

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

RENATA DE LUCA GALLO

GAME DAS MEDIDAS

BAURU

2022

RENATA DE LUCA GALLO

GAME DAS MEDIDAS

Produto educacional apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação do Prof. Dra. Zionice Garbelini Martos Rodrigues.

BAURU

2022

PRODUTO EDUCACIONAL

Neste documento busca-se apresentar o produto educacional desenvolvido, descrevendo ao leitor características tais como o título, público-alvo, resumo, objetivo e acesso. Todas as informações complementares estão descritas na dissertação que embasa o desenvolvimento deste produto intitulada de “**Contribuições e limitações do material ‘Educação Matemática nos Anos Iniciais (Emai)’ para aprendizagem de grandezas e medidas: *game* como estratégia de intervenção.**”

Título do Produto

O produto educacional desenvolvido para este trabalho intitula-se *Game* das Medidas. O título foi pensado a partir da relação do eixo temático estudado com os tipos de atividades propostas no produto educacional que envolve o princípio da *gamificação*.

Público-alvo

Este produto educacional destina-se preferencialmente aos estudantes do terceiro ano do Ensino Fundamental I, mas também se faz possível a utilização por crianças que ainda não dominam as habilidades propostas nesta etapa de ensino em anos subsequentes.

Considerando que a proposta curricular que estrutura o EMAI, assim como, o próprio material admite um caráter espiral para o desenvolvimento de habilidades, pondera-se ser possível, partindo da avaliação do professor, da realidade de cada sala de aula, e diagnóstico dos saberes de cada criança, a utilização do produto educacional entre outros anos escolares. De acordo com as características mencionadas é possível utilização deste recurso com estudantes do ano anterior ou ainda, do ano seguinte, atendendo o objetivo de aprofundamento de conhecimento para turmas e estudantes que estão em um processo mais avançado de aprendizagem e de recuperação de saberes, para estudantes que possuem dificuldades na consolidação dos saberes propostos.

Resumo do Produto Educacional

O produto elaborado caracteriza-se por ser um instrumento virtual de aprendizagem desenvolvido no formato de uma apresentação interativa a partir das ferramentas digitais disponíveis nas plataformas de multifunções *Genially*¹ e *Wordwall*², e intenta-se por meio de jogos interativos e digitais propiciar uma experiência educativa aos estudantes contribuindo para desenvolverem saberes relativos a uma das unidades temáticas da Matemática que é grandezas e medidas.

Considera-se que este produto educacional pode beneficiar a aprendizagem de grandezas e medidas dos estudantes, por meio da realização de atividades lúdicas e *gamificadas*, em que os estudantes possam jogar e interagir refletindo sobre conceitos presentes nos objetos de conhecimentos de maneira a potencializar a aprendizagem proposta pelo material EMAI, seja no contexto de ensino presencial ou remoto.

Objetivo do produto

O objetivo geral do produto educacional *Game das Medidas* é contribuir para aprendizagem da unidade temática de grandezas e medidas pelos estudantes do terceiro ano do Ensino Fundamental I. De maneira particular, oferecer ao professor um recurso complementar a utilização do material EMAI para o ensino de grandezas e medidas.

Acesso

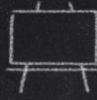
O produto educacional pode ser acessado clicando na imagem abaixo, ou clicando no link: <https://view.genial.ly/607721e53660c80d0b5976ff/presentation-game-das-medidas>.

¹ O próprio site *Genially* se autodenomina como uma única ferramenta para criar todos os tipos de recursos didáticos, apresentações, jogos, imagens interativas, mapas, processos ilustrados, currículos, etc., é indicado para todos os níveis e etapas de ensino desde a educação básica até o ensino superior. (Link para acesso do site: <https://www.genial.ly/>).

² Encontra-se no próprio site do *Wordwall* uma definição de que os recursos disponíveis neste site são a maneira mais fácil de criar recursos didáticos, preparar atividades personalizadas para a sala de aula, assim como, *quizzes*, competições, jogos de palavras e etc. (Link para acesso do site: <https://wordwall.net/pt>).



4



1

PRODUTO EDUCACIONAL

GAME DAS MEDIDAS

DESENVOLVIDO POR: RENATA DE LUCA GALLO

2

3



CLIQUE AQUI
PARA
COMEÇAR ...