

PRODUTO EDUCACIONAL

kit de jogos educacionais

Eliete C.R de Carvalho



Vamos jogar com a História?





UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Bauru



Docência para
Educação Básica
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO



ELIETE CONCEIÇÃO RIBEIRO DE CARVALHO

VAMOS JOGAR COM A HISTÓRIA?

**PRODUTO EDUCACIONAL VINCULADO A DISSERTAÇÃO:
ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES: POSSIBILIDADES E DESAFIOS NO ENSINO DE
HISTÓRIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

BAURU

2024

1 PRODUTO EDUCACIONAL “VAMOS JOGAR COM A HISTÓRIA?”

De acordo com o Regulamento do Programa de Pós-graduação em Docência para Educação Básica, Curso de Mestrado da Faculdade de Ciências, Resolução Unesp nº. 37, de 29 de maio de 2015, uma das exigências para que o aluno obtenha o título de Mestre, além da apresentação da dissertação é o desenvolvimento de um produto educacional, podendo ser entre outros a produção de um material didático/instrucional (UNESP, 2015).

Nesse sentido, com o objetivo de atender as exigências do referido programa e orientar professores, pais, alunos e demais interessados sobre o modelo Rotação por Estações, foi elaborado um kit de jogos de história do Brasil, intitulado “Vamos jogar com a história?”

Os jogos estão disponíveis no endereço eletrônico: <https://app-educacional.bubbleapps.io/version-test> criado para o acesso dos jogos e da orientação para professores e alunos.

No contexto atual, o uso das tecnologias digitais faz parte da vida da maioria dos alunos e o cotidiano educacional não pode permanecer inerte à sua influência. Diante desse contexto, o produto educacional caracteriza-se como um objeto de aprendizagem denominado “Vamos jogar com a história?” Trata-se de um kit de jogos digitais de História do Brasil, sendo parte integrante do Projeto de Pesquisa intitulado “Rotação por Estações: possibilidades e desafios no Ensino de História para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais”. Os jogos do kit foram usados em uma das estações que fazem parte da trilha de atividades propostas na aplicação do modelo Rotação por Estações.

Este objeto de aprendizagem contém: Apresentação, página inicial com sete jogos criados pela professora/pesquisadora deste projeto, texto descritivo de cada jogo, imagem dos jogos, dicas para os jogadores, link para o acesso aos jogos e um link de orientações didático-pedagógicas para a implementação do modelo Rotação por Estações com todas as atividades das estações, incluindo os jogos com turmas do 5º ano do Ensino Fundamental nas aulas de História. O objetivo geral do produto é ampliar as possibilidades de atividades no modelo Rotação por Estações e aumentar a participação e motivação dos alunos por meio de jogos digitais nas aulas de História. Para tanto, os objetivos específicos serão: Contribuir no processo de ensino aprendizagem para que os alunos possam aprender saberes referentes as aulas de História; promover a participação ativa dos alunos nas aulas de História

com a utilização do kit de jogos; possibilitar a construção dos conhecimentos nas aulas de História de modo lúdico e motivador. A metodologia utilizada para criação do produto educacional se aproxima da metodologia do *Design Thinking*.

A professora/pesquisadora deste projeto atua na Educação Básica, e em toda vivência educacional e profissional, a participação ativa dos alunos tem sido um fator a considerar. O uso de jogos tem como característica a motivação na busca pelo conhecimento e participação mais efetiva durante as aulas, são características importantes a serem consideradas.

Os alunos contemporâneos aprendem de formas diferentes e o sistema educacional baseado em modelos obsoletos de ensino, não atende de maneira satisfatória suas necessidades. Além disso, o sistema educacional baseado em modelos ultrapassados costuma não ser motivador, chegando até a desmotivar a atual geração, pois de acordo com Mattar (2010, p.14), “o aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos games”.

O produto foi elaborado para alunos da educação básica, do 5º ano do Ensino Fundamental.

O produto educacional busca apresentar jogos digitais que ampliem as possibilidades de atividades que fazem parte das estações e tornem as aulas participativas.

Os estudantes que o produto educacional visa atender gostam de aulas que podem participar de forma efetiva, de trabalhar em grupos, trocar ideias com os colegas e não apenas ir para escola e assistir somente aulas expositivas, sem diálogo.

