

PPGECM

**FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E
ATIVIDADES INTERATIVAS PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

MAICON DIEGO DA SILVA OLGADO

ORIENTADORA: ANDREIA CRISTINA RODRIGUES TREVISAN

COORIENTADOR: EBERSON PAULO TREVISAN



SINOP - MT

2023

Organização do Material



Apresentação do Material 03



Apresentação das Plataformas Digitais 04

LearningApps.org 05
Liveworksheets 06
Flippity 07
Wordwall 08
Google Apresentações 09



Acessando, Interagindo e Criando atividades 10

LearningApps.org 10
Liveworksheets 17
Flippity 31
Wordwall 40
Google Apresentações 52



Outras plataformas sugeridas 60

Sequência de Atividades 61

Atividade 01 - LearningApps.org 61
Liveworksheets 62
Flippity 67
Wordwall 68
Google Apresentações 69



Referências 70



APRESENTAÇÃO DO MATERIAL

Disponível também em vídeo pelo link abaixo, ou QR Code
<https://youtu.be/JddDuUvXULE>



Este material é a parte textual de um tutorial disponível, também, em vídeo, para atender ao objetivo de desenvolver um curso de formação para professores que ensinam matemática em relação ao uso de tecnologias digitais em sala de aula, abordando as temáticas identificadas como menos proficientes para os alunos, a partir de dados das avaliações externas Provinha Brasil e Saeb. Dessa forma abordaremos as unidades temáticas de **Geometria** - Identificar figuras planas e espaciais e sua planificações, e **Números** representação de números na reta numérica.

A pertinência desse material está no fato de que há uma deficiência na formação de professores no tocante ao trabalho com as tecnologias em sala de aula. Souto (2019) descreve em sua pesquisa dados sobre o relatório elaborado pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC.BR, 2017) que apontam que 77% dos professores não

realizaram curso de formação continuada sobre o uso de tecnologias em atividades de ensino. Este mesmo relatório aponta ainda que 57% dos professores não cursaram na graduação disciplina específica sobre como usar computador e internet em atividades com alunos.

Santaló (1996) já alertava que nós educadores temos a missão de preparar as novas gerações para o futuro, e temos ainda o grande desafio de acompanhar as mudanças cada vez mais rápidas do mundo.

A pertinência deste material e do curso de formação está pautada na oportunidade do professor aperfeiçoar, melhorar a prática docente, produzindo seus próprios jogos e atividades interativas fazendo uso das tecnologias digitais, tão necessárias nesse momento que estamos vivendo por conta da pandemia da Covid-19, em que grande parte dos professores, e também alunos, precisaram se reinventar e aprender em tempo recorde fazer uso de plataformas digitais, aplicativos e ferramentas que já faziam parte do nosso contexto social, mas eram “ignoradas” pelo hábito de aulas convencionais.

Pensando em um cenário pós-pandêmico, este material pode potencializar o ensino, contribuindo para minimizar a defasagem educacional dos alunos, já existente, e agravada pela pandemia da Covid-19.



Público-alvo

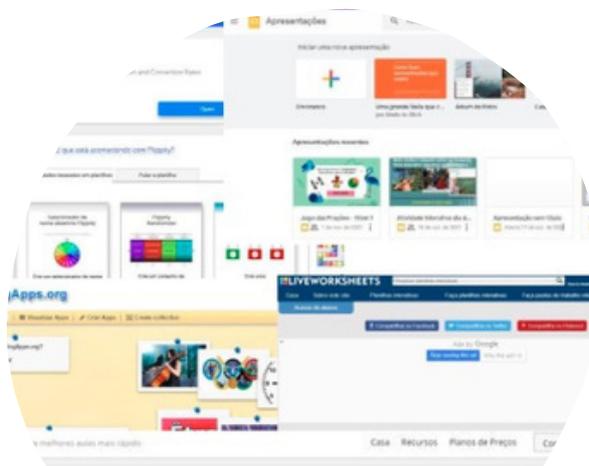
Professores que ensinam matemática nos anos iniciais do ensino fundamental.



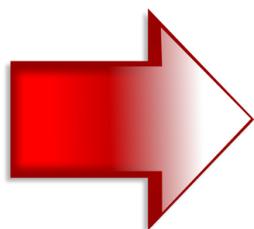
Modalidade

Curso de Formação Continuada.

APRESENTAÇÃO DAS PLATAFORMAS DIGITAIS



É fácil de criar seus cursos de ensino.



Disponível em vídeo pelo link abaixo, ou QR Code.

