físicos de como seriam os elementos de cada jogo ou gamificação. Alguns não prescindem destes elementos, a própria narrativa já faz visualizar como executar o material criado. Fizemos questão de deixar o nome dos alunos e alunas como forma de apresentar os criadores e criadoras deste material que ora disponibilizamos.

Cabe uma ressalva aqui. Queremos que este material te inspire a executar em teu espaço pedagógico estes jogos e gamificações. Contudo, quando fores executar, deverá fazer pequenos ajustes de acordo com a sua realidade. Não faça uma simples reprodução sem estes eventuais ajustes. Isso poderá gerar um risco pedagógico e uma insatisfação da sua turma com jogos e gamificações. Lembre-se sempre de que cada escola, cada turma, cada professor, tem suas especificidades que não podem ser desprezadas.

Podemos ir além... sugiro que você, após fazer a leitura de todo o material, faça adaptações e criações suas a partir destas. Crie e re-crie inspirado no material deste livro. Que ele seja uma fonte de inspiração permanente em diversas escolas, universidades e outros espaços educativos pelo Brasil. Desta maneira, estaremos compartilhando ainda mais nossos saberes e técnicas, nossas metodologias ativas com mais e mais educadores e educadoras. Esta será nossa maior contribuição com a educação de nosso querido país.

Espero que nosso humilde livro produzido a dezenas de mãos, seja auspicioso. Que o acesso a esta grande partilha coletiva possa gerar aulas mais inovadoras, dinâmicas, engajadoras, mas, que acima de tudo, possam gerar aulas críticas e que produzam conhecimento, numa ação participativa e coletivizante entre professores/as e alunos/as.

Você que vai adentrar na leitura desta obra é convidado a aceitar este convite de transformar tua prática pedagógica com gamificação e jogos educativos. No início, nós sabemos, é um trabalho árduo... até que se torne um hábito novo e parte de nosso quefazer educativo. Vamos transformando e nos transformando, desta forma avançamos, nos refazendo a cada passo, a cada aula, a cada aprendizagem.

Oxalá, possamos nos encontrar nos corredores das escolas e das universidades e, com um largo sorriso no rosto, contar aos nossos colegas de profissão que nossa aula gamificada foi um sucesso, que a participação foi acima da média, que os alunos e alunas clamaram para repetirmos a metodologia ativa que os fez aprender mais.
Um grande abraço a todos e todas.

Ivanio Dickmann
Organizador

MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS NA PRÁTICA DOCENTE

Em uma ensolarada manhã de janeiro de 2021, a alegria tomou conta de mim ao receber o convite para prefaciar a obra “*Gamificação e Jogo Educativo*”, organizada pelo professor Ivanio Dickmann. Felicidade que logo se misturou a um certo receio, ao perceber a responsabilidade em preludiar um livro envolto de tanta vida, fruto de construção coletiva, do agir docente e discente entrelaçado em suas múltiplas faces e papéis, já que os estudantes/autores também são, em sua maioria, professores.

Em primeira análise, tornou-se indispensável discorrer sobre o quanto a fluidez dos tempos hodiernos trouxe consigo a necessidade de se enfrentar cenários incertos, problemas complexos, situações inesperadas. A educação, por sua vez, perpassa, indubitavelmente, pela necessidade de reflexões profundas e constantes, a maioria delas realizadas há longo prazo, é fato, mas talvez nunca tão significativas, posto as dificuldades vislumbradas ao efetivo alinhamento com a realidade.

Os desafios que se prostram diariamente nos meios acadêmicos têm impulsionado a busca por perspectivas didático-pedagógicas inovadoras, pautadas em soluções criativas, as quais possam promover o fortalecimento e a qualificação do ensino-aprendizagem. A educação tradicional, fundada na transmissão passiva do conhecimento, no professor como centro do processo, na conhecida técnica do “cuspe e giz” tem cedido espaço, ainda que a passos vagarosos, para as denominadas metodologias ativas, em que o estudante se torna o protagonista, corresponsável pela construção do próprio conhecimento.

Esse cenário disruptivo, por outro lado, enseja mudanças significativas na prática docente, trazendo aos docentes, não raras vezes, a instabilidade, o medo, a angústia e, concomitantemente, inúmeras dificuldades de adaptação ao desconhecido, ao incomum, ao diferente, ao novo. Como um roteiro à elaboração de uma redação narrativa, surgem perguntas, tais como: O quê? Onde? Quando? Por quê? Para quem? Com quem? Como? E certamente não são questionamentos fáceis de serem respondidos, posto que não existem respostas prontas e acabadas e tampouco nenhuma que possa ser considerada como o gabarito do respectivo cartão-resposta. Isso porque na perspectiva de uma educação que se constrói durante o percorrer do caminho, o erro e a incerteza passam a ser parte do processo de ensino-aprendizagem, a sala de aula deixa de ser o único local em que o saber se constitui e as respostas estão espalhadas - muitas vezes escondidas - no dia-a-dia, no todo, no nada, na diversidade.

Por outro lado, ainda que o processo de ensino-aprendizagem seja envolto de incertezas, faz-se indispensável que o professor embase suas ações didático-pedagógicas em objetivos

claros, previamente definidos e que os resultados de aprendizagem pretendidos (habilidades, competências e atitudes) sejam alinhados às metodologias escolhidas. O professor, para tanto, precisa aperfeiçoar-se, atualizar-se e estar disposto a assumir as novas perspectivas educacionais. Não basta ter ótimas intenções, faz-se indispensável agir, promover a mudança que deseja que aconteça.

Advém nesse contexto, a importante e desafiadora tarefa de se pensar e proporcionar aos docentes, oportunidades para que possam atuar reflexivamente, mediando os processos, aguçando a criatividade, inovando cotidianamente.

Nesse propósito, pode-se dizer que o livro “*Gamificação e Jogo Educativo*”, organizado pelo professor Ivánio Dickmann traz consigo a essência dessa educação transformadora pretendida, posto que apresenta, de modo extremamente didático, o resultado concreto das atividades desenvolvidas nas aulas do Curso Pós-graduação *Lato Sensu* em Metodologias Ativas na Educação, fruto de convênio firmado entre a Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó e o governo do Estado de Santa Catarina.

A obra constitui-se como um aporte teórico-prático à orientação de docentes que desejam utilizar a *gamificação* e os jogos educativos em suas aulas e fazê-lo para além da ludicidade. Partindo de um portfólio diversificado de atividades, tem-se nas páginas que seguem, a oportunidade de vivenciar uma maravilhosa troca de experiências, permitindo que o saber seja compartilhado e difundido amplamente.

Aos estudantes, nesse mesmo sentido, este livro surge como oportunidade de, por meio de metodologias ativas, desenvolverem, além de habilidades técnicas e profissionais (*hard skills*), as habilidades comportamentais (*soft skills*) tais como a empatia, a flexibilidade, a resiliência, capacidade de trabalhar em equipe, dentre outras.

Inspiração parece ser a palavra mais adequada a resumir o conteúdo deste livro ou talvez *inspiradores*, pois ao tempo que o conteúdo se apresenta extremamente enriquecedor, atrativo e motivador, o relato dessa experiência didática inovadora, convertida em livro, afaga a alma daqueles que amam à docência e acreditam no poder transformador da educação. Enfim, chega de conversa, vamos começar:

Três, dois, um... já!

Andréa de Almeida Leite Marocco

Pró-reitora de Pesquisa, Extensão, Inovação e Pós-graduação da Unochapecó

GAMIFICAÇÕES E JOGOS EDUCATIVOS

O GÊNIO DA MATEMÁTICA

ADRIANA APARECIDA PONTEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resolver mentalmente operações simples de adição e subtração.

Qual é a Meta do Jogo?

Preencher todas as operações das adições e subtrações da cartela.

Qual é o Objetivo Educativo?

Adicionar e subtrair operações com números naturais.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Preencher a cartela com as fichas nas quais contém os resultados das operações de adições e subtrações. É importante que se observe a cor da cartela e a cor das peças menores, na cartela há a operação e na peça menor a resposta e ambas são da mesma cor. O jogador que preencher toda a cartela e não restar nenhuma peça menor, vence o jogo.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada jogador escolhe uma ou duas cartelas, dependendo a quantidade de jogadores (2 ou 4). As peças menores ficam viradas para baixo no centro da mesa, embaralhadas. Decidir quem inicia o jogo, jogando par ou ímpar. Conforme cada jogador vai jogando, vai pescando uma peça menor e encaixando a mesma em alguma operação e assim sucessivamente até não restar nenhuma operação sem resposta da mesma forma que não pode ficar com nenhuma das peças menores. Quando as peças menores dispostas no centro da mesa forem todas pescadas, um jogador vai pescando do outro até que algum dos jogadores fique sem nenhuma peça menor e sua cartela(s) esteja(m) completa(s), ou seja, vence quem não tiver nenhuma operação sem a resposta, não restando nenhuma peça menor.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Criação das cartelas e peças menores coloridas de maneira que a cartela maior seja da mesma cor da peça menor (operação e resultado) auxiliando as crianças na identificação das cores e principalmente resolução das adições e subtrações.

História: O Gênio e a Matemática. Este jogo foi criado pensando na necessidade de resolver mentalmente operações de adição e subtração com números naturais.

Sorte: Preencher a(s) cartela(s) com as peças menores, resolvendo todas as operações.

Conflito: Erro ao adicionar ou subtrair e encaixar as fichas menores nas operações das cartelas que não correspondam a operação resposta.

Competição: Quem preencher primeiro a sua cartela com as fichas menores.

Cooperação: Ambos os jogadores podem se ajudar na resolução das adições ou subtrações caso apresentem dificuldade. Pode usar material concreto.

Níveis: Somente um nível.

Recursos: Cartelas coloridas e plastificadas com operações de adição e subtração; material concreto.

Recompensas: Uma estrelinha no painel das adições e subtrações para cada jogada ganha.

Estratégia: Ficar atento (a) e solucionar as operações com exatidão.

Tema: Adição e Subtração.

Tempo: 45 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback estará presente em todos os momentos que os alunos precisarem de ajuda na solução das operações fazendo a devida relação das cores das cartelas e das fichas menores.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Maior pontuação; Menor pontuação; Composição e decomposição dos números naturais; Reconhecer os sinais de adição e subtração (+ e -); Identificar as Cores; Memorização das adições e subtrações; Raciocínio lógico; Cálculo mental; Leitura das operações;

Este jogo pode ter uma variação para as operações de multiplicação e divisão, frações, figuras geométricas e outros.

KREBS PEGA RÁPIDO

ALANA GUARAGNI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender aonde encaixa os elementos químicos e a sequência do seu ciclo.

Qual é a Meta do Jogo?

O estado da vitória está presente no preenchimento correto das cartas recebidas pelos grupos dos estudantes durante a leitura do ciclo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Compreender o ciclo de Krebs como uma necessidade energética e suas etapas importantes que se apresentam durante o processo de reação e produção química.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os estudantes irão se unir em grupos no qual receberão cartas com elementos presentes no ciclo de Krebs, aonde deverão durante a o giro da roleta saber aonde encaixa a carta pescada pelo grupo. Se não conseguir anexar inicia de novo a roleta humana.

Liste as mecânicas de jogo.

- Os estudantes irão dividir-se em grupos;
- As cartas serão postas sobre a mesa virada de cabeça para baixa e embaralhadas pelo professor (que será a roleta humana);
- Após um integrante do grupo pesca uma carta e repassa aos seus colegas, aonde deverão aguardar a leitura da roleta pelo professor para saber aonde integra-se a sua carta;
- O grupo possui 10s para integrar a carta não conseguindo, todos os membros dos grupos adicionam as cartas sobre a mesa para serem embaralhadas novamente.
- No final a cartolina será colocada sobre a mesa, os grupos irão unir-se para encaixar e colar as cartas em 60s.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Criação das cartas coloridas para melhor visualização.

História: Ciclo de Krebs (respiração celular)

Conflito: O erro do encaixa das cartas.

Competição: Entre os grupos, o encaixe das cartas.

Cooperação: O grupo interage e se apoia na colocação da carta no processo da roleta humana da leitura.

Níveis: Somente um nível.

Recursos: Cartolina colorida com a imagem do ciclo de Krebs, faltando as cartas que serão anexadas pelos grupos de estudantes.- Recompensas: Um ponto na próxima atividade

Estratégia: Verificar os erros dos colegas para poder encaixar as cartas de forma correta.

Tema: Ciclo de Krebs

Tempo: 45min

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O Feedback está presente a partir da leitura da partitura do ciclo de Krebs pelo professor que será a roleta, no qual o grupo tem 10s para responder, não soube inicia o jogo novamente.

-Depois no final os estudantes irão unir-se todos para completar o ciclo na cartolina em 60s, dessa forma ganhará um ponto toda a turma se completar.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Ciclo de Krebs:

Glicose;

Oxigênio;

Cartas:

Glicólise;

Dióxido de Carbono;

Mitocôndria;

Piruvato;

Água (H₂O).

Membrana Plasmática;

Enzima;

Leitura da Roleta Humana:

Respiração celular;

Acetil-Coa;

A Respiração celular ocorre na mitocôndria..., ocorrendo primeiramente à quebra da molécula de..... glicose..., com o auxílio do ...oxigênio...chamado o processo deglicólise..., transformado a ...glicose... emácido pirúvico..., ligando-se aenzima..., transformando em ...acetil-coa, liberando a ...água... e o ...carbono.....!;

DINOSSAURO MAIS OU MENOS

ANDRES GRACIELLA FERREIRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Operações matemáticas no primeiro ano dos anos iniciais: Adição e Subtração

Qual é a Meta do Jogo?

Derrotar os jogadores adversários e chegar em uma das duas estrelas.

Qual é o Objetivo Educativo?

Identificar os códigos e símbolos próprios da matemática.

Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais para desenvolver o cálculo (escrito, desenhado ou mental).

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Percorrer pelas casas do tabuleiro

Liste as mecânicas de jogo.

No tabuleiro na parte de cima das costas do dinossauro ao centro (número 0) ficam posicionados os pinos dos jogadores, cada jogador deverá trabalhar com dois pinos. Dependendo do tamanho do tabuleiro (espaço para colocar os pinos) o jogo poderá ter de 2 a 4 jogadores. Na mesa terá 3 dados: 2 dados numéricos e um dado com sinal de mais (+) e menos (-), cada face do dado com um sinal da operação matemática. O jogador na sua vez jogará os três dados simultaneamente, se aparecer o sinal de mais terá que realizar a adição dos números que caíram no dado e se aparecer o sinal de menos terá que realizar a subtração. Por exemplo: caiu 6 em um dos dados, 2 no outro dado e sinal de - (menos), portanto, o cálculo será de subtração e o resultado será 4, deverá descer nas costas do dinossauro nas casas com os números negativados (com sinal de menos). Quando o cálculo for de adição subirá nas costas do dinossauro nas casas dos números positivados (com sinal de mais). O resultado da operação é que indicará qual caminho das costas do dinossauro os jogadores deverão seguir. Lembrando que os jogadores percorrerão pelos dois caminhos ao mesmo tempo. O primeiro jogador que chegar na estrela em uma das pontas do tabuleiro vence o jogo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: tabuleiro de superfície plana com o desenho de um dinossauro. Nas costas tem detalhes que imitam placas ósseas. Do centro (número 0) até acima no número +15, finalizando com a casa da estrela e do centro até embaixo no número -15 também finalizando com a casa da estrela. 4 pinos plásticos de diferentes cores, dois dados e um dado com sinais de adição e subtração.

História: dinossauro | Sorte: rolagem dos dados | Conflito: erro nos cálculos

Competição: percorrer pelas casas | Cooperação: receber ajuda para realizar o cálculo

Níveis: número de rodadas | Recursos: tabuleiro, dois dados e um dado com sinal de adição e subtração, intercalado em todas as faces. | Recompensas: chegar até uma das estrelas

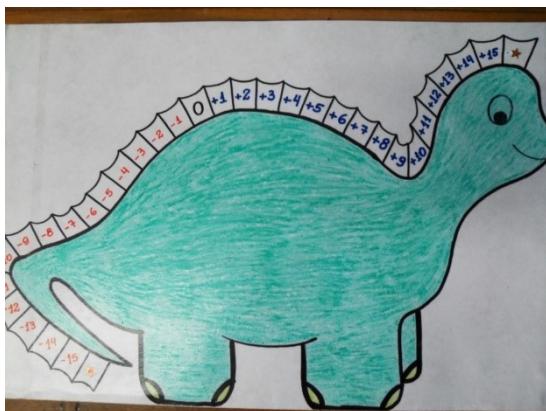
Tema: matemática | Tempo: 45 minutos

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Realizar as operações matemáticas corretamente para percorrer pelas casas numéricas e visualizar no tabuleiro a sua própria localização (em que casa numérica está o seu pino) e a dos outros jogadores.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo foi utilizado com o tema do dinossauro, mas pode ser criado nas mais diferentes situações, contextos e necessidades pedagógicas. É possível trabalhar o conceito de número, os desenhos utilizados nos sinais de mais e de menos e consequentemente os conceitos de adição e subtração, e ainda os números positivos e negativos na escala do jogo. Os cálculos realizados podem ser desenhados pelas crianças, ou escritos no formato de contas ou mentalmente para aqueles que já conseguem compreender a lógica do cálculo.



JOGO DOS SETE PASSOS

ANGELICA APARECIDA GARMATZ DOS SANTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Vivenciar o jogo de handebol de forma lúdica, sabendo utilizar outros mecanismos.

Qual é a Meta do Jogo?

Conseguir realizar os sete passes.

Qual é o Objetivo Educativo?

Motivar os estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental no ensino do handebol, mostrando que ele pode ser lúdico e prazeroso.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Fazer mais passos que a equipe adversária.

Liste as mecânicas de jogo.

Se formara duas equipes de 6 alunos cada. Após solicitar que os alunos se espalhem na quadra (área do jogo).O jogo terá início com a bola ao alto, a equipe de posse de bola deverá tentar efetuar sete passos , sem que haja interrupção da equipe adversária. A cada sete passos efetuados com êxito, a equipe marcará um ponto. Reiniciando assim a contagem

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Historia: os alunos irão aprender mais sobre o jogo.

Competição: Seis participantes competem para conseguir fazer ponto para sua equipe.

Tema: Handebol

Cooperação: Todos devem se engajar para conseguir fazer ponto.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ao longo do jogo é possível analisar qual equipe está se saindo melhor, pela troca de passos. E ao final é possível avaliar o grau de conhecimento que eles puderem ter sobre o jogo de handebol.

SUPER TRUNFO-MULHERES NA ARTE

BRUNA RAUBER BAUERMANN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos conhecem poucas artistas mulheres se comparado à quantidade de artistas homens.

Qual é a Meta do Jogo?

Conquistar todas as cartas do jogo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Conhecer e reconhecer artistas mulheres, suas obras, período artístico ou movimento a que pertencem técnicas e relevância para a sociedade.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Truques, seleção de cartas, associação de informações.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada carta corresponde a uma artista, pontuada em 4 categorias: obras publicadas (maior número), período histórico ou movimento artístico (mais recente para o mais antigo), técnicas (maior valor na sequência: pintura, escultura, fotografia) e relevância para a sociedade (mais famosa).

Para jogar: Podem ter de 2-4 jogadores ou grupos de jogadores. No caso de grupos, as decisões sobre o jogo devem ser tomadas em conjunto.

Um jogador distribui todas as cartas entre os participantes. O jogador ou grupo à esquerda de quem distribuiu as cartas começa o jogo.

Pegue a primeira carta e avalie com qual habilidade você irá desafiar seu (s) adversário (s). O jogador que tiver o melhor valor na categoria selecionada fica com todas as cartas da rodada.

A carta Super Trunfo: Frida Kahlo vence as demais devido ao seu grande reconhecimento na sociedade atual. O jogo continua dessa forma até que um participante ou seu grupo tenha todas as cartas, tornando-se vencedor da partida.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Imagens de artistas (autorretratos ou fotografias), descrição dos elementos (nome, obras, período ou movimento artístico, técnicas, relevância social). Jogo Super Trunfo.

História: Em forma de competição, neste jogo as cartas recebem ilustrações de artistas mulheres, suas obras, período ou movimento artístico, técnicas e relevância social, instigando os alunos a descobrir quais cartas possuem melhores valores e como podem ser melhor usadas ao longo do jogo. Competindo, os alunos passam a conhecer as personagens e reconhecer quem ela foi.

Sorte: Melhor carta para o momento.

Conflito: Perder cartas para os adversários.

Competição: Conquistar mais cartas a partir de itens competitivos entre si.

Recursos: Canva, impressão colorida, papel contact.

Recompensas: São variáveis, de acordo com a necessidade da turma no momento. Pode ser pontos em atividades avaliativas ou outras formas de bonificação.

Estratégia: Ao longo do jogo, os jogadores receberão várias cartas. Estas cartas possuem pontuação. O jogador deve optar pela pontuação da carta que considerar mais apropriada para a rodada. Maiores números = melhores resultados.

Tema: Arte: Mulheres Artistas; História da Arte. | Tempo: 15 – 30 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Em relação a aprendizagem, o estudante poderá perceber:

Relações entre tempos na arte (mais antigo mais recente);

Quem são as artistas apresentadas;

Quantas obras cada artista publicou;

Quais foram às técnicas usadas por cada artista;

Qual é a relevância social de cada artista, assimilando quais são mais conhecidas, quais menos;

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo de aprendizagem vem de encontro aos fatores históricos que nos mostram que as mulheres sempre tiveram menos reconhecimento que os homens. Desta forma, são selecionadas apenas artistas mulheres para o jogo, demonstrando sua importância na história da arte.

Como pré-requisito do jogo, os alunos devem conhecer alguns períodos ou movimentos da história da arte, para associar corretamente a habilidade ligada a este tema.

Em caso de dúvidas durante o jogo, os alunos podem realizar pesquisas na internet, obtendo suas respostas e realizando as comparações entre as cartas, e, inclusive, aprendendo mais sobre as artistas.

PROTÓTIPO: SUPER TRUNFO- MULHERES NA ARTE



Exemplo de carta Super Trunfo.



Exemplo de carta comum.

RESGATE

DOUGLAS SALVADOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar pessoas em cenários de desastres (Incêndios, Enchentes, Desmoronamentos)

Qual é a Meta do Jogo?

Resgatar as pessoas que estão em situação de risco sem arriscar a vida de mais pessoas

Qual é o Objetivo Instrucional?

Aprender a criar um robô de resgate

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Usar as habilidades STEAM (Ciência Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) para criar um robô que efetua o resgate

Liste as mecânicas de jogo.

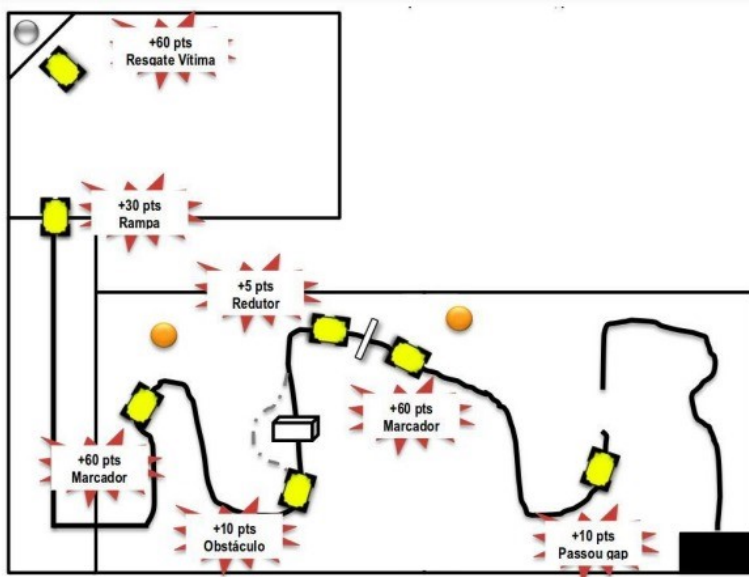
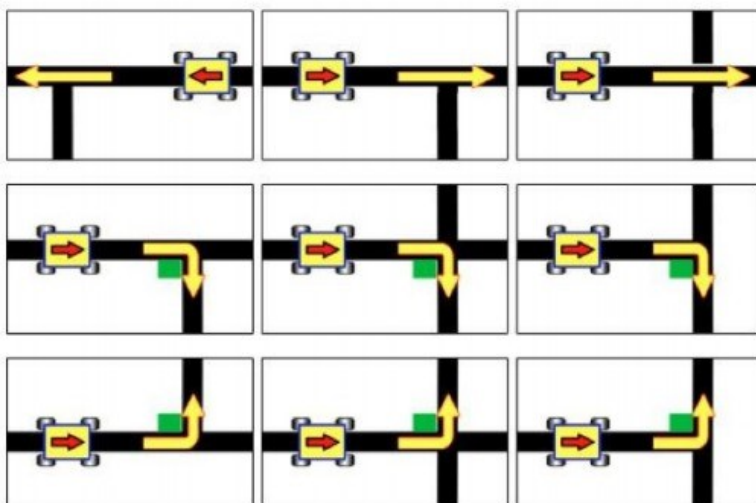
Pista com desafios de terreno para simular o resgate das pessoas:

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

- Estética: Tapete e pista com desafios
- História: Cenário fictício que simula um incêndio
- Conflito: Tipo de robô;
- Competição: Pontos por resgate
- Cooperação: Trabalho em times para criar o robô, testar e programar
- Níveis: 1, 2 e 3
- Recursos: Peças de robôs, computadores.
- Recompensas: Medalhas 1º, 2º e 3º
- Tema: Temática de resgate (Incêndios, Enchentes ou Desmoronamentos)
- Tempo: 2h30 para o resgate

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Rubrica de avaliação



INTERLIGADO NAS GUERRAS

ELIANE BRANDT SCHOSSLER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Suprir a dificuldade da memorização de conflitos e datas importantes da História do Brasil.

Qual é a Meta do Jogo?

Ser o ganhador; entregar a atividade por primeiro.

Qual é o Objetivo Educativo?

Reforçar o contato com eventos e datas importantes da nossa história

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Devem preencher a ficha que receberam no menor tempo possível correlacionando conflitos e/ou guerras com as datas de início e término das mesmas, informando a conclusão ao facilitador da atividade.

Liste as mecânicas de jogo.

Os estudantes serão divididos em grupos de até 4 participantes;

Recebem as instruções da atividade que consta em uma ficha, conforme o anexo, onde devem completar o nome do CONFLITO/GUERRA que ocorreu substituindo os? – pontos de interrogação – que serve como orientação sobre a quantidade de letras da designação do conflito, relacionando com a data em que este ocorreu;

Entregar a ficha da atividade de modo que não tenham acesso ao conteúdo, para equalizar as condições e permitindo que todos iniciem juntos, sendo que o primeiro grupo que encerrar informa em voz alta, dizendo: “parada (stop) em movimento!” Sendo o grupo ganhador que apresentar a atividade corretamente. Aguardar todos os grupos encerrar. Entregar um mimo para todos, mas maior/melhor para os ganhadores.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: ficha com a atividade, entregue aos estudantes (anexa).

História: correlacionar conflitos/guerras com as datas em que ocorreram.

Conflito: oferecer as ferramentas adequadas ao processo de busca das informações.

Competição: entre grupos.

Cooperação: internamente, no grupo.

Níveis: adaptável.

Recursos: ficha com a atividade

Recompensas: bombons; lápis; item personalizado, etc.

Estratégia: busca de informações no menor tempo possível com as ferramentas disponíveis.

Tema: conflitos/guerras.

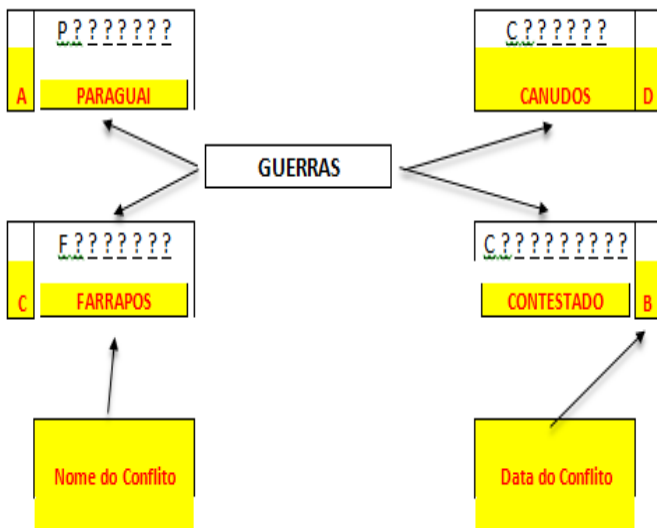
Tempo: 30 min.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Estará apreendendo as informações relativas aos conflitos/guerras e, ao final, com a correção da atividade, estará reforçando a fixação.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O conteúdo pode ser adaptado conforme a necessidade que se deseja, podendo ser amplamente utilizado.



DESAFIO COM PALITOS

ELIZANGELA GHISLERI DAL MAGRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Falta de atenção, concentração e motivação para o conhecimento de letras e números.

Qual é a Meta do Jogo?

Formar maior desenho de números com palitos de picolé e quantificar.

Qual é o Objetivo Educativo?

Proporcionar conhecimento e entendimento dos números e suas respectivas quantidades.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Com os palitos expostos o aluno vai precisar desenhar montar os números até no máximo até 10 dependendo da turma. Quem realizar primeiro de forma correta é o vencedor.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada um no seu espaço ou em duplas: Utilizar palitos desenhando o número e quantificar;
Cada um vai receber uma quantidade de palitos de picolé; Vence aquele que terminar o desafio.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Chão ou mesa. | Sorte: Quem tiver mais agilidade e conhecimento
Conflito: Dúvida | Cooperação: Ajuda mútua
Recursos: Palitos de picolé imagens de números | Recompensas: Pirulito

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Com relação ao jogo se está havendo entendimento, conhecimento dos números e se ele consegue relacionar e quantificar número quantidade.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo auxilia muito na aprendizagem dos números com crianças pequenas, pois além da visualização o aluno faz o manuseio do material concreto e através dele desenvolve conceito de número e quantidade.

DESAFIANDO O CÉREBRO

ELIZANGELA BEATRIZ FEIX

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dificuldade de interpretação de problemas matemáticos envolvendo as quatro operações (adição, subtração, multiplicação e divisão)

Qual é a Meta do Jogo?

Maior número de acertos

Qual é o Objetivo Educativo?

Fazer com que os alunos consigam entender qual é a operação que vão utilizar para resolver o problema.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Primeiramente tirar os dados do problema e interpretar, em seguida realizar a operação necessária.

Liste as mecânicas de jogo.

-Começa o jogo quem for sorteado na roleta virtual;

-A equipe tira um problema da caixa, lê em voz alta para a turma e tem cinco minutos para resolver com os integrantes da equipe;

-É proibido equipes adversárias interferir na resolução do problema, se houver a equipe perde pontos;

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Conflito: Interpretação;

Competição: Entre equipes (4 equipes de 4 ou 5 jogadores);

Cooperação: A equipe ajuda na interpretação, resolução do problema para chegar ao resultado correto;

Recursos: Lápis, papel, material concreto, roleta virtual, caixa com os problemas;

Recompensas: Ajudantes da semana;

Tema: As quatro operações matemáticas;

Tempo: Quatro aulas de 45 minutos;

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Se a resposta estiver correta.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Trabalhar as quatro operações, e mostrar palavras chaves que podem ser encontradas na resolução dos problemas. Adição (somar, adicionar, ganhar, receber, juntar, etc....) subtração (diminuir, resto, diferença, dar, perder etc....) multiplicar (quantas vezes, dobro, triplo, etc...) divisão (repartir, dividir, metade, quantas partes, um terço etc...). Dividir em grupos de 4 a 5 participantes, entregar uma folha de ofício e pedir para o grupo elaborar um problema de cada operação matemática, professora vai estar mediando com os grupos durante a elaboração e posteriormente será entregue para que possa organizar.

BINGO DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO

ESTHER HECK SCHMATZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dificuldade de compreender e resolver operações de multiplicação e divisão.

Qual é a Meta do Jogo?

Completar a cartela do bingo por primeiro, tendo resolvido corretamente as operações matemáticas propostas.

Qual é o Objetivo Educativo?

Praticar os conhecimentos de multiplicação e divisão de forma divertida, dinâmica e competitiva.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

1. Resolver corretamente à operação matemática proposta em folha anexa a cartela de bingo.
2. Sinalizar os resultados na ficha de bingo.
3. Ao terminar dizer: "BINGO!".

Liste as mecânicas de jogo.

- Inicialmente os educandos/jogadores serão motivados pelo professor para participar do jogo de aprendizagem.
- Cada jogador receberá uma cartela de bingo, uma folha para resolver as questões matemáticas propostas e sementes. Ele deverá ter consigo lápis e borracha.
- Cada um dos materiais recebidos pelos jogadores será explicado pelo professor, que deixará claro o que é esperado dos jogadores.
- O professor iniciará falando uma operação matemática que deverá ser resolvida pelos jogadores na folha anexa a ser entregue com a cartela de bingo.
- Caso tenha em sua cartela de bingo a resposta correta da operação, o jogador colocará uma semente sobre o número correspondente ao resultado.
- Caso tenha duas operações com o mesmo resultado na cartela, o número contará apenas uma vez para preenchimento da cartela.
- Quem preencher toda a cartela primeiro deverá dizer: "BINGO"!
- O professor irá corrigir a folha com as operações para ver se estão corretas e se a cartela de bingo também está preenchida corretamente.

- Caso alguma operação estiver incorreta, o jogo continuará até que um próximo jogador preencha sua cartela com as operações corretas.
- Caso dois jogadores terminem juntos e com as operações corretas, os dois serão considerados vencedores.
- A folha com as operações será recolhida pelo professor para correção e feedback posterior.
- Será realizada uma avaliação da atividade em conjunto entre professor e alunos.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Uma cartela de bingo para cada jogador, uma folha para resolver as operações matemáticas, lápis, borracha, sementes e um pote com as operações previamente preparado pelo professor.

Sorte: Os jogadores contarão com a sorte ao encontrarem em suas cartelas de bingo as respostas das questões matemáticas.

Competição: A competição está presente no jogo, pois quem completar sua cartela de bingo por primeiro e com as respostas corretas será o vencedor.

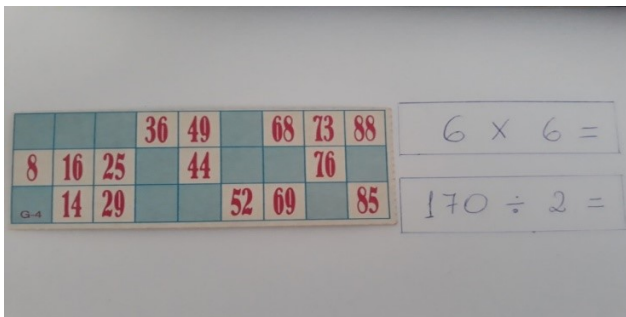
Recompensas: O professor poderá planejar uma recompensa ao vencedor dentro da dinâmica da aula que está sendo ministrada. | Tempo: 30 minutos

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Todas as operações da folha complementar serão corrigidas pelo professor, assim este saberá quais estão sendo as dificuldades dos educandos e dará um feedback de incentivo e orientação aos mesmos.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo poderá ser utilizado na disciplina de matemática em diversos anos, podendo ser adaptado conforme o conteúdo que está sendo trabalhado.



PENSE E MONTE

FABIANE CRISTINA HANAUER ZWIRTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estruturar frases na forma afirmativa, negativa e interrogativa em inglês, em diversos tempos verbais.

Qual é a Meta do Jogo?

Montar frases em inglês utilizando todas as peças recebidas de maneira correta.

Qual é o Objetivo Educativo?

Aprender a estrutura de frases afirmativas, negativas e interrogativas em inglês, no tempo verbal desejado, com sujeito, verbo, complemento, verbo auxiliar e pontuação.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores precisam utilizar todas as peças recebidas e terem montado frases afirmativas, negativas e interrogativas de maneira correta, não sobrando nenhuma peça.

Liste as mecânicas de jogo.

Os jogadores deverão montar frases em inglês utilizando as peças com as palavras e pontuação

As frases devem ter sujeito, verbo, complemento, verbo auxiliar e pontuação.

Não deverá haver sobra de peças.

As frases devem ter coerência.

O jogador não poderá consultar dicionário ou Google Tradutor.

Para finalizar o jogo o jogador deve pedir que o professor confira suas frases.

Poderá haver mais de um jeito de montar as frases, no entanto a estrutura gramatical deve estar correta.

Ganha o jogador ou a equipe que primeiro montar as frases de maneira correta.

O professor não poderá dizer qual ou quais as frases que não estão corretas, apenas se são as frases afirmativas, negativas ou interrogativas que necessitam de ajuste.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Peças/ cartas, em cada uma das cartas haverá um verbo, ou um sujeito, ou complemento, auxiliar, pontuação, etc.

Competição: Uma equipe compete contra as outras para ver quem termina primeiro.

Cooperação: dentro da equipe os jogadores devem trabalhar juntos para montar as frases.

Níveis: dependendo do nível da turma o professor poderá ou não oferecer frases de tempos verbais diferentes.

Recursos: o jogo deve ser produzido pelo professor antecipadamente.

Estratégia: os jogadores poderão separar as peças em grupos como, por exemplo, sujeitos, verbos, auxiliares, pontuação, complementos.

Tema: estrutura e tempos verbais

Tempo: a equipe que montar as frases corretamente primeiras vence o jogo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

(em relação a aprendizagem, não em relação ao jogo apenas, pois o que nos interessa é o processo de aprendizagem)

Somente a orientação do professor permite que o jogador finalize o jogo.

Todas as cartas devem ser usadas.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo pode ser usado para trabalhar um tempo verbal específico ou mais tempos verbal misturado, isso depende do nível da turma.

MEMÓRIA FEUDAL

ISMAIRA IDAIANI DE SOUZA SECCHI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

A compreensão por parte dos estudantes sobre os acontecimentos na Europa Medieval.

Qual é a Meta do Jogo?

Ter mais pares que o oponente que o oponente sendo assim ganhando o jogo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Motivar e engajar os estudantes do sexto ano do Ensino Fundamental na aprendizagem de conteúdos históricos, envolvendo a Europa Medieval.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Encontrar pares que se complementam.

Liste as mecânicas de jogo.

Os cartões do jogo da memória são dispostos virados com as respectivas figuras para baixo para que os jogadores não vejam onde estão os pares.

Depois cada jogador começa virando dois cartões por vez (aleatórios) não encontrando o par vira de novo para baixo, assim sucessivamente até que termine a partida. Quando encontra um par pode escolher novamente dois cartões até errar os pares passando a jogada para o oponente.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Cartões que serão coloridos pelos próprios estudantes sobre o Feudalismo



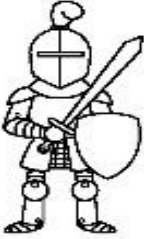
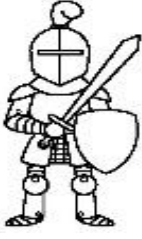




Competição: Dois participantes competem entre si

Tema: Feudalismo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ao longo do jogo é possível analisar quem irá ganhar pelo número de pares em relação aos do oponente. E ao final é possível avaliar o grau de conhecimento acerca do conteúdo desenvolvido.