1.1 Metodologia

A metodologia utilizada será do *design thinking*. É uma metodologia usada para resolução de problemas e concepção de projetos, com cinco fases que ajudam no processo de identificar um desafio de design para encontrar e construir uma solução.

Foram seguidas as seguintes etapas:

1. Levantamento do referencial teórico e metodológico para a criação *do Kit de Jogos*.
2. Construção das ideias do produto, categorização e avaliação da pertinência da proposta.

3. Organização dos resultados e das reflexões obtidas para a construção do protótipo do produto educacional.

4. Criação dos *jogos digitais* de História, tendo como base os conteúdos de História apresentados em uma sequência didática do livro adotado pela Secretaria Municipal de Ensino da referida cidade. O objeto de aprendizagem é composto de sete jogos de História, criados pela professora/pesquisadora deste projeto com orientações didáticas para os professores para aplicação dos jogos e das atividades das estações que o acompanham.

5. O kit de jogos foi desenvolvido em duas plataformas de jogos que são: Wordwall e Kahoot. Estes jogos foram criados no segundo semestre do ano de 2022. Cada jogo tem sua apresentação contendo a descrição do jogo, a imagem do jogo, dica para o jogador de como jogar o jogo, link de acesso ao jogo e link que leva a uma página de orientações didáticas para os professores que desejam aplicar os jogos e as atividades correspondentes às outras estações.

6. Os jogos foram validados durante a aplicação do modelo Rotação por Estações, tema abordado no projeto de pesquisa. Durante o segundo bimestre do ano letivo de 2023, os alunos do 5º ano, da escola municipal escolhida, tiveram em suas aulas de História a aplicação do modelo Rotação por Estações. A cada aula foram montadas estações com atividades diversificadas sobre o mesmo conteúdo, as estações variavam de acordo com o objetivo das aulas, mas as estações com os jogos eram permanentes, (onde eram utilizados os *jogos do kit*, criados pela professora/pesquisadora)

7. A avaliação dos jogos aconteceu de forma presencial, por meio da observação durante a aplicação dos *jogos do kit*, anotadas em um diário de campo. Em um segundo momento, foi entregue aos alunos um questionário final que perguntava sobre suas opiniões sobre os jogos e a metodologia rotação por estações. Portanto, o método utilizado para a avaliação do produto educacional foi realizado em dois momentos: o primeiro momento durante a aplicação dos jogos, por meio da observação da professora/pesquisadora e o segundo após o término da aplicação do material por questionário para os alunos.

8. Ajuste dos jogos para a criação do *kit de jogos*. Nesta fase, as ideias e solicitações de funcionalidades foram executadas realizando possíveis implementações nos *jogos*.

9. Criação do site para a apresentação do *Kit de Jogos*.

10. Finalização do Produto Educacional.

11. Aplicação e resultados: Os jogos do Kit poderão ser utilizados pelos alunos para o estudo do conteúdo de História, ao qual os jogos fazem referência e suas estratégias poderão ser utilizadas durante todo ano letivo também pelo professor. A professora/pesquisadora deste projeto espera que os alunos consigam aprender História de uma forma mais lúdica e motivadora por meio dos jogos digitais e das atividades propostas no modelo Rotação por Estações e que se sintam parte integrante na construção de seus conhecimentos.

Na próxima subseção será apresentada a descrição do produto, um kit de jogos de História do Brasil, com dicas e descrições dos jogos, além de orientações pedagógicas para os professores que queiram aplicar o modelo Rotação por Estações em suas salas de aula.

1.2 Descrição do produto educacional

Ao clicar no link “Apresentação”, o usuário será direcionado para as telas que apresentam a metodologia Rotação por estações, contendo as seguintes informações:

Apresentação

De acordo com Bacich, Tanzi Neto e Trevizani (2015), no modelo Rotação por estações, os alunos são divididos em grupos, cada grupo realiza uma tarefa, de acordo com os objetivos do professor para a aula em questão. Podem ser realizadas atividades variadas. Um dos grupos deverá sempre estar realizando uma atividade online. É importante valorizar momentos em que os estudantes possam trabalhar de forma colaborativa.