<https://youtu.be/cR4Nc0-GeTQ>



Com o curso de formação e este material, pretende-se possibilitar aprendizados para que educadores possam conhecer, produzir e aplicar conteúdos digitais. Utilizaremos, para isso, plataformas gratuitas, tais como: LearningApps.org, Liveworksheets, Flippity, Wordwall e Google Apresentações.

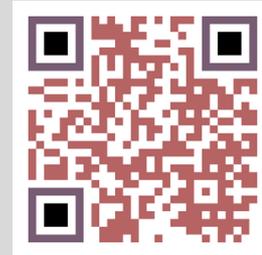
No final do trabalho, apresentamos sugestões de outras plataformas com a mesma finalidade.



LEARNINGAPPS.ORG



Acesse o Site
<https://learningapps.org>



LearningApps.org é um aplicativo da Web 2.0, para suportar processos de aprendizado e ensino com pequenos módulos interativos, os quais podem ser usados diretamente em materiais de aprendizagem, mas também para autoestudo.

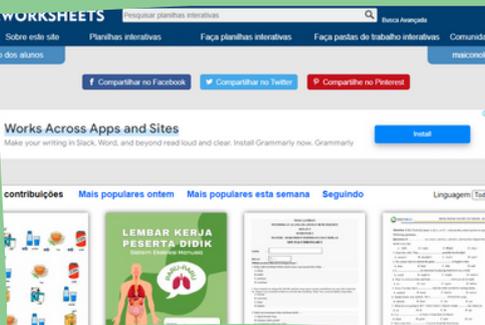
Fonte: <https://learningapps.org>

LIVEWORKSHEETS



Acesse o Site

<https://www.liveworksheets.com>

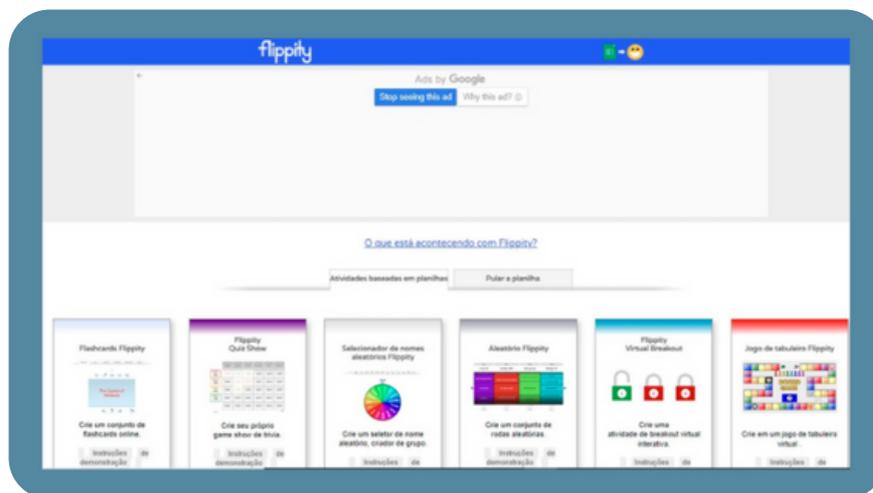


Liveworksheets - permite transformar planilhas tradicionais para impressão (doc, pdf, jpg ...) em atividades online interativas com autocorreção, que chamamos de "planilhas interativas"

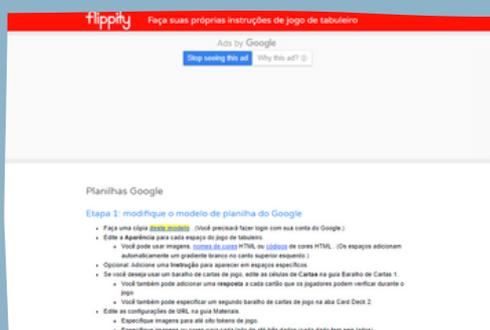
Fonte: <https://www.liveworksheets.com>



FLIPPITY



Acesse o Site
<https://www.flippity.net>



Flippity - plataforma online de criação de jogos e atividades interativas, por meio de programação editável vinculada ao Google Planilhas

Fonte: <https://www.flippity.net>

WORDWALL

Wordwall Crie melhores aulas mais rápido

Casa Recursos Planos de Preços Conecte-se Inscrever-se

A maneira fácil de criar seus próprios recursos de ensino.

Faça atividades personalizadas para sua sala de aula.
Testes, partidas, jogos de palavras e muito mais.

25.282.651 recursos criados

Inscreva-se para começar a criar

[Acesse o Site](https://wordwall.net)
<https://wordwall.net>



Wordwall - plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, de atividades interativas e, em alguns casos, imprimíveis.