Modelo do jogo da memória sobre o Feudalismo: Memória feudal

<p>Camponeses/Servos</p> 	<p>Os que trabalhavam</p> 
<p>Nobreza</p> 	<p>Os que lutavam</p> 
<p>Clero</p> 	<p>Os que oravam</p> 
<p>Senhor Feudal</p> 	<p>Detentor das terras</p> 

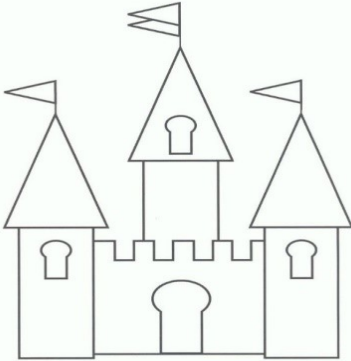
Taxas e tributações



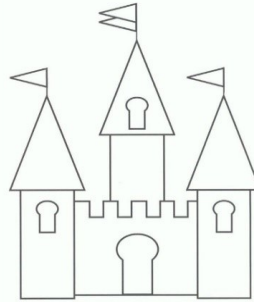
Talha, Corveia e Banalidade



Feudalismo



Sistema econômico, político e social que vigorou na Europa na Idade Média no qual exercia o poder quem tinha a posse do feudo.



Feudo



Reinos compostos por grandes propriedades rurais



PARADA EM MOVIMENTO (STOP)

JAIR SCHOSSLER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecimento das placas de trânsito.

Qual é a Meta do Jogo?

Encerrar a atividade de forma mais rápida, corretamente, para receber a recompensa.

Qual é o Objetivo Educativo?

Facilitar o processo de apreender o significado das placas de trânsito e familiarizar-se com elas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores, em grupos de até 3 indivíduos, devem apresentar de forma ordenada as placas de trânsito relacionadas aos conceitos repassados pelo coordenador da atividade. Ao finalizarem a atividade devem dizer, em voz alta, “- PARADA EM MOVIMENTO!” (stop), para que o coordenador possa identificar a equipe e anotar a ordem de encerramento da atividade. Aguardar todos encerrar e então passar à conferência em grupo, quando o grande grupo vai concordar ou não com os acertos. A equipe que tiver acertado todas as placas solicitadas em menor tempo será a vencedora, recebendo um mimo.

Liste as mecânicas de jogo.

A equipe que apresentar corretamente, em menor tempo, as placas relacionadas aos conceitos apresentados pelo coordenador será a vencedora da atividade.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: placas de trânsito em tamanho pequeno, idênticas às usadas.

História: Correlacionar placas de trânsito com seus conceitos/significados.

Conflito: Oferecer ferramentas de consulta para identificação das placas.

Competição: Entre grupos.

Cooperação: De forma interna, no grupo.

Níveis: Adaptável, conforme o nível de conhecimento do grupo.

Recursos: Placas de trânsito, em tamanho pequeno, idênticas às originais.

Recompensas: Bombons; itens personalizados, conforme possibilidade do momento.

Estratégia: Identificação das placas no menor tempo possível.

Tema: Placas de trânsito; sinalização viária. | Tempo: 40 min.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?
Estará identificando as placas, se familiarizando com elas e, ao final, fixando com a correção.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

As placas a serem usadas poderão ser escolhidas pelo coordenador de acordo com o seu público e sua faixa etária, variando o nível conforme for mais oportuno.

Seguem abaixo exemplos de placas para serem usadas de forma individualizada na atividade:



SORTE EXATA

JOSILENE DE AMORIM LIMA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

O jogo se realiza quando duas ou mais pessoas possuem três (3) moedas ou sementes cada uma, onde se coloca a mão para traz e ao mesmo tempo todos apontam uma única mão com o número de sementes ou moedas que quiser, podendo ser de zero (0) a três (3) cada jogador tem como escolher quanto coloca na mão na hora do adivinha.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é: como exemplo usaremos três jogadores: o que daria um total de nove (9) sementes ou moedas como queiram. Cada um aponta a mão fechada e fala, chuta ou tenta adivinhar a soma total. Por exemplo, se eu colocar duas (2) sementes posso imaginar que os colegas terão no máximo 6 pontos e eu pediria um total de 8 pontos, assim aleatoriamente.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo é ser o primeiro a acertar o número exato, quando isso acontece saio da roda e me classifico para mais uma rodada.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

A dinâmica pode ser utilizada em número ilimitado de jogadores, sentados ou em pé, formando uma roda e seguindo o sentido horário, lembrando que quando um jogador pedir um determinado número, este não poderá mais ser utilizado naquela rodada.

Liste as mecânicas de jogo.

- Jogo em grupo, ou no mínimo uma dupla;
- Percepção matemática;
- Logica somatória, pois sabemos o máximo da soma que pode dar, mas não sabemos o mínimo e o exato;
- Dinâmica do respeito da vez para pedir sua soma;
- Ser atento a números já pedidos que não poderão se repetir, podendo o jogador ser eliminado;
- Sempre o primeiro a acertar deixa a vez para os demais se recuperar, pois, saí de cada rodada antes;
- Pode ser apostada qualquer coisa de comum acordo;
- Pode ser jogado com qualquer objeto que sirva na palma da mão;

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: todos os jogadores alinhados conforme combinado

História: tentar mentir seu número na mão e acertar o total de todos

Sorte: alinha-se a matemática e a atenção de números já repetidas,

Conflito: não existe, pois, ao abrir a mão todos notam a soma

Competição: adivinhar a soma e eliminar o outro

Cooperação: é individual. Mesmo jogado em grupo

Níveis: depende do número de jogador, quanto maior o número mais a soma.

Recursos: diversos, qualquer objeto que caiba na mão

Recompensas: a combinar

Estratégia: tenta somar a sua mão mais as do adversário

Tema: acerto exato do total de objeto mostrado nas mãos

Tempo: depende do número de jogadores, muito rápido

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Não saindo por último ele nunca é eliminado e poderá concorrer a mais uma rodada, somente o último a ficar é eliminado.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Diferente de outros jogos, os ganhadores vão saindo e os eliminados ficam até o fim de cada rodada, sendo assim este jogo é de recompensa e recuperação dos que não ganham no começo, atenção logica e respeito por quem ficou por último, pois na outra rodada ele poderá ser o primeiro.

MEGA SENHA DOS SUBSTANTIVOS CONCRETOS

JULIANA ALVES BORBA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Quando iniciamos o trabalho com a Classe dos substantivos, os alunos tendem a confundi-los.

Qual é a Meta do Jogo?

Maior pontuação conquistada pelo determinado grupo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Memorização dos substantivos concretos.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cada grupo precisa adivinhar o maior número de palavras (substantivos) escritas. Quem obtiver maior pontuação vence o jogo.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada grupo poderá ser dividido em seis participantes. Por rodada participam dois integrantes do grupo que adivinha um que irá sentar de costas para o quadro e outro que irá sentar frente a frente do participante que está de costas, este irá ver a palavra escrita no quadro pelo grupo adversário, dando-lhe três dicas para que o mesmo adivinhe o que está escrito. A dica poderá ser somente uma palavra por vez, não é permitido o uso de palavras compostas, sendo assim o participante que adivinhará terá três chances para adivinhar. Caso adivinhe a palavra escrita (substantivo concreto) este pontuará na rodada, caso isso não ocorra pontua o grupo que escreveu a palavra no quadro, portanto, como estratégia para quem adivinha é boas dicas e para quem escreve é palavras difíceis de dar dicas e serem adivinhadas.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Letra legível.

Sorte: Jogo de estratégias e habilidade intelectual.

Competição: Jogo entre equipes.

Cooperação: Cooperação por parte das equipes em geral.

Níveis: Somente um, podendo ser adaptado.

Recursos: Duas cadeiras, quadro e canetão.

Recompensas: O professor poderá separar livros para dar como recompensa a equipe vencedora, assim já estimulando a leitura.

Estratégia: Boas dicas, palavras difíceis de serem adivinhadas.

Tema: Substantivos.

Tempo: A critério dependendo da disponibilidade.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

A memorização dos substantivos, pois o professor irá auxiliar os alunos para que não fujam do contexto. Interferindo e explicando caso a palavra escrita não seja um substantivo concreto.

VERDADEIRO OU FALSO NO ENSINO DA ARTE

JULIÉTI FINK

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dificuldade que os alunos possuem em internalizar os conceitos de diferenciação e reconhecimento dos principais elementos das linguagens visuais artísticas.

Qual é a Meta do Jogo?

O grupo que atingir máximo de acertos em 20 perguntas realizadas pelo professor. (A quantidade de perguntas pode ser ajustada conforme planejamento do professor).

Qual é o Objetivo Educativo?

Identificar, diferenciar e conceituar os elementos básicos da linguagem visual valorizando a experiência com diferentes contextos e práticas artísticas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cada grupo deverá levantar o cartão condizente a afirmação que o professor mencionar referente ao conteúdo estudado. Optando entre Cartão Verde para Falso e Vermelho para Verdadeiro.

Liste as mecânicas de jogo.

- Formar cinco grupos na sala de aula.
- O professor será o facilitador do jogo.
- Devem ser entregues a cada grupo um cartão verde para falso e um - cartão vermelho para verdadeiro.
- Os alunos em grupos devem escolher um líder.
- O líder deve ficar responsável pela apresentação da resposta do grupo.
- O professor fará uma afirmação sobre o conteúdo para a turma, após a colocação mencionará VERDADEIRO OU FALSO? Ex: Vermelho, Amarelo e laranja são cores primárias? Verdadeiro ou falso?
- O tempo para discussão entre o grupo será de 1minuto E 20 segundos.
- Assim que o questionamento é feito os alunos em grupo discutem sussurrando a possibilidade da resposta certa. (Devem ter cuidado para os demais grupos não ouvirem a resposta que o grupo escolheu).
- Assim que o professor contar até três os líderes do grupo devem levantar o cartão escolhido, sem titubear.

- Os demais membros da equipe no momento que os líderes levantam o cartão escolhido devem fiscalizar os outros grupos, pois não deve ocorrer a troca de cartões durante este momento.
- O líder do grupo deverá permanecer com o braço estendido em posse do cartão enquanto o professor verifica quais equipes acertaram e quais erraram a resposta.
- A pontuação é marcada no quadro, onde todos os grupos podem visualizar e acompanhar a evolução de cada equipe.
- A cada questionamento respondido pelos alunos o professor terá o diagnóstico do conhecimento que os alunos daquele grupo possuem sobre o conteúdo abordado.
- O professor a cada rodada de perguntas e respostas pode questionar aos alunos quais foram suas dúvidas esclarecendo-as.
- A primeira equipe que tiver a maior quantidade de acertos em 20 questionamentos sobre o conteúdo realizado pelo professor ganhará o jogo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Ganhará o jogo a equipe que primeiro obtiver o máximo de acertos em 20 questionamentos realizados pelo professor.

Cooperação: Cada grupo deverá trabalhar em união e harmonia, onde todas as opiniões devem ser levadas em consideração até que se chegue a uma decisão comum sobre a possibilidade da afirmação (questionamento levantado pelo professor) ser falso ou verdadeiro, para então o líder levantar o cartão certo.

Estratégia: Cada grupo também poderá pensar em estratégias para tentar enganar as outras equipes induzindo uma resposta errônea. Por exemplo, o líder poderá alguns segundos antes do término do tempo de discussão estar de posse do cartão que o grupo destacou como sendo a resposta errada, e apenas trocar pelo certo no último segundo.

Tempo: O tempo será computado apenas como limitador durante a discussão das respostas pelos grupos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Durante a evolução dos acertos obtidos no jogo em comparação com as demais equipes.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Materiais necessários: Cinco cartões verdes e cinco cartões vermelhos.

Disciplina: Artes.

Conteúdo: Elementos das linguagens visuais.

Série: 8º ano. | **Forma:** presencial.

PICNIC DO JOGO DE MEMÓRIA PARALFALETRAR

LENI SALETE REINEHR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudantes chegam ao 6º ano do Ensino Fundamental misturando as letras (script, cursiva, caixa alta, maiúsculos e minúsculos) sem dominar, entender o uso do tipo de letra e qual devem usar na hora do registro escrito.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do Jogo Picnic do Jogo de Memória - Paralfaletrar é similar ao conhecido “jogo da memória” em que cada figura se repete em duas peças diferentes. Neste jogo haverá mais adaptações e dinâmicas de vencedores.

Além de quem somar o maior número de pares de cartas/cartões da turma, ser o ganhador, também será ganhador o grupo que fizer mais pares de palavras em menos tempo também E, o maior prêmio, é desvendar o mistério das cartas que não terão par no jogo que cada grupo recebeu do professor (maior desafio do jogo). A dupla da turma que formar seu par de cartas por primeiro serão os “vencedores premium”.

Qual é o Objetivo Instrucional?

Despertar no estudante por intermédio do jogo de memórias com palavras e imagens, o domínio do sistema linguístico (o funcionamento do sistema de escrita) em sua formação o desenvolvimento específico da habilidade de codificar e decodificar a escrita optando por um tipo de letra. Isso os fará pensar refletir antes da escrita para evitar a mistura das letras “em especial” no momento da escrita formal.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os participantes devem jogar similar às regras do jogo de memória.

Distribuir sobre a mesa os cartões com as figuras viradas para baixo.

Fazer pares com os cartões representados através de imagens e sua respectiva escrita cursiva; e cartões com escritas de palavras iguais, mas com o uso de formas de letras com a escrita diferente, como por exemplo: Cursiva e maiúsculo (letra caixa alta) e ou Scrip e cursivo minúsculo.

Primeira premiação: (Exemplo: um bombom). O grupo que fizer mais pares de palavras em menos tempo será o ganhador que deverá gritar: “Paralfaletrar”.

Segunda premiação: (Exemplo: um livro infanto-juvenil). Será também ganhador e contemplado o participante que obtiver maior número de pares da turma. Em caso de empate se fará um soletrando (parafaletrar) de palavras. Quem fizer o maior número de acertos, será o ganhador.

Terceira Premiação Premium (desafiadora). Prêmio surpresa para a primeira dupla. Descobrir o maior desafio do Jogo de Memórias Picnic, a qual sobraram 4 cartas/cartões em cada grupo com a escrita de uma palavra com o uso da letra cursiva e script maiúsculo e minúsculo. Deve sobrar um cartão para cada participante do grupo. Os alunos devem descobrir com que participante está seu cartão para os dois se juntarem e receberem a premiação surpresa.

A dinâmica do jogo segue até que todos os participantes consigam encontrar a sua dupla para formar seus pares. Será registrado a ordem no quadro pelo representante da turma. Só acabará quando todos os pares forem encontrados pelos participantes.

Ao concluírem o jogo, e após a premiação, os alunos retornarão ao seu grupo e será a hora da produção escrita em uma folha e a folha será entregue ao professor. Todos irão escrever uma frase utilizando as palavras dos 4 cartões que haviam sobrado. Redigir a frase nas três formas. Usar a letra cursiva, a letra script minúscula e a letra script (caixa alta) maiúscula.

Em seguida, cada coordenador com a ajuda dos colegas de grupo, escreverá no Google docs e compartilhar com a turma toda.

Considerações importantes:

Etapas do Jogo

Etapa 1- Primeiramente fazer grupos de 4 elementos. Será entregue e disponibilizado uma caixa com 44 cartões, distribuídos para cada grupo que escolherá um nome fictício para melhor identificação e facilitar na hora da anotação dos pontos. O professor aproveitará e fará um lembrete do que já foi estudado anteriormente sobre a importância do uso e da escolha por um tipo de letra na hora do registro formal/oficial, escrito. O grupo escolherá um coordenador responsável pelo grupo para manter a ordem e a organização.

Cada representante escreverá no quadro o nome escolhido por cada grupo como treino e fixação da importância de usar, escolher um tipo de letra. No quadro será escrito com a ajuda de todos, os possíveis jeitos, utilizando as formas de escrita: (script, cursiva, caixa alta, maiúsculos e minúsculos).

Etapa 2- Distribuição dos jogos em uma caixa e ou envelope Para cada grupo serão disponibilizados 44 cartões misturados com imagens/figuras/desenhos/ e com as possibilidades de escritas, as várias formas de escrita que podem ser usadas na hora de fazer a escrita (na letra cursiva, script maiúsculos e minúsculos. Formando 20 pares e sobrarão 4 cartas.

OBS.: Cada grupo receberá uma caixa com o tabuleiro das cartas/ cartões com as diferentes imagens e suas respectivas palavras. O que os estudantes não sabem é que em cada caixa

haverá uma palavra ou imagem que vai sobrar, mas o par estará nas caixas dos demais grupos. Isso acontece em cada grupo.

Exemplo de uma carta/cartão: Uma com o lado da figura e outra com a escrita. Ou só com escrita de palavras iguais, mas de maneiras diferentes.

BALÃO / balão/ *balão*

Etapa 3- Como jogar....

A primeira etapa para jogar o "Picnic de Memória" é embaralhar aleatoriamente todas as peças do tabuleiro e então colocá-las arrumadas em uma sequência viradas para baixo, para que não se possa ver as cartas/cartões.

Os cartões serão distribuídos na mesa com a ajuda de todos os componentes em fileiras com as imagens e escritas para baixo. O coordenador eleito pelo grupo será a pessoa responsável para fiscalizar e manter o grupo organizado para evitar que alguém trapaceie na hora do jogo.

Etapa 4- Realização do jogo.

Etapa 5- Após o jogo e "premiação" se der tempo de preferência quando for aula germinada, ou em outras duas aulas sequências da semana pode-se fazer a Produção de uma frase em grupo (4 palavras que sobraram do jogo do tabuleiro), utilizando a letra cursiva, essa será entregue ao professor).

Para isso, a professora entregará uma folha impressa com cabeçalho, para identificação e explicação da atividade. Será também usado o Google Docs para registrar a frase e compartilhar com os colegas que ajudarão na correção, caso tenha erros linguísticos.

Etapa 5- Possibilidade de avançar e treinar a escrita cursiva através de um ditado de palavras registradas no caderno ou em forma do jogo stop.

Liste as mecânicas de jogo.

Regra 1- Formação de grupo de 5 jogadores por grupo. Se não completar o número de 4 elementos, fazer adaptações na hora.

- Regra 2- Não poderão trocar de grupo até o final do jogo.

Regra 3- Uso de 44 cartões para cada grupo.

Regra 4- A sequência se dará no sentido relógio.

Regra 5- Antes da entrega do jogo aos alunos, o professor deverá deixar claro que todas as cartas distribuídas tem seu par.

Regra 6-Para o início do “Picnic do Jogo de Memória” é preciso embaralhar aleatoriamente todas as peças e então colocá-las arrumadas em uma sequência viradas para baixo, para que não se possa ver as cartas/cartões.

Regra -7 Quando o jogo começa, todas as peças estão voltadas para baixo.

Regra 8- O coordenador do grupo indica quem inicia o jogo.

Regra 9- O jogador escolhido, somente pode virar duas cartas por vez. Esta carta/cartão ficará com a face para cima e, em seguida, virará mais uma. Caso contrário, elas são viradas para baixo novamente. Possibilitar que todos vejam. Se o jogador formar o par terá direito a outra jogada, virando outra carta até errar.

Regra 10- O aluno que trapacear, virar mais de duas cartas sem formar um par, deverá ficar fora de uma rodada.

Regra 11- Não pode tirar a peça /o cartão do lugar, somente se vira o cartão e dar a oportunidade para todos ver qual é a imagem e ou figura e depois desvirar e deixar no mesmo lugar, antes de passar a vez para o outro participante. Assim far-se-á até conseguirem fazer todos os pares. E uma carta sobrar.

Regra 12- O aluno pode ir a outro grupo para investigar sua dupla e montar o seu par antes do professor dar a pista, caso os alunos não conseguirem descobrir o segredo de onde poderia estar o outro par.

Regra 13- Primeira premiação: O aluno que mais pares de cartas montar do grupo será um vencedor com premiação.

Regra 14- Segunda premiação: Vence quem montar mais pares de cartas de todos os participantes, caso houver empate será realizado um soletrando de palavras.

Regra 15- Será o vencedor Premium quem descobrir a “treta” da carta que sobrar em cada grupo e encontrar o seu par da dupla..

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

História :

O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Foi criado na China no século 15 e era formado por baralho de cartas ilustradas e duplicadas. Cada figura se repete em duas peças diferentes. O jogo que será aplicado, segue esta história e reinventou mais regras para adaptação com o conteúdo.

- Conflito : Momento em que os participantes tentam descobrir com quem está o seu par de carta/cartão.

- Competição : Quem formar os pares por primeiro pois haverá premiação, conforme consta na questão 3.

- Cooperação : Respeitar a vez e as regras do jogo.
- Níveis : Segundo os descritos na questão 3.
- Recursos : Os cartões/ as cartas poderão ser confeccionados nas aulas de Artes com Material reciclado, recortes, material pedagógico
- Recompensas : Premiação conforme descritos na questão 3.
- Estratégia : conforme descrito na questão 3 e 4.
- Tema : Observação e treinamento, de forma divertida, com os tipos de letras. Além de observar e treinar a importância da escolha de um tipo de letra na hora de redigir qualquer texto.
- Tempo : Aulas necessárias: de 2 a 4 aulas, conforme o rendimento da turma.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Atenção. Honestidade. Concentração. Observação. Integração.

Treinamento com os tipos de letras. Além de observar e treinar a importância da escolha de um tipo de letra na hora de redigir qualquer texto. Diversão.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Sugestão de atividades complementares:

1. Soletrando de Palavras: Cada aluno fará a soletração de uma das palavras que o professor escolherá dos pares de palavras sugeridas no grupo.
2. Ditado de palavras escritas na letra cursiva, ou só na scrip minúsculo, ou caixa alta ou só oralmente “parafaletrar”. Ditado de palavras das palavras das figuras e palavras do jogo de memória no sistema.
3. Jogo do STOP, conforme a ordem do tipo de letra, ditada pelo professor facilitador.
4. O professor pode solicitar que o aluno entregue em uma folha especial para uma avaliação somativa.
5. Poderá ser um trabalho interdisciplinar com as disciplinas de: Artes, Inglês.
6. Este jogo pode ser compartilhado com os alunos do 4º e 5º anos.

RITMO NO PRATO

KATIÚCIA REGINA STERTZ POERNER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Percepção Rítmica e Coordenação

Qual é a Meta do Jogo?

Concluir a sequência rítmica proposta e executada, através da repetição.

Qual é o Objetivo Educativo?

Acertar o maior número de compassos, tempos e pausas, imitando as ações do professor ou do colega ao acompanhar o ritmo.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Imitar uma sequência rítmica pré-estabelecida, utilizando gestos, movimentos e sons (mãos sobre a mesa e palmas).

Liste as mecânicas de jogo.

Dividir a turma em 2 equipes;

Explicar a forma como se dá o jogo e fazer uma demonstração (é preciso escolher um voluntário para repetir o passo a passo – sequência rítmica);

Iniciar com uma música mais lenta para facilitar a assimilação.

Cada grupo se reúne para compor sua sequência. O tempo para a execução da música segue o compasso da música escolhida, que pode ser mais lento, ou mais rápido. O ideal é que se comece com um ritmo mais lento e aos poucos aumentando-se as dificuldades, ou seja, com música mais rápidas.

IMPORTANTE: 1 tampinha dentro do prato = 1 palma (1 tempo – semínima); 2 tampinhas dentro do prato = 2 palmas de $\frac{1}{2}$ tempo (2 $\frac{1}{2}$ tempos – colcheia); Prato vazio (pausa – mãos na mesa).

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Serão 4 pratos dispostos sobre a mesa ou carteira com 8 tampinhas de garrafa pet disponíveis para marcação das palmas. As mãos sobre a mesa representam as pausas.

Conflito: Pode ocorrer na tomada de decisões quanto a qual sequência rítmica será feita, ou ainda na conferência de qual dos dois grupos executou da forma mais correta.

Competição: Cada grupo cria uma sequência rítmica utilizando os recursos disponíveis. Para cada sequência o aluno utilizará as unidades rítmicas semínima e colcheia (marcando 1 ou duas batidas – palmas).

Segue abaixo representação gráfica das células rítmicas:

Figura	Pausa	Tempo	Nome
		4	SEMIBREVE
		2	MÍNIMA
		1	SEMÍNIMA
		1/2	COLCHEIA
		1/4	SEMICOLCHEIA
		1/8	FUSA

Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unespar-curitibaai_arte_artigo_eliane_regina_ravaglio.pdf. Acessado em 12/12/2020.

Exemplo de execução:

Eu 	Eu 	Eu 	Eu 
Can-to 	Can-to 	Can-to 	Can-to 

Disponível em: <https://equilibriumescolademusica.com.br/blog/index.php/2020/04/19/aprenda-a-cantar-celulas-ritmicas-com-exemplos-que-voce-nunca-viu/>. Acessado em 12/12/2020.

Um estudante do grupo que criou a sequência rítmica desafia 1 estudante do grupo adversário a repetir a mesma. Executando corretamente o desafio a equipe desafiada pontua. Errando, quem pontua é a equipe que propôs o desafio.

Cooperação: O grupo decidirá, em conjunto, qual a próxima sequência que o grupo adversário terá que repetir.

Níveis: Fácil (lento), médio (regular) e difícil (rápido).

Recursos: Mesa ou carteira escolar, pratos e tampinhas de garrafas pet.

Recompensas: Os estudantes que conseguirem se concentrar e executar perfeitamente as ações receberão aplausos coletivos e oportunamente um mimo, se este não gerar conflitos entre os grupos.

Estratégia: Dificultar as sequências rítmicas alternando as batidas e pausas.

Tempo: Segue-se o compasso que pode ser 2X4, 3X4 ou 4X4. O tempo de duração é exatamente o tempo em que dura a música, que pode ser repetida se necessário e havendo concordância prévia dos participantes.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Após a conferência dos resultados o jogador será orientado pelo professor sobre onde falhou e o que poderia fazer para aperfeiçoar sua execução.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Abaixo fotos de como se desenvolve o jogo:



MEMORIZE

MÁRCIA LUZIA FREITAG WOLFARTH

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dificuldade na assimilação do conteúdo, desinteresse.

Qual é a Meta do Jogo?

Conhecer a história através de seus protagonistas históricos

Qual é o Objetivo Educativo?

Ele deve memorizar os fatos históricos, assimilando com seus principais líderes.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Memorizar a história, ou fatos específicos do cada período.

Liste as mecânicas de jogo.

Farei a seleção de líderes históricos, por exemplos os líderes mundiais no período dos regimes totalitários. Vence o time que souber de a história desse personagem.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Imprimir os líderes, preparar tópicos sobre cada um desses, dividir a turma em 2 times, cada aluno receberá um número que o identifica todos vão participar, vou colar as imagens dos líderes no quadro e uma pessoa vai tirar um número que será um aluno do outro time. E escolhe um personagem que o outro irá explicar os tópicos escritos no verso da imagem, vence a equipe que mais responder mais questões corretas. Anteriormente estudaremos esse conteúdo. (mantenha os que têm no seu jogo e apague os que não têm).

Descreva minuciosamente (cada um dos elementos que compõe o seu jogo)

Estética: Sala dividida e imagens no quadro

Conflito: Alguém do grupo não responder certo, (assim todos deverão estudar muito).

Competição: Quem acertar mais

Níveis: Alguns líderes têm mais conteúdo.

Recompensas: As respostas corretas serão validadas como uma avaliação

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ele perceberá que se estudar bastante ele terá sucesso na vida assim como foi no jogo.

PONTINHOS NA EDUCAÇÃO

SIDIMAR GARGHETTI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender a formação do Estado Nacional.

Qual é a Meta do Jogo?

O estado da vitória está presente quando o aluno consegue responder corretamente a perguntas de cada rodada.

Qual é o Objetivo Educativo?

Compreender a formação do Estado Nacional.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Forma dois grupos de 10 membros, cada grupo recebe um baralho com 40 cartas, sendo que 20 possuem perguntas e as outras 20, as respostas.

Liste as mecânicas de jogo. O professor divide os alunos em dois grupos;

Professor divide as cartas em número igual para cada aluno, as cartas restantes devem ser deixadas no centro do grupo toda vez que a pergunta for feita e o estudante não possui a resposta ele precisa buscar no maço, tendo apenas duas tentativas cada pergunta. Se caso não encontrar o grupo que fez a pergunta pontua 1 e caso consiga responder sem ter acesso a resposta pontua 5 assim como o colega que não tinha a resposta da pergunta. Se caso tiver um número ímpar de alunos será escolhido um estudante para ser o juiz o qual vai dividir as cartas e as dúvidas serão reportadas ao professor. O estudante que estiver com a carta de número um inicia as perguntas e escolhe um colega para responder. Caso o aluno não saiba ele pode pedir ajuda para os colegas do grupo neste momento tem 60 segundos para o grupo responder. Em seguida vai haver a inversão o grupo que respondeu pergunta e o outro responde. O professor pode dividir em um número maior de grupos e fazer rodadas de perguntas e resposta entre eles.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: organização da sala e criação de um baralho com as perguntas.

História: Contexto histórico que é abordado na aula.

Conflito: Conflitos de ideias do ponto de vista das respostas de cada pergunta.

Competição: Entre os grupos responder as perguntas.

Cooperação: O grupo interage e se apoia para fazer e responder as perguntas.

Recursos: Cartolina colorida para confeccionar os baralhos (as perguntas e as respostas).

Recompensas: Um abraço do colega.

Estratégia: Verificar os erros dos colegas para poder corrigir cada uma das atividades.

Tema: Estado Nacional

Tempo: 45min

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O Feedback está presente a partir das respostas que ele consegue chegar sem recorrer a carta ou ajuda dos colegas, isso quando ele é perguntado pelos colegas.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Cartas:

Politica;

Estado

Governo

Concentração;

Estratégia;

RECORTA E COLA

SIMONE REGINATTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

A disciplina de Sociologia é muita teoria e diálogo entre alunos e professor. Com jogos diferentes ela fica mais dinâmica e atrativa e os alunos interagem mais.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é desenvolver as duas etapas com o maior número de pontos.

Qual é o Objetivo Educativo?

Tem como objetivo uma maior compreensão e consciência sobre o que é consumido pelas classes sociais.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogo tem 2 etapas:

ETAPA 1

Depois de estudar o conteúdo proposto (classes sociais e o consumo), formar 4 grupos na sala de aula (componentes de até 4 pessoas, caso haja mais alunos por grupo, formar mais grupos). Cada grupo elabora 5 perguntas (peso 2 cada pergunta) totalizando 10 pontos. Um grupo pergunta ao outro: grupo 1 para o grupo 2, grupo 2 para o 3, grupo 3 para o 4, grupo 4 para o 1. Depois de cada pergunta, juntamente com a professora/o, analise-se se a resposta está certa ou errada. Ganha essa etapa, o grupo que responder o maior número de perguntas corretamente.

ETAPA 2

Construção de um painel fotográfico. Cada grupo receberá 5 cartolinas (cada uma representa as classes existentes: A, B, C, D, E), uma cola, uma tesoura, 4 revistas, 4 jornais.

Os alunos vão procurar nas revistas e jornais imagem de produtos, utensílios, carros, casas, entre outros, recortar e colar as imagens na cartolina da classe que mais se enquadra no que ela consome. **ATENÇÃO:** analisar bem as imagens para ver em qual classe ela se encaixa, **LEMBRE-SE**, as classes sociais não possuem o mesmo poder de consumo.

Tempo para a atividade: 10 minutos. Quanto mais imagem coladas corretamente ao que a classe consome, mais pontos marca (1 ponto por imagem). Ao final do tempo estudantes e professora/o analisam as imagens coladas e contam os pontos.

GANHA A EQUIPE QUE MARCAR MAIS PONTOS NAS 2 ETAPAS.

Liste as mecânicas de jogo.

Não pode pesquisar as perguntas e as respostas na internet ou qualquer outro material.

Não pode trazer nenhum material extra para a construção no painel, somente aqueles fornecidos pelo jogo. Não pode mudar de grupo, uma vez escolhido, permanece até o final no mesmo grupo.

Não pode pegar materiais dos outros grupos.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Muito alto quanto mais conhecimento e rapidez, mais chances a equipe têm de ganhar.

Cooperação: é fundamental para a equipe ganhar.

Níveis: 2 etapas

Recursos: Papel e caneta para a primeira etapa, 20 cartolinas, 16 revistas, 16 jornais, 4 colas, 4 tesouras para a segunda etapa.

Estratégia: Inteligência e rapidez.

Tempo: 10 minutos

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O número de pontos adquiridos durante o jogo, pois mostra o quanto o aluno entendeu o conteúdo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

É interessante para diversificar a aula.

ACHE O ERRO: COVID 19

SOLANGE SOARES DOS SANTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer as pessoas entenderem que é necessário seguir as regras sanitárias para prevenção à Corona Vírus.

Qual é a Meta do Jogo?

Encontrar todos os erros presentes no jogo, em um tempo determinado.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deverá entender a importância de seguir as normas sanitárias para que não haja maior contágio pelo novo Corona vírus.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogador precisa analisar a imagem e por meio dessa análise, encontrar os erros presentes. A cada erro encontrado, aparecerá uma mensagem sobre a conduta correta a ser tomada. Ao encontrar todos os erros presentes, vence o jogo.

Liste as mecânicas de jogo.

Será disponibilizada uma imagem contendo diversos erros: pessoas sem máscara em local público, não fazendo uso de álcool gel, grupo de pessoas reunidas, entre outros.

O jogador precisa encontrar esses erros em um determinado tempo (5 minutos).

Cada erro encontrado terá descrito a conduta correta.

O jogo acaba quando todos os erros forem encontrados.

Inicialmente o jogo terá 7 erros, a cada rodada finalizada, passará para a outra fase com maior número de erros.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: imagem que com cores e elementos que atraia a atenção do jogador.

Níveis: a cada rodada vencida, o jogador passará para a outra fase.

Tema: prevenção relacionada ao COVID 19.

Tempo: Encontrar todos os erros dentro de 5 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Em cada acerto, o jogador saberá o quanto falta para finalizar o jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo pode ser temático conforme cada data do calendário da saúde, por exemplo, no dia mundial da água, ser relacionado à água, no outubro rosa, da prevenção à saúde da mulher, no agosto azul, da prevenção à saúde do homem e assim por diante.

PASSA OU REPASSA DAS CAPITAIS DOS ESTADOS BRASILEIROS

SIMONE MIERES SCHMATZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

As capitais dos estados brasileiros.

Qual é a Meta do Jogo?

Abordar o estudo do conteúdo trabalhado de maneira interativa.

Qual é o Objetivo Educativo?

Testar a capacidade, observar se houve aprendizagem e trabalhar de forma conjunta.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os estudantes irão se unir em dois grupos A e B faremos um sorteio onde um integrante do grupo escolhera a cartela com as determinadas perguntas.

Liste as mecânicas de jogo.

Os estudantes irão dividir-se em dois grupos. As cartelas com as perguntas e alternativas serão lidas pelo professor e o primeiro participante que tocar o sino tem direito a responder à pergunta.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Criação de cartela com as perguntas.

História: Capitais dos Estados Brasileiros.

Conflito: Pensar que as perguntas do outro grupo são mais fáceis.

Competição: Entre os grupos.

Cooperação: O grupo interage e se apoia incentivando todos os participantes estudarem o conteúdo. | Níveis: Somente um nível.

Recursos: Cartolina colorida, folha de ofício, sino e canetão.

Recompensas: Um ponto no próximo trabalho realizado.

Estratégia: Ouvir a pergunta com atenção.

Tema: Passa ou repassa. | Tempo: Uma aula de 45min.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Se o estudante se sair bem no jogo quer dizer que teve êxito na aprendizagem do conteúdo.

JOGO DA TABUADA

ANA PAULA NICZCZAK DOS SANTOS BOSSINI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensino da Tabuada.

Qual é a Meta do Jogo?

Fazer mais pontos e alcançar a maior quantidade de estrelas.

Objetivo Educativo?

Aprender a tabuada e as regras da multiplicação.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Pescar, jogar, acumular pontos e acertar as respostas dos desafios do meio do tabuleiro, fazer o maior número de trincas e conseguir conquistar mais estrelas que o adversário. O jogo termina quando o tabuleiro estiver completo ou acabarem as estrelas.

Liste as mecânicas de jogo.

- O jogo poderá ser jogado com no mínimo 02 participantes e no máximo 04.
- Separam-se 20 peças de uma única cor para cada jogador e pode ser lançado sortes para ver quem inicia (dois, dois ou um... par ou ímpar...)
- O primeiro jogador pesca duas peças de dominó que estão virados e embaralhados, coloca no tabuleiro na resposta que corresponde ao valor de cada pedra de dominó.
- A cada 03 casas que o jogador estiver posicionado tanto na vertical ou na horizontal ele ganha uma estrela. A estrela das trincas vale 5 pontos.
- Para o jogador que cair em uma casa que já foi respondida ele poderá tentar alterar os lugares dos dominós caso também esteja respondida passa a vez.
- Para o jogador que cair em qualquer número na diagonal central do tabuleiro terá que pescar uma carta de regras e tem um minuto para responder. Caso saiba a resposta fica com a casa e ganha uma estrela que vale 10 pontos. Caso não saiba a resposta, passa a carta para o próximo jogador e assim até alguém acertar, se por acaso ninguém souber, pode-se buscar a resposta nas instruções do jogo mas quando isso acontecer ninguém ganha ponto e a estrela fica no tabuleiro, inutilizando aquela casa.
- Ganha o jogo quem conseguiu ao final acumular o maior número de pontos.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

01 Tabuleiro aproximadamente 50x50cm

80 Peças de 04 cores diferentes

07 Cartas com as regras da multiplicação

01 Folha com respostas das regras da multiplicação

01 Jogo Dominó (utiliza-se apenas as peças que somam até 10)

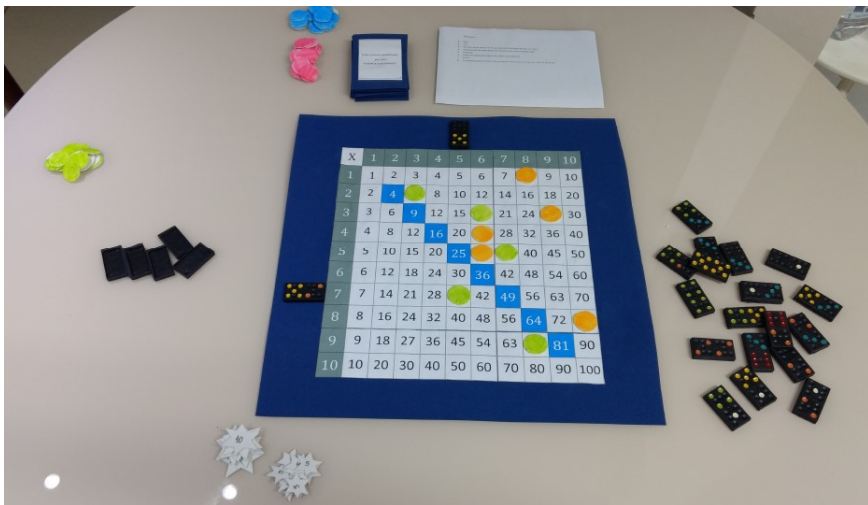
15 Estrelas (7 valem 10 pontos e 10 valem 5 pontos)

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Pela dinâmica do jogo observando a jogada dos demais colegas, pelos pontos alcançados que remetem ao maior número de acertos.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Estimula o raciocínio, a criação de estratégia para se mover no tabuleiro, a fixação das regras da multiplicação. É um jogo competitivo, porém cada jogador precisa ir conquistando os pontos, o que torna o jogo divertido e faz com que ele precise prestar atenção nas jogadas dos colegas.