Para aplicar o modelo Rotação por estações é importante realizar os seguintes passos:

1- Fazer o planejamento da aula. Algumas perguntas são importantes nesse primeiro momento: Qual será o tema abordado? Quantas estações serão formadas? Qual material irei usar em cada estação? Quanto tempo terá cada estação? Além destas perguntas algumas atitudes também são necessárias. Checar os recursos tecnológicos quanto a recarga de bateria, se necessário agendar o uso das ferramentas ou sala onde ocorrerá a aula.

2- Dividir a sala de aula em estações, cada uma com materiais e atividades diferentes relacionadas ao tema em estudo;

3- Organizar os estudantes em pequenos grupos e descrever as instruções e objetivos específicos de cada estação;

4- Definir um tempo específico para cada estação, podendo os grupos se alternarem conforme um cronograma pré-estabelecido;

5- Monitorar o progresso em cada estação, oferecendo suporte quando necessário;

6- No final da rotação, promover uma discussão em grupo para consolidar o aprendizado e destacar os principais pontos abordados nas estações.

Na página inicial o usuário terá a apresentação de cada jogo e dois links, um para o jogo e o outro para o professor que desejar aplicar a metodologia Rotação por estações com os jogos.

Figura 1: Apresentação

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário		Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do Brasil

Este kit de jogos foi feito pra você que adora aprender de um jeito mais dinâmico e divertido.

Descubra qual será seu próximo jogo favorito.

Fique atento as dicas e bom jogo !!



Fonte: Elaborada pela pesquisadora

Figura 2: Jogo 1

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário		Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do Brasil

Descubra os motivos pelos quais a família real que morava em Portugal veio parar no Brasil no início do Século XIX. Leia as perguntas e corra para a área da resposta correta, evitando os inimigos.



Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/34900104>

Orientações para professores: https://docs.google.com/document/d/17tQ0YGVtQWWC8Ota1BhMO1X_AAZN6PEd1komMlrF10/edit?usp=sharing

Dica: Mesmo enquanto pensa na resposta não fique parado, pois os inimigos podem te pegar!!

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Orientações para professores!

Jogo: A família real portuguesa desembarca no Brasil em 1808, com o modelo Rotação por estações.

Caro professor, além de realizar o jogo com seu aluno, você poderá também aplicar o modelo Rotação por Estações e deixar seus alunos mais motivados e ativos durante a aula. O tema da aula será: A formação do Estado brasileiro.

Montando as estações: Para essa aula você precisará:

Antes da aula.

- Separar os materiais que irá utilizar; revista, textos, livros, tablets, notebooks.
- Verificar se existe conexão de rede em sua sala de aula.
- Verificar se tablets, notebooks estão carregados.
- Se você for professor do Sistema SESI de Ensino, você usará a Unidade 2, como base para as rotações. Caso você não seja, é só clicar no link material de apoio, que você encontrará um texto selecionado para esta aula.
- No dia da aula.
- Dê início a aula com as seguintes questões: - O que significa ser um país independente? Você sabe o que é um Estado? Será que as pinturas costumam

representar os fatos como realmente aconteceram? Depois de uma conversa com os alunos, dê início a formação das estações.

- Separe os alunos em 6 grupos para passarem em 6 estações.
- Em uma folha de sulfite, coloque qual tarefa os alunos deverão cumprir em cada estação.
- Combine que cada estação terá o tempo de 20 minutos.
- Escolha uma estação para fazer uma mediação mais personalizada.
- Explique que a colaboração é importante e todos podem contribuir nas atividades do grupo.

As estações podem seguir a sequência abaixo.

Figura 3: Modelo de estações nº1



Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Orientações das tarefas que os alunos cumprirão em cada estação:

Estação Conectados

Material necessário: notebooks ou tablets com fone de ouvido.

Os alunos deverão assistir ao vídeo e anotar todos os personagens que aparecem na legenda no caderno de sala. O vídeo faz parte da série: 500 Anos O Brasil - IMPÉRIO NA TV - A corte desembarca na colônia - Episódio 01. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z60eHBJ1xjY>

Estação Leitura

Material necessário: livro do aluno: “Muitos textos...Tantas” palavras.