Fonte: <https://wordwall.net>

Combinar Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.	Questionário Uma série de questões de múltipla escolha. Toque na resposta correta para prosseguir.	Roda aleatória Gire a roda para ver qual item vem a seguir.
Palavra que falta Uma atividade de fechamento em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.	Classificação do grupo Arraste e solte cada item em seu grupo correto.	Encontre a partida Toque na resposta correspondente para animá-la. Repita até que todos as respostas tenham...
Desembaraçar Arraste e solte palavras para rearranjar cada frase em sua ordem correta.	Pares correspondentes Toque em um par de artigos de cada vez para revelar se são correspondentes.	Cartões aleatórios Distribua cartões aleatoriamente de um baralho embaralhado.
Abra a caixa Toque em cada caixa para abri-la e revelar o item dentro.	Anagrama Arraste as letras para criar anagramas corretos para desembrasar a palavra ou frase.	Diagrama rotulado Arraste e solte no ponto no lugar certo na imagem.
Quiz do programa de jogos Um questionário de múltipla escolha com pressão de tempo. Pontos de vida e surtos cobrem o...	Palavras cruzadas Dê as pistas para revelar as palavras cruzadas. Toque em uma palavra e digite a resposta.	Whack-a-mole No momento aparecem uma de cada vez, aperte a moeda as corretas para vencer.

professores

Qualquer atividade que você criar pode ser tornada pública. Isso permite que você compartilhe o link da página de atividades por e-mail, nas mídias sociais ou por outros meios. Ele também permite que outros professores encontrem a atividade em nossos resultados de pesquisa da Comunidade, joguem e desenvolvam a partir dela.

Se preferir, pode manter as atividades privadas, o que significa que só você pode acessá-las.

- > Como compartilho uma atividade?
- > Devo dar este link aos meus alunos?

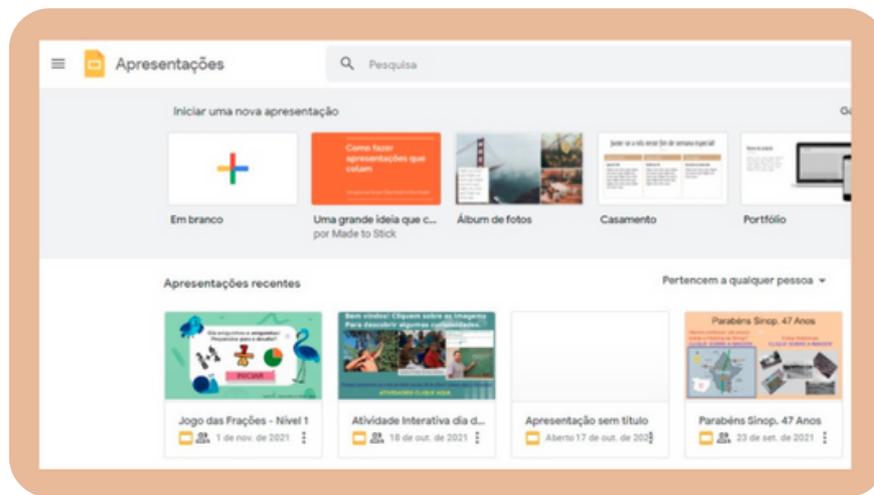


Incorporação em um site

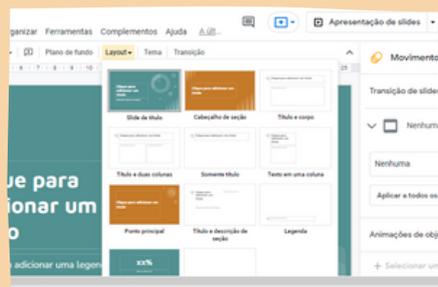
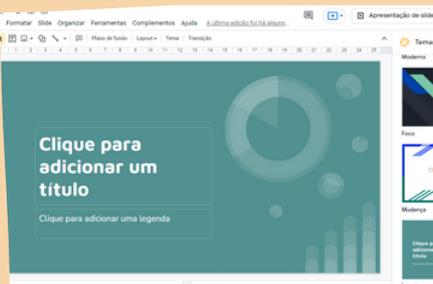
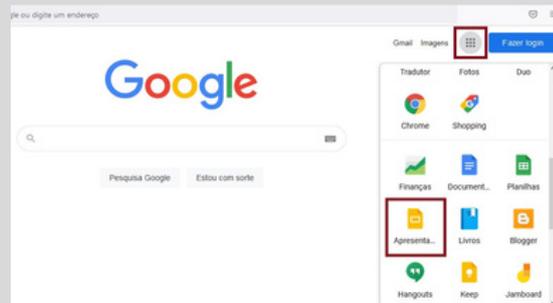
As atividades do Wordwall podem ser colocadas em outro site usando um trecho de código HTML. Funciona da mesma forma que o recurso de incorporação de vídeos que você encontra no YouTube ou no Vimeo, oferecendo uma atividade reprodutível em seu próprio site.