TABUADA DE BOTÃO

ALCIONE MARIA BEVILACQUA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender o processo de multiplicação realizando operações e ampliando conhecimentos da tabuada

Qual é a Meta do Jogo?

Realizar todas as multiplicações corretamente e colocando todos os botões.

Qual é o Objetivo Educativo?

Os jogadores ao final do jogo deverão compreender o processo de multiplicação e aperfeiçoar as habilidades de multiplicar mentalmente.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Dinâmica central: acerte todos os resultados das multiplicações, cobrindo todos os valores e distribuindo todos os botões.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada criança escolhe uma cor de botão (dez botões para cada um; os botões precisam ser de tamanhos grandes para facilitar o manuseio);

Assim que escolher os botões, a criança se posiciona em frente a um dos lados do tabuleiro;

Terão dois sacos para pesca: no primeiro terão cartões com os números 3,4,5 e 6 (de acordo com a tabuada que compõem o tabuleiro; no segundo terão cartões com números de 0 a 9;

Cada jogador pesca duas fichas, uma de cada saco, realiza a multiplicação e cobre o resultado com o botão; Caso o resultado já tenha sido coberto o jogador passa a vez;

Vence o jogo quem primeiro colocar todos os botões no resultado correto;

Caso o botão seja colocado no resultado incorreto o jogador ficará uma vez sem jogar;

Se o próximo a jogar souber o resultado correto terá direito a cobrir o resultado do jogador que errou e mantendo garantida sua vez na jogada.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Tabuleiro confeccionado em papel duplex com os resultados da tabuada selecionada dispostos em cada lateral com cores diferentes

Competição: A competição ocorre entre os quatro componentes participantes, na tentativa de cobrir os resultados dispostos no tabuleiro.

Recompensas: Quando um jogador errar o resultado da multiplicação o próximo jogador da rodada poderá aproveitar a operação e cobrir o resultado garantindo assim duas jogadas em apenas uma rodada graças ao seu melhor desempenho;

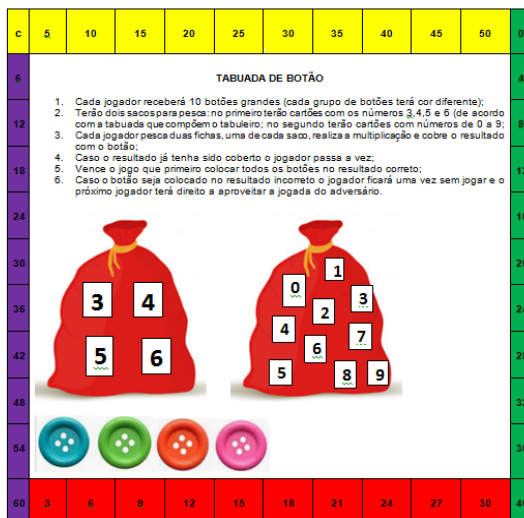
Estratégia: As estratégias precisam ser pensadas individualmente, a mais importante delas é pensar com calma o resultado das multiplicações, pois os mesmos precisam ser cobertos corretamente para não desperdiçar a vez da jogada.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Como é um jogo disputado individualmente, o jogador percebe como está se saindo na partida, observando a quantidade de resultados cobertos pelos seus botões. O jogador e o professor também pode ter um feedback quanto ao processo de aprendizagem, analisando os erros e acertos nos resultados, além de poder pensar os processos de construção das operações para chegar nos resultados corretos, que demonstram habilidades individuais dos participantes.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo pode ser adaptado para qualquer uma das quatro operações, de acordo com a necessidade e a realidade dos alunos.



MEMÓRIA DAS CORES

ANA PAULA DA SILVA MECABÔ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias e secundária de forma lúdica.

Qual é a Meta do Jogo?

Encontrar mais pares de cores iguais.

Qual é o Objetivo Educativo?

Identificar e distinguir as cores primárias e secundárias.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças, caso sejam iguais, o jogador as recolhe e joga novamente, até errar, quando passará a vez para o adversário.

Liste as mecânicas de jogo.

Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com quatro alunos;
Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;

História: Foi criado na China, no século XV e era formada por baralho de cartas ilustradas e duplicadas, cada figura se repete em duas peças;

Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

Conflito: quando o jogo possuir muitas peças, pode acontecer de não conseguir memorizar os pares que o adversário virou na jogada anterior;

Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

Cooperação: quando a partida for definida em duplas, é preciso ajudar o companheiro a memorizar os pares para obter mais pontos e vencer;

Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

Recursos: jogo completo, companheiro e adversário;

Recompensas: aprendizado;

Estratégia: concentração e atenção nas jogadas para memorizar o máximo possível as peças do jogo;

Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Conforme quantos pares o jogador obteve em suas jogadas, saberá se tem ou não, chances de vencer.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo pode ser utilizado também com o uso de outras cores, associando a uma ilustração como animais ou alimentos saudáveis e figuras geométricas como o triângulo ou quadrado;

Neste modelo está voltado para crianças acima de três anos, para estimular o reconhecimento das cores e figuras geométricas, visto que na educação infantil é importante o brincar e o aprendizado lúdico, além de que o jogo é uma ótima forma de socialização.



ALFABETIZANDO COM DIVERSÃO

ANDREIA JOSE MARIA FERREIRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Percebemos que as salas de aula têm uma variedade de aprendizagem, alguns se alfabetizam em certo momento e outros em outro, o jogo da memória nos dá um suporte auxiliando na fase de alfabetização de nossas crianças, no exercício da memória, escrita e a letra inicial de cada imagem.

Qual é a Meta do Jogo?

Jogador que tiver maior número de pares.

Qual é o Objetivo Educativo?

Desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio e a criatividade, associando as letras do alfabeto com as imagens correspondentes, ampliando a percepção visual e o conhecimento sobre a escrita.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Juntar as cartas formando a maior quantidade possível de pares até o final do jogo.

Liste as mecânicas de jogo.

O jogo proporciona a atenção do jogador, a memorização das imagens de forma rápida, formando pares das figuras que correspondem as letras do alfabeto. O primeiro jogador inicia desvirando duas fichas e deixando-as no mesmo lugar, se as figuras formarem par, o jogador as retira da mesa guardando-as com ele até o final do jogo, se não for par, o jogador volta novamente as figuras para baixo e o jogo continua até acabarem as fichas sobre a mesa.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: é um jogo que chama muito a atenção porque tem ilustração de imagem e letras de cores diferentes.

Conflito: é provável que os jogadores entrem em conflitos diretos. Por não aceitar o resultado do jogo.

Competição: os jogadores se opõem uns contra os outros, tentando obter vantagens no jogo.

Recompensas: como objetivo pedagógico ele pode ter recompensa dependendo do resultado que a professora estipular.

Estratégia: o jogador tem que traçar uma estratégia de jogo para que ele colete a maior quantidade de pares possível.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Com a realização desta atividade saberemos se realmente o aluno identifica e reconhece a letra inicial de cada palavra e a imagem correspondente e ainda juntar as letras formando a palavra. Se o jogador está mais perto ou mais longe de ganhar o jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Podemos utilizar essa forma de jogo para reconhecer os numerais, sílabas, diferenciar imagens, entre outros.



BINGO DA MATEMÁTICA

AURI BATISTA VIEIRA MECABÔ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Solucionar expressões numéricas, usando as quatro operações fundamentais adição, subtração, divisão e multiplicação, raiz quadrada, potências, fatorar, simplificar.

Qual é a Meta do Jogo?

Com o resultado obtido na resolução das expressões preencher a linha ou a coluna e depois preencher a cartela toda, assim, batendo o bingo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Com a resolução das expressões os alunos jogadores desenvolvem raciocínio rápido, aprendem fazer cálculos mentais, atenção redobrada e estimula a criatividade enriquecendo seus conhecimentos.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Decidir quantos alunos participarão, distribuir uma cartela para cada jogador, a urna com as expressões ficará com o professor.

Os alunos resolvem as expressões mentalmente e marcam com grãos de milho ou feijão, o aluno inicia tentando completar uma linha ou uma coluna, e depois deverá preencher a cartela cheia, quem preencher primeiro grita bingo e ganha o prêmio, poderá ter mais de um ganhador e assim será dividido o prêmio.

Liste as mecânicas de jogo

Os números são fixados de 01 a 99 de maneira aleatória nas cartelas, cada aluno recebe uma cartela para jogar e retira da urna uma expressão por rodada.

O professor desenvolve várias expressões usando adição, subtração, divisão, multiplicação, potência e raízes com os resultados que preenchem as cartelas, colocam dentro de uma urna e vai liberando por rodadas uma a uma por aluno.

O aluno resolve suas expressões mentalmente chegando ao resultado

Vencerá a primeira fase do jogo o aluno que preencher primeiramente uma coluna ou uma linha, ganhará o prêmio maior o aluno que preencher a cartela inteira primeiramente.

$$8 \times 7 + 7 = \sqrt{81} = \sqrt{900} = \sqrt{49} = 45 - 30 + 5 = 100 / 10 + 3 = 79 + 11 + 6 =$$

$$80 / 4 + 7 = 180 / 5 + 6 = 2 \times 140 / 2 = 9^2 + 14 = 4 \times 8 + 5 = 10 \times 8 - 20 =$$

$$6 \times 9 + 21 = 3 \times 10 + 6 = 9 \times 7 + 6 = 100 / 5 + 5 = \sqrt{400} = \sqrt{144} + 12 =$$

$$60 / 2 + 7 = \sqrt{400} + 4 = 97 - 37 + 14 = 100 / 5 - 1 + 3 = 98 / 2 - 46 = 48 \times 4 - 92 =$$

09	24	36	44	69
11	21	40	56	74
13	27	π	50	63
20	25	37	48	71
02	16	30	60	70

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Preencher coluna, linha e cartela cheia com grãos de milho ou feijão.

História: O bingo matemático é elaborado para tornar as aulas de matemática mais enriquecedoras através de um processo envolvente, dinâmico e criativo.

O aluno é estimulado a desenvolver raciocínio lógico matemático de forma rápida e criativa.

Sorte: Terá sorte o aluno que conseguir tirar uma expressão cuja o resultado esteja em sua cartela, mais sorte no início do jogo se estiver na mesma linha ou coluna.

Conflito: Números serão postos nas cartelas aleatoriamente, então com o resultado de uma única expressão poderá corresponder em várias cartelas.

Competição: Os alunos terão que ser rápidos e precisos nas resoluções, usando muito o raciocínio e muita atenção na hora de marcar, para assim ganhar o jogo e não bater furado com resultado errado.

Níveis: O primeiro nível será preencher uma coluna ou uma linha com o resultado correto mais rápido possível.

O segundo e último nível será preencher a cartela cheia corretamente.

Recursos: Cartelas de bingo com números aleatórios, urna com expressões numéricas salteadas, milhos, feijão e premiação.

Recompensas: O aluno que preencher por primeiro uma linha ou uma coluna ganhará como prêmio uma caixa de bis.

O aluno que preencher a cartela cheia ganhará como prêmio uma caixa de bombom e duas caixas de bis.

Estratégia: Resolver com precisão, conferir corretamente suas expressões e sua cartela, não marcar errado, ficar atento do começo ao fim do jogo.

Tempo: 01 minuto por rodada/ aproximadamente 01 hora para término do jogo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Conforme vai resolvendo suas expressões, o aluno vai aprendendo adição, subtração, divisão, multiplicação, raízes, potências, com raciocínio rápido mentalmente, aprende concentração verificando se tem o número que corresponde com resultado em sua cartela, ganha uma aprendizagem rica jogando e respeitando regras, aprende sobre uma coluna vertical, ou uma linha horizontal, é um jogo criativo e desperta o interesse individual e coletivo dos alunos.

Conforme vai preenchendo o aluno sabe como está no jogo, quanto mais resultados estiver em sua cartela, estará mais próximo de bater o bingo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Aula prazerosa e divertida, aprendizagem lúdica, muita vontade de aprender, de ganhar, de acertar, de ter sorte.

Desenvolve raciocínio rápido em adição, subtração, multiplicação, divisão, potência e raiz brincando.

Esse é um jogo de aprendizagem que pode ser aplicado no ensino fundamental II em duplas, em equipes ou individual, dependendo a escolha será feita a dificuldade das expressões.

TRILHA PRÉ-SOCRÁTICA

CACIANE ROSSONI CIVIDINI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender o Período e os Filósofos Pré-Socráticos.

Qual é a Meta do Jogo?

Chegar ao final do percurso (trilha) antes dos demais jogadores.

Qual é o Objetivo Educativo?

Compreender o Período e os Filósofos Pré-socráticos e testar o conhecimento dos alunos sobre este conteúdo.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores deverão acertar o máximo possível de respostas às perguntas feitas sobre o período e os filósofos pré-socráticos para que dessa forma cheguem ao final do percurso antes dos demais jogadores.

Liste as mecânicas de jogo.

O jogo será jogado em um tabuleiro que conterà um percurso (trilha) a ser percorrido pelos jogadores, será jogado por quatro alunos (jogadores) os quais receberão cada um uma peça com cores diferentes, a qual indicará sua posição na partida:

Todas as peças deverão estar na parte inicial do percurso no início da partida. Os jogadores receberão 1 dado e, um de cada vez, o lançará sobre a mesa, o jogador que tiver o número maior na face que ficar virada para cima do dado iniciará a partida, e a ordem dos jogadores se dará pelo número que cada jogador tirou, do maior número para o menor:

O jogador que tirou o número maior e iniciará a partida lançará novamente o dado e o número que tiver no dado será o número de casas que o jogador andará no percurso (trilha) do jogo, no entanto o jogador só poderá avançar no jogo se responder corretamente a pergunta feita pelo (a) professor (a) sobre o conteúdo em questão. (Período e filósofos pré-socráticos);

As jogadas serão intercaladas, um jogador de cada vez:

A cada jogada o (a) professor (a) fará uma pergunta sobre o conteúdo, as quais foram elaboradas e estão em cartões que ficarão com o (a) professor (a), e o jogador só poderá avançar o número de casas tiradas no dado se responderem corretamente a pergunta, caso não saiba a resposta, permanecerá no mesmo local:

As perguntas serão dos diversos níveis, do mais fácil ao mais complexo, e ainda poderão ser respondidas com verdadeiro ou falsa, com resposta elaborada pelo jogador, ou ainda terão opções de resposta, alternativas, (nesse caso haverá três alternativas para o jogador escolher.), as mesmas ficarão em uma caixinha e serão tiradas aleatoriamente pelo (a) professor (a) a cada jogada;

Durante o percurso o jogador poderá parar ainda nas casas pretas ou azuis do caminho, essas casas conterão informações que levarão o jogador a avançar no caminho (azuis) ou a retroceder (pretas);

Vencerá o jogo o jogador que chegar ao final do percurso (trilha) por primeiro.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O jogo será jogado em um tabuleiro que conterá um percurso (trilha) que deverá ser percorrido pelos jogadores, possuirá um dado e quatro peças de cores diferentes. Conterá também com vários cartões contendo as perguntas sobre o conteúdo;

Sorte: O jogador deverá contar com a sorte ao jogar o dado, pois se tirar o maior número iniciará a partida, e durante a partida poderá avançar um número maior de casas. Deverá contar com a sorte ainda ao parar nas casas pretas e azuis, pois essas poderão fazer com que ele avance ou retroceda na partida;

Competição: O jogo é uma competição ente 4 jogadores que buscam através, principalmente, de seus conhecimentos avançar na partida e chegar no final do percurso antes dos demais;

Cooperação: Se for jogado em dupla, ambos deverão cooperar entre si para que alcancem a meta do jogo;

Recompensas: Ao jogador, ou a dupla vencedora será acrescido uma pontuação, a ser combinada em sala, a média final do trimestre.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogador saberá como está de acordo com sua colocação no percurso (trilha), visto que sua posição será resultado principalmente de seu entendimento sobre o conteúdo, já que só avançará no jogo se responder corretamente as perguntas feitas pelo (a) professor (a) durante o jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo poderá ser adaptado para os demais períodos Filosóficos. Poderá também ser jogados por mais jogadores ou ainda em dupla, dessa última forma poderá ser feito dupla e em cada rodada um jogador da dupla responde a questão.

Obs1: Para a elaboração das questões levou-se em consideração o conteúdo contemplado no livro didático, bem como os Filósofos Pré-Socráticos apresentados no mesmo.

Obs2: A elaboração da trilha levou em consideração o número reduzido de aula do Componente Curricular em questão (apenas uma aula semanal).

Perguntas possíveis do Jogo Trilha Pré-Socrática:

1-A filosofia nasce de um problema de uma nova indagação, que procura ir além do já sabido. Essa afirmação é verdadeira ou falsa?

R: Verdadeira.

2-Por que os primeiros filósofos foram denominados pré-socráticos?

R: Pois levou-se em consideração Sócrates, e esses filósofos vieram antes de Sócrates.

3-Qual era o centro das investigações dos filósofos pré-socráticos? Como ficaram conhecidos por isso?

R: Era a natureza. Ficaram conhecidos como filósofos da Physis.

4-Que mudanças na forma de explicar os acontecimentos trouxeram os filósofos pré-socráticos?

R: Elas passaram a buscar a explicação através da razão, sobrepondo-se a explicação mítica.

5-Qual a diferença entre mito e filosofia?

R: O mito é uma narrativa cujo conteúdo não se questiona, enquanto a filosofia problematiza e convida a discussão.

6-Os antigos filósofos eram classificados em monistas e pluralistas. Essa afirmação é verdadeira ou falsa?

R: Verdadeira

7-Qual era o elemento constitutivo para Tales de Mileto?

R: A água.

8-Quem foi o primeiro Filósofo?

R: Tales de Mileto.

CARTAS DO CONHECIMENTO

VILSON JAIR FUSIGER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Tabuada, dificuldade dos alunos com as operações simples de multiplicação e divisão em decorrência da falta de conhecimento e domínio da tabuada.

Qual é a Meta do Jogo?

Conseguir juntar 5 pares de cartas, tabuada versus resposta, quem juntar os 5 pares primeiro ganha a partida.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo do jogo é despertar nos alunos o interesse e o domínio pela tabuada, que é um conhecimento essencial nas aulas e atividades de matemática.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores deverão conseguir juntar 5 pares de cartas, tabuada versus resposta, quem juntar os 5 pares primeiro ganha a partida, quem “bater furado”, ou seja, bater e tiver algum par incorreto onde a tabuada e a resposta não correspondem perde a partida.

Liste as mecânicas de jogo.

Jogo Semelhante ao pife.

Regras:

Cada jogador receberá 10 cartas:

O primeiro jogador a pescar poderá pescar até duas vezes, desde que a primeira opção não sirva:

O jogador deverá formar 5 pares com as 10 cartas, 5 tabuadas com suas respectivas respostas:

Quando um jogador estiver “pife”, ou seja, faltando apenas 1 carta para bater, esse o poderá fazer em qualquer momento em que outro jogador jogar sua carta de batida na mesa, independente de ser sua vez:

O jogador que formar os 5 pares corretos por primeiro será o vencedor;

O jogador que se declarar “batido” e na verdade não estiver, por ter algum par incorreto, perderá a chance de bater com alguma carta jogada na mesa, ou seja, só poderá bater pescando.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O jogo de baralho da tabuada deve ser atrativo, com números legíveis e que estejam nas pontas superiores esquerdas, para não atrapalhar a visão na hora do jogo.

História: Lembrar a origem da tabuada e sua finalidade no mundo atual.

Sorte: A sorte é muito importante nesse jogo, pois o jogador precisa pescar as cartas certas para bater.

Competição: Cada jogador tentará vencer a partida.

Cooperação: Na segunda opção do jogo, terá a cooperação, pois o jogo será em duplas, nesse caso, os dois componentes da duplas ajudarão um ao outro.

Níveis: A opção 1 do jogo será um nível mais fácil, pois o jogador precisará apenas formar 5 pares, podendo ainda ser dividido em sub níveis, conforme a faixa de escolaridade dos alunos, aumentando ou diminuindo a quantidade de tabuadas incluídas. Já na opção 2 do jogo, o nível se torna um pouco mais difícil, pois o jogador precisa cooperar com seu companheiro de duplas, e evitar que o adversário consiga pegar a mesa.

Recursos: Baralho feito em cartolina, ou se preferir algo mais elaborado, feito em gráfica.

Recompensas: Em sala de aula pode ser atribuído como recompensa, uma parcela da nota de provas ou trabalhos vinculados ao sucesso na atividade.

Estratégia: 1ª opção: buscar formar os pares o mais rápido possível, cuidando quais cartas já passaram.

2ª opção de jogo: buscar abrir o máximo de tabuadas possíveis, e tentar impedir do adversário pegar a mesa.

Tema: Estudo da tabuada, aprendizagem que servirá para várias disciplinas e principalmente para a vida dos alunos.

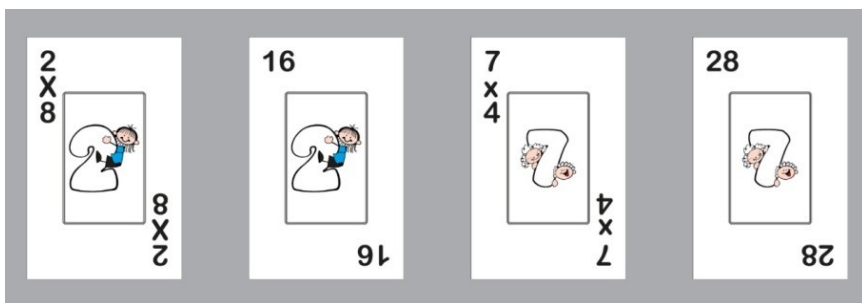
Tempo: Sem limite de tempo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

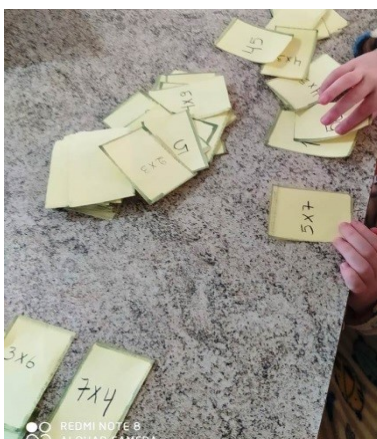
Em relação ao jogo, o jogador saberá pelo número de pares feitos se está perto de vencer ou não. Mas o principal se refere ao aprendizado, onde o jogador aluno poderá ter uma noção clara de suas dificuldades ou não em relação à tabuada, pelos acertos ou erros cometidos durante o jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse jogo pode ser adaptado para diferentes tipos de atividades voltadas para a aprendizagem da tabuada, usando diferentes técnicas e formas de jogar, usando a criatividade para definir novas regras para o jogo.



Fotos do Protótipo do jogo



MESTRE MATEMÁTICO

LUCAS PELIZZER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Construir o domínio das 4 operações: adição, subtração, divisão e multiplicação.

1. Qual é a Meta do Jogo?

Ser o maior pontuador nas rodadas do jogo, através da resolução dos exercícios contendo as Quatro Operações Matemáticas, tornando-se o “**Mestre da Matemática**”.

2. Qual é o Objetivo Educativo?

Aprendizado das Quatro Operações Matemáticas.

3. Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Realizando as operações e acertando o resultado o aluno passa de fase, a cada Nível aumenta sua pontuação e a dificuldade dos cálculos, ganha o jogador que obtiver a maior pontuação ao final do jogo.

4. Liste as mecânicas de jogo:

- Jogo poderá ser individual ou em duplas.
- Estipula-se o número de rodadas X para cada nível.
- Inicia-se com questões de “Adição”, Segunda fase “Subtração”, Terceira fase “Multiplicação”, Quarta fase “Divisão”, Quinta fase junção das quatro operações.
- Cada “Fase” pode ter de 10 a 20 questões, de baixa, média e alta complexidade, aumentando a pontuação em relação ao acerto conforme o nível, não contabilizando pontuação quando a resposta for incorreta.
- **Nível 01 - Adição**
 - 5 questões de baixa complexidade valendo 1 ponto cada acerto.
 - 3 questões de média complexidade valendo 2 pontos cada acerto.
 - 2 questões de alta complexidade valendo 3 pontos cada acerto.
- **Nível 02 - Subtração**
 - 5 questões de baixa complexidade valendo 1 ponto cada acerto.
 - 3 questões de média complexidade valendo 2 pontos cada acerto.
 - 2 questões de alta complexidade valendo 3 pontos cada acerto.

- **Nível 03 - Multiplicação**
5 questões de baixa complexidade valendo 1 ponto cada acerto.
3 questões de média complexidade valendo 2 pontos cada acerto.
2 questões de alta complexidade valendo 3 pontos cada acerto.
- **Nível 04 – Divisão**
5 questões de baixa complexidade valendo 1 ponto cada acerto.
3 questões de média complexidade valendo 2 pontos cada acerto.
2 questões de alta complexidade valendo 3 pontos cada acerto.
- **Nível 05 – Quatro Operações**
5 questões de baixa complexidade valendo 2 pontos cada acerto.
5 questões de média complexidade valendo 4 pontos cada acerto.
5 questões de alta complexidade valendo 5 pontos cada acerto.
- O placar será atualizado no final de cada rodada, contabilizando os pontos obtidos neste nível.
Após o encerramento do nível 05 será contabilizado os pontos de cada nível obtendo desta forma a pontuação final do jogo.
- A classificação dos participantes será apresentada em forma de ranking, do maior para o menor pontuador, sendo:
1º ao 3º lugar receberá o título de Mestre Matemático (Medalha de Ouro);
4º ao 6º lugar receberá o título de Mestre Matemático Junior (Medalha de Prata);
7º ao último colocado, receberá o título de Aprendiz Matemático (Medalha de Bronze);

5. Identifique e descreva os elementos usados no jogo:

- Estética: O jogo foi implementado buscando promover a aprendizagem das quatro operações matemáticas, de forma lúdica.
- História: Na busca de alternativas diferenciadas para exercitar as quatro operações matemáticas, desenvolveu-se este jogo com propósito de instigar o aluno a praticar seus conhecimentos adquiridos de forma motivadora.
- Sorte: O jogo testa os conhecimentos adquiridos em sala de aula, não contando com o acaso do jogados.
- Conflito: Em caso de conflito de pontuação ambos os jogadores serão premiados.
- Competição: Se dará por meio dos conhecimentos de cada participante.
- Cooperação: Em caso de disputa em duplas a cooperação será entre os dois membros para realização dos cálculos.

- Níveis: O jogo possui 05 níveis, sendo que cada nível terá questões de baixa, média e alta complexidade.
- Recursos: Será necessário a utilização de computadores, com acesso a internet.
- Recompensas:
 - 1º ao 3º lugar receberá o título de Mestre Matemático (Medalha de Ouro);
 - 4º ao 6º lugar receberá o título de Mestre Matemático Junior (Medalha de Prata);
 - 7º ao último colocado, receberá o título de Aprendiz Matemático (Medalha de Bronze);
- Estratégia: Acertar o máximo possível das questões, principalmente as de média e alta complexidade com maior pontuação.
- Tema: As quatro operações matemáticas.
- Tempo: Cada nível terá duração de 1 hora aula, contabilizando 5 horas aulas no total para a execução do jogo e 1 hora aula divulgação da classificação final e feedback sobre o jogo.

6. Qual é o tipo de feedback o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Através da pontuação que está obtendo em cada nível e do grau de dificuldade das questões em que esta pontuando.

DOMINÓ EQUACIONAL QUEIMA NEURÔNIOS

CLEISON CARLOS CIVIDINI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos aprimorem as habilidades de memorização e de resolver cálculos mentais.

Qual é a Meta do Jogo?

Resolver as equações corretamente fazendo uso das operações básicas de matemática e colocar todas as pedras na mesa antes do adversário.

Qual é o Objetivo Educativo?

Ao jogar o Dominó Equacional Queima Neurônios, o jogador vai aprimorar o raciocínio lógico e aperfeiçoar a habilidade de resolver cálculos mentais de forma rápida e precisa.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogador que começa a partida leva vantagem;

Resolver as equações matemáticas mentalmente;

Memorizar os valores das equações;

Se desfazer das peças dobre o quanto antes;

Manter as pedras de dominó resguardadas dos olhos do seu adversário.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada jogador escolhe sete pedras das vinte e oito que compõe o Dominó Equacional Queima Neurônios quando começa a rodada, as pedras ficam viradas para baixo e devem ser embaralhadas antes da escolha;

Se for jogado em quatro pessoas não sobram pedras, caso seja menos de quatro pessoas as pedras restantes ficam no monte dorme para serem compradas;

O jogo começa pelo jogador que tiver a pedra dobre mais alta, ou seja, a pedra dobre é aquela que o resultado das equações é o mesmo em ambos os lados, se nenhum dos jogadores tiver dobre, caso seja menos de quatro jogadores, começará o jogador que tiver a pedra mais alta, para saber o valor da pedra resolvem-se as equações e somam-se os dois lados;

A partir desse momento, os jogadores realizam as jogadas, por turnos, depois decide-se a ordem de jogada que for mais conveniente entre os jogadores;

Cada jogador deve tentar encaixar uma de suas pedras nas extremidades do jogo na mesa, que contenha o mesmo resultado da equação:

Quando o jogador consegue encaixar uma pedra ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar no dorme até encontrar a pedra desejada, se não houver pedras no dorme ele passará a vez.

O jogo acaba quando alguém ficar sem pedras na mão, ou quando o jogo fica fechado, ou seja, quando não é mais possível baixar pedras.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: O jogador conta com a sorte quando for escolher as sete pedras do dominó, e também quando for comprar uma pedra no dorme.

Competição: É um jogo onde o jogador precisa colocar todas as pedras na mesa antes de seu adversário, fazendo uso de habilidades matemáticas e do feedback do jogo.

Recursos: Caso o jogador não disponha de uma pedra para por na mesa, ele deverá comprar no monte dorme tantas pedras o quanto forem necessárias. Se não houver pedras no dorme, passará a vez ao adversário.

Estratégia: Como as peças dobre tem mesmo valor em qualquer um dos lados, você vai ter menos chances de colocá-las em jogo, então é necessário usá-las assim que tiver a oportunidade. É necessário fazer cálculos precisos para não erar o resultado da equação da pedra que está na mesa e deixar passar a vez com a pedra na mão. Vai chegar um ponto que alguém vai passar a vez sem poder jogar, esse é o melhor momento do feedback, cada vez que alguém passar a vez ou comprar no dorme, isso significa que ele não tem o que precisa para jogar, assim terá a informação fundamental para bloquear o jogo do adversário e ganhar a partida. Também se estudar as pedras que já foram jogadas, juntamente com as pedras que você tem nas mãos, você consegue deduzir o que seu oponente tem em mãos, isso fica mais fácil a cada pedra posta na mesa, aumentando as chances de jogar uma pedra e bloquear o adversário.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogador consegue ter o feedback analisando se está conseguindo resolver as equações mentalmente fazendo uso das operações básicas de matemática, visto que o resultado final será o jogador se desfazer de todas as pedras antes de seu adversário.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse é um jogo desafiador de nível intermediário/difícil, é necessário que o jogador domine as quatro operações básicas da matemática para poder resolver as equações. A partir desse ponto

JOGO DA MEMÓRIA MÁGICA DOS NÚMEROS

ELEIDA DOS SANTOS MILAN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar números e quantidade de 1 a 5.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é juntar o maior número de pares.

Qual é o Objetivo Educativo?

Aprender os números de acordo com a sua quantidade.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

No jogo da memória o participante precisa juntar o maior número de pares para ganhar.

Liste as mecânicas de jogo.

Colocar todas as peças ou cartas viradas para baixo. Cada jogador deve na sua vez desvirar duas cartas de cada vez procurando os pares. Lembrando que a carta virada deve ser deixada no mesmo lugar. Se o jogador acertar, pode tentar de novo. Quem juntar o maior número de pares ganha.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O jogo da memória dos numerais com a quantidades apresenta o número e ao lado o desenho da quantidade do número tornando a carta bonita.

História: O jogo da memória é muito importante jogar pois ele desenvolve no indivíduo excelentes técnicas de raciocínio e memorização.

Competição: O jogador ter mais pares.

Recompensas: Os jogadores aprender os números de 1 a 5 identificando de acordo com sua quantidade.

Tema: Jogo da memória dos números de 1 a 5 com a sua quantidade. Jogo da memória mágica dos números.

Tempo: No jogo da memória mágica dos números o tempo depende dos jogadores achar todos os pares do jogo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogo da memória é muito importante para desenvolver a aprendizagem no indivíduo. O jogo tem como o objetivo a memorização das imagens de forma rápida desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio, principalmente para as crianças, que criam relações entre as imagens e a sequência no tabuleiro.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo da memória é bem importante para desenvolver a concentração e a capacidade de memorização e o raciocínio lógico. Sugestão de jogos da memória: jogo da memória das cores as cartas com desenho, cada desenho de uma cor só. Jogo da memória das vogais, a carta com a vogal e o desenho e que o nome do desenho começa com a vogal. Jogo da memória das letras do alfabeto, a carta com a letra do alfabeto e o desenho e que o nome do desenho começa com a letra do alfabeto. É possível adaptar, confeccionar, criar o jogo da memória ao assunto que se está trabalhando com as crianças para que se tenha uma aprendizagem mais significativa.

Esse jogo foi criado para a turma do pré 1 a qual sou regente, são crianças de três anos a quatro anos. Sendo que este jogo facilitará a aprendizagem dos números para as crianças. Será jogado com dois participantes de cada vez. Pensei em fazer o jogo dos números do 1 ao 5 pra ser mais simples e facilitar a aprendizagem.

JOGO DA MEMÓRIA MÁGICA DOS NÚMEROS CONFECCIONADO



BURACO DA MULTIPLICAÇÃO

ELENI SEGALLA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar os alunos a aprenderem a tabuada.

Qual é a Meta do Jogo?

É fazer mais pontos, contando com a sua equipe.

Qual é o Objetivo Educativo?

O propósito do jogo é estimular a aprendizagem através da competitividade e do erro simples. Instigando o aluno a estudar a tabuada para ir bem à atividade.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores devem jogar duas bolinhas nos buracos (uma de cada vez), e fazer a multiplicação para obter a soma dos pontos para a equipe, contando com a destreza na hora de atirar, quanto maior for a multiplicação maior será o acúmulo pontos para a sua equipe sair vencedora.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada jogador do grupo possui duas bolinhas, ou seja, dois tiros.

Como alvo, terão 12 buracos em uma placa de madeira, com números do 0 ao 10 e um buraco adicional, que será explicado mais adiante.

O buraco do número zero é o que tem maior diâmetro, ou seja, o mais fácil de acertar, diminuindo gradativamente até o número 10, o mais difícil de acertar.

O buraco adicional é do tamanho do número nove.

Os dois números acertados serão multiplicados. Caso não acerte as duas bolas em dois buracos, o jogador perde a vez, ou seja, não pontua. Do mesmo jeito, se o jogador acertar o zero em uma das bolas.

Se o jogador acerta o buraco adicional na primeira bola, eleva-se ao quadrado o valor da segunda bolinha. Caso for na segunda, eleva-se ao quadrado o valor da primeira bolinha.

Cada aluno que acertar, deve ir ao quadro e fazer o cálculo de maneira correta. Tanto a multiplicação quanto a soma dos seus pontos aos pontos do grupo. “Estipular um tempo de acordo com a destreza da turma no conhecimento. Não os apressar, para não gerar conflitos”

Caso o aluno não saiba ou chute, o grupo ficará sem os pontos do colega.

Fazer quantas rodadas forem possíveis, pois o objetivo é que eles acertem pelo menos uma rodada.

Os alunos jogam a bolinha de uma distância de 2 metros ou dependendo do tamanho da tabela.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: É criada uma tabela com os furos. O furo de número 0 tem 4 vezes o tamanho da bolinha escolhida. Já o furo de número 10 terá 1,5 vezes o tamanho da bolinha. Reduz gradualmente o tamanho dos furos em 0,25 vezes. Por exemplo, uma bolinha tenha 80 mm ou 8 cm. O furo de número 0 terá 320 mm ou 32 centímetros, 4 vezes o tamanho da bolinha. Já o furo de número 1 terá 3,75 vezes o tamanho da bolinha, ou seja, 300 mm ou 30 cm. Ir reduzindo gradualmente, 20 centímetros cada furo. O furo de número 10 terá 120 mm ou 12 cm.

É necessário um espaço para que os alunos possam arremessar a bolinha.

Competição: Quem faz mais pontos. Cada grupo joga uma vez ou cada rodada tem um jogador de cada grupo. Cada jogador tem duas bolinhas e deve procurar fazer o máximo de pontuação. As pontuações dos jogadores dos grupos serão somadas ao final do jogo. Sagra-se o vencedor quem fizer mais pontos.

Cooperação: Entre os membros da equipe.

Níveis: Os níveis não são graduados. Cada jogador pode acertar os maiores níveis, por exemplo, a pontuação máxima que seria 100

Recursos: Pode ser confeccionado com os materiais disponibilizados pela escola, reaproveitamento e poderá ser construído com os alunos.

Recompensas: A maior recompensa será a aprendizagem.

Estratégia: Por parte das equipes.

Tema: Tabuada.

Tempo: Indeterminado, serão 5 rodadas.