Os alunos deverão ler o texto do livro Muitos textos e comentar entre os participantes o que acharam de mais interessante no texto. Texto: “ D. Pedro I e a independência do Brasil”. Caso não seja professor do sistema SESI, clique no link com o texto de apoio: <https://escolakids.uol.com.br/datas-comemorativas/independencia-do-brasil-1.htm>

Estação Interação Digital

Material necessário: Tablets para o jogo.

Os alunos deverão jogar o jogo: Chegada da Coroa portuguesa e colocar o nome ao final na tabela de classificação. Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/34900104>

Estação Luz.

Material necessário: livro do aluno, Movimento do aprender - Ciências Humanas.

Os integrantes deverão responder às questões do livro do aluno. Questões 1- a, b e 2- a, b P. 22 à 24

Para os alunos que não são da rede SESI de ensino, foram preparadas questões para essa estação. As questões estão no link a seguir: https://docs.google.com/document/d/13BcwhzOQTGSKLZBVCbo1lhX5Y7RQ_WVumPJtqiRYZUM/edit?usp=sharing

Estação Fontes Históricas

Material necessário: Revista Aventuras na História e o livro 1808. (Pode ser usado uma cópia, caso não possua o material).

Os integrantes deverão ler a matéria da revista selecionada e as páginas do livro indicadas.

Revista páginas: 24, 32 e 33. Revista Aventuras na História. Edição 54, janeiro de 2008 - Matéria: Rascunho de Brasil e Edição 89, dezembro de 2010. O nascimento de uma nação.

Livro: 213, 215 e 216. Livro: GOMES, Laurentino. **1808**: como uma rainha louca, um príncipe medroso e uma corte corrupta enganaram Napoleão e mudaram a História de Portugal e do Brasil. São Paulo: editora Planeta, 2007.

Estação Mão na massa

Material necessário: Folhas de sulfite para os integrantes do grupo.

Nesta estação, os integrantes do grupo receberão uma folha de sulfite e deverão desenhar e escrever o que uma cidade precisa ter para funcionar. Todos devem dar ideias e entregar uma folha contendo as ideias do grupo para a professora.

Duração: 4 aulas

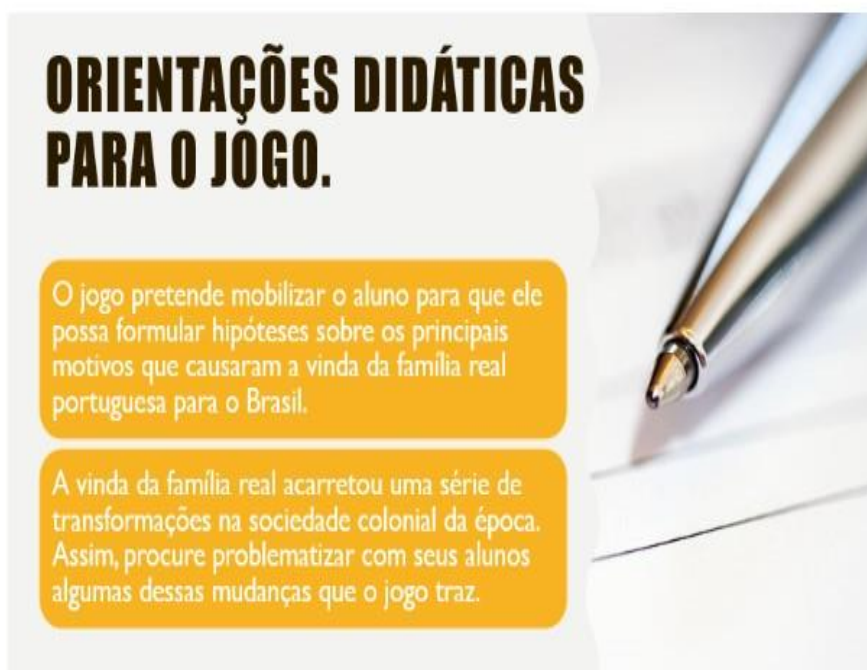
Dica: Deixe bem claro para os alunos que eles passarão por todas as estações. Explique a importância de cada estação. Geralmente as estações com os jogos costumam ser as mais aguardadas pelos alunos.

Depois que todos os alunos passarem por todas as estações, não deixe de terminar a aula fazendo uma sistematização do conteúdo.

Indicação: Aplicação com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

Figura 6: Orientações didáticas – Jogo 1

Orientações didáticas somente para o jogo: “A família real portuguesa desembarca no Brasil em 1808”.



ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA O JOGO.

O jogo pretende mobilizar o aluno para que ele possa formular hipóteses sobre os principais motivos que causaram a vinda da família real portuguesa para o Brasil.

A vinda da família real acarretou uma série de transformações na sociedade colonial da época. Assim, procure problematizar com seus alunos algumas dessas mudanças que o jogo traz.

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 4: Jogo 2

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário		Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do Brasil

Quiz: "Formação do Estado brasileiro". É um jogo de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus, portanto responda as questões e avance no jogo. Não perca tempo!!



Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/56809534>

Dica: Anote suas respostas no caderno e confira com seus colegas!

Orientações para professores: <https://docs.google.com/document/d/1SR2LeNjPwSDPleirpUXT3oRd-TcFTsjhdiz5PsDDVAE/edit?usp=sharing>

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Orientações para professores!

Jogo: Quiz Formação do Estado brasileiro.

Caro professor, além de realizar o jogo com seu aluno, você poderá também aplicar o modelo Rotação por estações e deixar seus alunos mais motivados e ativos durante a aula. O tema da aula será: A formação do Estado brasileiro.

Montando as estações: Para essa aula você precisará:

Antes da aula.

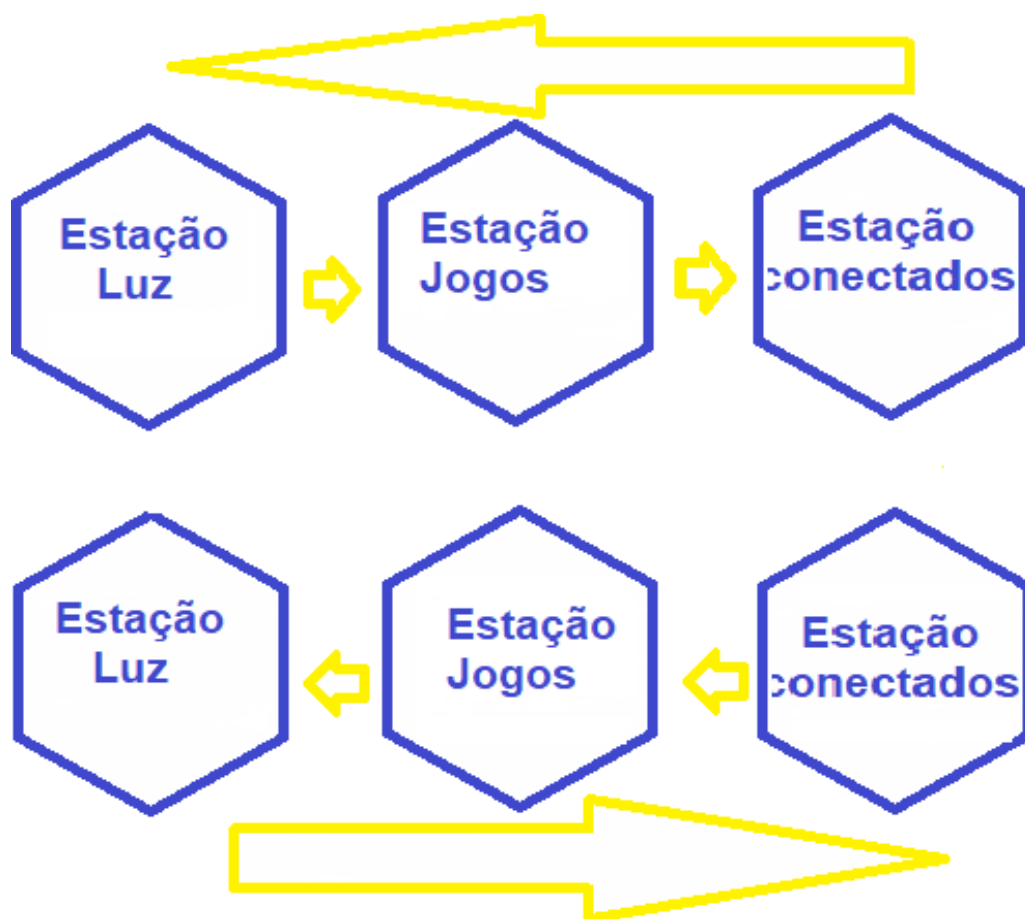
- Separar os materiais que irá utilizar; textos, tablets, notebooks.
- Verificar se existe conexão de rede em sua sala de aula.
- Verificar se tablets, notebooks estão carregados.
- Se você for professor do Sistema SESI de Ensino, você usará a Unidade 2, como base para as rotações. Caso você não seja, é só procurar no material que você trabalha o conteúdo correspondente a Formação do Estado brasileiro.