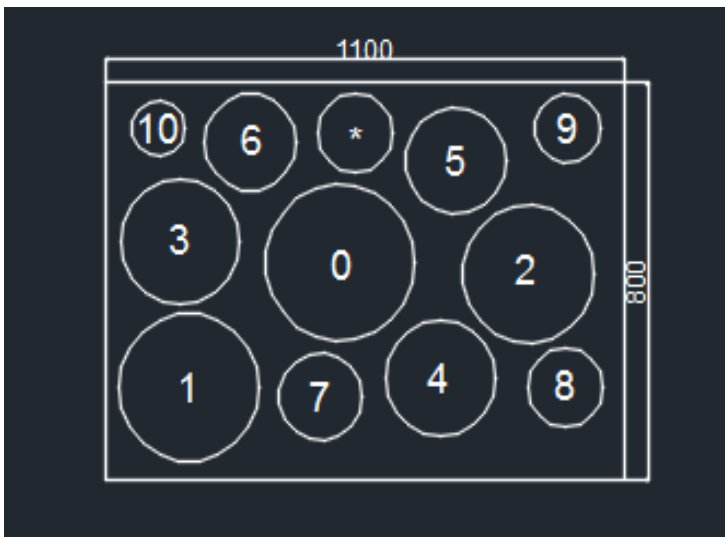
Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Por se tratar de um jogo de aprendizagem que será realizado em equipe exigirá dos participantes raciocínios, concentração, foco, pensamento estratégico e em equipe, este jogo de aprendizagem também vai gerar adrenalina pela disputa em equipe. Com serão cinco rodadas quanto mais alto forem os pontos obtidos pela multiplicação dos pontos mais chances a equipe terá de se tornar a vencedora. ...Por ex. se um jogador de uma das equipes atirar a primeira bola no buraco 10 e o segundo tiro for acertado novamente no buraco 10 e o aluno acertar a multiplicação este somará em consequência para sua equipe 100 pontos... Trabalhar a matemática é um

desafio e este jogo vai proporcionar a aprendizagem da tabuada de forma divertida, pois não há restrições quanto ao tempo e números de vezes que o jogo pode ser utilizado.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo poderá ser adaptado dependendo do nível de aprendizagem dos alunos/crianças, podendo trabalhar as cores primárias, formas geométricas entre outras possibilidades. Trabalhar a matemática é um desafio e este jogo vai proporcionar a aprendizagem da tabuada de forma divertida, pois não há restrições quanto ao tempo e número de vezes que o jogo pode ser utilizado.



DOMINÓ DIVERTIDO DA MULTIPLICAÇÃO

ELIGIANI MÔNICA CARDOSO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Em tempos atrás saber a tabuada “de cor” era um orgulho tanto para o aluno como para o professor, nos dias atuais vimos alunos se formando no ensino médio sem saber a tabuada utilizando de meios eletrônicos para a realização de cálculos simples. Porém, bem sabemos que tanto em tempos atrás como agora, é fundamental sabermos a tabuada. A compreensão e memorização da tabuada sendo como essencial para cálculos mentais usados em seu dia a dia e também como base para aprendizados subsequentes da matemática.

De essa forma trabalhar com materiais concretos auxilia a construir e registrar os fatos que compõem a tabuada e saber que se memorizarem a tabuada serão mais ágeis ao resolver as operações.

O jogo de dominó é muito conhecido, mas o que o torna mais desafiador e instigante é onde para encaixar as peças é necessário um cálculo matemático, sendo esse cálculo uma multiplicação e dessa forma fazendo que tenham que aprender ou até mesmo relembrar a tabuada.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é encaixar as suas peças no jogo antes de seus adversários, dessa forma vence quem conseguir encaixar suas peças primeiras na trilha ou quem tiver a menor quantidade de peças na mão. Durante o jogo sempre esconder suas peças para que o adversário não as veja e resolver a operação o mais rápido possível.

Qual é o Objetivo Educativo?

Resolver multiplicações mentalmente. Desenvolver o raciocínio lógico-matemático. Construir agilidade para o cálculo mental. Memorização e aprendizado da tabuada.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Tudo começa com as peças sendo embaralhadas, em seguida cada jogadora escolhe aleatoriamente sete peças, caso tiver menos jogadores as peças que sobram ficam em um monte para serem “compradas”.

O primeiro a jogar será aquele que estiver com a peça de multiplicação maior e o jogador seguinte coloca outra peça do dominó em uma das duas extremidades abertas do jogo de forma que a peça coincida com o resultado da operação que a peça apresenta na mesa.

O jogador terá que sempre jogar. Se não tiver uma peça na mão que possa ser jogada, poderá “comprar”, poderá “comprar” até encontrar uma peça que possa usar e conseguir fazer uma jogada ou caso não tiver mais peças para “comprar”, passa a vez para o próximo jogador.

Liste as mecânicas de jogo.

Deverá haver de 2 a 4 participantes;

28 peças com operações da tabuada e resultados, onde de um lado da peça haverá uma operação e no outro um resultado da operação;

Poderá passar a vez somente quando não tiver mais peças a ser “compradas”.

O jogo só termina quando um dos jogadores não tiver mais peças na mão e caso o jogo tranque, onde ninguém mais consegue jogar, ganha quem tiver a menor quantidade de peças

Em caso de empate, a soma de peças iguais, ganha quem não tiver a peça com maior resultado.

Combinar antecipadamente se poderá usar a tabela ou não.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Instiga a competição pois todos querem ganhar e dessa forma faz com que busquem aprender a tabuada.

Estratégia: Nunca deixar o adversário ver suas peças e sempre tentar trancá-lo para que ele compre peças ou passe a vez, assim dessa forma, fazendo ele ficar com mais peças na mão e dificultando as suas jogadas.

Tema: Operações da tabuada, memorização da tabuada

Recursos: Caso estiver jogando em duas pessoas terá peças sobrando na mesa para serem “compradas”. Uso da tabela para auxiliar no jogo, conforme combinados que antecedem o jogo.

Raciocínio: auxilia em construir agilidade na realização do cálculo mental para a realização da operação que aparece na peça.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

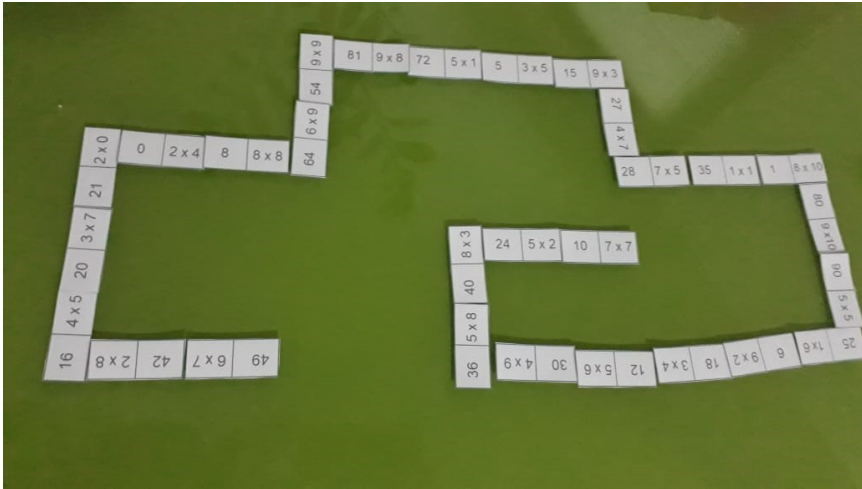
O jogador percebe como está se saindo no jogo vendo a quantidade de peças dele e de seu (s) adversário (s) tem em mão.

Referente ao aprendizado, fazer observações contínuas sobre as possíveis dificuldades apresentadas durante o jogo e instigando a memorização da tabuada para ser mais ágil em seu raciocínio durante o jogo

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo de “dominó da tabuada” também trabalha pontos importantes no aprendizado das crianças, tais como: atenção, concentração, análise e reflexão na tomada de decisões, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a interação com os colegas.

Foto do jogo:



DOMINÓ COM FIGURAS GEOMÉTRICAS (EM ALTO RELEVO)

ELISANGELA DE BONA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Sabemos que, em geral, as crianças têm contato com as formas geométricas desde antes de ingressarem na escola através de brinquedos pedagógicos, da interação com a família ou mesmo de desenhos na televisão. No entanto os alunos apresentam dificuldade de identificar ou classificar algumas formas geométricas? Neste jogo de Dominó com Figuras Geométricas (Alto Relevo) a criança deverá unir os lados das peças com formas geométricas (quadrado, círculo, triângulo e retângulo) iguais.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo ajuda as crianças com deficiência visual e as videntes no conhecimento das formas geométricas (quadrado, círculo, triângulo e retângulo), permitindo que a aprendizagem seja uma ação interessante e prazerosa.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo Institucional é desenvolver o aprendizado das figuras Geométricas (quadrado, círculo, triângulo e retângulo), noções de diferença e semelhança, competição e concentração.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Ganha o jogo o primeiro que conseguir colocar todas as peças, reconhecendo as figuras Geométricas (quadrado, círculo, triângulo e retângulo).

Liste as mecânicas de jogo.

O jogo é do reconhecimento das figuras geométricas (quadrado, círculo, triângulo e retângulo) em alto relevo, que pode ser reconhecida e interpretada também pelo tato.

- As peças devem ser embaralhadas e divididas entre os participantes de forma que todos fiquem com a mesma quantidade, casos sobre alguma peça, ficará sobre a mesa para ser puxada por algum dos participantes quando preciso;
- Um dos jogadores que estiver com a peça de figuras iguais (círculo) iniciará a partida;
- Os outros participantes colocarão a peça que estiver correspondendo com a que está à mostra na mesa;
- Caso algum dos jogadores não tenha a peça correspondente deverá puxar uma das que estão viradas sobre a mesa;

- Se não tiver a peça correspondente no jogo, passará a vez;
- Vence o jogador que não sobrar nenhuma peça.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Colorido e em alto relevo;

Sorte: Depende das peças que o jogador tirar no início do jogo;

Conflito: depende dos jogadores;

Competição: vence quem terminar as peças;

Recursos: Tesoura; régua; Cola; EVA para desenhas as Figuras Geométricas; EVA ou uma superfície mais firme para colar as peças do domino;

Tema: Figuras Geométricas;

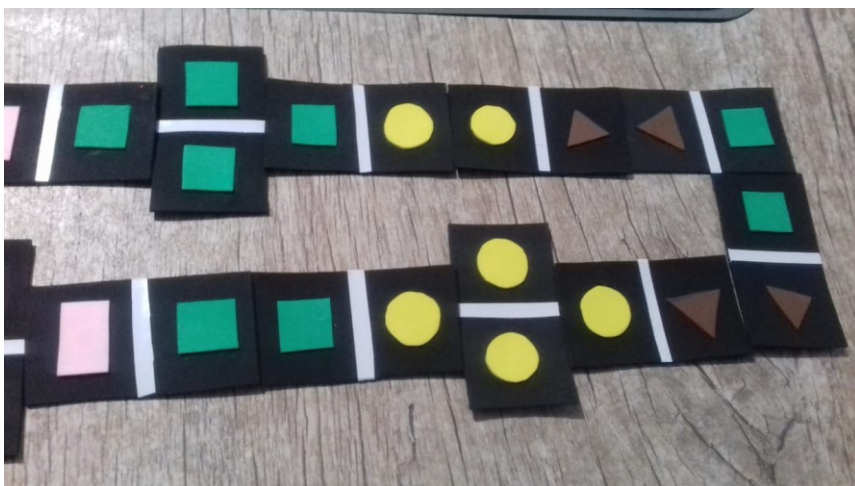
Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogador vai saber se tem conhecimento das figuras geométricas respeitando o tempo e a forma de aprendizagem de cada um. Permitindo as interações entre os jogadores, e o desempenho positivo ou negativo para tentar o melhorar.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Pode ser construído em outras formas como exemplos em figuras, números e o alfabeto.

Protótipo



CAÇA TESOIRO PIRATA

JAKELYNE LÍBERA BARZAN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Interpretação de texto através de pistas e charadas por crianças de aproximadamente 7 anos de idade.

Qual é a Meta do Jogo?

Encontrar e decifrar as pistas, resolver as charadas, para a descoberta do tesouro e a dupla que encontrar primeiro o tesouro será a campeã, vice campeã terceiro colocado.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deverá, ao final da caça ao tesouro, trabalhar melhor em equipe, saber interpretar textos, pistas e charadas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Decifrar pistas, interpretar textos, trabalhar em equipe com colegas, ser ágil.

Liste as mecânicas de jogo.

Inicialmente a professora deverá ler as instruções iniciais.

Cada grupo será composto por dois alunos escolhidos de forma aleatória pela professora

Com as duplas formadas a professora entregará o mapa do tesouro, onde os alunos deverão escrever o nome de cada pista dentro dos quadradinhos.

A equipe que entregar primeiro o mapa preenchido e o baú do tesouro será a campeã, a segunda equipe a entregar o baú menor será a vice campeã.

Os demais participantes também serão premiados conforme ordem de finalização do jogo.

É possível correr, mas é proibido gritar e contar para as outras equipes as pistas.

É proibido separar-se da sua dupla.

Proibido remover os mapas do tesouro do local que estão fixados.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: o jogo possui um mapa onde está escrita a instrução inicial e em outros 19 locais diversificados, estão fixadas as demais pistas para a sequência do jogo.

História: O jogo inicia após a turma assistir ao filme Piratas Pirados, na sequência a professora fará a apresentação inicial do jogo.

Competição: possui competição entre as duplas pois os dois primeiros que terminarem o jogo recebem uma premiação melhor.

Cooperação: existe cooperação entre os integrantes da equipe

Conflito: Os jogadores precisam descobrir o local onde a próxima pista está inserida, isso sem remover o papel contendo a pista do local que está afixado.

Níveis: Cada pista pode ser considerada como um nível, no qual os alunos conquistam e na sequência progredirão para a próxima pista.

Recursos: O recurso inicial é a primeira pista do tesouro, na sequência os alunos vão descobrindo os locais onde as pistas estão escondidas.

Recompensas: As 2 caixas de chocolate que serão os prêmios do campeão e vice-campeão e o pacote de bombom será distribuído para a turma.

Estratégia: A estratégia do jogo será descobrir as pistas com mais rapidez e chegar ao tesouro antes dos colegas.

Tema: Caça tesouro pirata.

Tempo: O jogo possui uma hora de duração.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogador só poderá passar para o próximo nível se ele concluir o nível que ele está, e descobrir onde está a próxima pista, dessa forma, o jogador saberá como está se saindo em relação ao jogo em relação aos demais participantes pela quantidade de pistas que já descobriu, quanto mais pistas o jogador descobrir, mais a frente ele estará em relação aos seus colegas.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo será aplicado para uma turma do primeiro ano do ensino fundamental, com aproximadamente 7 anos de idade.

Os recursos materiais a serem utilizados são papel, caneta colorida, caneta esferográfica, caixa de papelão para ser usada como baú, 2 caixas de chocolate e 1 pacote de bombom.

Um grande tesouro
está a sua espera....
Quem encontrar
ficará rico...
mas tira algumas
tarefas a cumprir!
*O que é, o que é?
Têm pernas, têm costas,
mas não são gente?
*Neste lugar você receberá
novas orientações...

Você está quase lá....
Agora de 50
passos em qualquer
direção e encontre
o tesouro
Boa Sorte !!

Aquele local
onde lave
as minhas
mãos e
faço a
higiene
pessoal
.....

Purificam
o ar
xxxxxx
*Pode estar
em qualquer
uma delas,
boa sorte...

BINGO DAS LETRAS

SILVANA BETTIATO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Com a presente atividade visa-se minimizar e/ou solucionar, dependendo do desempenho e das condições de cada educando, o problema que os mesmos possuem em relação a dificuldade de reconhecimento de letras (que seja vogais e/ou consoantes), bem como auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem da união das letras e na formação de palavras.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é atingir a união de palavras, bem como diferenciá-las.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo do jogo é fazer com que a criança (o jogador) compreenda e aprenda de forma diferenciada, prazerosa e lúdica a diferenciar letras e montar palavras.

Auxiliando, dessa forma, às crianças do 1º ano no reconhecimento de letras e na evolução da aprendizagem da leitura.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Em cada cartela há de forma aleatória palavras diversificadas e a meta é que o aluno as identifique ao final do sorteio, juntando as letras sorteadas e montando as palavras existentes em cada cartela. O que primeiro concluir ganha o jogo.

Assim, os educandos (jogadores) precisam montar as palavras existentes na cartela e o primeiro que concluir ganha o jogo, considerando que é preciso que as palavras estejam reescritas na folha em branco de forma correta e o mesmo precisa realizar a leitura das palavras que nela constam.

Liste as mecânicas de jogo.

As regras do jogo, é que cada um deve fazer a sua atividade particularmente, sem a ajuda do outro. E o tempo para a identificação da letra e o repasse dela na folha em banco é de três (3) minutos, o aluno que não realizar a atividades nesse tempo vai tendo sua pontuação diminuída.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: As palavras dever ser reescritas na folha em branco de forma legível.

Conflito: Podem surgir conflitos, quando um aluno for mais rápido e ágil que o outro na identificação das letras no primeiro passo e depois de todo o sorteio, cabendo ao professor tranquilizar a turma quanto à esse quesito (caso ocorra).

Competição: Os alunos podem sentir-se competitivos e isso pode fazer com que eles queiram realizar as atividades de forma rápida para então ganhar o jogo, onde o professor deve lembrá-los que não basta concluir a atividade, ela deve estar preenchida de forma correta.

Recursos: Os recursos utilizados serão:

- Folhas A4 para escreverem as letras e montarem as palavras que encontraram na cartela;
- Cartela com letras que juntas montam as palavras distribuídas dentro da mesma;
- Lápis de escrever;
- Lápis de cor para realizar a marcação na cartela;

Estratégia: Utilizar da estratégia de cores, a fim de auxiliar na seleção de cor na identificação das letras (realizando a marcação das letras que forem iguais da mesma cor).

Tema: O tema do jogo são palavras da natureza, a fim de facilitar à eles a identificação destas.

Tempo: O tempo de realização da atividade é em média de duas aulas. Sendo que os alunos possuem o tempo máximo de 3 minutos para identificar a letra na cartela e a repassá-la para a folha.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Cada aluno poderá obter um feedback quanto ao conhecimento que ele detém das letras e das palavras da natureza, as quais estão distribuídas pela cartela.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Para um melhor entendimento da execução do jogo:

Disciplina: Língua Portuguesa

Público alvo: 1º ano.

Objetivo Didático: Identificar as letras e as palavras que compõe a cartela.

Participantes: Uma pessoa (professor) para fazer o sorteio das letras e os alunos localizam as letras e as repassam na folha, a fim de montar as palavras, identificando-as na cartela.

O jogo dá-se da seguinte forma:

Cada criança recebe uma cartela e uma folha em branco, o professor fica responsável por sortear os papéis no saquinho plástico.

O professor sorteia a letra, e o aluno deve identifica a letra na sua cartela, assinalando e a marcando em uma folha em branco, assim que vão concluindo vão comunicando o professor, o professor vai anotando e atribuindo os pontos (assim também é possível ao professor verificar as dificuldades e agilidade de cada aluno), em seguida o professor volta a realizar o sorteio das letras, e assim até concluir as letras e as palavras das cartelas (que foram definidas e distribuídas pelo professor nas cartelas por ele confeccionadas).

Depois de terminado o sorteio os alunos devem identificar quais palavras podem ser montadas, as quais existem na cartela de cada um (destacando que as palavras e as cartelas dos alunos são diferenciadas).

E o aluno que primeiro concluir a identificação, montagem e reescritas das palavras ganha o jogo.

Contribuições da realização desta atividade para a aprendizagem dos alunos:

Os educandos (jogadores) precisam estar atentos e prestarem muita atenção às letras que o professor sortear. Dessa forma, o jogo contribui para que eles sintam a importância da necessidade de prestarem atenção no que o professor está repassando, bem como da importância da concentração na realização da tarefa.

O jogo também proporciona o aprimoramento do desenvolvimento da agilidade de raciocínio na identificação das letras, já que quem preencher mais rápido, ganha mais pontos.

A atividade proporciona o aprimoramento e o desenvolvimento da escrita e da leitura, já que, os alunos precisam realizar a leitura das palavras encontradas.

Ao finalizar a atividade, como o tema é a natureza, a professora poderá utilizar da importância do tema para abordá-la no contexto, destacando a importância de preservar o meio ambiente.

JOGO DO DESCONHECIDO

IVANETE BISON

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Enfatizar aos alunos dos Anos Iniciais do Ensino fundamental quanto à problemática do lixo e a solução oferecida pela reciclagem, classificando-os corretamente.

Qual é o Objetivo do Jogo?

O jogo traz como objetivo principal reconhecer o local correto de cada material, estimulando habilidades cognitivas do estudante. Ademais, o jogo trabalha a inclusão de deficientes visuais e a percepção de que os participantes conseguem realizar atividades estimulando outros sentidos, como a audição e o tato.

Qual é a Meta Educativo?

A meta é que o estudante consiga identificar quais são os objetos a partir do toque e, assim, colocá-los no seu devido local a partir da percepção do espaço e conforme as regras ditadas pelo educador.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

A dinâmica central do jogo é identificar o objeto, classificá-lo corretamente para pontuar e contar com o erro do oponente, ou dos grupos a competir.

Liste as mecânicas de jogo:

As mecânicas do jogo são adaptáveis de acordo com o tema e as vontades do educador. Ao utilizar o tema “Reciclagem”, uma possível abordagem seria:

Colocar em uma bacia todos os objetos que serão utilizados na dinâmica, sem que os estudantes vejam:

Preparar uma caixa para colocar os objetos compostos por vidro, outra caixa para o que é orgânico uma para papel, outra para plástico e uma caixa para metal. As caixas devem conter, em sua superfície, algo que identifique quais objetos devem ser postos ali. Se a caixa for para plástico, colocar em sua superfície uma tampinha de garrafa ou um canudinho, por exemplo;

Os alunos deverão formar duplas ou trios, de acordo com o número de estudantes presentes (de preferência será o educador que formará os grupos);

Os alunos da primeira dupla (ou trio) serão vendados pelo professor e estes deverão caminhar até a bacia contendo os objetos;

Então os estudantes irão pegar um objeto, apalpá-lo e refletir sobre a sua matéria-prima (se é vidro, papel, metal, etc);

Em seguida, deverão ir até as caixas e identificar qual das caixas pertence aquele objeto e, após, colocar o material dentro da caixa;

Os alunos deverão realizar os itens “e” e “f” até que tenham classificado 4 objetos cada;

Quando os 8 objetos estiverem dentro das caixas, os alunos irão tirar a venda e o educador irá auxiliar na verificação dos acertos e erros;

Quanto à pontuação dos acertos, 10 pontos para cada objeto identificado e menos 5 para cada erro.

O educador pode, ao longo do jogo, cronometrar o tempo e tabelar os acertos e erros dos estudantes.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo:

Estética: Caixas, bacia, objetos e venda.

Sorte: Conseguir reconhecer com facilidade quais são os objetos e qual a caixa correta para colocá-lo.

Competição: Acontecerá entre as duplas, mas de maneira saudável como teste dos conhecimentos obtidos no assunto disposto pelo professor.

Cooperação: Irá ocorrer entre a dupla, de acordo com as estratégias utilizadas pelos mesmos.

Níveis: De acordo com o tema colocado pelo professor e de acordo com o aprendizado dos alunos em relação ao tema estudado.

Recursos: Objetos selecionados de acordo com o tema proposto (podem ser confeccionados pelo educador), bacia para colocar os objetos, caixas (de acordo com a quantia necessária de classificações), vendas (podem ser confeccionadas com TNT ou tecido), cronômetro, folha e caneta (os últimos 3 itens caso o professor queira tabelar os resultados).

Recompensas: Reconhecer que o tema estudado em sala foi aprendido, ao acertar as caixas em que colocou os objetos.

Estratégia: O (a) aluno (a) pode separar todos os objetos que pertencem a uma determinada matéria-prima antes de levá-los para a caixa destino, porém o educador não dará essa dica. Além disso, eles podem dividir responsabilidades e um só identificar o material enquanto o outro só coloca na caixa.

Tema: A atividade pode ser feita com qualquer tema, como meio ambiente, reciclagem, formas geométricas, etc.

Tempo: O tempo é definido pelo educador e conforme a quantia de objetos para classificação.

Qual é o tipo de feedback o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback em relação ao jogo será ao final, quando o educador irá auxiliar na conferência dos acertos, sinalizando onde o estudante deve focar para conseguir identificar de maneira fácil os objetos e o melhor modo para obter o processo integral de aprendizagem relacionado a aquele conteúdo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O educador deverá trabalhar o tema antes de aplicar o jogo, sendo o jogo uma forma de avaliação dos conhecimentos obtidos. Se os alunos errarem muitas classificações, o professor terá um indicativo de que deve retomar o assunto estudado, rever os métodos adotados e pensar em como irá intensificar ou aprimorar esses conhecimentos para repassar para o estudante de forma mais clara e descomplicada.

Com essa atividade, o aluno irá trabalhar várias habilidades cognitivas, como: tato e audição (ao reconhecer qual material é e que som ele faz), coordenação motora (ao fazer os movimentos mais rápidos para concluir a atividade), atenção (para colocar o objeto no seu local correto), memória e foco (para lembrar onde está a caixa com determinado material sem precisar conferir novamente) e a capacidade de resolução de problemas.

Na figura a seguir, percebe-se os elementos presentes no Jogo do Desconhecido a partir do tema “Lixeiras recicláveis”.

Fonte: Autoria própria, 2020.

Para a atividade proposta na figura foram utilizados nas superfícies das caixas:

Vidro: Lupa; | Orgânico: Maçã;

Papel: Folha de escritório;

Plástico: Capacete de obra;

Metal: Talheres.

Exemplos de objetos para serem identificados: milho, latinha, feijão, galho de árvores, garrafa PET, caroço de frutas,

máscara, óculos, espelho, frutas, talheres, balão, moeda, pasta, jornal, pente e tesoura.



MEMORIANDO

GESSICA PAULA WUICIK BASTEZINI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar o aluno a memorizar o maior número possível de vocábulos em inglês, levando em consideração a habilidade de internalizar e fazer uso dos mesmos na oralidade, leitura e escrita, sendo que, muito alunos apresentam muita dificuldade com vocabulário nos momentos de prática de uma língua estrangeira.

Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

Qual é a Meta do Jogo?

Fazer com que os alunos/equipes memorizem e escrevam, no tempo de 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do mentor (a) /professor (a).

Qual é o Objetivo Educativo?

Conseguindo cumprir a meta, mesmo que parcialmente, os alunos (individualmente ou em equipe) se apropriarão de diversos vocábulos, os quais facilitarão a realização de suas produções, sejam estas orais ou escritas na língua em estudo.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Ao mesmo tempo, ao sinal do mentor/professor, cada membro das equipes, seguindo a ordem organizada por eles, terá 1 minuto para ler a lista de vocábulos e mais 1 minuto para se dirigir ao quadro e registrar o maior número de vocábulos memorizados:

Ao chegar ao último integrante da equipe, o grupo que conseguir o maior número de vocábulos escritos corretamente vence o jogo:

Liste as mecânicas de jogo.

- A turma deve ser organizada em 3, no máximo, 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: 3 ou 4 equipes (em média 7 alunos por equipe), organizadas em fila, de frente para o quadro, espaço de 1 metro entre as filas.

Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

Conflito: mais agilidade e rapidez das equipes adversárias, erros de escrita dos adversários.

Competição: os integrantes que aguardam o membro da equipe realizar a escrita dos vocábulos podem ficar blefando com o adversário que também está em momento de escrita, levando-o a duvidar se realmente está escrevendo corretamente.

Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.

Recursos: lista de vocábulos, quadro branco, marcador de quadro branco.

Recompensas: o mentor/professor pode pensar numa recompensa: 1 aula de folga, atividade livre no laboratório de informática, pontos extras de avaliação, entre outros.

Estratégia: organização da equipe ao receber a lista, pois podem contabilizar e dividir pelo número de integrantes os vocábulos apresentados, o que facilitará a memorização e escrita.

Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe). Para a realização das rodadas, 2 minutos por aluno pra que memorize e escreva o maior número de vocábulos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ao fim do jogo os alunos terão se apropriado de um extenso vocabulário, do qual poderão usar em suas produções orais e escritas no componente curricular de Língua Estrangeira Moderna, seja ela Inglês ou Espanhol (dependendo da língua em estudo). Desta forma terá mais facilidade em interagir e compreender os mecanismos de estudo de uma segunda língua.

Com relação ao jogo, as equipes observarão uma possibilidade de vitória em relação a quantidade de vocábulos escritos no quadro pelas equipes. Ao final, quem memorizou e escreveu mais (levando em consideração os acertos de escrita), será vencedor.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo pode ser aplicado com alunos de Ensino Fundamental I, II e Ensino Médio, sendo que o número de vocábulos apresentados na lista deve levar em consideração o nível da turma em relação ao componente curricular:

Um jogo como este leva o aluno a desenvolver diferentes habilidades dentro de um componente curricular: agilidade e prática de memorização, prática da escrita e leitura

O Jogo pode ser repetido com mesmo grupo de vocábulos até que alunos se apropriem realmente desde (ex.: partes do corpo):

Pode-se criar listas diferentes, ou organizá-las com a ordem diferente de vocábulos:

Após a explicação da dinâmica do jogo, é possível dar um tempo às equipes para que estabeleçam estratégias/organização na realização do jogo para que atinjam a meta do estabelecida:

Sugere-se 2 minutos para cada jogador fazer sua escrita, no entanto, pode ser aumentado o tempo conforme o tipo de vocábulos e nível de conhecimento da turma:

Ao findar o jogo, o mentor (a) /professor (a) deverá fazer a correção final dos vocábulos para que por fim possa contabilizar o resultado final e apresentar a equipe vitoriosa.

Obs.: Com Ensino Médio é possível adaptar este jogo para a criação de frases. Os alunos recebem os vocábulos embaralhados e a equipe deverá montar frases na ordem correta.

MODELO DE LISTA - JOGO PARA ENSINO FUNDAMENTAL I - Turma: 5º ano

Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4
Red	Head	January	Shirt
Blue	Neck	February	T-shirt
Green	Eye	March	Shorts
Yellow	Ear	April	Skirt
Black	Nose	May	Pants
White	Mouth	June	Dress
Pink	Arm	July	Jacket
Gray	Hand	August	Cap
Car	Leg	September	Hat
Plane	Knee	October	Socks
Truck	Foot	November	Flip flops
Bike	Surprised	December	Sneakers
Bus	Worried	Spring	Shoes
Moto	Tired	Summer	Tie
Boat	Afraid	Fall	Ring

QUESTION GAME

JAQUELINE NOVELLO BORGES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Avaliar nível de conhecimento dos alunos acerca de temas gerais relacionados a Língua Inglesa.

Qual é a Meta do Jogo?

Acertar as questões e chegar em primeiro na linha de Chegada.

Qual é o Objetivo Educativo?

O Jogador relembrará e aprenderá questões de nível básico relacionados a gramática, cultura e conhecimentos gerais da cultura dos países de língua Inglesa.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Para avançar no jogo, o jogador deverá acertar a resposta da questão que ele sorteou para daí sim jogar o dado e avançar as casas.

Liste as mecânicas de jogo.

1º passo: o jogo necessita de 03 participantes sendo 01 juiz e 02 jogadores que disputarão entre si.

2º passo: começa o jogo quem vencer a disputa do par ou ímpar.

3º passo: o vencedor do par ou ímpar começará o jogo:

4º passo: Ele irá sortear da caixinha um envelope de sua escolha, dentro deste conterá uma questão de nível fácil que envolve temas diversos da cultura Inglesa, está poderá ser de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, complete a frase ou pergunta simples;

5º passo: Ele deverá entregar o envelope ao juiz, que fará a leitura da pergunta para o jogador, este irá responder e se acertar poderá jogar o dado e avançar as casas, se errar permanece no mesmo lugar; após passa a vez para o adversário.

6º passo: na caixinha de envelopes existirá também envelopes que conterão explicações sobre as imagens impressas no painel do jogo: exemplo: The Statue of Liberty (Estátua da Liberdade)... ela foi construída em 1886, ela foi um presente da França para os Estados Unidos, é símbolo de Liberdade e Democracia, e você teve a sorte de conhece-la, e ficou livre de desafio, jogue o dado.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O jogo é composto por 01 painel de trilha, com linha de partida e chegada, casas de trilhas coloridas, imagens de pontos turísticos dos Países da América de Língua Inglesa, 01 dado, 02 botões que servirão para andar as casas da trilha, 01 caixa com os envelopes das questões.

História: Valorização da cultura da Língua Inglesa, sair da gramática e partir para outros temas importantes na construção da história e cultura destes países e assim atrair e cativar os alunos.

Sorte: o Jogador deverá acertar a resposta da questão que sorteou para poder jogar o dado, o que difere este jogo dos demais é que não é conforme o participante vai avançando que as questões ficam mais complexas, e sim ele irá contar com a sorte desde o início, quando ele irá sortear sua pergunta e depois quando irá jogar o dado e também existirão envelopes que conterão as histórias dos pontos turísticos impressos na trilha, estes não terão questões, e o jogador poderá jogar o dado.

Conflito: necessita acertar a questão para poder avançar no jogo.

Competição: os jogadores competem entre si.

Tema: América do Norte.

Tempo: pode ser jogado em 01 aula de 45 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O aluno medirá seu desempenho conforme sua posição no jogo, e se está acertando as questões que está sorteando, o feedback que eles darão ao escutar sobre a história dos pontos turísticos, se eles sabiam da história que existe por trás de cada um deles.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

CURIOSIDADES PONTOS TURÍSTICOS

O famoso complexo park Walt Disney world fica em Orlando e seu tamanho é de mais de 100 km², equivalente, por exemplo, à área da cidade de San Francisco, dentro deste complexo você encontra 4 parques, são eles: Magic King Dom, Epcot, Hollywood Studio e animal king dom.

O parque emprega cerca de 62 mil pessoas, e é o maior empregador num único local nos estados unidos.

O Time Square está situado na região central de Manhattan, ela é o coração de Nova York e com os anos se transformou em um símbolo dessa cidade cosmopolita. É uma área comercial, onde todos os prédios são obrigados a instalar letreiros luminosos para propósitos de publicidade. Com milhares de luzes e enormes painéis publicitários, a times square se tornou a imagem mais

conhecida de Nova York. Na Times Square podemos encontrar bares, restaurantes, teatros, museus e um ambiente muito animado.

O Central Park é o maior parque urbano de Nova York e um dos maiores do mundo. Mede mais de 4 quilômetros de comprimento e 800 metros de largura.

Nos 340 hectares que o Central Park ocupa podemos encontrar pradarias, lagos artificiais, cascatas e áreas que parecem um autêntico bosque. Dentro do próprio parque também se encontra o zoológico do Central Park e outras atrações. Esse parque é um dos lugares preferidos dos nova-iorquinos para passear, tomar sol ou praticar esporte.

Las Vegas é a cidade mais populosa do estado americano de Nevada. Las Vegas é famosa por seus cassinos. Na Las Vegas Boulevard, mais conhecida como Strip, se encontram os cassinos mais imponentes do mundo como o Bellagio, Monte Carlo, New York, entre muitos outros. A Avenida Las Vegas Boulevard e a região de Old Town Las Vegas, que é onde se concentram os primeiros hotéis e cassinos da cidade, são as duas regiões mais visitadas da cidade e que concentram praticamente todas as principais atrações turísticas de Las Vegas.

O Grand Canyon é um desfiladeiro íngreme esculpido pelo rio Colorado, no estado do Arizona, nos Estados Unidos. A formação faz parte do Parque Nacional do Grand Canyon, e recebe cerca de 5 milhões de turistas por ano. O Grand Canyon tem 446 km de comprimento, até 29 km de largura e atinge uma profundidade de mais de 1,8 km.

a Estátua da Liberdade (o nome oficial da estátua da Liberdade é “Liberdade Iluminando o Mundo”, em inglês, Liberty Enlightening the World).

Ela foi construída em 1886, foi um presente da França para os Estados Unidos e está localizada na Ilha da Liberdade (Liberty Island) em Manhattan, Nova York, Estados Unidos. Ela é avistada de vários pontos da cidade.

Uma das mais famosas do mundo, a Estátua é um ícone que simboliza a liberdade, a democracia e a esperança do povo estadunidense. As Cataratas do Niágara (Niagara Falls) são um agrupamento de grandes cataratas localizadas no rio Niágara, no leste da América do Norte, na fronteira entre o estado norte-americano de Nova York e da província canadense de Ontário. As Cataratas do Niágara são compostas por três grupos de cataratas: as cataratas canadenses, as cataratas americanas e as cataratas Bridal Veil (“véu da noiva”).

As Cataratas do Niágara são famosas por sua beleza, bem como são uma fonte valiosa de energia hidrelétrica e um desafiante projeto de preservação ambiental. Tendo sido um destino turístico muito popular no continente por mais de um século.

A Golden Gate Bridge (ponte portão dourado) é uma ponte localizada no estado da Califórnia, nos Estados Unidos, que liga a cidade de São Francisco a Sausalito, sobre o estreito de Golden Gate. A ponte é o principal cartão postal da cidade, uma das mais conhecidas construções dos

estados unidos, a ponte tem seis pistas e 2,7 km de comprimento. A Golden Gate não é vermelha, apesar de muitos acreditarem que sim. Ela é pintada em International Orange que, na verdade, era a cor do primer para a tinta que viria depois. O tom chama a atenção de navios que passam pela região e se destaca em dias de nevoeiro.

O Cloud Gate é uma escultura do artista Anish Kapoor, situada no Millennium park em Chicago, estados unidos da América. Erguida entre 2004 e 2006, a obra foi alcunhada de "the bean" devido à sua forma. Composta por 168 placas de aço inoxidável, o seu exterior completamente polido não tem uniões visíveis. Mede 10 por 20 por 13 metros e pesa 99.5 toneladas. Inspirada pelo mercúrio em estado líquido, a superfície da escultura reflete e distorce o panorama urbano da cidade.

O Havaí (Hawai) é um dos 50 estados dos estados unidos. Localiza-se em um arquipélago no meio do oceano pacífico. Sua capital Honolulu localiza-se a mais de 3100 km de qualquer outro estado norte-americano. Barack Obama foi o único presidente dos Estados Unidos nascido no estado do Havaí.

O arquipélago que forma o Havaí é conhecido historicamente pelo nome de 'ilhas sanduíche' ("sandwich islands"). Em 1898, foi invadido militarmente e anexado pelos estados unidos, tornando-se um território estadunidense em 1900.

TECLADO MALUCO

LUCIANA SALETE JACOVAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Formação de palavras com ortografia correta. Percebe-se a necessidade dos alunos aprenderem novas palavras e escreve-las corretamente, para que desperte nos mesmos o interesse pela leitura, para que os alunos consigam posteriormente formar frases e escrever textos.

Qual é a Meta do Jogo?

Formar o maior número de palavras corretamente.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deverá apreender a formar palavras com as letras disponíveis e escreve-las corretamente.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Formar o maior número de palavras corretamente, sem erros ortográficos a partir das letras digitadas na tela do computador.

Liste as mecânicas de jogo.

Os alunos trabalham em dupla no computador utilizando o editor de texto Word.

O professor precisa escolher uma música bem ritmada.

O jogo inicia com cada dupla em seu computador.

Um dos integrantes da dupla permanece sentado com o Word aberto pronto para escrever enquanto o outro fica em pé atrás do colega falando quais letras devem ser digitadas.

Quando a música iniciar o aluno sentado vai começar a digitar o mais rápido possível as letras que o seu parceiro falar.

O digitador não pode digitar palavras, as letras devem ser aleatórias.

A cada 30 segundos o professor para a música e as duplas alternam as posições.

O professor repetira a troca várias vezes até acabar a música.

Após terminar a música as duplas trocam de computador.

Sentaram lado a lado buscando formar palavras com ortografia correta nas letras digitadas aleatoriamente pela outra dupla.

A dupla poderá apagar ou retirar letras, mas nunca as adicionar.

O professor colocará um cronometro com o tempo de vinte minutos.

Na metade desses vinte minutos o professor fará uma pausa no cronometro para que os alunos contabilizem as palavras escritas e informem a quantidade ao professor que fará uma tabela no quadro.

Ao final dos vinte minutos a dupla que conseguir formar o maior número de palavras corretamente será a vencedora

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: o jogo é realizado em um computador com word, onde cada dupla deverá ter acesso a um computador para digitar, rádio para a música, cronometro para o tempo e quadro para a tabela.

História: como estamos em uma época em que a informática faz parte da vida dos nossos alunos, temos que utilizar dessas ferramentas para que consigamos atingir nossos objetivos de aprendizagem, de maneira que o aluno se sinta parte desse processo, e utilizar ferramentas como internet e informática nos auxiliam.

Sorte: este é um jogo onde os jogadores não dependem da sorte, mas sim do seu desempenho, pois os mesmos deverão ser ágeis, trabalhar em equipe e raciocínio rápido.

Competição: é um jogo onde a competição acontece, pois, a dupla que conseguir escrever o maior número de palavras corretamente será a dupla campeã.

Cooperação: as duplas deverão trabalhar juntas cooperando um com o outro, para que os mesmos alcancem o objetivo que é escrever corretamente o maior número de palavras.

Níveis: o professor poderá em uma próxima fase do jogo, definir a quantidade de letras a ser digitadas; quantidade de palavras a serem escritas; com qual letra as palavras devem começar; O número de sílabas que deve ter a palavra;

Recursos: computador com Word cronometro quadro e rádio.

Recompensas: será definida pelo professor.

Tempo: o tempo de duração do jogo é de vinte e cinco a trinta minutos. Mas conforme o nível do jogo será a duração do mesmo.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

No decorrer do jogo, o professor irá parar o cronômetro para cada dupla informar o seu desempenho, assim cada dupla poderá observar como está indo em relação às outras duplas.

A dupla que estiver tendo um bom entrosamento, agilidade, raciocínio rápido, e perceber que esta conseguindo formar uma boa quantidade de palavras, sempre lembrando que as mesmas devem estar escritas corretamente, terá uma chance maior de vencer o jogo. Sendo que a dupla

escreverá palavras que conhece, por isso a necessidade de o professor estimular seus alunos a ter a prática da leitura, pois assim o seu vocabulário será mais amplo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo também pode ser utilizado para trabalhar a produção de textos ou formação de frases, a coordenação motora, agilidade e em outras idades o alfabeto.

OS TESOUROS DA FAZENDA

LUCIANE BAMPI GRANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Associar os números de 1 a 5 com os objetos.

Qual é a Meta do Jogo?

Ver quem consegue ter mais estrelinhas no final das fases.

Qual é o Objetivo Educativo?

Demonstrar que consegue contar de 1 a 5, trabalho em grupo, atenção, associação de objetos com quantidade (de 1 a 5), emoção, competição, engajamento, paciência, coordenação motora.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

1° fase – Associar os números aos grampos (1 a 5)

2° fase– Pintar as frutas e contar certo quantas frutas tem na sua folha.

3° Fase – Participar e se envolver com as frutas e animais da fazenda.

4° Fase- Imitar o som e contar os animais.

5° Fase – Fazer a mesma quantidade de bolinhas que aparece as carinhas dos animais ou as frutinhas.

Liste as mecânicas de jogo.

1° fase – Baú do tesouro- cada criança vai colocar a mão no baú e retirar uma carta (na carta consta um número de 1 a 5).

Nas mãos do mediador tem uma caixa com grampos de roupa, o mesmo vai estimular a criança a ir colocando grampinhos até chegar a quantidade retirada na cartinha que estava no baú. Se acertar ganha uma estrelinha vermelha. (Vamos trabalhar com recompensa, se todos participarem vão ganhar uma bala de doce de leite).

2° fase – Com os desenhos virados para baixo, cada um vai escolher uma folha e pintar as frutas que possuem na folha.

Após isso vai levantar, mostrar o desenho para os colegas e contar quantas frutas têm na sua folha.

Ganha uma estrelinha azul quem pintar as frutas e contar certo quantas frutas têm. (Vamos trabalhar com recompensa, se todos participarem vão comer frutas da fazenda)

3º fase – Vai ser trabalhado a fazenda, cantado músicas. Após isso vai ter a competição “o que tem na fazenda”. A turma vai ser dividida em duas, uma equipe vai dizer as frutas, e a outra os animais que tem na fazenda ganha uma estrelinha verde se todos se envolverem e participarem. (Vamos trabalhar com recompensa, se todos participarem e se envolverem vão comer bolo de fubá, com suco).

4º fase - Jogo de baralhos dos animais. Um aluno por vez vai retirar uma carta do baralho e mostrar para a turma.

Na carta pode aparecer um único animal ou vários.

A turma vai ter que imitar o som dos animais e contar quantos animais aparecem na carta.

Isso vai se repetir ate todos retirarem uma carta.

Se a turma acertar mais que a metade dos sons com as quantidades que tem que repetir todos ganham estrelinha roxa. (Vamos trabalhar com recompensa, se todos participarem e se envolverem vai ter pipoca colorida).

5º fase – Na TV vai aparecer imagens de animais ou de frutas cada vez que aparecer uma carinha de animal ou uma fruta a criança tem que fazer uma bolinha de papel.

Quando terminar a rodada a professora avisa e conferem se eles fizeram certo.

Ganha a estrelinha amarela quem conseguir fazer a mesma quantidade de bolinhas, que apareceu as carinhas dos animais ou as frutinhas. (Vamos trabalhar com recompensa, se todos participarem e se envolverem vai ter passeio na fazenda do vô...).

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Na 1º fase tem o baú, as fichas e os grampos. Na 2º etapa tem as folhas, os desenhos e os lápis. Na 3º fase tem os vídeos musicais. Na 4º fase tem as cartas. Na 5º fase tem a TV, os animais e frutas que vão passar e o papel para fazer as bolinhas.

História: O Game começa com os tesouros da fazenda, na primeira fase tem o baú (onde guarda o tesouro), a segunda fase tem as frutas, (que relaciona a fazenda), a terceira, quarta e quinta fase tem os animais e as frutas da fazenda. O Objetivo dos alunos é relacionar o que tem na fazenda com os números. As recompensas também estão ligadas a fazenda.

Competição: Tentar arrecadar as estrelas das cores citadas.

Cooperação: Na fase 3 e 4 terão que trabalhar em grupo, terão que se auxiliar para conseguir o objetivo

Recompensas: Vai ter no final das atividades, relacionadas com a história central e para motivar os alunos a participarem.

Tema: Os tesouros da fazenda

Tempo: Uma semana para desenvolver todas as fases, sendo uma fase por dia.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Vai ser feito um placar. Na primeira linha as fases e na primeira coluna as figuras das carinhas de criança, vai ser colado as estrelinhas de eva ali. Assim eles conseguem ver se estão acompanhando a turma ou não. Após concluir o game eles podem levar para a casa ou colar no caderno as estrelinhas, podem fazer o que eles quiserem com elas.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Se tratando de uma atividade par ao Maternal III, não devemos utilizar feedback negativos (como se participou não ganhar a estrelinha ou dar uma carrinha triste) a criança não esta emocionalmente preparada para as frustrações (não devemos desmotivá-la, ela não vai entender o porque ela não ganhou) o que o professor deve fazer e mediar o processo para que ela consiga alcançar a meta.

Fotos



1º Fase

Fichas dentro do Baú do tesouro.

4º Fase – Jogo de baralho

As fichas podem ser dadas prontas com desenhos impressos ou podem ser confeccionadas pelos próprios alunos.



Placar da competição:

Pode ser confeccionado em conjunto com os alunos.

Baú dos tesouros.

Alunos	1º Fase	2º Fase	3º Fase	4º Fase	5º Fase

GAME DOS EXPLORADORES

MARCIA DA SILVA GOMES BACKES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os estudantes apresentam certa dificuldade em desenvolver competências e habilidades deste componente curricular devido à falta de interesse por parte deles que a consideram menos importante e desnecessária, então estudam apenas quando se trata de prova escrita (decorando fórmulas e conceitos) apenas para atingir a média, e desta forma não aprendem de forma significativa tais conteúdos que são importantes tanto pra vida escolar quanto a convivência cotidiana e fenômenos naturais que nos rodeiam.

Qual é a Meta da Gamificação?

Inovar na aplicação de prova avaliativa da disciplina de Física, fazendo com que os alunos atinjam a média necessária de forma atrativa e significativa e desta forma, desconstruir o senso comum e construir o crítico.

Qual é o Objetivo Educativo?

Estimular a aprendizagem de competências e habilidades das áreas das Ciências da Natureza e suas Tecnologias – Componente curricular – Física e fazer com que o aluno investigue sozinho sobre o tema e ao final apresente a sua hipótese acerca do tema de acordo com aquilo que ele estudará enquanto estiver jogando o game.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cooperação e interação com seu grupo/dupla a fim de:
Pesquisar em dupla acerca do conteúdo proposto pelo professor;
Responder corretamente às questões levantadas durante o processo;
Desenvolver as competências e habilidades preestabelecidas pela BNCC.

Liste as mecânicas de jogo.

O Professor deverá dividir os alunos em grupos de 4 alunos cada.
A cada grupo distribuir três textos de referência e um questionário com perguntas sobre o texto.
Os grupos deverão ler o texto e responder as perguntas do questionário em 20 minutos e entregar ao professor para contagem de respostas corretas.
O professor deve verificar as respostas sem assinalar se estão corretas ou não. A cada resposta correta o professor deverá atribuir um ponto ao grupo.

A pontuação deverá ser mostrada em tempo real no quadro branco aos grupos. A segunda parte da tarefa deverá ser feita de maneira a justificar as respostas. O professor sorteará umas das perguntas e convidar um dos grupos a frente para dizer à turma qual resposta foi assinalada a essa pergunta, em seguida o professor deve pedir a esse grupo que justifique a resposta escolhida mostrando seus argumentos. Se a justificativa estiver correta mais um ponto será atribuído ao grupo, caso contrário o professor abrirá a pergunta a todos os grupos e quem a responder e justificar corretamente ganhará a pontuação correspondente àquela rodada de justificativa. Ao final a pontuação do grupo fará parte da nota trimestral do componente.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

História: os estudantes deverão fazer leitura da história por trás do conceito a ser estudado, bem como dos cientistas que desenvolveram e/ou ampliaram;

Conflito: cada grupo deverá pesquisar em conjunto a fim de obter os conhecimentos exigidos em cada etapa da gamificação;

Competição: deverão estudar e pesquisar o máximo possível a fim de obter mais pontos que os demais grupos;

Cooperação: cada membro de cada grupo deverá cooperar entre si de maneira a construírem o conhecimento juntos sem interromper ou atrapalhar os demais grupos.

Níveis: vários, de acordo com o conteúdo a ser abordado.

Recursos: os grupos deverão ter acesso a diversos canais de busca para pesquisar o máximo possível sobre o assunto, estes recursos poderão ser impressos ou no formato multimídia; também será necessário o uso do material didáticos da disciplina tais como caderno e lápis para anotação, sendo que estes não poderão ser acessados durante as rodadas de perguntas.

Recompensas: quem responder e justificar corretamente cada questão deverá prosseguir respondendo, e somando pontos, caso de erro, a pergunta será direcionada a todos os demais grupos.

Estratégia: Estímulo à pesquisa e entrosamento dos membros do grupo.

Tema: conteúdos/ objetos do conhecimento do componente curricular Física exemplo: termodinâmica, cinemática, mecânica, etc.

Tempo: o necessário para desenvolver a habilidade preestabelecida.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O nível da pontuação do grupo em relação aos demais.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este exemplo de gamificação poderá ser aplicado em qualquer série do ensino médio no componente curricular de Física, a fim de estimular o conhecimento científico nos alunos e desconstruir o senso comum que abrangem as diferentes fases desta disciplina e desta forma inovando no processo de avaliação da disciplina.

A TRILHA DO DESAFIO

MARCIANE LUNKES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar os alunos a estudar e compreender sobre certo conteúdo e também incentivá-los a estudarem em casa.

Qual é a Meta do Jogo?

Chegar ao final da trilha primeiro.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deverá aprender o conteúdo proposto pelo professor através de um conjunto de desafios.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os alunos deverão acatar e responder os desafios propostos pelo (a) professor (a) à a cada aula e traze-los feitos na aula seguinte. Os desafios podem ser diversos, exercícios, vídeos, áudios, textos, etc.

Liste as mecânicas de jogo.

A cada desafio finalizado o jogador poderá avançar uma casa na trilha, ficando mais perto de seu objetivo final.

Serão 10 casas na trilha, ou quantas o/a professor (a) julgar necessário para determinado conteúdo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: a trilha deverá ser colorida, com personagens referentes à cada aluno, onde os próprios deverão escolher e colocar seu nome.

Cooperação: os alunos poderão ajudar-se para cumprir o desafio, já que todos que completarem a trilha ganharão a recompensa.

Recursos: a trilha, os personagens e a recompensa.

Recompensas: o/a professor (a), poderá conversar com os alunos e estipular uma recompensa para todos que conseguirem chegar no final da trilha, ou seja, que cumprirem todos os desafios, poderá ser: um chocolate, um livro, um passeio, etc.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ao observar a trilha saberá se terá chances de ganhar ou não. A trilha ficará disposta na sala de aula, de fácil visualização dos alunos.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Pensei em uma atividade que posso utilizar no ensino de diversos conteúdos, e em diversas séries/anos.

SUDOKU X CONCENTRAÇÃO

MARLICE CARNEIRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Auxiliar na resolução de problemas e nas dificuldades de concentração dos alunos.

Qual é a Meta do Jogo?

O jogo é encerrado quando o primeiro jogador preenche completamente a tabela de forma correta.

Qual é o Objetivo Educativo?

A prática do jogo proporciona ao jogador (aluno) o fortalecimento da concentração e do raciocínio lógico, contribuindo para a formação do conhecimento matemático do aluno.

Objetiva-se que ao concluir o jogo o aluno obtenha algumas habilidades que proporcionem e facilitem a concentração e o raciocínio lógico.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Para que se atinja a meta estabelecida pelo jogo, os jogadores devem preencher de maneira adequada as tabelas do Sudoku, não podendo repetir números em linhas horizontais e verticais, ou seja, pode aparecer somente um número de 1 a 9 em cada linha ou coluna.

Liste as mecânicas de jogo.

Ao iniciar o jogo, cada aluno (individual ou em grupo) receberá uma cartela, contendo dois minis Sudokus com níveis diferentes e um tradicional de nível fácil, como exemplo abaixo:

Na sequência, o professor instrui os alunos, quanto às regras do jogo. Os quais devem inserir algarismos de 1 a 6, (no caso dos mini (6x6)) ou de 1 a 9 (no clássico (9x9)).

Considerando as pistas iniciais, ou seja, os números distribuídos de forma aleatória, que visam contribuir para a indução dos demais números, cujas células estejam vazias.

O jogo deve seguir alguns critérios tais como: Cada tabela (Sudoku) possui apenas uma solução, a qual é imprevisível, (sendo esta a causa do estudo, já que o mesmo deve ser complexo, e em razão disso é que se dá a sua aplicação). Contudo, ao se apontar alguns números em células escolhidas de forma aleatória de acordo com o nível que se deseja no jogo, é preciso descobrir quais os números são apropriados para as demais células. E assim, aos poucos os jogadores vão inserindo os números sem repeti-los.

Devem-se colocar os algarismos dispostos nas linhas e ou colunas de modo que não se repita os algarismos em cada linha, nas colunas, e não se repitam nos retângulos em destaque dentro do quadro maior.

Posteriormente, deve-se orientar os alunos no preenchimento do jogo e estipular um tempo, vence quem preencher primeiro as tabelas de forma correta.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Os números que preenchem as linhas e colunas devem estar preenchidos de maneira legível.

História: Ao iniciar a aplicação do jogo, o professor, comenta brevemente acerca da história do referido jogo.

Níveis: Os níveis do jogo referem-se aos graus de dificuldade em resolvê-los, dependendo da habilidade de cada um.

Recursos:

- Papel milimetrado com linhas e colunas com alguns números aleatórios distribuídos;
- Régua;
- Lápis e/ou caneta;

Estratégia: A estratégia utilizada varia de aluno para aluno, onde cada um pode colocar em prática suas próprias estratégias.

Tema: Matemática | **Tempo:** 3 aulas.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback que o aluno pode fazer a si mesmo envolve a percepção de sua agilidade em montar as estratégias do jogo, sendo possível que ele mesmo verifique e se corrija quanto à tal fator, quer seja na concentração, percebendo a necessidade que ele tem em prestar mais atenção nas atividades que realiza, quanto à rapidez com que a faz.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O referido jogo pode ser utilizado com a língua portuguesa, com letras e palavras afim de trabalhar a concentração e a aprendizagem das letras e fonemas.

Já que o referido jogo, contribui para com as habilidades matemáticas, fazendo com que o aluno atinja a resolução de problemas, já que, ele requer do mesmo grande esforço na concentração, bem como na criação de estratégias afim de concluir a atividade com sucesso.

O Sudoku atua como uma ferramenta auxiliar do pensamento lógico, e à medida que, o nível de dificuldade aumenta, espera-se que o raciocínio também seja maximizado, bem como as habili-

dades adquiridas com esse jogo transcendam para as diversas áreas do conhecimento humano, de forma específica na área da Matemática, visto que, tais habilidades podem ser utilizadas frente à resolução de diversificadas situações.

Com a aplicação da atividade pode ser trabalhado os modelos de algoritmo que favorecem na resolução de Sudokus, sendo possível exercitar os conteúdos que envolvem atividades como análise combinatória, contagem das combinações possíveis, da progressão aritmética, matrizes (ao abordar linhas e colunas).

Pode contribuir também com o fortalecimento dos aspectos físicos, favorecendo uma maior participação na melhoria da sua qualidade de vida.

O Sudoku pode te ajudar a desenvolver o raciocínio lógico, a ter mais paciência, perseverança e concentração, a aprender através da tentativa e erro já que cada jogo só admite uma única solução, pode despertar o gosto por desafios e melhorar a habilidade para criar estratégias.

ANEXO

Modelo de Sudoku 6x6

		4	2	3	
	2			1	
2					3
3			4		1
	5			4	
	3	6	1		

Modelo de Sudoku 9x9

1								6
		6		2		7		
7	8	9	4	5		1		3
			8		7			4
				3				
	9				4	2		1
3	1	2	9	7			4	
	4			1	2		7	8
9		8						

BATALHA DAS VOGAIS

TATIANE MARIA BRAZ SANTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o reconhecimento das vogais e seus respectivos sons em crianças na faixa etária de 3 anos da Educação Infantil.

Qual é a Meta do Jogo?

Colocar a maior quantidade de figuras nos copos (boca do urso) das vogais correspondentes.

Qual é o Objetivo Educativo?

Reconhecimento e Assimilação das vogais de forma prazerosa e lúdica, associando letra e sons através das figuras.

Oportunizar momentos de interação entre as crianças para que possam compreender a natureza alfabética e que, dentro dela estão as vogais.

Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita.

Perceber a utilização das vogais na construção das palavras;

Ao jogar a criança inventa, experimenta, descobre, aprende e percebe habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. Através dos jogos, a criança tem a oportunidade de harmonizar sua afetividade e potencialidade. Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogo será proposto de maneira lúdica a partir da História: O RATINHO, O MORANGO VERMELHO MADURO E O GRANDE URSO ESFOMEADO, dos Autores Don e Audrey Wood.

A criança de cada equipe irá na sua vez lançar o dado contendo as vogais, e, ao visualizar a vogal sorteada, procurar a figura correspondente a ela, colocando-a dentro da boca do urso que possui aquela vogal.

Vence o jogo a equipe que conseguir acertar e colocar mais figuras dentro da boca do urso.

Liste as mecânicas de jogo:

Rolagem de dado para movimentar: Consiste em rolar o dado e identificar a vogal sorteada, pegando a figura correspondente.

Colecionar componentes: Consiste em encorajar as crianças a colecionarem a maior quantidade de figuras.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Duas mesas, uma para cada equipe, contendo os copos com as vogais e as figuras.

História: Em um primeiro momento será trabalhado a História: O RATINHO, O MORANGO VERMELHO MADURO E O GRANDE URSO ESFOMEADO, da Autora Audrey Wood. A Intenção é emergir as crianças de maneira lúdica nesse momento, aproveitando para enfatizar a vogal U como letra inicial da palavra urso e introduzindo as demais vogais trabalhando os sons de cada uma utilizando imagens, figuras, objetos concretos, etc. Então, o segundo momento, será proposto o jogo. Será explicado detalhadamente para elas como funcionará a competição. As peças do jogo serão personalizadas com os personagens e elementos principais da história.

Conflito: Cada jogador terá 30 segundos para encontrar a figura correspondente à vogal, ao término desse tempo, se não tiver conseguido encontrar, deve voltar ao final da fila.

O dado tem como elemento extra um URSO, que significa que ele, como sendo esfomeado comeu a vogal. Sendo assim, quando o jogador tirar o urso no dado, não poderá jogar, tendo que retornar novamente ao final da fila esperando novamente chegar a sua vez de jogar.

Competição: A turma será dividida em duas equipes: EQUIPE VERMELHA e EQUIPE VERDE, simbolizando o pé de morango da história.

Cada equipe se organizará em fila aguardando a sua vez de jogar. Ficará disposto uma mesa para cada equipe com os copinhos que estarão representados cada uma das vogais e as figuras que elas irão escolher para colocar dentro do copo correspondente.

Cooperação: Cada criança coopera com sua equipe.

Recursos: Figuras variadas de objetos, Copos, Dado.

Tema: As vogais e seus sons. | Tempo: 50 minutos

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Se na sua vez de jogar, a criança conseguir reconhecer e pegar no tempo determinado a figura correspondente.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse jogo também pode ser adaptado para trabalhar outros conceitos como CORES com crianças na faixa etária de 2 anos e SÍLABAS com crianças na faixa etária de 5 e 6 anos. Poderá ser usado também em SALAS DE RECURSOS para trabalhar com crianças alistas.

ANEXOS:



REINADO DAS LETRAS

RAKEL KOSTESKI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Irá facilitar o conhecimento e reconhecimento das letras das palavras e também irá ajudar na leitura. Compreensão das palavras e letras

Qual é o objetivo do Jogo?

Formar o maior número de palavras com as letras onde cair. As mesmas serão conforme o número de casas a pular segundo número que cair ao jogar o dado.

Qual é o Objetivo Educativo?

Facilitar a leitura, conhecer, reconhecer as letras e na criação de palavras.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Ao dar a saída do jogo irá pular mais casas aquele que cair os números maiores ao jogar o dado. Mas também precisará escrever a palavra com a letra onde cair o número naquela jogada, passará para a próxima casa somente se souber uma palavra com a respectiva letra. Ganha o jogo aquele que chegar primeiro na última letra do alfabeto.

Liste as mecânicas de jogo.

- Pode ser jogado em dupla ou até 5 jogadores.
 - Joga o dado e pula de casa se souber uma palavra com a letra onde caiu.
 - Inicia-se jogando o dado começa o jogador que atingir o número 6 primeiro no dado.
 - O jogo vai acontecendo pode cair onde precisa ficar 1 vez sem jogar.
- Avançar quatro casas, pular 2 casas, voltar 5 casas, e avançar três casas. Casa fase pode ser composta por palavras simples ou complexas. Com maior ou menor números de letras.
- O placar será atualizado a cada rodada, contabilizando as casas que irá avançar.
 - O jogador que chegar primeiro na letra z será o vencedor do jogo.
 - A classificação dos participantes será apresentada em forma de ranking, do maior para o menor pontuador, sendo:
 - 1° e 2° lugar campeão que se chamará rei ou rainha das letras. (ganhando a coroa das letras)
 - 3° e 4° lugar príncipe ou princesa das letras. (ganhando um pequeno troféu com letras)
 - 4° e 5° lugar aprendiz das letras ganha uma placa mestre das letras)
 - 6° ao último colocado, receberá um título aprendiz das letras

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O jogo busca promover a aprendizagem das palavras e da leitura.

História: É um jogo que busca um maior conhecimento das palavras, onde desde muito tempo se pensa em facilitar a leitura.

Sorte: O jogador que conhecer mais palavras e tiver a maior sorte de atingir números maiores no jogar o dado ganha o jogo.

Conflito: Ao cair o dado em algumas casas que dificultam o jogo o jogador terá que voltar ou esperar.

Competição: Acontece por meio de quem conhecer mais palavras e que dominem o conhecimento das letras.

Cooperação: é um jogo onde cada um joga por si.

Níveis: O jogo tem os níveis das letras e das casas surpresas

Recursos: Será necessário a utilização de computador com acesso à internet

Recompensas: - 1º e 2º lugar campeão que se chamará rei ou rainha das letras. (ganhando a coroa das letras). 3º e 4º lugar príncipe ou princesa das letras. (ganhando um pequeno troféu com letras). (4º e 5º lugar aprendiz das letras ganha uma placa mestre das letras)

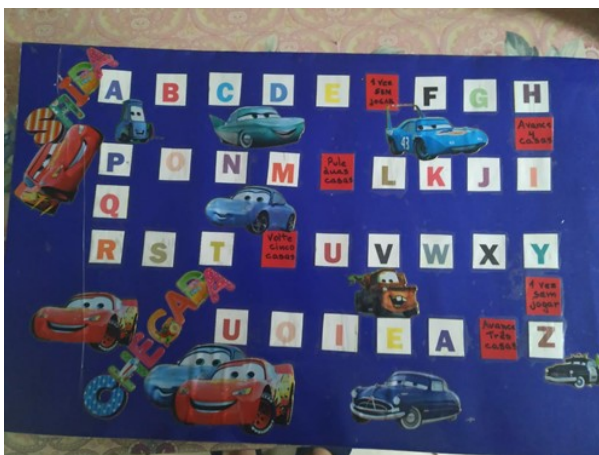
6º ao último colocado receberá um título aprendiz das letras

Estratégia: acertar e conhecer as letras

Tema: as letras do alfabeto | **Tempo:** em média 40 minutos

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O jogador saberá como está se saindo no jogo no momento que for avançando mais casas até chegar na letra z que é a chegada.



EU APRENDI

SALETE TEREZA HOLDEFER SIQUEIRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Na Educação infantil, mais precisamente no Pré I, um dos elementos curriculares é o conhecimento das vogais, como iniciação na escrita e leitura para a alfabetização, com letra de forma em caixa alta.

Para incentivar esta aprendizagem de maneira mais rápida através de uma competição saudável buscando aprender de forma concreta, onde os alunos precisam efetivamente comprovar que aprenderam, através das atividades propostas, criamos uma gamificação que irá desafiar as crianças a buscar com mais entusiasmo este conhecimento. Assim além de conhecerem as vogais as crianças farão as atividades de forma mais prazerosa, buscando o reconhecimento diante de toda sala e o professor poderá acompanhar o desempenho e desenvolvimento incentivando aos alunos auxiliando o coletivo.

O objetivo principal desta proposta é que os alunos consigam reconhecer através da leitura e escrita as cinco vogais, receberão como recompensa um broche colorido, que corresponde a letra que aprenderam, que será colado na capa externa do seu caderno simbolizando o seu esforço e mérito por terem alcançado o objetivo.

Qual é a Meta do Jogo?

Estimular a aprendizagem através de uma corrida pelos broches como conquista pelo desejo de aprender, escrever, memorizando e reconhecimento as cinco letras conquistando com a maior antecedência o domínio das vogais será o objetivo desta atividade.

Para alcançar seu objetivo os alunos deverão fazer as atividades propostas, como forma de avaliação, confirmando que aprenderam as letras, concluindo esta etapa e passando para próxima letra. A cada etapa conquistada o aluno receberá um novo broche, que deverá ser de cores diferentes para marcar as conquistas obtidas, coladas na parte externa na capa do caderno, como mérito pelo esforço.

Conquistando os cinco broches, com as letras o aluno receberá um sexto broche, em formato de estrela, concluindo a competição parabenizando os alunos que alcançaram os objetivos.

Qual é o Objetivo Educativo?

Ao concluir o processo o aluno terá conquistado cinco broches simbolizando as letras que ele aprendeu de forma a assimilar e memorizar cada um, através de atividades que comprovarão este aprendizado, efetivando escrita e leitura, reconhecendo a letra entre as demais. Além deste

conhecimento os alunos terão a oportunidade de trabalhar em grupo, onde um poderá auxiliar o outro de forma a conquistarem juntos as etapas, fazendo com que a turma cresça de maneira equilibrada, alcançando os objetivos.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Para conquistar cada broche o aluno devera conhecer a letra de forma, maiúscula na etapa proposta, preparado para seguir buscando conhecimento na próxima fase. Para que isso ocorra ele terá de reconhecer (escrever e ler) a letra, onde mediante reconhecimento do professor pela habilidade trabalhada, o aluno recebera sua gratificação. Este processo se repetira durante todo o ciclo, até que a criança tenha domínio de todas as vogais.

O professor encaminhará as atividades de forma a garantir o desenvolvimento de todos os alunos de maneira com que todos tenham as mesmas possibilidades de aprendizagem e alcancem juntos o objetivo proposto.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada letra que o aluno aprender é uma etapa conquistada esta etapa será marcada com a conquista de um broche da letra que servira de incentivo para dedicar-se a conquistar uma nova etapa. Durante cada uma das cinco etapas os alunos terão de realizar todas as atividades propostas de forma avaliativa com efetiva pratica da escrita e reconhecer as letras através da leitura. Para ser considerado apto para receber o broche ele deverá cumprir todo o processo de forma individual, mas com apoio e orientação do professor e colegas. Somente ao final de cada fase será feita a entrega sua gratificação e ao concluir as cinco etapas, receberá a estrela que será colada ao lado das letras representando o mérito pelo esforço.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Uma corrida saudável em busca do conhecimento, onde o maior objetivo é trabalhar a habilidade conhecendo todas as vogais. O aluno que conseguir aprender antes, assim também receberá primeiro o broche e por fim concluindo antes de todos os demais as outras etapas.

Cooperação: Para que toda a turma cresça e os alunos possam evoluir de maneira igualitária é necessário que aja uma cooperação entre toda a sala, para atingir o objetivo da aprendizagem e a conquista dos que serão colados na capa do caderno, como reconhecimento do conhecimento adquirido.

Níveis: Esta gamificação terá cinco etapas, cada uma correspondendo a uma letra das vogais. O aluno só alcançará o objetivo (o broche) quando tiver cumprido todas as atividades propostas e conseguir reconhecer e escrever a letra.

Recursos: Durante cada fase será utilizada várias atividades de contorno, pintura, circulação, colagem, reconhecimento, recorte, ligação e assimilação. Estas fases servirão para fixar e memorizar a letra e avaliando a evolução. Os broches serão de EVA, com a vogal em alto relevo, com um broche de cada cor. A estrela final terá as cinco vogais desenhadas, como forma de certificação das vogais.

Recompensas: Todos os alunos que concluírem o processo de aprendizagem correspondente a etapa receberá um broche, simbolizando a fase concluída. Após as cinco etapas concluídas a última gratificação será uma estrela que marcará o encerramento deste ciclo e a concretização da aprendizagem das vogais.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Ao decorrer do processo evolutivo o professor irá acompanhar o desenvolvimento do aluno, durante todas as atividades. Assim poderá auxiliá-lo nos momentos de dificuldade e incentivar, quando o aluno estiver fazendo corretamente.

Acompanhando de perto o desempenho individual o professor saberá se o aluno está pronto para receber o broche e ir para a próxima etapa. As atividades sendo desenvolvidas em sala, poderão incentivar os alunos que apresentam maior dificuldade a se esforçar mais e acompanhar os demais colegas.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Para ter mais sucesso nesta atividade elas serão ajustadas com linguagem adequada para crianças de quatro a cinco anos (idade referente a turma de PRÉ I)

Protótipos



RECICLANDO E VIAJANDO

PATRICIA REGINA VENTURIN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

No decorrer do ano letivo, percebemos que, na escola, durante o intervalo, no início e no término das aulas, as crianças não estavam tendo responsabilidades com o lixo que produzem e muitos desses lixos estavam sendo jogados no pátio e nos arredores da escola.

Vendo esta situação professores e direção resolveu fazer um desafio, onde as crianças irão aprender a cuidar do seu lixo para posteriormente serem reciclados.

Qual é a Meta do Jogo?

A turma que mais coletar lixos para reciclagem e somar maior número de pontos irá ganhar uma viagem para conhecerem o Aqua Rio que é o mais novo aquário do Brasil. Trata-se de um complexo de 26 mil metros quadrados onde é possível ver 8 mil animais de 350 espécies diferentes. São mais de 4,5 milhões de litros de água salgada distribuídos em 28 recintos a serem observados e descobertos.

Qual é o Objetivo Educativo?

A criança irá aprender a selecionar e manusear o lixo de sua casa e compreenderá a forma correta de destinar o lixo produzido, pois este posteriormente será encaminhado a reciclagem.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

A pontuação será:

A cada 100g papéis. Recicláveis: Jornais, revistas, caixas, papelão, papel de fax, formulários de computador, folhas de caderno, cartolinas, cartões, envelopes, fotocópias, folhetos e impressos em geral: 10 pontos.

Cada litro ou garrafa de plástico: 1 ponto por unidade

Tampinhas: 10 pontos

Latas de alumínio: 20 pontos

Plásticos ou embalagens em Geral: 10 pontos

Pilhas e baterias: 1000 pontos por kilo

Também teremos um desafio para os pais: Os pais que, juntamente com as crianças, construírem em suas casas uma composteira irão ganhar pontos 1000 pontos extras. Para isso, vamos ensinar aos pais como construir uma utilizando materiais que podemos encontrar facilmente no comércio próximo de casa.

A turma que mais pontuar ganha a competição, mas atenção todos esses itens devem constar por turma.

A turma que mais coletar lixo que possa ser enviado para a reciclagem ganha, quem somar mais pontos.

Liste as mecânicas de jogo.

Para concorrer a viagem, todas as turmas terão que ter todos os itens citados acima, não vale somente alguns.

O lixo terá que estar limpo e seco quando chegar na escola. Não vale lixos que não estejam devidamente limpos ou que não constarem na lista.

Para comprovar que os pais fizeram as composteiras em suas casas, eles terão que enviar um vídeo da composteira com a criança ao lado explicando como ela foi feita. Esse vídeo deverá ser enviado no watts da escola.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

História: Durante a reunião feita pela direção e professoras, tentou-se buscar uma forma que em as crianças irão aprender e se divertir ao mesmo tempo, ganhando uma recompensa, que será a viagem, para estimular e encorajar as crianças de forma mais divertida. Mas, principalmente para tentar criar um hábito, não apenas nas crianças, mas também na família para que todos coloquem em prática esta ideia.

Competição: A turma que mais pontuar ganha, mas todos os itens devem contar para concorrer.

Cooperação: Isso foi pensado para que as crianças possam aprender sobre a importância de reciclar e cuidar do seu lixo. Pois, o lixo mal cuidado por um afeta a todos, a cooperação também será em equipe, pois a turma que mais pontua ganha.

Recompensas: Uma viagem para conhecerem o Aqua-Rio que é o mais novo aquário do Brasil. Trata-se de um complexo de 26 mil metros quadrados onde é possível ver 8 mil animais de 350 espécies diferentes. São mais de 4,5 milhões de litros de água salgada distribuídos em 28 recintos a serem observados e descobertos.

Estratégia: Em cada sala terá um local para que as crianças deixem o lixo que trarão para a escola, assim, a professora irá receber o lixo e anotar a pontuação em uma planilha, cada turma terá a sua planilha, posteriormente o lixo será encaminhado para a área coberta onde a direção irá guardar. Uma vez por semana será levado para a reciclagem do município.

Tempo: Terá como duração três meses, que serão utilizados para juntar os materiais recicláveis.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

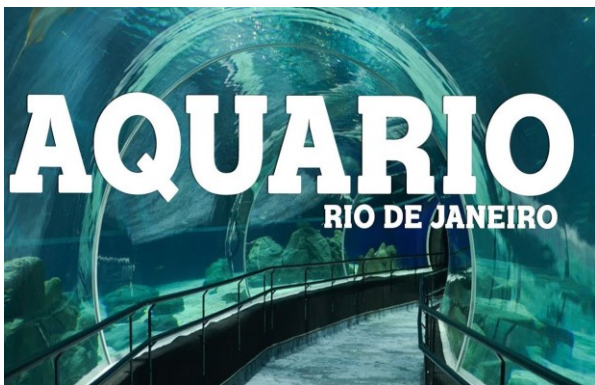
As crianças, juntamente com sua família precisam compreender e ter consciência do manejo correto do lixo que produzem. Como escola acreditamos que quando envolvemos a família nos processos de aprendizagem ela se torna mais significativa para a criança. Esse modo de aprender a manejar o lixo que produzem faz com que as crianças criem hábitos para toda a sua vida.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse tipo de atividade poderá também ser ampliada, como por exemplo, na comunidade ou no bairro em que a escola se encontra. Também pode ser adaptada para outras necessidades da escola e conforme a necessidade de aprendizagem dos alunos, pois esta ocorre de maneira interativa e divertida.

MATERIAIS	PONTUAÇÃO
A cada 100g papéis. Recicláveis: Jornais, revistas, caixas, papelão, papel de fax, formulários de computador, folhas de caderno, cartolinas, cartões, envelopes, fotocópias, folhetos e impressos em geral:	10 pontos
Cada litro ou garrafa de plástico	1 ponto por unidade
Tampinhas	10 pontos
Plásticos ou embalagens em Geral	10 pontos
Latas de alumínio	20 pontos
Pilhas e baterias	1000 pontos por kilo
COMPOSTEIRA	1000 PONTOS
TOTAL	

PARA VOCÊ SE APAIXONAR PELAS BELEZAS DO FUNDO DO MAR



ECO SUSTENTABILIDADE

VANUSA FRANCIELLI BOELTER MÜLLER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Como reduzir a quantidade de lixo produzida, como descartar corretamente e formas de reaproveitar embalagens em um mundo consumista?

Qual é a Meta do Jogo?

Recolher materiais recicláveis para venda e remuneração para aquisição de algo necessário para os alunos ou uma confraternização. Concluindo assim o objetivo da sustentabilidade.

Qual é o Objetivo Educativo?

Ter consciência de suas ações em relação ao meio ambiente.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

De início os alunos vão ganhar uma tabela para ir acompanhando no decorrer das atividades cada etapa a ser realizada. Depois de uma explicação para entender como vai proceder as aulas. As aulas serão realizadas com dinâmicas e conteúdo para adentrar aos conhecimentos sobre sustentabilidade, vídeos e imagens trazendo para o aluno uma reflexão. O professor irá criar um grupo via Whatsapp com o contato dos pais para estarem postando as atividades feitas extraclasse. O professor estará gratificando os alunos com estrelas para colarem no tabuleiro a cada etapa cumprida.