No dia da aula.

- Dê início a aula com uma explicação geral do que farão em cada estação. Depois de uma conversa com os alunos, dê início a formação das estações.
- Separe os alunos em 6 grupos para passarem em 3 estações.
- Em uma folha de sulfite, coloque qual tarefa os alunos deverão cumprir em cada estação.
- Combine que cada estação terá o tempo de 25 minutos.
- Escolha uma estação para fazer uma mediação mais personalizada.
- Explique que a colaboração é importante e todos podem contribuir nas atividades do grupo.

As estações podem seguir a sequência abaixo.

Figura 5: Modelo de estações nº 2



Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Orientações das tarefas que os alunos cumprirão em cada estação:

Estação Conectados

Material necessário: notebooks ou tablets, folha com questões.

Nesta estação os alunos deverão fazer uma pesquisa no tablet, sobre uma revolta que aconteceu durante o Período Regencial. Depois de escolherem a revolta responderão em uma folha que deverá ser entregue, algumas questões elaboradas pela professora pesquisadora.

Estação Luz.

Material necessário: livro do aluno, Movimento do aprender - Ciências Humanas.

Os alunos deverão ler os textos “ 23 de julho de 1840, maioria de D. Pedro II” e “ Como foi a participação do Brasil na Guerra do Paraguai? Depois responder 3 questões do livro do aluno da página 40.

Caso os alunos não pertençam a rede Sesi de ensino, o professor poderá trabalhar com o texto e as questões do link a seguir:
https://docs.google.com/document/d/1x92zDjDRmXzUKzcRPIvS62FUd-5_4nuEAoVTziUCfbM/edit?usp=sharing

Estação Jogos

Material necessário: tablets, notebooks, celulares.

Nesta estação os alunos jogarão o jogo: Quiz da formação do estado brasileiro.

Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/56809534>

Duração: 2 aulas

Dica: Deixe bem claro para os alunos que eles passarão por todas as estações. Explique a importância de cada estação. Geralmente as estações com os jogos costumam ser as mais aguardadas pelos alunos.

- Na estação jogos, não é necessário um tablet ou qualquer outra ferramenta digital para todos os alunos do grupo. Pode ser colocado duas ferramentas e os outros podem esperar. Esta estratégia pode contribuir na colaboração entre os alunos do grupo que acabam dando palpite nas respostas.
- Depois que todos os alunos passarem por todas as estações, não deixe de terminar a aula fazendo uma sistematização do conteúdo.

Indicação: Aplicação com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

Bom trabalho!!

Figura 6: Orientações didáticas – Jogo 2

Orientações didáticas somente para o jogo: “ Quiz formação do Estado Brasileiro”.

**ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS
JOGO QUIZ FORMAÇÃO DO
ESTADO BRASILEIRO.**

O jogo trata do momento da Chegada da Família real portuguesa até a Guerra do Paraguai.

Durante muito tempo existiu uma versão oficial da independência que procurava mostrar a emancipação do Brasil como resultado de um gesto heroico e exclusivo de Dom Pedro I. Em uma roda de conversa reflita com seus alunos. Quem foram os participantes desse movimento? Quais interesses existiam para que a independência acontecesse no Brasil?

Fonte: Elaborada pela pesquisadora

Figura 7: Jogo 3

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário		Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do B

Um Estado é composto de instituições públicas que trabalham na sua organização que incluem o governo e os poderes: Executivo, Legislativo e Judiciário. Voe até as respostas corretas e desvie das incorretas para não perder vidas.



Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/36227265>

Orientações para professores: <https://docs.google.com/document/d/1172KUJSyjkvYICG9VBhfWZVPpx0qAfu-bp1IZVvgGOM/edit?usp=sharing>

Dica: Não deixe de desviar das respostas erradas, você pode perder vidas importantes!