Liste as mecânicas de Jogo

- Leitura do material sobre sustentabilidade disponibilizado pelo professor;
- Confeccionar um cartaz demonstrando as cores do processo seletivo do lixo;
- Separar o lixo em casa e postar no grupo da sala;
- Fazer uma receita com casca de frutas ou de alimento que seriam jogados fora;
- Juntar as receitas dos colegas com a sua e criar um livro de receitas;
- Confeccionar um brinquedo com material reciclado em casa;
- Plantar uma árvore escolhida no viveiro, (postar foto);
- Pesquisar exemplos de compostagens caseiras, trabalho em grupo.
- Confecção de brinquedos a partir do lixo;
- Recolher materiais reciclados, juntar com a turma e vender.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo

Estética: Conforme o andamento das etapas sendo concluindo com êxito, os alunos ganharão uma estrela para colar no tabuleiro, em algumas atividades vão obter as estrelas e notas para ser somada ao final.

Conflito: Em algum momento do jogo poderá ter conflito devido a algumas atividades individuais como a confecção de brinquedo ou que arrecadar mais reciclados.

Competição: Cada um faz o melhor de si para conseguir sua estrela.

Cooperação: As etapas serão individuais havendo uns momentos em grupos e em duplas.

Níveis: Os níveis serão graduais e dentro do limite do aluno.

Recursos: Lixo reciclável, materiais impressos,

Recompensas: A recompensa se dará por meio de estrelas. | Tema: Sustentabilidade

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

A evolução depende de cada um, para saber se estão quase chegando em seu objetivo os alunos ganharão uma tabela onde vão poder acompanhar cada acontecimento e colando sua estrela para sabem onde já estão.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Pode ser utilizado para qualquer outro tema desde que se analise e crie outras etapas.

1º aula: Conteúdo sobre sustentabilidade

Cuide do meio onde você, nós vivemos, cada um faz sua parte.



Vídeos

Criar um grupo de Whatsapp para os alunos postarem suas atividades em casa.

2ª aula: Confeção de cartaz com as cores e classificação



Atividade em grupo

1ª missão secreta recebida em casa pelo aplicativo

Do papel ao concreto mensagem - cada grupo terá que construir em casa seus lixeiros feitos nos cartazes. Vale de cada uma sua criatividade. E no dia indicado postar fotos no grupo para que todos possam estar vendo seus trabalhos. Juntar reciclados para venda ao final das atividades.

EX:



REFLETIR

3ª aula: Importância das plantas em do nosso meio, respeito com o ambiente. E as árvores centenárias e suas histórias.



RESPEITAR

4ª aula: Visitar um viveiro e a escolha de uma árvore para ser plantada em um lugar de seu convívio.



Cada aluno vai ganhar uma muda de árvore para ser plantada em um local. Precisa bater foto e postar no grupo.

5ª aula

Se recusar a jogar alimentos fora. Refletindo

Por que jogamos alimentos no lixo?

Será que poderia virar outro tipo de refeições muito gostosas?

Que tipo de receitas poderíamos estar preparando?

Para quem?

E esse alimento é saudável?

Mostrar para a turma exemplos de alimentos que poderia ser reutilizado.



Do resto de arroz poderíamos fazer... Um arroz de forno



ou... Bolinho de arroz



qual será é mais

saúdavel?

A casca do cabutia será que podemos fazer algum tipo de receita?



...sim!



um bolo delicioso de casca de cabutia.



e a casca de banana?

um bolo de casca de banana ...



huummmm!

Ou até mesmo um bolo de laranja com casca mas sem sementes...



2° missão secreta no aplicativo em casa mensagem....

Em duplas escolher uma receita reutilizando alimentos, bater fotos do processo ou vídeo e pôr no grupo confraternizar com os colegas na próxima aula.

6° aula: Repensar podemos nos nutrir de coisas que poderíamos jogar fora.

Confraternização com os colegas disponibilizando as receitas para cada colega criar um caderno de receitas.



3º missão secreta no aplicativo pesquisa sobre compostagem

O professor vai estar disponibilizando um vídeo no grupo sobre compostagens partindo deste vídeo, pesquisa com anotações para próxima aula estar debatendo.

7º aula: Repensar e dar destino correto para os compostos

E os alimentos e cascas que não podemos fazer outros alimentos o que podemos fazer?
Podemos fazer compostagens para adubar hortas e jardins de casa.

8º aula: Reciclando reutilizando do lixo ao luxo.

Será que podemos criar novas coisas com lixo?

O que podemos criar?

De várias formas e com ideias diferentes podemos reutilizar coisas que jogamos fora.

Ex: brinquedos e jogos divertidos



4º missão secreta – mensagem - até esse momento vocês já recolheram alguns materiais recicláveis, agora com alguns destes materiais escolha sua dupla e juntos criem um brinquedo com reciclados, lembrando de sempre fazer fotos ou vídeos para postar no grupo depois de pronto. Levar o brinquedo e os reciclados para próxima aula.

9º aula:

Juntar os reciclados e vender para o reciclado, depois decidir qual melhor forma de utilizar o dinheiro.



Reciclagem

Juntar os materiais e vender para com sabedoria poder utilizar esse dinheiro



TABULEIRO



PARE E PENSE

ANGÉLICA REGINA MISSIAGGIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Na trajetória da docência, ao trabalhar o conteúdo Artigo: definidos e indefinidos, foi perceptível que os discentes, na sua grande maioria, acabam confundindo os artigos e suas finalidades ou até esquecendo a função dessa classe gramatical. Em vista disso, penso que o fato de não ter memorizado essas palavras ou até mesmo a distinção entre “definido e indefinido”, seja um dos principais fatores. Nessa perspectiva, acredito que este conteúdo poderia ser conciliado com uma prática lúdica, por exemplo, um jogo.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é obter três artigos definidos ou três artigos indefinidos em linhas, quer sejam na horizontal, vertical ou diagonal e, ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.

Qual é o Objetivo Educativo?

Em suma, este jogo tem como objetivo Educativo, aguçar a memorização da classe gramatical dos Artigos, sobretudo, na sua classificação, sendo ela:

Definidos: O (artigo definido masculino no singular); A (artigo definido feminino no singular); Os (artigo definido masculino no plural); As (artigo definido feminino no plural).

Indefinidos: Um (artigo indefinido masculino no singular); Uma (artigo indefinido feminino no singular); Uns (artigo indefinido masculino no plural); Um (artigo indefinido feminino no plural).

Além disso, é de suma relevância que o discente compreenda que os Artigos estão vinculados a outra classe gramatical, os Substantivos, concordando em gênero e número.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Jogar “Pare e Pense” abrange algumas dinâmicas centrais. Em face disso, essa atividade proporciona momentos de diversão e ajuda no desenvolvimento de algumas habilidades, entre elas: Aborda o gênero textual regra de jogo, sua forma composicional, função, linguagem e contexto discursivo.

Valoriza a Língua Portuguesa como instrumento para interpretar informações sobre o mundo, reconhecendo sua importância em nossa cultura.

Propicia uma atividade em grupos. Estimula o mecanismo e os recursos do sistema de representação da escrita, compreendendo suas funções.

Promove a oralidade. Instiga o raciocínio.

Desenvolve a capacidade de observação, atenção e concentração.

Favorece o aprendizado dos discentes e o processo de socialização, além de contribuir para a formação escolar e pessoal.

Por fim, esta prática pedagógica, incentiva os alunos à dedicação para almejar o objetivo final, fazer a melhor pontuação.

Liste as mecânicas de jogo.

Para jogar “Pare e Pense” (Jogo da Velha com os Artigos: definidos e indefinidos), serão necessários alguns materiais: folha(as) de papel em branco, canetas nas cores azul e vermelha e uma lauda para registrar a pontuação do jogo.

Inicialmente, em uma folha em branco, deverão ser traçadas três linhas e três colunas. Os espaços em branco dessas linhas e colunas serão preenchidos com os termos escolhidos, os quais serão diferenciados por duas cores: azul e vermelho. Ademais, um dos jogadores deverá apropriar-se dos Artigos Definidos e o outro participante ficará com os Artigos Indefinidos. Posteriormente, ambos deverão entrar em um consenso para escolher a cor que irá representá-los, sendo elas azul ou vermelho.

Também, pode-se jogar com dois ou mais participantes, no entanto, o número de jogadores precisa ser par, pois há duas terminologias, ou seja, definido e indefinido. Ainda, se forem mais participantes, aumentará o número de linhas e colunas.

O objetivo do jogo é preencher ou as linhas diagonais, ou as horizontais ou as verticais, com os mesmos termos, ou seja, três Artigos Definidos: o, a, os, as; três Artigos Indefinidos um, uma, uns, umas. Sendo assim, o total de possibilidades de preenchimento para nove elementos distintos é de 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Entretanto, no caso do Jogo da Velha: “Pare e Pense”, iniciado com o Artigo Definido, por exemplo, os elementos se repetirão cinco vezes e os elementos denominados Artigos Indefinidos aparecerão quatro vezes. Portanto, quem inicia a partida pode obter vantagem sobre o oponente. Ainda, é melhor iniciar marcando na posição do centro, e, em seguida, nos cantos, pois há maior possibilidade de bloquear ou vencer. Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar as três nomeações. Ao mesmo tempo, quando possível, impedir que o adversário faça isso primeiro que você.

Vale ressaltar, que durante a partida, se acaso um dos jogadores se confundirem em relação a sua classificação dos artigos, perderá um ponto. Em consequência, a partida será invalidada.

A cada partida, o jogador que ganha marca um ponto.

O jogo terminará quando um participante ou dupla alcançar a quantidade de pontos indicada nas opções de mesa (de acordo com a determinação do(a) professor(a)).

Por fim, antes de tudo, as regras desse passatempo, precisam ser esclarecidas a todos.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: o jogo possui uma estética simples, os recursos utilizados são: folha(as) de papel em branco. Ainda, no espaço da folha, será desenhada a cerquilha, mais conhecida simbolicamente como “jogo da velha”. Na sequência, os jogadores deverão definir: a cor e a classificação do artigo que cada um irá representar. Lembrando, as opções de cores das canetas são azul e vermelho. Quanto à classificação dos artigos, definidos e indefinidos. Por fim, os jogadores deverão ter em mãos uma lauda para anotar as pontuações.

Sorte: neste jogo, não há sorte e, sim, desenvolver estratégias assertivas e manter a atenção sob a jogada do(s) adversário(os).

Conflito: neste jogo, há a possibilidade de um dos participantes bloquear o jogo. Essa ação também dependerá de um erro do oponente. Também, outra situação inusitada, se acaso um dos jogadores se confundirem em relação a sua classificação dos artigos, perderá um ponto.

Competição: sem dúvidas, o “Pare e Pense” é um jogo competitivo, pois envolve estratégias e atenção sobre as jogadas. Sendo assim, os participantes estarão engajados no mesmo objetivo: vencer.

Cooperação: caso a partida seja exercida por dois oponentes, não haverá cooperação. No entanto, durante a partida, é de suma importância que o(s) jogador (es) apresente(m) um comportamento adequado e respeitoso.

Níveis: os níveis podem ser estabelecidos por quem estará conduzindo a dinâmica, neste caso, o(a) professor(ra). Em vista disso, há a possibilidade de aumentar o número de jogadores e aumentar a quantidade de grades (linhas e colunas).

Recursos: serão necessários alguns materiais: folha(as) de papel em branco, canetas nas cores azul e vermelha e uma lauda para registrar a pontuação do jogo.

Recompensas: assertividade e concentração para ganhar o número máximo de jogadas. Ainda, essa atividade dinâmica pode ser intitulada como um instrumento avaliativo, como por exemplo, uma recuperação paralela do trimestre.

Estratégia: no presente jogo, os participantes podem estabelecer algumas estratégias, entre elas, bloquear o adversário.

Tema: abordagem da classe gramatical Artigos e sua classificação.

Tempo: não há um tempo determinado, cada partida durará alguns minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Neste passatempo, os participantes terão um feedback imediato, pois ambos estarão cientes da pontuação do jogo. Além disso, farão uma reflexão sobre seus pontos positivos e os aspectos que precisam ser aprimorados acerca do conteúdo. Ainda, essa análise também será feita pelo(a) professor(a).

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Por fim, este jogo pode ser abordado como uma prática avaliativa, especificamente uma recuperação paralela do trimestre, a qual avaliará aspectos conceituais do conteúdo e os desenvolvimentos de algumas habilidades, tendo como base a BNCC – Base Nacional Comum Curricular.

PROTÓTIPO



MAPA DO TESOIRO

ARIANITURELLA JAVORNIK

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

O jogo propõe vários desafios para além de uma aula expositiva, além de estimular a capacidade de conexão entre os conhecimentos de diferentes disciplinas, a “Caça ao tesouro” reforçou a importância do trabalho em equipe, bem como contribuiu para as habilidades básicas dos alunos de localização e reconhecimento do espaço escolar.

Qual é a meta do jogo?

O Mapa do tesouro é um jogo de pistas, onde os participantes têm missões que avançam com a resolução de enigmas. Cada enigma ajuda a descobrir o próximo local onde está escondida a próxima pergunta do jogo. O jogo continua até a localização final do tesouro.

Qual é o Objetivo Educativo?

Essa atividade propõe, através de um jogo, a criação coletiva de mapas com sua turma. Nessa etapa da escolaridade é importante que os alunos comecem a consolidar noções de cartografia através da elaboração de mapas simples e da leitura inicial de mapas e pistas desenvolvidas para serem seguidas.

Que dinâmicas centrais são utilizadas?

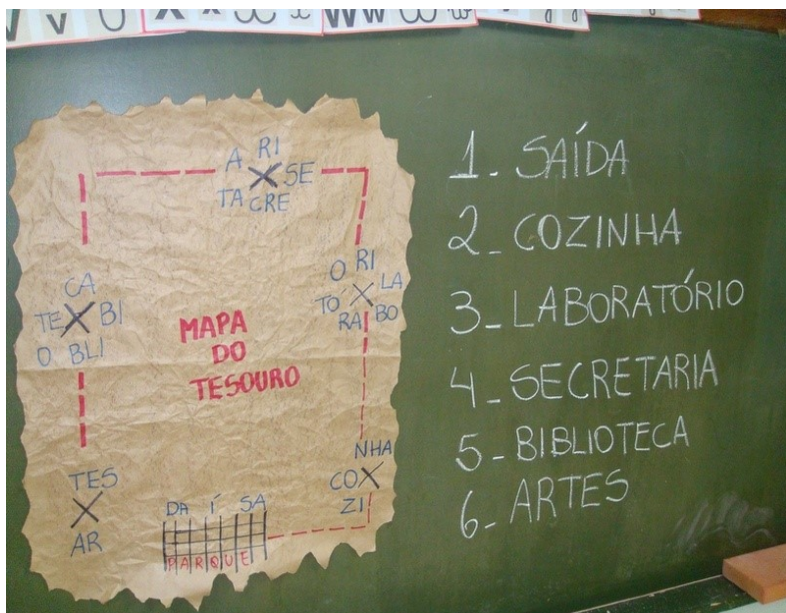
O mapa do tesouro tem como meta encontrar o tesouro antes dos outros jogadores. O primeiro jogador pega uma carta do monte. A carta descreve uma situação no barco do capitão e dois possíveis comandos para andar no tabuleiro. O jogador começa a ler a primeira parte da carta para os outros.

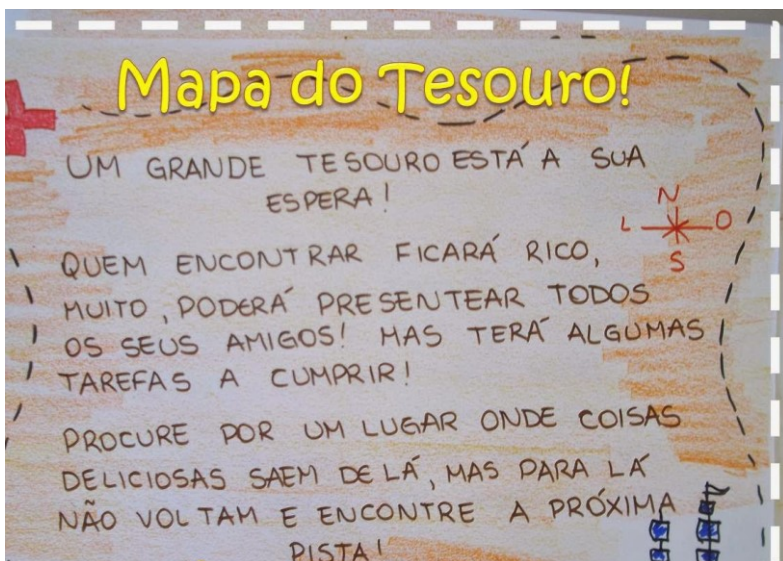
As equipes devem seguir as instruções que estão desenhadas no mapa no menor tempo possível.

Elaboração coletiva de mapa:

Leitura de mapa:

Noções de paisagem e lugar.





Liste pelo menos 4 mecânicas de jogo usadas no jogo:

- 1 - O primeiro passo é planejar o jogo do tesouro do começo ao fim, trilhando o caminho específico que as crianças precisarão percorrer até o ponto onde o tesouro se encontra.
- 2- Cada equipe terá que se unir para decifrar as pistas do mapa.
- 3- O segmento do jogo se dá através das interpretações das pistas, fazendo com que os participantes desenvolvam a descoberta do tesouro
- 4- O jogo é finalizado quando se encontra o tesouro.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo:

História: Biografia do artista

Sorte: encontrar o tesouro (a obra)

Conflito: diversas pistas

Competição: É um jogo competitivo no encontro do tesouro

Cooperação: a equipe tem que prestar atenção e cooperar para descobrir as pistas

Níveis: pistas

Recursos: papel, canetinha, lápis de cor

Recompensas: sabedoria e uma foto da obra

Estratégia: O mapa do tesouro é um jogo de muitas estratégias, tanto para movimentação e avanço das etapas

Tema: artista e sua obra

Tempo: é um jogo que necessita de atenção e concentração, se obtiver esses aspectos terá mais agilidade.

Qual é o tipo de feedback o jogador obtém em relação a como está se saindo no jogo?

Os competidores terão que prestar muita atenção nas pistas e unir elas para objetivo final,

Que aspectos deste jogo poderiam te inspirar em seu jogo de aprendizagem?

Decifrar o segredo dos enigmas de um caça ao tesouro é muito divertido.

O fato de encontrar o tesouro tornará o conhecimento mais significativo e relevante para alunos e professores, fazendo com que alunos e docentes estejam envolvidos com o processo, participando continuamente. Proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra.

Será um jogo descobrir a obra do artista, tendo conhecimento no meio artístico da história da arte e a melhor compreensão e relação das obras e artistas.

O brincar e jogar são duas atividades criadoras, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como novas formas de construir relações com outros sujeitos, criança e adultos". (ENSINO FUNDAMENTAL DE NOVE ANOS, 2007, p.35).

MORTO OU VIVO DAS PALAVRAS

SARA DE MOURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar e memorizar a grafia correta das palavras com “ss” ou com “s”. Podendo variar conforme a necessidade que o professor tiver.

Qual é a Meta do Jogo?

Vence o jogador que acertar o maior número de palavras.

Qual é o Objetivo Educativo?

A partir do jogo espera-se que a criança memorize e aprenda a grafia das palavras com dois S's.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cada aluno deverá prestar bastante atenção as palavras que o professor pronunciar para que opte pelo lado correto do tabuleiro e seja o vencedor.

Liste as mecânicas de jogo.

O professor será o líder da atividade e quem pronunciará as palavras com “ss” ou “s”.

As crianças deverão estar de frente para um tabuleiro, desenhado no chão, dividido em duas colunas (S/SS);

A cada palavra pronunciada pelo professor, as crianças deverão optar por um dos lados do tabuleiro;

Em caso de erro na opção, a criança é eliminada.

O vencedor será o próximo líder da atividade.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Ganha a criança acertar o maior número de palavras.

Recursos: Tabuleiro dividido em duas colunas, desenhado com giz no chão.

Recompensas: O vencedor será o novo líder que conduzirá o Jogo.

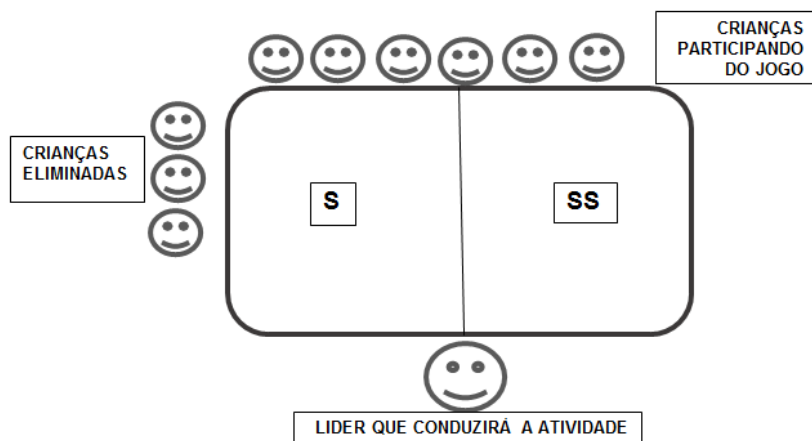
Estratégia: Ouvir, lembrar e fazer a opção correta da palavra pronunciada pelo líder.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback será instantâneo pois ao acertar ou ao errar o aluno saberá quando o líder sinalizar a resposta correta. Ao errar, ele deverá sair do jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O jogo poderá ter várias variações. Poderá ser utilizado como o exercício de fixação de várias atividades na disciplina de Língua Portuguesa.



SUA VIDA COLORIDA

CHARLISE PEREIRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar as emoções e sentimentos através das cores auxiliam no desenvolvimento social e emocional das crianças. Trabalhar as emoções desde cedo é fundamental. É o reconhecimento das emoções que irá nos auxiliar a compreendê-las, lidar melhor com as situações e com aquilo que sentimos solucionar conflitos com mais facilidade e com menos sofrimento. É o início do processo de inteligência emocional, que favorece também o aprendizado.

Qual é a Meta do Jogo?

Trabalhar os diversos tipos de emoções;

Desenvolver habilidades para relacionar essas emoções a situações e eventos em seu ambiente natural e social;

Desenvolver habilidades para expressar verbalmente esses sentimentos de forma apropriada.

Qual é o Objetivo Educativo?

Sua vida colorida é uma atividade sobre sentimentos e emoções para trabalhar a educação emocional com as crianças. A atividade, que pode ser desenvolvida na educação infantil, ensino fundamental ou mesmo em casa, ajudam as crianças a entenderem e a conversarem sobre os diversos estados emocionais que elas vivenciam. É um importante método para ajuda-las a desenvolver habilidades para lidar com suas experiências emocionais de forma saudável.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Ideal para crianças de 5 a 10 anos;

Material necessário: papel e instrumentos para colorir (ex: lápis de cor, canetinhas, giz de cera, tinta);

Procedimento: Na primeira parte da atividade o educador começa solicitando a criança que ela crie vários pares de cor-emoção. Por exemplo:

Educador: Qual sentimento você acha que combina com a cor vermelha?

Criança: Eu não sei!

Educador: Pense quando uma pessoa faz cara de mal e o rosto chega a ficar vermelho.

Criança: Ah, quando elas ficam bravas!

Educador: Isso aí! Muitas pessoas acham que a cor vermelha combina com a raiva.

Não há cor certa para cada sentimento, as combinações são arbitrárias. Mas por convenção, você pode considerar formar os seguintes pares:

Raiva – Vermelho

Fúria – Roxo

Tristeza – Azul

Alegria – Amarelo

Empolgação – Laranja

Medo – Preto

Inveja – Verde

Tédio – Cinza

Na segunda parte da atividade, depois de estabelecer os pares, é dado um papel em branco a criança e solicitado que ela pinte o papel com as cores que mostram os sentimentos que ela tem sentindo ao longo da sua vida.

Educador: Algum dia você já sentiu com raiva, tristeza e alegria ou outro sentimento?

Criança: Já!

Educador: Esse papel aqui representa toda a sua vida. Pinte ele com as cores das emoções que você sentiu desde que você era bem pequenininho. Por exemplo, se durante metade desse tempo você se sentiu feliz e na outra metade você se sentiu triste então você pinta metade do papel de amarelo e a outra metade de azul.



Muitas alegrias, um pouco de tristeza, às vezes raiva e medo.

Terminada a pintura, o educador deve encorajar a criança a falar sobre o desenho, relacionando as emoções aos eventos vivenciados.

Educador:

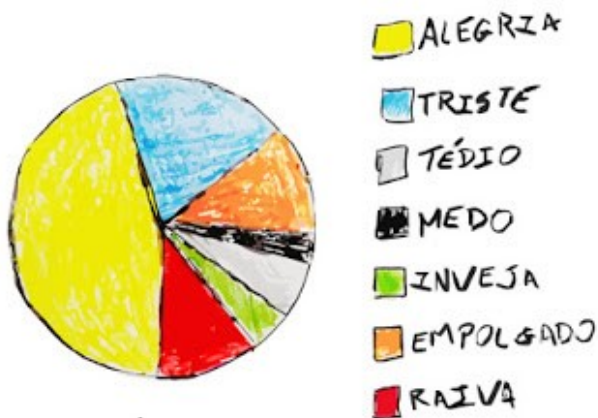
- O que aconteceu da última vez que você se sentiu com raiva?
- Você está se sentindo assim (apontando para uma emoção) agora?
- Quando você se sente triste, o que faz você se sentir melhor?
- Você pode me contar de alguma vez que você se sentiu com medo?

Exemplos:



É possível usar também gráficos:


IAGO




O educador também pode propor a atividade de relacionar as emoções a eventos específicos:

Nome: _____ Data: _____

Conte um dia que você se sentiu com cada uma dessas emoções:

 _____

 _____

Pinte como você se sente quando está:

De férias na praia

Fazendo tarefa de casa

De castigo

Liste as mecânicas de jogo.

Para trabalhar as emoções não existem regras, as não ser é claro respeitar os sentimentos e emoções advindas nas atividades realizadas em grupos. Usando-se da empatia para ser ouvinte e acolher a criança que ali apresenta suas emoções de maneira dinâmica.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Conflito: Podem aparecer diversos conflitos nessa atividade, diante disso o educador deve estar apto para acolher e conduzir a atividade da melhor maneira possível.

Cooperação: Nas atividades em grupos a cooperação é muito importante entre os membros, para que todos possam auxiliarem uns aos outros com respeito e empatia.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback nesta atividade pode ser do próprio educador, se houve mudanças nos comportamentos e na aprendizagem após trabalhar as emoções com as crianças. E também dos próprios pais, nas mudanças em casa.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Diversos problemas de comportamentos são notáveis no ambiente escolar contribuindo para o aumento das dificuldades de aprendizagem, diante dessas necessidades é de grande importância trabalhar as emoções das crianças para que elas adquiram habilidades para gerenciar suas próprias emoções e também compreenderem as emoções do outro. Desta forma, o desenvolvimento social e o aprendizado no ambiente escolar ocorrem com mais facilidade.

A psicologia infantil já comprovou que crianças capazes de regular suas emoções tendem a prestar mais atenção, colocar mais esforço na tarefa, ter níveis menores de estresse e também tendem a conseguir mediar conflitos.

Indivíduos que conseguem controlar suas emoções também conseguem desenvolver melhor a inteligência.

VERTEBRATU'S

DAIANE APARECIDA CARPENEDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Auxiliar os alunos na memorização e aprendizagem da classificação dos animais vertebrados e suas características.

Qual é a Meta do Jogo?

Acertar qual a classe animal utilizando o mínimo possível de dicas, somando ao final das 5 rodadas a maior pontuação entre os jogadores.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deverá aprender com o jogo quais as características de cada classe de animais vertebrados.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores precisam dominar o máximo possível do conteúdo relacionado a classificação dos animais vertebrados para que consiga acertar qual a classe se refere a carta escolhida utilizando o menor número possível de dicas.

Liste as mecânicas de jogo.

Os jogadores ficam em círculo na sala de forma que 2 integrantes fiquem frente a frente. Um jogador escolhe uma das cartas viradas para baixo e o adversário olha carta e escolhe uma das dicas para começar. Caso o oponente acerte na primeira dica ganha 20 pontos, caso acerte na segunda dica ganha 15 pontos, na terceira dica 10 pontos, na quarta dica 4 pontos e na quinta dica 1 ponto.

Assim que o primeiro jogador acerta, ou acaba com as dicas sem acertar, é a vez do oponente. Quando os dois terminarem cada um sai da mesa com sua pontuação e procura outra dupla para começar outra rodada. São cinco rodadas ao total. Ao final, todos somam sua pontuação e é feita a ordem de classificação.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Está nas cartas, na forma das letras, nas imagens.

História: O jogo foi criado para a disciplina de Metodologias Ativas na Educação (Gamificação, Vídeos e Redes Sociais)

Sorte: Só ocorre se o jogador “chutar uma resposta e acertar” mas não é o objetivo do jogo.

Competição: entre os jogadores para acertar com o menor número de dicas possível.

Recursos: o próprio conhecimento.

Recompensas: Ficar em primeiro lugar. Pode-se estabelecer um prêmio.

Tema: Classificação dos animais vertebrados.

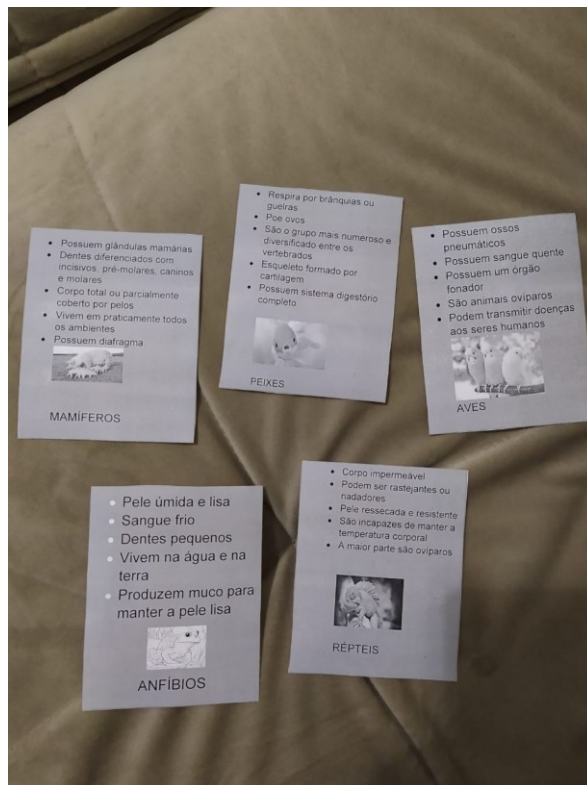
Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Pela pontuação alcançada o jogador já consegue ter uma noção do quanto está dominando o conhecimento a respeito do assunto.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse jogo pode ser usado para qualquer disciplina e qualquer conteúdo, pode ser adaptado para cada faixa etária.

PROTÓTIPO



FORÇA FILOSÓFICA

EDILVANIA DOS SANTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Cada grupo ou uma pessoa do grupo precisa dizer uma letra que acredita estar nos traços da adivinhação, para formar a palavra certa. Caso contrário, seu bonequinho ficará cada vez mais preso na forca. A cada erro uma parte do corpo do bonequinho é desenhada: cabeça, tronco, braço esquerdo, braço direito, perna esquerda e perna direita.

Qual é a Meta do Jogo?

O estado é de vitória, mas a meta também é o que é que cada um aprendeu durante as aulas, e que cada educando vai mostrar com atividade do jogo da forca.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo é que o jogador aprenda e relembre os conteúdos que estejam ligados a filosofia (mitologia grega etc.)

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores precisam ser bons no raciocínio, e pensarem nas letras certas para não errar e alcançar o resultado que é a palavra da adivinhação.

Liste as mecânicas de jogo.

As regras estabelecidas é que um dos grupos vai começar o jogo da forca. O jogo começa com um dos jogadores escolhendo uma letra ou se souber de imediato pode dizer a palavra. Se errar é desenhada uma parte do boneco na forca, e passa para outro grupo (que é representada por um conjunto de traços que servem para indicar as letras que foram ocultadas), enquanto os outros jogadores do grupo devem dar palpites de letras que acreditam estar presente na palavra oculta. Um dos grupos pode atingir o objetivo final acertando as 04 rodadas do jogo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: O jogo não é questão de sorte e sim o conhecimento obtido através das aulas de filosofia.

Competição: Se dá entre os grupos, pois é um jogo onde um dos grupos deve ganhar.

Cooperação: Como é em grupo cada um coopera com o seu.

Recursos: Quadro e Giz.

Recompensas: A recompensa vai ser o compartilhamento de conhecimentos.

Estratégia: A estratégia é ter conhecimento dos conteúdos de filosofia para poder ter uma noção de qual palavra esta na adivinhação.

Tema: O tema é “Força Filosófica”

Tempo: O tempo não é estipulado, o jogo vai até um dos grupos adivinharem a palavra.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Em relação ao processo de aprendizagem do jogo da forca é que o jogador vai ter uma visão se está prestando atenção nos conteúdos que o professor esta compartilhando com eles da disciplina de filosofia. E o que o professor pode melhorar para estar chamando a atenção dos alunos para se obter mais resultado com a aprendizagem do aluno.

FERRA CUCA

EDINÉIA CÁSSIA DE CAMARGO MELCHIOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Números Romanos; transformar números indo-arábico em romanos.

Qual é a Meta do Jogo?

Conseguir chegar a pontuação máxima 10, antes que os adversários.

Qual é o Objetivo Educativo?

O objetivo é transformar um número indo-arábico em número romano, considerando as regras da numeração romana:

Que é composta por apenas sete letras, sempre maiúsculas: I, V, X, L, C, D e M, que representam os números inteiros de 1, 5, 10, 50, 100, 500 e 1000, respectivamente.

AS letras se unem de uma a três vezes no máximo. E as combinações nunca repetem as letras V, L e D.

Algarismos de menor ou igual valor ficam à direita e são somados ao de maior valor, e algarismos de menor valor ficam à esquerda e são subtraídos ao de maior valor.

Quando para representar valores muito altos, é usado um travessão em cima da letra que equivale a sua multiplicação por mil.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Quem joga precisa estar atento e procurar conhecer as regras do sistema de numeração romana. Quando sorteado um número o jogador precisa compor a quantidade indicada com letras.

É necessário montar/compor o número mais rápido que os adversários para pontuar.

A equipe que chegar primeiro a marca de 10 pontos para vencer.

Liste as mecânicas de jogo.

No mínimo 2 equipes e no máximo 4 equipes.

Cartão com números/quantidades diversos – recipiente para colocá-los.

Cartelas com as letras a serem usadas (I, V, X, L, C, D, M e traços); o traço multiplica por mil

Quadro/lousa, tabela ou cartaz para marcar dos pontos.

Os números a serem compostos são sorteados por um dos participantes da rodada ou professor.

O jogo tem 10 rodadas e participam 1 jogador de cada equipe em cada rodada.

Cada rodada tem duração de 1 minuto.

Cada jogador poderá jogar 1 vez, só podendo repetir quando todos da equipe já tiverem jogado. Marca ponto quem formar com as letras o número sorteado primeiro. Caso ninguém acerte, é sorteado novo número e o tempo recomeça. A equipe que somar primeiro os 10 pontos ganha.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: é formado por cartas que devem contém letras e cartões com números. As letras precisam ser escritas sempre maiúsculas. As cartas são normalmente maiores que os cartões. Nos cartões devem ter numerais com o sistema indu-arábico do domínio do aluno. As letras usadas são I, V, X, C, L, D, M, e um traço para representar os milhares. Os numerais a serem formados obedecem uma forma de apresentação, da esquerda para a direita e as letras não podem estar viradas.

Conflito: como é um jogo de equipes o conflito poderá acontecer conforme o envolvimento dos jogadores com a atividade. Pois a conquista dos pontos e a vitória do conjunto dependem do conhecimento individual de cada jogador para a conquista de cada ponto, o que pode gerar conflitos e divergência na equipe.

Competição: é um jogo de competição pois envolve equipes, que jogam uma contra as outras pra atingir, conquistar a pontuação final primeiro. Gera uma rivalidade entre grupos que pode ser direcionada para a questão de identidade e pertencimento a um grupo.

Recursos: são simples e acessíveis. É feito de cartas e cartões de papel, como folhas de sulfite ou cartolina e canetões.

Recompensas: é chegar a pontuação máxima de 10 pontos primeiro que os adversários. Pode ser estipulado (em acordo prévio) como proposta avaliativa do conteúdo trabalhado, tendo peso de uma prova, onde a conquista final de cada equipe é a nota da avaliação ou um “prêmio” estipulado pelo professor.

Tema: o sistema de numeração romano e o conhecimento do sistema indu-arábico.

Tempo: o tempo é estipulado a cada número sorteado, o jogador terá 1 minuto para montar o número indicado. A duração em tese de cada rodada é de 10 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O participante tem feedback instantâneo, pois a pontuação é feita no quadro/lousa ou cartaz e marca ponto quem terminou primeiro.

Não basta ser ágil precisa ter o domínio do conteúdo trabalhado; pois para marcar ponto é preciso ser o primeiro e acertar a questão.

Tanto aluno como professor consegue perceber se há a compreensão do que foi trabalhado, pois a resposta mostra as habilidades adquiridas, e se foram desenvolvidas ou não. É possível revisar os elementos que compõem a formação do sistema de numeração romana a cada novo número sorteado para a composição do numeral com as letras. Aqui o professor consegue ter uma visão geral do que foi trabalhado e o que o educando assimilou do conteúdo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Há a possibilidade também, do jogo ser realizado como uma prática avaliativa. Pois o professor poderá usar o resultado da atividade como nota do grupo acirrando mais a disputa e envolvendo o educando na atividade.

É um jogo para revisão do conteúdo, pois o professor poderá ver qual é a dificuldade de cada aluno na elaboração dos numerais e proporcionar de maneira lúdica a compreensão do tema trabalhado. Também poderá realizar o registro dos numerais que não foram formados com êxito e junto com a turma ver onde está o erro na elaboração do numeral fazendo assim a revisão dos conceitos trabalhados no sistema de numeração romana e leitura e escrita dos numerais indo-arábicos.

QUAL É A MÚSICA? CONTRACULTURA E DITADURA

GABRIELE JULI GANDOLFI

Qual é a Meta do Jogo?

Maiores números de acertos dentro das rodadas previamente estipuladas, que gerara pontuação final.

Qual é o Objetivo Educativo?

A música é linguagem, portanto é preciso criar espaços de diálogo a respeito dela, pois como toda linguagem cada povo, grupo social ou indivíduo possui sua expressão musical. (ABUD; SILVA; ALVES, 2010). De qualquer maneira criamos representações e interpretação diante de uma música. O professor tem que tomar alguns cuidados, pois para os jovens a música é uma forma de comunicação, mas ao trabalhar com ela em sala de aula estará abrindo novos horizontes para o aluno, permitindo que este adentre a história de outro tempo e espaço com uma linguagem que já se faz presente em seu cotidiano desde sua existência, talvez não da mesma forma, ou manifestação, portanto podendo provocar impactos.

Outro aspecto fundamental na relação entre História, música e processo de aprendizagem é a articulação entre texto e contexto, para que a análise histórica não seja reduzida, limitando, assim, a própria importância do objeto analisado. (ABUD; SILVA; ALVES, 2010, p. 62).

Outro problema encontrado segundo (ABUD; SILVA; ALVES, 2010), é a falta de recepção cultural por parte dos alunos, principalmente quando o objeto de estudo se encontra distante no tempo. É comum os alunos rejeitarem músicas que foram gravadas e fizeram sucesso em outros tempos, para eles distantes do cotidiano. Cabe aí a habilidade do professor em apresentar a música e o contexto histórico em que foi produzida.

Mas no ensino de história, a linguagem música pode ser utilizada de varias maneiras na sala de aula. O exercício de análise, a identificação da mentalidade predominante em determinada época.

De acordo com Catelli (2010, p. 141) “estudar a história do homem inclui tudo o que contribui para refletir acerca da experiência humana em um determinado tempo e espaço”. A história sendo assim, não se limita no estudo de fatos econômicos e políticos, mas se insere em uma dimensão mais ampla artística, religiosa, cotidiana. Podemos assim estudar, por exemplo, o período da ditadura militar no Brasil, onde a música, é utilizada como conhecimento histórico por ser a forma encontrada por grupos de esquerda para se opor ao governo. Também produziu-se para “agradar” o regime.

Entre os conteúdos dos quais os professores de história mais recorrem à música como recurso metodológico, está a ditadura militar e a resistência à ela feita através da MPB. Após o golpe militar em 1964, muitas entidades que estavam articuladas, engajadas, como a UNE (União Nacional dos Estudantes), o CGT (Comando Geral dos Trabalhadores), o PUA (Pacto da Unidade e Ação), foram extintas ou caíram na clandestinidade, sendo que em 1968 os estudantes passaram a representar o maior inimigo do regime militar. Muitos destes estudantes passaram a buscar alternativas para protesta contra o governo, uma forma encontrada foi à música. Com festivais a MPB chega às massas populares, ameaçando o governo, a censura passou a ser a melhor forma para o governo conter movimentos como o da tropicália. Muitos versos foram tirados e músicas da MPB vetadas.

Com o AI-5 a censura foi institucionalizada, em 1968, porém antes disto alguns representantes da MPB, como Caetano Veloso, Gilberto Gil, Tanguara e Geraldo Vandré, já eram vistos como inimigos do governo. Muitas músicas podem ser analisadas, uma delas:

Que as Crianças Cantem Livres

Tanguara

O tempo passa e atravessa as avenidas
E o fruto cresce, pesa e enverga o velho pé
E o vento forte quebra as telhas e vidraças
E o livro sábio deixa em branco o que não é
Pode não ser essa mulher o que te falta
Pode não ser esse calor o que faz mal
Pode não ser essa gravata o que sufoca
Ou essa falta de dinheiro que é fatal
Vê como um fogo brando funde um ferro duro
Vê como o asfalto é teu jardim se você crê
Que há sol nascente avermelhando o céu escuro
Chamando os homens pro seu tempo de viver
E que as crianças cantem livres sobre os muros
E ensinem sonho ao que não pode amar sem dor
E que o passado abra os presentes pro futuro
Que não dormiu e preparou o amanhecer...

Portanto, estudar a ditadura sob o viés da música é apresentar uma nova leitura pedagógica ao tema, proporcionando através do jogo o interesse e o censo crítico sobre o período.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Tirar a palavra do copo, apresentar ao grupo e cantar a parte da música que compreende a palavra:

Se caso o grupo "A" não souber em 30 segundos passa para o grupo "B", que se responder, também em 30 segundos, pontua em dobro;

Se o grupo "B" não souber, inicia nova rodada pelo próprio grupo "B".

Liste as mecânicas de jogo.

Primeiramente é preciso delimitar o período musical do jogo como a MPB e estudá-la, para que ele atinja a finalidade educativa:

As palavras colocadas no copo devem ser feitas pelos alunos e também pelo professor, para que se mantenha o objetivo central do conteúdo musical a ser problematizado:

É preciso, memorização, raciocínio rápido, para conseguir responder;

É preciso que a letra esteja correta;

Quando um grupo canta o outro corrige;

O professor é um mediador;

Pelo menos cinco integrantes do grupo precisam cantar juntos.

Cantar pelo menos uma estrofe da música.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Com as carteiras afastadas e cada grupo em um lado da sala, sentados em semicírculo, para que no momento que cantem se levantem pelo menos cinco pessoas do grupo precisam cantar ao mesmo tempo.

Sorte: A sorte pode ser, atribuída ao momento de escolha da palavra, e do grupo não errar a letra.

Conflito: Podem haver conflitos, a serem mediados pela professora, como controle do tempo e erros na letra cantada.

Competição: Exige conhecimento de grupo, ganha o grupo que menos errar e que mais souber, porém tem a oportunidade de pontuar em dobro no receber o que o outro grupo não sabe.

Cooperação: a cooperação é requisito necessário dentro do grupo já que exige que todos estudem para saber as músicas e conseguirem um mínimo de integrantes que saibam a letra imediatamente, já que tem um tempo mínimo para que a resposta seja dada.

Recursos: Um arquivo para conferência de letras, pode ser digital, um cronômetro.

Recompensas: Além, da vitória sobre o outro grupo, podem ser estabelecidas premiações aos vencedores, como um ponto na prova final.

Estratégia: conhecimento e agilidade do grupo em cantar juntos e correto.

Tema: Estudo da contracultura no período ditatorial no Brasil e importância da música como uma forma de manifestação principalmente da juventude, frente a censura e ao governo militar. Estuda-se o período, as possibilidades de enfrentamento político através da linguagem musical.

Tempo: O tempo é determinado pelas quantidades de rodadas e possui flexibilidade dependendo que quantas vezes um grupo repassa ao outro.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback será imediato tendo em vista que para pontuar são necessários integrantes mínimos que saibam a música e cantem juntos num tempo determinado e quantidade de frases capazes de demonstrar o conhecimento da música.

FOOD TRUNFO

JESSÉ RIBEIRO BUENO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolvimento de hábitos alimentares saudáveis.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é obter todas as cartas ao final da partida. O primeiro jogador, ou dupla de jogadores, que ficar/ficarem com todas as cartas, conquista a vitória.

Qual é o Objetivo Educativo?

Desenvolver a compreensão das crianças sobre as características dos alimentos, evidenciando a importância da alimentação saudável.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Para alcançar o estado de vitória os jogadores precisam capturar todas as cartas do adversário, ficando assim com todas as 46 cartas do baralho.

Liste as mecânicas de jogo.

- O jogo pode ser disputado entre dois jogadores ou entre duplas;
- Cada jogador recebe 23 cartas;
- Numa disputa de par ou ímpar define-se quem dará início ao jogo;
- Os jogadores precisam analisar e escolher o melhor valor nutricional das cartas, dentre os itens: Calorias, Carboidratos, Proteínas, Lipídios e Fibra Alimentar.
- Cada jogador tem direito de jogar uma carta a cada rodada, de modo que a carta com o melhor valor nutricional do item escolhido captura a outra;
- O jogador que vence a rodada tem direito de escolher o próximo item;
- Cartas jogadas não retornam ao jogo;
- O jogador que capturar todas as 46 cartas vence a partida.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: os jogadores recebem cartas que possuem nomes, imagens e informações de diversos alimentos.

História: origem e composição dos alimentos.

Competição: o jogador que está capturando mais cartas que o adversário irá se empolgar para capturar logo todas as cartas e vencer, já o que está perdendo sentirá a necessidade de melhorar suas escolhas para virar o jogo.

Sorte: os jogadores precisarão contar com a sorte na divisão das cartas no início do jogo e da mesma forma, na hora da definição de quem começa jogando.

Competição: o jogo é permeado pela competitividade, pois cada carta capturada é um passo para a vitória.

Cooperação: se for jogado em duplas, os colegas de dupla precisarão cooperar um com o outro para preservarem as melhores cartas e dispensarem as não tão boas em cada rodada.

Recursos: 46 cartas de baralho, impressas em papel e plastificadas.

Estratégia: ter atenção na hora da escolha dos itens (calorias, carboidratos, proteínas, lipídios e fibra alimentar), para que o item escolhido seja o melhor daquela carta.

Tema: alimentação saudável.

Tempo: O Food Trunfo não tem um tempo determinado. Termina quando todas as cartas estiverem com apenas um dos jogadores.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Cada carta corresponde a um alimento e nela estão as informações nutricionais de uma porção de 100 gramas daquele alimento. Desse modo, ao precisar estar atento aos números de calorias, carboidratos, proteínas, lipídios e fibras alimentares, os jogadores são incentivados a buscarem conhecer mais sobre os alimentos que ingerem no cotidiano. O jogo busca evidenciar que o jogador (sujeito) que administra sua alimentação (cartas) de maneira saudável será “o vencedor”.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O Food Trunfo é um jogo de cartas simples de ser jogado, no entanto, requer atenção dos jogadores em relação aos valores nutricionais de cada alimento. O jogo pode servir como um instrumento potencializador do processo de ensino-aprendizagem.

Protótipo.

A seguir o protótipo de algumas cartas do jogo:

PIZZA (ultra processados) 100 grs.



Calorias (-): 191,7 kcal

Carboidratos (-): 17,43 g

Proteínas (+): 8,72 g

Lipídios (-): 9,85 g

Fibra alimentar (+): 1,46 g

CHOCOLATE (ultra processados) 100 grs.



Calorias (-): 528 kcal

Carboidratos (-): 60 g

Proteínas (+): 6 g

Lipídios (-): 29,2 g

Fibra alimentar (+): 0 g

SALGADINHO (ultra processados) 100 grs.



Calorias (-): 500 kcal

Carboidratos (-): 55 g

Proteínas (+): 5 g

Lipídios (-): 25 g

Fibra alimentar (+): 10 g

BALAS (açúcares) 100 grs.



Calorias (-): 383,32 kcal

Carboidratos (-): 95,83 g

Proteínas (+): 0 g

Lipídios (-): 1,5 g

Fibra alimentar (+): 0 g

QUEIJO BRANCO 100 grs.



Calorias (-): 212 kcal

Carboidratos (-): 4,2 g

Proteínas (+): 15 g

Lipídios (-): 15 g

Fibra alimentar (+): 0 g

QUEIJO MUSSARELA 100 grs.



Calorias (-): 330 kcal

Carboidratos (-): 3 g

Proteínas (+): 22,6 g

Lipídios (-): 25,2 g

Fibra alimentar (+): 0 g

APRENDA COM O MICO

JOÃO CARLOS PEREIRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Esta Produção Didática Pedagógica foi elaborada tendo como foco de aplicação os alunos do 6º ano, a fim de reforçar o conteúdo substantivos coletivos.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta é no final do jogo não ficar com o mico e fazer o maior número de pares para sair vencedor.

Qual é o Objetivo Educativo?

Proporcionar o conhecimento através da ludicidade.

Aguçar a criatividade, a participação, a memorização e a vontade nas atividades propostas.

Possibilitar aos alunos uma aprendizagem mais significativa dos substantivos coletivos.

Contribuir para desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores precisam tentar a cada jogada ficar livres do mico e pegar uma carta que seja o par da sua.

Liste as mecânicas de jogo.

*O grupo de jogadores deve escolher um jogador para ser o responsável pelas cartas antes do início do jogo.

*Esse jogador deve embaralhar as cartas e permitir ao jogador à sua direita o corte da pilha.

*O jogador que fizer o corte deve retirar uma carta qualquer e colocá-la no centro da mesa, com a face voltada para baixo.

*As cartas devem ser distribuídas, uma a uma, entre os jogadores igualmente. Depois de distribuídas as cartas, os jogadores devem verificar os pares possíveis de serem formados, organizá-los e mostrar aos demais. Nesse caso, o par deve ser um substantivo coletivo e o seu grupo correlato, como cardume/de peixes.

*Após todos os jogadores organizarem os pares, inicia-se o jogo.

*O jogador à esquerda do jogador responsável pelas cartas pega qualquer carta dentre as presentes no leque de cartas do jogador à sua esquerda. Se um par for formado, o jogador organiza esse par junto com seus outros.

*Quando um jogador ficar com uma única carta na mão, deve verificar se o par da carta é a que está no centro da mesa. Se essa for o mico, o jogador automaticamente é o perdedor.

*Assim que acabarem os jogos, deve ser verificada a quantidade de pares de cada jogador. No entanto, o possuidor do mico não deverá contar seus pares.

*O vencedor é o que tiver o maior número de pares formados em seu jogo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: cartas retangulares ilustradas com imagens e palavras

História: Quem nunca pagou um mico? Mas você sabe como surgiu essa expressão? Ela vem do baralho infantil Jogo do Mico, fabricado no Brasil desde a década de 1950. No jogo, as cartas têm figuras de animais e o jogador tem que formar pares com o macho e a fêmea de cada espécie. Mas, no baralho, o mico não tem par. Quem termina com a carta na mão perde - ou seja, paga o mico.

Sorte: O jogador precisa ter sorte para que na hora de retirar a carta da mão de seu adversário não pegue a carta do mico.

Conflito: Regras

Competição: A competição surge, pois todos querem fazer o maior número de pares e não ficar com o mico na mão.

Cooperação: os jogadores precisam cooperar e seguir a ordem de retirada das cartas da mão de seu adversário.

Recursos: físicos - cartas

Recompensas: a recompensa além do aprendizado adquirido, pode ser também algo definido pelo professor (prêmio).

Estratégia: a pessoa que possui o mico deve embaralhar suas cartas a cada jogada para dificultar que seu adversário saiba aonde está.

Tema: o tema pode ser definido conforme o conteúdo e a NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Tempo: o tempo varia de acordo com o número de cartas e jogadores.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback que o jogador obtém durante o jogo é sua auto avaliação do grau de dificuldade que obteve na hora de formar os pares identificando o substantivo coletivo e seu grupo correspondente, também pelo número de pares que já formou e baixou na mesa.

Ilustração do jogo “aprenda com o mico”



Abelhas



Peixes



PLAY MATH (BRINCAR DE MATEMÁTICA)

JOARI CESAR ROSA DA SILVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender Operações Matemáticas e o Raciocínio Lógico.

Qual é a meta do jogo?

Formar equipes de alunos e ver qual equipe chega mais rápido ao resultado correto, utilizando-se das operações matemáticas indicadas, contudo, as duas equipes devem solucionar o problema. A meta é chegar ao resultado exato com mais agilidade que as equipes adversárias. Pontua a equipe que obter o resultado exato em menor tempo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Trabalhar as operações matemáticas básicas (adição, subtração, divisão e multiplicação) todas juntas em uma única operação ou cada uma em separado nas operações, resolvendo o problema indicado.

Que dinâmicas centrais são utilizadas?

O jogo de brincar de matemática é indicado a ser realizado entre alunos a partir dos 09 (nove) anos de idade, onde o professor(a) forma em sala de aula equipes de três ou quatro alunos que disputarão entre si dentro de um tempo predeterminado quem atingirá antes a operação matemática estabelecida, porém, todas as equipes devem terminar a tarefa.

As equipes dispostas ficarão em pé na frente da lousa e cada uma deverá ocupar metade dessa lousa para escrever com o canetão o desenvolvimento da sua operação matemática.

O professor(a) solicita a um aluno de cada equipe que retire de dentro de um envelope um pequeno papel com um número anotado de três ou quatro algarismos que é o resultado da operação desejada e nas costas desse número anotado está descrita quais operações matemáticas deverão ser utilizadas na lousa para atingirem esse resultado e em que sequência deverá ser utilizada as operações dentro de um tempo predeterminado.

O docente poderá premiar a equipe vencedora a cada disputa ou ao final a equipe que tiver mais vitórias.

Liste as mecânicas do jogo:

- O professor organiza previamente as questões a serem aplicadas no jogo, todas terão o mesmo nível de entendimento;
- O professor descreve em envelopes que serão entregues para os alunos no momento do jogo;

- Prepara a lousa para estes utilizarem;
- O professor organiza as equipas de três a quatro alunos;
- A equipa organiza quem irá responder a questão na lousa;
- Todos os jogadores devem em um momento participar pelo menos uma vez em responder a pergunta na lousa;
- Enquanto o jogador responde na lousa, sua equipa pode auxiliar dando dicas apenas para seu parceiro;
- Respeitando o tempo preestabelecido pelo professor (a), seguindo as operações matemáticas permitidas a ser utilizado, traçar a estratégia trabalhando em grupo e ouvindo o colega atentamente com concentração, encarar os desafios matemáticos lógicos a serem vencidos com equilíbrio emocional, raciocinando rapidamente e ao final resolver o problema.
- Pontua a equipa que responder primeiro a questão corretamente;
- O professor irá anotar o tempo de cada equipa para após realizar a correção em conjunto com a turma;
- Pontua somente a equipa que responder corretamente em menor tempo;
- No caso de a equipa ter respondido em menor tempo, errar a questão o ponto irá para a próxima que acertou em 2º menor tempo e assim por diante, por isso é importante que as equipas finalizem as questões mesmo que outra equipa já tenha concluído.
- O professor anota a pontuação das equipas em local visível para o grupo, preferência projetando no computador e salvando os resultados;
- Vence a equipa que pontuar mais no final do jogo.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo:

Estética: Posicionar-se de pé em frente à lousa, cada aluno com um canetão na mão e apagador à disposição. Utiliza-se de envelopes para ter o acesso das operações. O grupo contribui para discussão dos resultados.

História: Histórico dos confrontos entre as equipas;

Sorte: A sorte não interfere nesse jogo;

Conflito: O conflito nesse jogo é vencido pelo poder de concentração e raciocínio rápido, já que a tarefa deve ser resolvida em tempo determinado e vence o mais rápido e com assertividade.

Competição: A competição é que torna esse jogo muito interessante, pois, as equipas de alunos buscam cada vez mais conhecimento e estratégias para a resolução do problema e isso os torna cada vez mais qualificados;

Cooperação: É essencialmente necessário que todos cooperem e sigam as instruções técnicas repassadas;

Níveis: Existem alunos com nível muito alto e tem extrema facilidade e rapidez nas resoluções de operações matemáticas, muitos autodidatas que realmente fazem a diferença em jogos dessa natureza; porém as operações terão os mesmos níveis, justamente para que o grupo possa apoiar e compartilhar com os conhecimentos;

Recursos: O recurso utilizado deverá ser o estudo da matéria exigida com concentração e dedicação; ideal para ser aplicado após a apresentação das operações matemáticas, para facilitar a internalização dos conceitos apresentados e estudados a priori;

Recompensas: A recompensa é o conhecimento apurado e o preparo para o mercado de trabalho; e premiação se for de interesse do professor premiar a equipe vencedora;

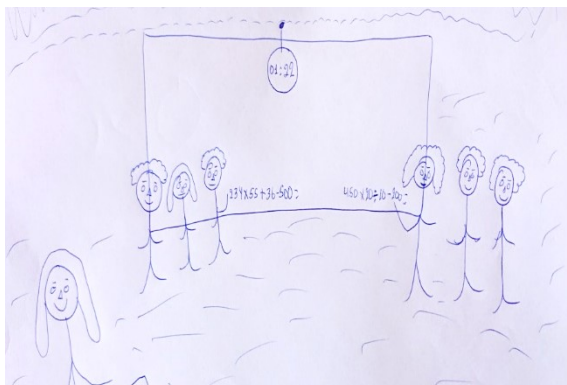
Estratégia: A estratégia é muita concentração, agir equilibradamente dentro das regras no menor tempo possível. O grupo manter um bom engajamento e afinidade, também favorece o crescimento pessoal, pois estará mais atento a receber e compartilhar seus conhecimentos perante a equipe em que se integra;

Tema: Esse jogo matemático pode ser usado para unir os alunos, onde devem respeitar comandos, usar de disciplina, despertar e usar o conhecimento seguindo regras. Também, pode ser utilizado para dar mais pulsão emocional no envolvimento das aulas de matemática e motivação para o aprender o conteúdo estudado e abordado.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obtém em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback aos alunos é imediato e o professor certamente concederá elogios bem como também orientará a todos os envolvidos como devem comportar-se e agir nesse tipo de jogo para ir melhorando seu desempenho e adquirir mais conhecimento no processo de aprendizagem com o passar do tempo.

Segue o protótipo do jogo:



ARRISCA OU PASSA

JONNI MAICON CERESA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as 4 operações matemáticas. (revisão)

Qual é a Meta do Jogo?

Fazer mais pontos que os colegas de classe.

Qual é o Objetivo Educativo?

Objetivo do jogo é fazer a revisão de conteúdos matemáticos referente as quatro operações matemáticas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os alunos devem ter estudado ou prestado atenção na matéria estudada em sala de aula. Estarem atentos aos dados informados nos questionamentos.

Liste as mecânicas de jogo.

O professor deve fazer alguns envelopes nos quais devem estar às opções de para sorteio. Um envelope com as operações, dois envelopes com números aleatórios de 0-9, com os quais devem ser formadas as operações matemáticas. Caso a operação sorteada seja adição, subtração ou divisão, um envelope extra para sortear quantas casas decimais deverá conter as equação 01ou 02 casas decimais.

Dividir a turma em grupos, (dependendo do tamanho da turma) dois, três, ou quatro grupos.

Os grupos devem fazer fila única. Chama-se um representante de cada grupo para se dirigir até a mesa.

Ao chegar a mesa o aluno do grupo que é a vez, escolhe se responde a questão que irá ser sorteada, ou não responde. (opção de resposta, livre arbítrio).

Escolha do aluno.

Faz-se o sorteio das equações matemáticas primeiro, depois os números que irão compor a equação. Caso seja sorteada adição, subtração ou divisão.

Caso o aluno tenha optado por responder e responder corretamente a questão 20 pontos. Se errar o aluno do grupo seguinte tem a opção de responder, respondendo corretamente 15 pontos, se errar passa para o aluno do próximo grupo (caso haja somente dois grupos, volta para o primeiro grupo) que respondendo corretamente ganha 10 pontos, se errar passa para o aluno do

quarto grupo que respondendo corretamente ganha 05 pontos, se nenhum dos grupos acertar o professor apresenta a resposta e informa que ninguém marcou ponto. E segue para a próxima rodada de questão.

Se o aluno optar por não responder faz-se o sorteio da equação tendo o grupo seguinte a opção de responder valendo 15 pontos, se errar passa para o aluno do próximo grupo (caso haja somente dois grupos, volta para o primeiro grupo) que respondendo corretamente ganha 10 pontos, se errar passa para o aluno do quarto grupo que respondendo corretamente ganha 05 pontos, se nenhum dos grupos acertar o professor apresenta a resposta e informa que ninguém marcou ponto. E segue para a próxima rodada de questão.

O jogo acaba após todos os alunos dos grupos optarem por responder ou não e que marcar mais pontos ganha.

Obs.: pode ser organizado um mico para o grupo perdedor ou o grupo que ficar em último lugar a depender de quantos grupos tiver.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: sim

Conflito: sim

Competição: sim

Recompensas: sim

Estratégia: sim

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback é igual ao do jogo monopoly, pois os jogadores tem o feedback continuamente após cada rodada do jogo podem visualizar a quantidade de fichas que possuem e comparar com os adversários.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Um jogo simples de se aprender, que necessita de atenção e pensamento rápido, concentração, arriscar-se. Sua organização é muito importante e precisam ser seguidas as regras estabelecidas.

AÇÃO E RECOMPENSA

JUCILEIA BORGES MOGNOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desmistificar que zelar pelo lar coletivo é tarefa exclusiva da mãe, esposa ou filha mulher.

Qual é a Meta do Jogo?

A conquista esperada no jogo é a soma das recompensas semanais na integralidade. Cada tarefa individual sorteada e “deixada ou esquecida” de fazer deduz um adesivo da cor correspondente ao jogador que não a cumpriu.

Ao final de um ciclo (4 semanas), será avaliado em grupo se os adesivos estão intactas. Se sim, significa que nenhuma tarefa deixou de ser cumprida pelos jogadores. Como as colunas com os adesivos tem o nome do jogador será possível perceber onde faltaram adesivos, o que levará a conscientização que a falta de comprometimento individual poderá comprometer o coletivo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Implantar boas práticas de simplificação da rotina doméstica.

Gerar cumplicidade, respeito e engajamento entre todos os moradores do lar.

Demonstrar que a economia com diaristas, ou trabalhadores externos poderá ser revestido em recompensas para a própria família. Além de favorecer o convívio saudável e interação entre os membros da família durante a execução do que foi traçado no jogo. A lista de tarefas por periodicidade diária ou semanal é elaborada previamente pelo morador que esteja mais a par da rotina atual.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Haverá três copos para sorteio.

Dentro de um copo estarão as tarefas diárias e no outro as semanais. No terceiro copo estará o número da ordem em que cada jogador jogará o dado que serve para verificação da execução das tarefas em qual dia da semana, o que significa que todo dia haverá um responsável pela verificação do checklist das tarefas programadas.

Liste as mecânicas de jogo.

Haverá um mural com o nome de cada morador e o espaço para cinco adesivos menores que representam as tarefas diárias e dois adesivos maiores que representam as tarefas semanais.

Este exemplo contempla uma família com 5 moradores e 15 tarefas diárias e 10 semanais.

Sendo 15 tarefas diárias divididas entre 5 pessoas o resultado é três tarefas diárias para cada morador.

Sendo 10 tarefas semanais divididas entre 5 pessoas o resultado é de duas tarefas semanais para cada morador.

Por esse motivo os adesivos referentes as tarefas diárias serão de tamanho menor e de cores diferentes para cada integrante do jogo.

Exemplo:

Juci: azul

Luiz: amarelo

Heloisa: verde

Luiz Eduardo: marrom

Alexandre: vermelho

Haverá um espaço no mural onde cada jogador colocará a tarefa “pescada” no copo.

Essa exposição servirá de mapa para cada jogador guiar-se durante o dia e a semana. O mural conterá 7 colunas verticais com a descrição dos dias da semana onde serão fixadas as tarefas e 5 colunas horizontais com os nomes dos jogadores e espaço para fixarem com alfinete suas tarefas “pescadas”.

A conferência diária será feita através de sorteio também.

Para isso haverá um terceiro copo com a descrição de bilhetes com os sete dias da semana.

Será jogado um dado uma vez cada um.

Exemplo: se o primeiro jogador jogar e o dado parar no número 6, esse jogador fará a conferência das tarefas do sexto dia da semana.

O segundo jogador joga o dado, se repetir o seis ele automaticamente ficará com o sétimo dia para conferência.

Sempre que repetir um número correspondente ao dia da semana que já foi sorteado precisará jogar o dado novamente até que todos os dias da semana estejam preenchidos, da seguinte forma:

Dado no número 1: Equivale a conferência no domingo

Dado no número 2: Equivale a conferência na segunda-feira

Dado no número 3: Equivale a conferência na terça-feira

Dado no número 4: Equivale a conferência na quarta-feira

Dado no número 5: Equivale a conferência na quinta-feira

Dado no número 6: Equivale a conferência na sexta-feira

Dado repetido no 6: Equivale a conferência no domingo

Dado repetido no 5: Equivale a conferência no sábado.

A ordem de início de sorteio das conferências será também por “pescaria” no copo. No copo terá os números equivalentes a quantidade de jogadores.

No exemplo citado acima haverá numeração do número 1 ao 5 por serem 5 moradores do lar, o que equivale a cinco jogadores.

Cada lar adaptará as tarefas e as quantidades de números de sorteio de acordo com a sua necessidade.

Poderão participar das tarefas crianças a partir de 3 anos, para isso deve-se incluir tarefas básicas como tirar o pó, separar roupas claras e escuras. Se ocorrer de um adulto “pescar” essas tarefas básicas, trocará com a criança, explicando que conforme ela for crescendo poderá assumir outras tarefas mais indicadas para cada idade.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: O Mural e os adesivos que indicam a conclusão das tarefas precisam ser atrativos, pois ficarão visíveis durante no mínimo 4 semanas, para garantir a recompensa total ou parcial, dependendo dos resultados alcançados.

História: Baseado na vivência atual a família tem sonhos em comum, que poderão ser alcançados em maior ou menor tempo dependendo do comprometimento de cada jogador.

Sorte: Equivale a “pescaria” nos copos.

Conflito: E “se” alguém não cumprir, ou não gostar da tarefa que pescou?

Competição: A redução de adesivos deixará claro quem deixou de realizar sua tarefa, o que pode favorecer a competição para a manutenção do maior número de adesivos diários ou semanais.

Ao final do jogo, haverá a recompensa individual para quem tiver 100% dos adesivos.

Ao contrário, quem não participar ativamente do jogo, fará a contribuição para o pagamento da recompensa.

Cooperação: É permitido trocar a tarefa “pescada” logo em seguida a pescaria diária e posteriormente semanal. Mas somente se houver um jogador disposto a trocar.

Níveis: Diário = básico | Semanal = avançado

Recursos: Dado, 3 copos, 29 bilhetes para preenchimento das tarefas.

Recompensas: 200 reais mensais para quem atingir a totalidade de estrelas. Cada estrela perdida equivale a 20 reais a menos. Podendo ocorrer de um mesmo jogador ficar com saldo negativo se for imprudente.

A recompensa pode e deve ser adaptada ao momento que cada família vive. Podendo ser convertida em um passeio num lugar bacana, num rodízio de pizza, a instalação de uma piscina em casa...são infinitas possibilidades.

Estratégia: Perguntar quem gostaria de receber 200 reais ao final de 4 semanas. Todos os que se voluntariarem participarão do jogo.

Considerando que todos os jogadores possuem renda, quem optar em não jogar paga a cota integral para os demais jogadores participarem do desafio de 4 semanas.

Tema: Justiça social começa dentro de casa

Tempo: 4 semanas

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Os adesivos indicativos de conclusão de tarefa serão o feedback visual de como o jogador está se saindo no jogo.

O processo de aprendizagem esperado é a solidariedade e respeito ao tempo de vida que cada ser humano tem diariamente que são exatos: 24 horas para todos e 168 horas semanais, não importando idade, tipo de atividade profissional, todos, indistintamente precisam: se alimentar, dormir, trabalhar, descansar, dedicar-se a algo que efetivamente lhes dê prazer e isso é a base da construção de uma sociedade mais justa, de mulheres e meninas com saúde mental preservada e de homens e meninos com consciência que não nasceram para ser servidos e sim para conviver harmoniosamente em sociedade .

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Esse game, é quase um desabafo de uma mãe de três filhos, com dois idosos residindo no mesmo lar, um cachorrinho amável, mas que faz cocô e dificilmente alguém além dela mesma recolhe. Profissional do sistema prisional, onde o clima tenso é constante. Casada, porém com marido ausente na maior parte do tempo por ser caminhoneiro. Concorrendo a um pleito eleitoral por acreditar que a política é um caminho para criar projetos que melhorem a qualidade de vida de todos. E acima de tudo, uma pessoa que acredita na comunicação não violenta como base para famílias unidas, ajustadas, com valores comuns e que essas famílias farão a diferença nos convívios profissionais, escolares, políticos e religiosos.

Enfim, parece um jogo, mas é uma prova de esperança no ser humano, na compassividade e na educação para a cidadania.

ECO CAÇADA

LÁIS BOSSINI RIBEIRO BUENO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

A falta de consciência com relação ao meio ambiente.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é encontrar o tesouro escondido. A primeira equipe que encontrar é a vencedora.

Qual é o Objetivo Educativo?

Despertar o interesse da classe para consciência de que as nossas atitudes influenciam no meio ambiente.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

A equipe só encontrará o tesouro escondido se acertar as pistas, não sendo possível pular pistas.

Liste as mecânicas de jogo.

- 1) As pistas devem ser escondidas antes de iniciar o jogo, sem a presença dos alunos.
- 2) A sala será dividida em dois grupos.
- 3) O professor entregará uma carta com instruções, com a primeira pista:
- 4) Cada equipe receberá pistas diferentes.
- 5) As pistas devem ser lidas para toda a equipe auxiliar na resolução.
- 6) Existem pistas em todo o espaço da escola internamente e externamente.
- 7) Os alunos devem seguir as 10 pistas para encontrar o tesouro escondido.
- 8) A primeira equipe que encontrar o tesouro será a vencedora e poderá desfrutar do tesouro.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: No caça ao tesouro é entregue às equipes uma carta/mapa explicando como iniciar a caçada.

História: Há muitos e muitos anos atrás, quando tudo isto era uma imensa floresta, um tesouro foi enterrado em algum lugar e hoje vamos desvendar onde está o tesouro.

Competição: Ao ver a equipe adversária avançando nas pistas, gera competição, possibilitando até mesmo certa rivalidade entre equipes.

Cooperação: É necessária muita cooperação entre os membros de cada equipe, pois com o conhecimento e a cooperação de todos, pode-se resolver as pistas e ir avançando no jogo.

Recursos: Todo o material deve ser preparado antecipadamente, como as pistas, os locais que se escondem as pistas, o esconderijo do tesouro e o tesouro propriamente dito.

Recompensas: Guloseimas escondidas em um baú de tesouro.

Tema: Meio ambiente.

Tempo: O caça ao tesouro não tem um tempo determinado. Termina quando a primeira equipe encontrar o tesouro escondido.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Algumas pistas possuem curiosidades sobre o meio ambiente, que cumprirá com o objetivo Educativo do jogo, além de algumas pistas remeterem à procura em objetos e ambientes que trazem consciência de seus atos com relação ao meio ambiente.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

O caça ao tesouro é um jogo muito simples para adaptar ao tema que o professor gostaria de propor, facilitando assim, o processo de ensino-aprendizagem.

Protótipo Eco Caçada



BATALHA DA CUCA LEGAL

MARCIANA CALEGARI

Tem base um elemento do jogo pedagógico Cuca Legal, as cartas com perguntas classificadas: Novato; Sabichão; Fera e Racha Cuca de Ciências. Cada carta contém perguntas de atualidades; ciências; esportes; geografia; história; português; exceto a carta do racha cuca que contém uma charada. Utilizar-se-á as cartas com uma pergunta apenas do conteúdo de ciências.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Internalizar conteúdos pedagógicos estudados na disciplina de ciências em uma turma de 5º ano.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta do jogo é obter mais pontos que as equipes adversárias. Vence a batalha está é a meta do jogo. Para isso a equipe de alunos deverá responder as questões informadas para todas as equipes com mais assertividade e agilidade. Realizando pontuação a cada pergunta que a equipe acertou e entregou em menor tempo a resposta correta, e sendo somadas ao final. Ou seja, cada pergunta somente dará ponto para uma equipe. O ponto vai para a equipe mais rápida, desde que acertou a pergunta. Quando errar passa a vez para a equipe que entregou a resposta em 2º lugar no tempo mais rápido, se esta acertou fica com a pontuação, se está também errou passa a vez para a equipe que entregou no 3º tempo mais rápido a resposta e assim por diante. Cada resposta pontuada ganha um ponto. Necessária agilidade e assertividade, assim a meta do jogo é obter o maior número de pontos em relação às outras equipes. Os detalhes importantes: deverá responder corretamente as questões e em menor tempo possível para poder pontuar.

Qual é o Objetivo Educativo?

Com esta gamificação acredita-se que o gamificador poderá internalizar melhor os conteúdos trabalhados em sala de aula. Motivando-o a se envolver no conteúdo para ter maior desempenho na dinâmica do jogo. Pois é um exercício que estimula o raciocínio lógico, a socialização, afetividade e a internalizar os conteúdos trabalhados a priori, pois estimula emoções e o engajamento em sala de aula.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cada equipe de quatro alunos, deverá prestar bastante atenção nas perguntas informadas e responder corretamente em menor tempo possível e entregar ao coordenador (professor). Este

irá avaliar as respostas no momento. A equipe que entregar a resposta correta em menor tempo pontuará um (01) ponto. Sendo somado um ponto a cada equipe que responder com maior agilidade e resposta correta. No final, quando concluir todas as perguntas, a equipe que alcançou mais pontos vence o jogo. Um brinde simbólico pode ser ofertado à equipe campeã.

Liste as mecânicas de jogo.

- Selecionar perguntas de ciências com suas devidas respostas sobre o assunto trabalhado em sala de aula na semana;
- Ideal para este jogo que se utilize perguntas de assinalar, múltiplas escolhas;
- O professor deve elaborar cartas contendo somente as perguntas para apresentar as equipes;
- O professor deve elaborar cartas com as respostas para cada pergunta e enumerá-las, cada resposta conforme o número da pergunta para apresentar na hora que houver resposta correta, realizar a confirmação com a carta de resposta.
- O professor prepara o ambiente com espaço para as equipes trabalharem no jogo em grupos de quatro ou cinco alunos;
- O professor organiza uma mesa para entrega da resposta com uma campainha;
- O professor organiza equipes de quatro ou cinco alunos com a turma do 5º ano;
- Os alunos podem se organizar aderindo um número para cada equipe;
- Um membro de cada equipe escolhe um espaço na lousa para descrever seu número para anotar seus pontos;
- O professor entrega fichas em branco e canetas para as equipes responderem as respostas;
- O professor embaralha as cartas, retira uma aleatoriamente;
- O professor leia a pergunta para as equipes de alunos e segura a pergunta na mão para todos poderem ler, enquanto pensam na resposta;
- Os alunos prestam atenção na pergunta, discutem com sua equipe a resposta e rapidamente escrevem a resposta na ficha em branco e entrega o mais rápido possível na mesa organizada e toca a campainha.
- O professor confere a resposta da equipe que entregou primeiro e realiza a pontuação caso esteja correta, com isso realiza a leitura em voz alta para todos a resposta correta.
- O aluno que entregou a resposta anota a pontuação na lousa no espaço de sua equipe;
- Se a primeira equipe que entregar estiver errado a resposta; não realiza a leitura da resposta e verifica a resposta das demais equipes, procede da mesma forma com estas.
- Uma vez que não realizou em voz alta a leitura das respostas erradas, e nem apresentou a carta com a resposta correta, pode aceitar respostas das equipes que ainda estão produzindo as respostas desta mesma pergunta.

- A cada pergunta segue estas mesmas regras.
- Chegando ao final das perguntas, soma-se o número de pontos de cada equipe;
- A equipe com o maior número de pontos vence a gamificação;
- A equipe recebe o prêmio simbólico do professor.
- Ideal que seja sempre algo que pode ser usufruído por todos os membros.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: consiste em uma organização do espaço em equipes, uma mesa para entrega de respostas, a lousa preparada para receber os pontos e cartas com perguntas e respostas.

Competição: a competição acontece porque as equipes disputam apresentar à resposta correspondente a pergunta com mais agilidade para pontuar. Mais pontos, maior chance de chegar ao final e vencer o jogo.

Cooperação: a cooperação acontece entre os membros das equipes, importante que aja entrosamento entre os jogadores. Quando todos os jogadores estão envolvidos e cooperando, são maiores as chances de vencer o jogo.

Recursos: os recursos são os conteúdos assimilados, uma carta e caneta para responder a pergunta e o trabalho em equipe.