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 8: Orientações didáticas – Jogo 3

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS JOGO FORMAÇÃO DO ESTADO BRASILEIRO II.

Neste jogo, o objetivo é aprofundar a compreensão do aluno sobre o significado do conceito de Estado e fatos que estão envolvidos neste contexto.

A Constituição estabelecia além dos poderes Executivo e Legislativo mais dois poderes, o Judiciário e o poder Moderador, exercido pelo soberano e auxiliado por um Conselho de Estado. Em uma roda de conversa discuta com os alunos sobre as transformações e permanências em nosso sistema político.

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 9: Jogo 4

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário		Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do Brasil

A formação do povo brasileiro teve a participação de diferentes nações: indígenas, africanas e europeia, por isso, nosso vocabulário possui palavras tão diversas que representam nossa cultura. Fique atento e toque na resposta correta para poder avançar!

grão que estoura



Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/62068513>

Dica: : Leia as alternativas com atenção para não errar!

Orientações para professores: <https://docs.google.com/document/d/12g4oKhpasrsHIY9-dLSBNvDHlxzrhWYGdTAU3e5uY/edit?usp=sharing>

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Estação Jogos 1

Material necessário: Tablets para o jogo.

Os alunos deverão jogar o jogo: Palavras de origem indígena do nosso vocabulário.

<https://wordwall.net/pt/resource/62068513>

Estação Contos Africanos

Material necessário: notebooks ou tablets com fone de ouvido.

Nesta estação os alunos assistirão o vídeo: “O mito de Onilé e as roupas dos Orixás”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JN9G9RRLosU>

Estação Contos Indígenas

Material necessário: notebooks ou tablets com fone de ouvido.

Nesta estação os alunos assistirão ao vídeo: “A lenda do filtro dos sonhos”.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=33UZoWpsEog>

Estação Jogos 2

Material necessário: notebooks ou tablets com fone de ouvido.

Os alunos deverão jogar o jogo: Descubra as palavras de origem africana.

<https://wordwall.net/pt/resource/62067937>

Duração: 2 aulas

Dica: Deixe bem claro para os alunos que eles passarão por todas as estações. Explique a importância de cada estação. Geralmente as estações com os jogos costumam ser as mais aguardadas pelos alunos.

Depois que todos os alunos passarem por todas as estações, não deixe de terminar a aula fazendo uma sistematização do conteúdo.

Indicação: Aplicação com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

Bom trabalho!!

Figura 11: Orientações didáticas – Jogos 4 e 5.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA OS JOGOS REFERENTES AS PALAVRAS INDÍGENAS E AFRICANAS DO NOSSO VOCABULÁRIO.

O jogo enfatiza o papel das nações indígenas no processo de formação de nossa nação.

Refleta com seus alunos sobre o “encontro” do povo europeu com o povo indígena. Quais foram as consequências para os dois lados?

O jogo permite ao aluno ampliar seu vocabulário e aprofundar seus conhecimentos sobre as palavras de origem africana. Em uma roda de conversa peça aos seus alunos que falem sobre o que eles

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 12: Jogo 6.

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário	Composição do sistema de governo do Brasil		Por dentro da História do Brasil

Já brincou com o jogo da forca? Pois é uma versão digital desse jogo que você irá jogar, tendo como tema questões sobre a o governo brasileiro.



Link para o jogo: <https://wordwall.net/pt/resource/62068863>

Orientações para professores: <https://docs.google.com/document/d/1qqzAp-Hd-2BNOGG-dnAKOh2P5RsE5hHH5HfGobC1FBE/edit?usp=sharing>


Dica: Comece chutando as vogais e preste atenção na formação das palavras!!

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 13: Orientações didáticas – Jogo 6

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS JOGO DA FORÇA.

Este jogo tem o objetivo de complementar o jogo 3, sobre a formação do estado brasileiro, portanto, pode ser utilizado como revisão de conteúdo.



Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 14: Jogo 7

Kit de Jogos

A família real desembarca no Brasil em 1808	Formação do Estado brasileiro	Formação do Estado brasileiro II	Palavras de origem indígena do nosso vocabulário
Descubra as palavras de origem africana presentes em nosso vocabulário	Composição do sistema de governo do Brasil	Por dentro da História do Brasil	

Divirta-se com este kahoot sobre a História do Brasil. Com o link abaixo você poderá jogar fazendo o login ou clicar em continuar como convidado.



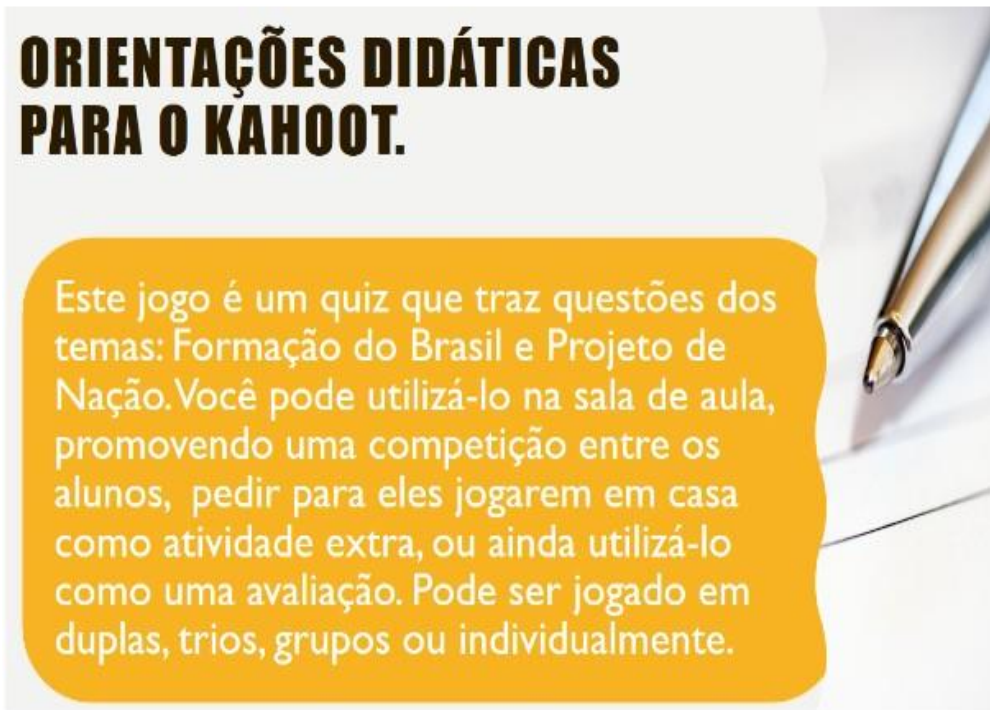
Link para o jogo: <https://create.kahoot.it/details/c78a6e31-aca7-4b9c-b672-b2b2d1f68299>

Orientações para professores: <https://docs.google.com/document/d/121VXX990KGb9SKqQS4rkveC-YByT1zI8zX4O2vH5js/edit?usp=sharing>

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Figura 15: Orientações didáticas – Jogo 7

Orientações didáticas para o Kahoot.

The image is a graphic with a light gray background. On the right side, there is a close-up photograph of a silver and blue pen nib resting on a white surface. On the left side, the title 'ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA O KAHOOT.' is written in bold, black, uppercase letters. Below the title, there is a yellow, rounded rectangular box containing text in white. The text describes the Kahoot game as a quiz on Brazilian history and geography, suitable for classroom use, home activities, or assessments, and can be played in various groupings.

**ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS
PARA O KAHOOT.**

Este jogo é um quiz que traz questões dos temas: Formação do Brasil e Projeto de Nação. Você pode utilizá-lo na sala de aula, promovendo uma competição entre os alunos, pedir para eles jogarem em casa como atividade extra, ou ainda utilizá-lo como uma avaliação. Pode ser jogado em duplas, trios, grupos ou individualmente.

Bom trabalho !!

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; NETO, A. T; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino Híbrido**: Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

UNESP. Resolução Unesp nº 37, de 29 de maio de 2015. Regulamento do Programa de Pós-graduação em Docência na Educação Básica, Curso de Mestrado da Faculdade de Ciências. Disponível em: <https://www.fc.unesp.br/Home/ensino/pos-graduacao/programas/mestrado-profissional-em-docencia-para-a-educacao-basica/regulamento-alterado-.pdf> Acesso em: 24 de out. 2023.