Recompensas: a recompensa pode ser um brinde simbólico no final para a equipe campeã. Também pode ser considerado como recompensa o conteúdo assimilado após uma batalha de gamificação batalha da cuca legal.

Estratégia: as estratégias podem ser: prestar atenção para compreender o conteúdo estudado anteriormente; cooperar com a equipe e discutir as respostas em grupo; buscar se envolver ao máximo no jogo; responder com agilidade.

Tema: disciplina de ciências.

Tempo: o tempo para esta gamificação pode ser 30 a 45 minutos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback que o jogador poderá obter está relacionado a qualidade do seu aprendizado. Se está conseguindo adquirir os conhecimentos vivenciados em sala de aula; se está conseguindo internalizar e construir conhecimentos. Se está conseguindo se entrosar com sua equipe.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

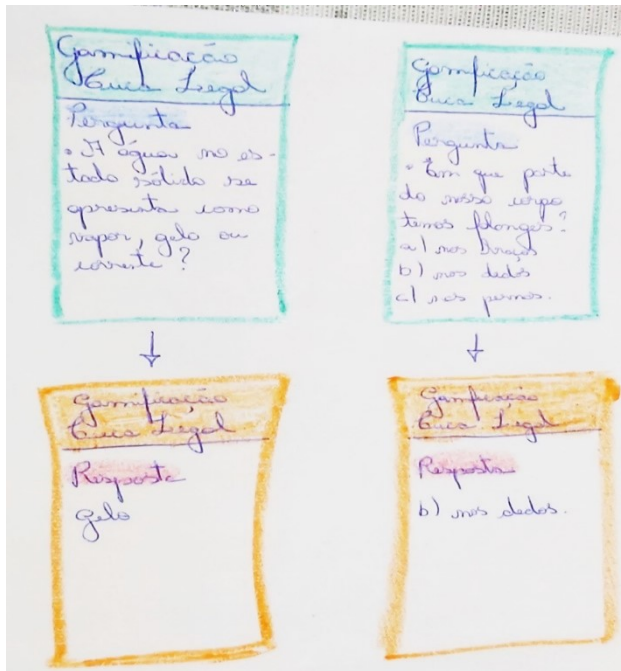
Esta atividade de aprendizagem pode ofertar ao professor, como seus alunos estão engajados na sala, além de aprimorar a motivação para os estudos. Permite que avalie as habilidades de socialização dos alunos; habilidades de lidar com ganhos e perdas e como estão lidando com

estas situações. Pode ser uma ferramenta de autoavaliação também, visto que a educação e o conhecimento também acontecem de forma dialética: professor x alunos. Assim, o professor pode auto avaliar como está operando em suas produções, bem como, a autoavaliação de coordenar o grupo, uma vez que estará coordenando a atividade e deverá mediar qualquer tipo de conflitos.

Esta gamificação pode ser adaptada para qualquer turma a partir do 2º ano, entendendo-se que estejam alfabetizados. Pode ser adaptada para qualquer disciplina.

Em outros contextos pode ser adaptada para adultos com os mais variados temas, tanto em forma de gincana se for uma palestra ou em forma de equipes se for em uma sala de aula de curso específico.

Protótipo das cartas da gamificação:



Referências

GALA. Cuca legal. Indústria Brasileira de brinquedos e embalagens LTDA. M.S. Brasil.

PAR ROMANO

MÁRCIO PINHEIRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apreender os números romanos através de um jogo de memória.

Qual é a Meta do Jogo?

Fazer o maior número de pares.

Qual é o Objetivo Educativo?

Dominar os números romanos

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Juntar os pares de um número natural e um número romano correspondente ao mesmo valor

Liste as mecânicas de jogo.

Juntar os pares;

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: Às vezes pra fazer os pares é preciso de sorte.

Competição: é um jogo de competição pois trata de um vencedor

Cooperação: No sentido em que um mostra os pares podendo assim o adversário fazer uso deste.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Através do jogo aluno poderá apreender os números uma vez que é o objetivo do jogo.

JOGO DE TRUCO NO PRESÍDIO

MARIONICE SOARES FÁVERO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resolver os conflitos criados pelo jogo.

Qual é a Meta do Jogo?

A meta é o jogador ou da dupla atingir 12 pontos.

Qual é o Objetivo Educativo?

O jogador deve se concentrar para descobrir quando o adversário pode estar blefando e sua carta for maior.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Fazer o Máximo de barulho possível para tirar a concentração do adversário, sendo sarcástico, podendo blefar algumas vezes.

Liste as mecânicas de jogo.

É jogado com até quatro jogadores, divididos em duas duplas, e uma joga contra a outra. Posicionados um em frente ao outro.

É disputado em três rodadas (“melhor de três”), para ver quem tem as cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto).

A distribuição das cartas é feita de forma aleatória

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

História: De origem incerta, especula-se que tenha surgido dos mouros, porém não há consenso a esse respeito. No Brasil foi popularizado pelos imigrantes italianos, portugueses e espanhóis, a princípio nos estados de São Paulo e Minas Gerais, posteriormente espalhando-se por todo o País e originando diversas variações.

Conflito: Quando o pagamento das apostas era feitos em troca de pacotinhos de macarrão miojo, produtos de higiene ou até mesmo cigarro, cuja entrada na Unidade, muitas vezes não era permitida ou o cometimento de uma falta prejudicava o pagamento pelos parceiros.

Competição: Ganha a dupla que atingir 12 pontos em três rodadas.

Cooperação: Troca de olhares entre os parceiros e o blefe.

Recursos: Joga-se truco com apenas um baralho, retirando-se as cartas 8, 9, 10 e o curinga.

Recompensas: Objeto das apostas

Estratégia: Saber a hora de trugar. Manipular o adversário. Trugar berrando. Conhecer os naipes. Nunca aceitar um truco sem ter cartas fortes. Tentar sempre ganhar a primeira mão.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback é imediato, pois ao ser blefado ou trugar em hora errada, o jogador saberá que está sendo manipulado e vai jogar com mais atenção e esperteza.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

No caso da prática do jogo de truco na Unidade Prisional, fatores negativos são necessários citar. Além do barulho, o pagamento aos vencedores era feito com pacotinhos de macarrão miojo, produtos de higiene ou mesmo cigarro. Contudo ao cometer uma falta disciplinar, ocasionada até mesmo por brigas entre os detentos por causa do barulho, os perdedores ficavam sem acesso aos produtos e em dívida com os vencedores, o que fez com que o jogo de baralho e por consequência o truco, fosse totalmente proibido no Presídio Regional de Xanxerê.

LUDO DAS CORES

MICHELE GARMUS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos apresentarem as atividades realizadas em casa semanalmente.

Qual é a Meta do Jogo?

Cumprir com as tarefas pra pontuar com a equipe (grupo).

Qual é o Objetivo Educativo?

Que cada atividade realizada é um ganho para todos da equipe, só assim terão direito a recompensa surpresa. Importante a união do grupo e todos cooperar.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Cumprir as tarefas diárias. (Tarefas estas mais diversas possíveis, mesclando o nível de dificuldade durante a semana)

Liste as mecânicas de jogo.

A turma será dividida em quatro grandes grupos.

Cada grupo será uma cor do Ludo: amarelo, verde, vermelho e azul.

O grupo só pontuara se todos da equipe apresentar a tarefa de casa realizada (independentemente de estar correta ou errada, houve a tentativa).

Cada dia da semana vale 2 pontos, se na semana a equipe pontuar todos dias somara 10 pontos alcançando a recompensa surpresa

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: cada equipe será representada por um papel colorido (dupla face, papel cartão, cartolina) que condiz com a cor da equipe e uma tabela para acrescer a pontuação ou não diariamente.

Exemplo:

	Equipe verde				
	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
1ª Semana					
2ª Semana					
3ª Semana					
4ª Semana					
...					

História: Sugestão pode-se criar na tabela nova linha e inserir o tipo de tarefa, ao final do mês se tem o histórico de atividades mensais.

Conflito: pode gerar entre os membros da equipe: cobranças e entreajuda.

Competição: todos se esforçam para a equipe pontuar e marcar ponto, sendo assim não ficar para trás das outras equipes.

Cooperação: a equipe vai dar atenção e auxiliar o colega que possui dificuldades para que esta cumpra a tarefa e não deixe a equipe sem pontos.

Recursos: papel (dupla face, cartolina coloridas), canetão, caderno dos alunos e demais materiais solicitados para realizar a tarefa ou utilizados para recompensa surpresa.

Recompensas: algo que dê a todos vontade de participar, realizar as atividades para obter êxito com a equipe e ganhar a recompensa.

Estratégia: tarefas simples a mais complexas. Exemplo: representações artísticas, atividades de campo e pesquisa, atividades de observação e relatos, construção de frases com tema específico, realização de atividades no caderno, apresentação de fotos ou desenhos relacionados aos conteúdos, atividades de busca orientadas em revistas ou redes sociais...

Tema: Recompensas por tarefas cumpridas semanalmente

Tempo: Diário e semanal.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Há uma tabela de pontuação para estimular a equipe há se esforçar e não desistir. Porém é uma competição cooperativa, pois precisam concluir a meta em equipe. Ao mesmo tempo que acompanham o desenvolvimento das outras equipes.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Sugestões de Recompensas:

Presentear com material didático,

Um doce com cartão parabenizando,

Presentear com um livro ou uma contação de história,

Dia da pipoca com mate doce,

Dia do salão de beleza (fechar parcerias coma comunidade local),

Visitar ponto turístico ou parque, atividade extraclasse,

Direito de escolha de um filme para assistir com a classe,

Receber um lanche especial feito pela professora,

Equipe escolhe um participante para próxima semana representar todos, a semana inicia com aluno individual pontuando para sua equipe.

Pontos extras ou ponto na média para equipe que teve êxito na semana.

Escolher as músicas para professora usar na próxima semana de trabalho com a turma.

Equipe da semana que pontuar 10 terá direito a fazer uma chamada de vídeo para sua família (pais e/ou responsáveis). Momento de descontração, de criar vinculo escola e pais.

FUTEBOL DA MATEMÁTICA

NARA CELIANE BRITTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dificuldades nas quatro operações: adição, subtração, multiplicação e divisão.

Qual é a Meta do Jogo?

Atingir 15, 20 ou 30 pontos. Os pontos são pré-estabelecidos no início do jogo.

Qual é o Objetivo Educativo?

Aprender as 4 operações básicas da matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão).
Desenvolver o raciocínio lógico.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

No momento em que o professor fizer a pergunta o jogador de cada equipe que estiver na rodada responde, quem responder primeiro e correto marca 1 ponto;

Estando correta a resposta, ambos devem correr até o centro da quadra para pegar um cabo de vassoura que estarão dispostos ao lado da toalha e tentar arrastá-la para debaixo de uma cadeira que será considerada com um gol marcando 1 ponto;

Se um dos jogadores responder e sua resposta estiverem erradas, automaticamente o seu adversário tem o direito de resposta.

A cada resposta errada passa-se a vez para seu adversário.

Liste as mecânicas de Jogo.

Os alunos são divididos em duas equipes e ficarão posicionados em duas filas;

Uma toalha e dois cabos de vassoura serão colocados em meio às duas equipes.

Os jogadores de cada equipe se posicionam sentados um ao lado do outro onde participarão por ordem da fila;

O professor a cada rodada deve escolher uma das operações e anunciar. Por exemplo, multiplicação, na caixinha onde estará as multiplicações e pega uma, lançar aos jogadores de maneira clara para que todos da turma ouçam;

No momento em que o professor fizer a pergunta o jogador de cada equipe que estiver na rodada responde, quem responder primeiro e correto marca 1 ponto;

Estando corretos ambos devem correr até o centro da quadra para pegar um cabo de vassoura que estarão dispostos ao lado da toalha e tentar arrastá-la para debaixo de uma cadeira que será considerada com um gol;

O aluno deverá arrastar a toalha usando o cabo de vassoura, sem retirá-lo do chão, o outro jogador pode tentar tirar a toalha do domínio do outro usando apenas o cabo de vassoura;

Os jogadores devem arrastar a toalha para de baixo de sua respectiva cadeira, sem cometer falta (empurrar, puxar, retirar a toalha do chão, derrubar);

No caso de cometer uma falta será parado o jogo e o jogador que tiver sofrido a falta terá direito a iniciar o jogo com o domínio da toalha a partir do meio do campo (quadra);

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: Responder primeiro corretamente a pergunta;

Conflito: ocorre quando estão disputando para ver quem consegue fazer o gol;

Competição: Para obter a vitória do grupo todos terão que competir com seu adversário;

Recursos: 2 cadeiras, 2 cabos de vassoura e 1 toalha (pano);

Recompensas: Além da vitória a equipe leva um brinde a ser definido dependendo da faixa etária dos alunos pelo professor antes do início da partida;

Estratégia: Cada equipe e/ou jogador traçará uma ou mais estratégias para realizar o gol.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback será durante e após o jogo.

Durante o jogo o professor terá o retorno visível da aprendizagem e do desenvolvimento do raciocínio de todos os alunos.

Após o jogo o feedback será através do desenvolvimento dos alunos durante as aulas de Matemática, os alunos se apropriaram da aprendizagem proposta bem como a satisfação e a reação dos educandos ao final do jogo.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Dispor 4 caixa, em cada caixinha identificar a operação, +, -, /, x.

Os alunos poderão criar as contas ou o professor pode fazer a impressão.

O professor pode estar escolhendo outra disciplina para trabalhar com o jogo, como por exemplo, Língua Portuguesa fazendo questões referente aos conteúdos substantivos (próprio, comum, abstrato, derivado), pronomes, ou seja, as necessidades pedagógicas necessárias no momento para seus alunos.

Levar algo como premiação para a equipe vencedora, isso servirá de incentivo, estímulo para os alunos.



CLUBE DA LEITURA DOS FATOS HISTÓRICOS

NAURIANE DI DOMENICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Consolidar seus conhecimentos sobre o Período Entre Guerras e a Segunda Guerra Mundial.
Participar ativamente como sujeito de seu conhecimento.

Qual é a Meta do Jogo?

Primeiro lugar no pódio.

Qual é o Objetivo Educativo?

Ler sobre as temáticas propostas na aula de História.
Envolver-se ativamente da aprendizagem durante o bimestre.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Clube da Leitura dos fatos históricos, onde durante bimestre os alunos fazem à leitura de artigos escolhidos através da construção de um dado indicando o tema que deve ser abordado e outros momentos a caixa surpresa e compartilham com a turma o aprendizado.

Liste as mecânicas de jogo.

- Produção do mapa mental;
- Produção do vídeo sobre o tema proposto;
- Dramatizar a história.
- Jogar o dado e uso da caixa surpresa.
- Construção de um pódio no pátio da escola com primeiro, segundo e terceiro lugar.
- Cada atividade vale 10 pontos
- Vencedor tem o primeiro lugar no pódio
- Prova final três questões bônus

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Imagens coloridas;

Sorte: Vence quem realizar as tarefas;

Competição: Vence quem somar mais pontos;

Cooperação: Ajuda nas produções;

Níveis: Médio

Recursos: Textos impressos e artigos, dado, caixa surpresa e as produções;

Recompensas: Pódio e as questões bônus

Estratégia: Ler e compreender os artigos, caixa surpresa, dado, mapa mental, gravar um vídeo ou encenar a história lida, cada formato o aluno acumula 10 pontos

Tema: Período Entre Guerras e Segunda Guerra Mundial.

Tempo: um semestre.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Durante a realização das atividades haverá uma devolutiva individual para que possa ser feito uma análise dos pontos a ser melhorados, e atualizar sobre os pontos ganhos para que o aluno acompanhe seu placar.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Primeiro momento apresentar imagens sobre o Período Entre Guerras, líderes, símbolos, fotos dos campos de Concentração. Em forma de círculo se possível no pátio da escola, fazer um levantamento para saber se o aluno já identifica estes conteúdos.

Segundo momento apresentar Clube da Leitura dos fatos históricos, onde durante bimestre os alunos fazem a leitura de artigos escolhidos através da construção de um dado indicando o tema. Assim deixando claro as pontuações e os benefícios.

Terceiro momento iniciar com o dado distribuindo as leituras para cada aluno da sala do 9º ano do Ensino Fundamental II.

Quarto momento aula expositiva e dialogada para que os alunos possam consolidar seus conhecimentos.

Quinto momento apresentar e iniciar a leitura do Diário de Anne Frank.

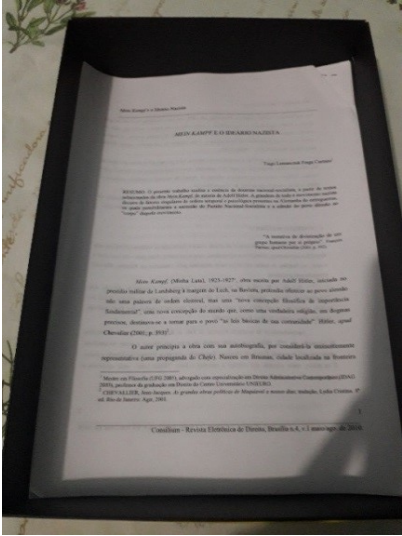
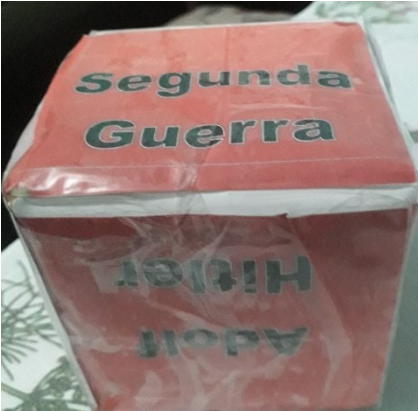
Sexto momento construção túnel com fotos e fatos sobre o Holocausto.

Realização dos artigos e devolutivas das atividades.

Caixa surpresa



Dado dos fatos Históricos



COCHICHO INTEGRADO

SALETE BASSOTTO BOSSINI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estratégia de avaliação através da gamificação

Qual é a Meta do Jogo?

Acertar as questões para obter a maior nota

Qual é o Objetivo Educativo?

Pode ser usado para revisão de conteúdo ou avaliação

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

A dupla poderá cochichar entre si após o professor lançar a pergunta e escolher a placa contendo a resposta correta.

O grupo deve tomar cuidado para não revelar a sua resposta para os outros participantes, antes que todos sejam chamados para mostrarem suas respostas coletivamente.

Liste as mecânicas de jogo.

Montar o painel no quadro contendo o nº de questões e o nº de equipes.

O professor elabora previamente 10 questões.

Cada questão terá duas perguntas e conseqüentemente duas respostas. Ex.(V F) O Brasil é formado por seis biomas de características distintas: Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Pampa e Pantanal. Cada um desses ambientes abriga os mesmos tipos de vegetação e de fauna.

Dividir a sala em duplas (por sorteio ou afinidade).

Cada dupla prepara quatro placas separadamente, (VV, VF, FF, FV) com letra visível para que toda a turma consiga ler de longe.

Dispor as duplas na sala, de forma que não fiquem muito perto uns dos outros para que os cochichos não sejam ouvidos pelos demais colegas.

O professor lê a questão (nesse momento deverá ter silêncio), e estipula um tempo para que as duplas conversem e escolham a placa com a resposta correta.

Terminado o tempo as equipes levantam suas placas. A partir desse momento as respostas não poderão ser substituídas.

A equipe que trocar a placa perderá a pontuação da questão. As equipes devem estar alerta e denunciar quem trocar a placa.

Nesse momento o professor registra as respostas no painel exposto no quadro e já faz a correção chamando uma dupla de cada vez para justificar as suas respostas.

No final faz-se a soma dos pontos. Professor anota no diário.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: Cada dupla procura fazer mais acertos que os outros.

Cooperação: Como jogam em duplas um colega ajuda tirar a dúvida do outro.

Recursos: Confecção das placas pelas duplas. Preparação antecipada das questões pelo professor.

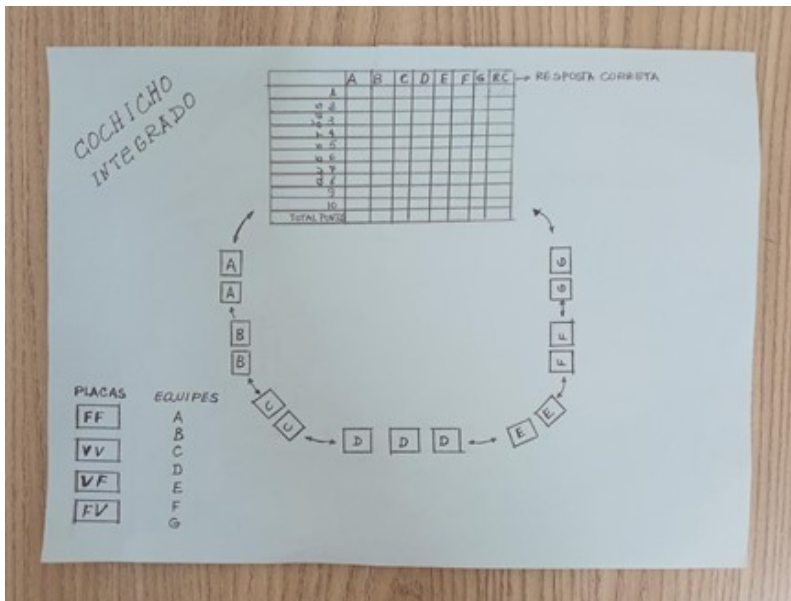
Recompensas: No final todos visualizam suas notas no painel escrito no quadro.

Estratégia: Cochichar bem baixo para que os colegas não ouçam as respostas.

Tempo: Duração de duas aulas.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

O feedback é imediato pois a cada rodada é feita a correção oral com a justificativa das respostas do grupo.



JOGO DOS DESAFIOS

SUZICLER ANDRETTI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Este jogo pode ser jogado com os alunos em grupos, pois é um jogo que envolve raciocínio, estratégia e atenção. Identificar números pares e ímpares, resolução de problemas, obter resultados das operações.

Qual é a Meta do Jogo?

A equipe que chegar a 300 pontos por último vence a partida. Identificação das figuras, números pares e ímpares, resolução de problemas e operações de adição e subtração.

Qual é o Objetivo Educativo?

Esse é um jogo de atenção, estratégia, observação e paciência. O objetivo é terminar o jogo sem cartas na mão, baixando na mesa as trincas de uma só vez sem juntar cartas da mesa somente “pescando” do baralho, resolver as operações da roleta e as situações problemas do dado.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

O jogador (equipe) que conseguir baixar as 6 folhas antes ganha a jogada. E a outra equipe precisará resolver uma situação problemas lançando o dado dos problemas ou uma operação de adição ou subtração que ao girar a roleta aparecerá. Quando o jogador bater sua equipe bate junto, os demais perderão o número de pontos (cartas) que tiverem em mãos e se tiver carta com número ímpar perde mais dois pontos cada carta.

Usaremos um dado que será feito pelos alunos e quem jogar e tirar número PAR inicia a partida. Uma tabela com duas colunas em que as crianças irão assinalar com um X em par ou ímpar. Serão divididas em duas equipes.

Liste as mecânicas de jogo.

O jogo é envolvente e todos os participantes recebem seis cartas, distribuídas de três em três, o jogo é de trincas ou sequências, quem conseguir baixar as 6 cartas na mesa antes em sequência como por exemplo 1,2,3 ou mais cartas da mesma cor (naipe), ou 3 cartas com o mesmo número mas com cor e desenho (naipe) diferentes.

A contagem de pontos acontece da seguinte maneira:

O jogador que bater sua equipe não perde pontos;

Os demais perdem a soma das cartas de sua mão, se tiver o curinga e número ímpar perde mais 2 também;

O jogo termina quando alguém bate e todos os demais estouram simultaneamente os 300 pontos. Se dois jogadores baterem com a mesma carta valerá para o jogador que ao somar suas cartas fechar número par.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Sorte: Conta-se com a sorte e atenção.

Conflito: quem chegar a 300 pontos primeiro perde

Competição: é um jogo competitivo

Cooperação: é um jogo em equipe.

Níveis: conta-se os pontos até 300.

Recursos: baralho, dado, tabela, lápis, roleta.

Recompensas: Prêmio para todos da equipe vencedora 1 ponto a mais na nota final e a equipe(foto) ficara exposta no painel de entrada da escola.

Estratégia: Cada equipe desenvolverá a sua estratégia, lembrando que deverão trabalhar em equipe.

Tempo: depende do período que demora para a 1ª pessoa bater ou a partida para se chegar 300 pontos.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

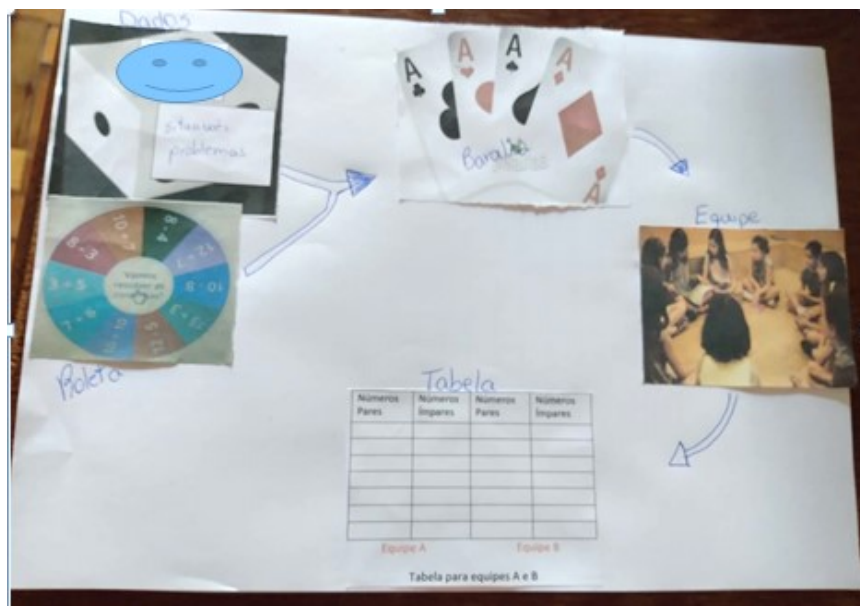
Será observado o desempenho do jogador no decorrer do jogo, será observado o espírito competitivo, trabalho em equipe, estratégia de jogo, atenção, raciocínio, como forma avaliativa gerando uma nota.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Este jogo pode ser utilizado na sala de aula ou ser adaptado pois desenvolve a competição, memória, atenção, estratégia e raciocínio.

O dado e a roleta das operações serão utilizado também para realizar operações de adição e subtração após o jogo e resolução de problemas.

Protótipo



GINCANA DO SABER

TATIANA APARECIDA SOVRANI MAZIERO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estratégia de reforço através da gamificação, indicado para o 5º ano.

Meta do Jogo:

Acertar o maior número de situações-problemas.

Objetivo Educativo:

O jogo pode ser usado para revisar ou fixar conteúdos.

Dinâmicas utilizadas:

O grupo que acertar mais questões vence o jogo.

Mecânicas de jogo:

Dividir a classe em 02 grupos. Para dividir a classe de forma imparcial pode-se usar a técnica do quebra cabeça: Ex. se a sala tem vinte alunos cortam-se duas gravuras em dez pedaços cada. Distribuem-se os pedaços aleatórios e ordena que cada um procure os pedaços das figuras que se completam.

Os grupos ficam posicionados um de cada lado do quadro. No meio do quadro fica uma caixa obtendo fichas com situações problema de matemática (poderá ser as quatro (04) operações ou qualquer assunto que o professor queira fixar ou avaliar).

Ao sinal dado pelo professor um jogador de cada equipe retira a sua tarefa que deverá ser resolvida no quadro, caso o assunto sobre as quatro (04) operações. Deverá ter na caixa um exercício para cada aluno, que antes de ir ao quadro poderá consultar os colegas. Quando estiver resolvendo a atividade os colegas não poderão ajudá-lo.

O professor estipula o tempo para a realização da tarefa.

Terminando o tempo, o professor faz a conferência junto com a turma ou chama o colega adversário para conferir.

Numa tabelinha no quadro anota-se a pontuação dos grupos.

Elementos usados no jogo:

Sorte: o jogador poderá ter a sorte de tirar da caixa um exercício simples e fácil;

Conflito: poderá haver conflito se um dos companheiros de grupo tentar ajudar a resolver o problema;

Competição: é uma competição de quem obtiver maior número de acertos

Recompensas: é a própria vitória da equipe que mais pontuar;

Tempo: é estipulado pelo professor;

Feedback:

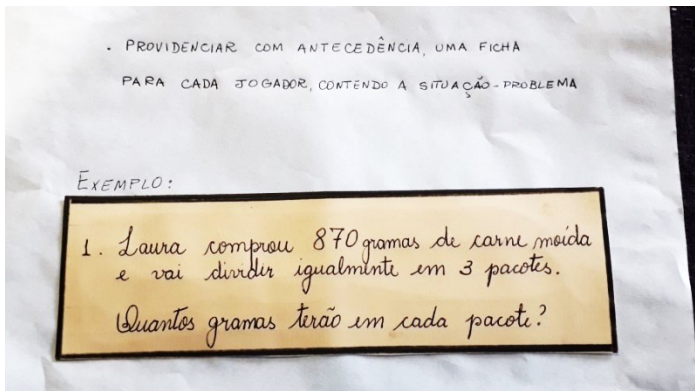
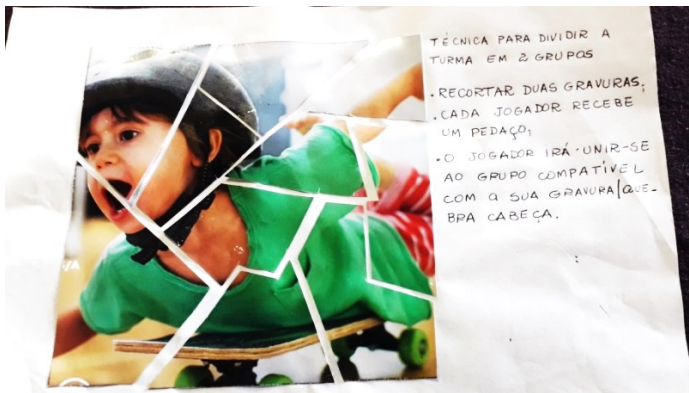
As respostas serão dadas no quadro pelos jogadores, o professor juntamente com os demais fará a correção imediata e as equipes saberão como estão se saindo.

Outras informações:

O jogo pode ser para reforço em matemática, história, geografia ou qualquer outra matéria. Se for usado em história, as respostas serão dadas oralmente e não escritas no quadro.

OBS: o exemplo feito será de matemática.

Anexos:



REDES TEXTUAIS

THUANE GANDOLFI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivo a prática de leitura com alunos do ensino médio.

Qual é a Meta do Jogo?

Fazer a maior pontuação cumprindo as metas definidas para a atividade.

Qual é o Objetivo Educativo?

Ampliar o repertório de leituras de variados gêneros textuais

Praticar a escrita de textos curtos

Utilizar recursos textuais, gráficos e audiovisuais para transmitir/representar ideias nas redes sociais.

Dinamizar/incentivar o processo de leitura.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Realizar as metas mensais para pontuar no placar.

As metas compreendem desde a criação de um avatar para representar cada aluno no meio virtual até mesmo a elaboração de publicações em rede social.

Liste as mecânicas de jogo.

- Esta proposta de gamificação compreende a dinamização de uma atividade pedagógica bastante tradicional, mas também necessária na educação: leitura de livros e obras literárias de variados gêneros textuais.
- A atividade é pensada para o período de um semestre, podendo ser prorrogado para todo o ano letivo caso se perceba o interesse dos alunos.
- Consiste, resumidamente, na criação de um usuário no instagram aonde serão publicados mensalmente, em formato de story, os resumos que os alunos elaborarem das obras lidas.
- Além de utilizar um recurso mais atrativo de elaboração de resumo (não um fichamento manuscrito, mas sim o formato de publicação no story do Instagram) a atividade conta com um incentivo de pontuação e premiação, além de criação de avatares para representar cada aluno e placar para acompanhamento da pontuação.

- Para aplicar a atividade o professor deverá criar um perfil na plataforma Instagram, utilizando um nome de usuário relacionado à temática literária, como por exemplo: (verificar disponibilidade dos @). Os nomes podem ser sugeridos pelos próprios alunos.
- O próximo passo é solicitar que cada aluno crie um avatar que o representará nas publicações da rede social, pois o professor deverá criar no perfil do Instagram um destaque para cada aluno, e tudo que os mesmos postarem será salvo neste espaço, para que se tenha registro e a possibilidade de visualizar futuramente as publicações (visto que as publicações no story permanecem por apenas 24h).
- A criação do avatar pode ser de maneira livre, onde cada aluno utilize os recursos que quiser, ou o professor pode determinar que utilizando, por exemplo, as peças o tangram, cada aluno crie uma figura.
- Perfil criado, destaques devidamente representados pelo avatar e nome de cada aluno, iniciam as tarefas com as devidas pontuações:
 Criar avatar no prazo estabelecido: 10 Pontos
 Ler e publicar resumo de uma obra por mês, utilizando no mínimo 6 e no máximo 10 stories, sempre marcando o @ do perfil criado: 5 pontos por mês.
 Utilizar recursos diferenciados disponíveis na plataforma para apresentar seu resumo (gráficos, imagens, músicas, vídeos, enquetes): 5 pontos
 Marcar @ de outras pessoas, para que também divulguem suas leituras: 5 pontos.
 Cada livro extra que ler no mês e publicar: 15 pontos.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Competição: pontuar mais que os colegas, lendo e publicando resumo de mais livros.

Recursos: utilizar a rede social Instagram para publicar os resumos.

Tempo: realizar tarefas mensais e utilizar o tempo de 10 stories (15 segundos cada story) para apresentar o livro.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Em relação a competição os alunos terão feedback através de placar fixado na sala de aula e atualizado mensalmente.

Em relação a aprendizagem o professor fará a leitura e a correção das publicações no Instagram, incentivando sempre mais a escrita de acordo com as normas ortográficas, bem como a ampliação do repertório de leituras dos alunos, tendo como objetivo a construção do gosto e do hábito da leitura.

GENERAL SABE TUDO

VILMA VERSA BORDIGNON

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o conteúdo ensinado.

Qual é a Meta do Jogo?

Ao final do jogo, das 13 jogadas, quem fez mais pontos venceu o jogo e todos os jogadores saberão mais sobre o assunto.

Qual é o Objetivo Educativo?

Os jogadores deverão aprender o conteúdo trabalhado.

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos, através dos resultados das jogadas juntamente com as respostas corretas.

Que dinâmicas centrais foram utilizadas?

Os jogadores deverão jogar os dados e anotar os pontos, quem tiver menos pontos, deve pescar uma pergunta e responde-la, caso acerte, terá 1 ponto a mais. Que o juiz anotará até o fim do jogo. Caso não acerte, o colega responderá e marcará o ponto pra si.

Liste as mecânicas de jogo.

Cada jogador jogará os dados, contará a pontuação e o juiz anotará.

Dos dois jogadores, aquele que tiver menos pontos, pesca uma pergunta e responde, se acertar ganha mais 1 ponto. Caso não acerte, passa a vez para o adversário, que se acertar, terá o ponto anotado para si. Se nenhum acertar, segue o jogo somente com os pontos da jogada. E assim segue sucessivamente até completar as 13 jogadas.

Ao final, quem venceu joga contra o juiz e o perdedor da rodada faz o papel de juiz. E assim segue até que os três tenham jogado os dados.

Identifique e descreva os elementos usados no jogo.

Estética: Para jogar General são necessários cinco dados comuns (hexaédricos), um copo, uma caneta e uma folha para marcação.

Sorte: A sorte vem na jogada dos dados, quem fizer menos pontos, terá a oportunidade de responder mais perguntas e ganha 1 ponto a mais a cada resposta certa.

Competição: A competição é natural

Cooperação: Neste caso quem coopera é o juiz que controla a pontuação.

Recursos: Mesa, cartões com as perguntas referente ao conteúdo, 5 dados, 1 copo de plástico forrado com EVA, caneta e papel.

Recompensas: aprende e fixa o conteúdo e todos ganham conhecimento e de brinde ganham doces.

Estratégia: com esta estratégia, os alunos vão aprender com facilidade enquanto brincam.

Tema: O conteúdo da disciplina que se queira fixar ou avaliar

Tempo:45 min.

Qual é o tipo de feedback que o jogador obterá em relação a como está se saindo no jogo?

Respondendo corretamente a questão, ganhando 1 ponto a mais, ele sentirá que está se saindo bem.

Outras informações e detalhes que queira anotar.

Pode-se também usar o General Sabe Tudo, fazendo algumas adaptações para avaliar os educandos.



Editora Livrologia
www.livrologia.com.br

Título	Gamificação e Jogo Educativo
Organizador	Ivanio Dickmann
Coleção	Gamificação
Assistente Comercial	Julie Luiza Carboni
Bibliotecária	Karina Ramos
Projeto Gráfico	Ivanio Dickmann
Capa	Ivanio Dickmann
Diagramação	Jaqueline Farias
Formato	15,5cm x 22,5cm
Tipologia	Oswald, entre 8 e 10 pontos
Papel	Capa: Supremo 280 g/m ² Miolo: Pólen Soft 80 g/m ²
Número de Páginas	224
Publicação	2021

Queridos leitores e queridas leitoras:

Esperamos que esse livro tenha sido útil para você e seu campo de leitura, interesse, estudo e pesquisa.


Se ficou alguma dúvida ou tem alguma sugestão para nós,
Por favor, compartilhe conosco pelo e-mail:
livrologia@livrologia.com.br

**PUBLIQUE CONOSCO VOCÊ TAMBÉM
ENCONTRE UM FRANQUEADO LIVROLOGIA
MAIS PERTO DE VOCÊ**

www.livrologia.com.br

Trabalhos de Conclusão de Curso
Dissertações de Mestrado
Teses de Doutorado
Grupos de Estudo e Pesquisa
Coletâneas de Artigos

EDITORA LIVROLOGIA
Rua São Lucas, 98E
Bairro Centro - Chapecó-SC
CEP: 89.814-237



Uma das coisas que mais escuto no meio acadêmico é que estudamos várias coisas que não vamos – de fato – usar no dia a dia da escola. Nossa formação é abstrata e não dá conta da “vida real”. Essa afirmação pode até ser verdadeira em alguns casos, com alguns conteúdos e com alguns professores, mas este livro é prova viva que o que se aprende na academia tem uma dimensão prática e utilitária, no melhor sentido positivo da palavra.

Você que vai adentrar na leitura desta obra é convidado a aceitar este convite de transformar tua prática pedagógica com gamificação e jogos educativos. No início, nós sabemos, é um trabalho árduo... até que se torne um hábito novo e parte de nosso quefazer educativo. Vamos transformando e nos transformando, desta forma avançamos, nos refazendo a cada passo, a cada aula, a cada aprendizagem.

Ivanio Dickmann - organizador



UNOCHAPECÓ
UNIVERSIDADE COMUNITÁRIA DA REGIÃO DE CHAPECÓ



LIVROLOGIA
WWW.LIVROLOGIA.COM.BR

ISBN 978-658621838-1



9 786586 218381