Essa é uma ótima maneira de aprimorar seu próprio blog ou o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) de sua escola.

GOOGLE APRESENTAÇÕES



O Acesso ao Google Apresentações pode ser feito pelo site de busca do Google. No canto superior direito, aparecem 9 pontinhos onde é possível acessar as aplicações Google. É importante o usuário estar logado com uma conta Google para ser possível salvar suas apresentações no Google Drive.



Google Apresentações - permite a criação de apresentações em estilo de Slides, com a possibilidade de criar jogos dentro deste ambiente.

Fonte: Aplicativos Google

Acesse o Site

<https://www.google.com.br/>



ACESSANDO, INTERAGINDO E CRIANDO ATIVIDADES

Nesta seção, veremos como acessar e interagir com as plataformas, e, o melhor de tudo, como criar nossas atividades interativas e jogos.



LEARNINGAPPS.ORG

Para Iniciarmos, devemos acessar o site da plataforma, pelo link ou QR Code
<https://learningapps.org>



Na parte superior da página, temos o menu do site com as opções de busca, **Visualizar Apps**, **Criar Apps**, **Criar Coleções** e **Entrar**. Para que as atividades fiquem gravadas, é necessário estar logado na plataforma, acessando a opção **Entrar** no canto superior direito. Caso não possua uma conta na plataforma, poderá ser criada uma de forma rápida e gratuita.



EXPLORANDO O MENU - LEARNINGAPPS.ORG

A opção de busca auxilia para buscar atividades e/ou aplicações, por palavras-chave. A opção **Visualizar Apps** nos mostra as aplicações prontas, criadas e disponibilizadas, publicamente, por outras pessoas. Aqui podemos selecionar o que procuramos explorando as categorias. É possível também definir o nível das atividades que buscamos.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar and navigation tabs: 'Visualizar Apps' (highlighted), 'Criar Apps', and 'Create collection'. Below the navigation, there are filters for 'Mídia: tudo' and 'Estágios:'. A list of categories is displayed, including Alemão, Arte, Artesanato & Trabalhos Manuais, Astronomia, Biologia, Economia, Educação Física / Esportes, Educação Vocacional, Engenharia, Espanhol, Estudos Sociais e Ciências, Ferramentas de Ensino, Filosofia, Francês, Física, Geografia, História, Inglês, Italiano, Latim, Matemática, Meio Ambiente, Música, Outras Línguas, Política, Português, Português como língua estrangeira, Psicologia, Química, Religião, Russo, Tecnologia, and Todas as categorias. Below the categories, there is a section titled 'Exemplos' with five app thumbnails: 'Jogo da memória - partes do corpo', 'Demandaj vortoj (La familio Esopo) Kvina', 'Jogo da memória - O Circo Chegou', 'Meios de transportes', and 'Série Brasil regiões - Região Norte'.

A opção **Criar Apps** apresenta o passo a passo para criar uma atividade. Basicamente em 5 etapas: **Ter uma ideia**, **Escolher um Template**, **Preencher os conteúdos ou informações**, **Salvar nossa atividade** e **Compartilhar com os alunos e publicamente**, caso desejarmos.

The screenshot shows the LearningApps.org interface with the 'Criar Apps' tab highlighted. Below the navigation, there is a flowchart illustrating the 5-step process for creating an app: 'have an idea' (lightbulb icon), 'pick a template' (grid icon), 'fill in content' (pencil icon), 'save your App' (map icon), and 'share it' (people icon). Below the flowchart, there are four template thumbnails: 'Emparelhamento', 'Trabalho de grupo', 'Number line', and 'Simple order'.



Dica Legal: A plataforma é por padrão na linguagem Inglesa. Podemos trocar a linguagem. Mas é muito interessante acessar a plataforma pelo navegador **Google Chrome**, que possui recurso próprio de traduzir a página.

EXPLORANDO O MENU - LEARNINGAPPS.ORG

A opção **Criar Coleção** permite que sejam selecionadas ou criadas várias aplicações dentro de um espaço comum, chamado de coleção. Também é possível compartilhar a coleção com os alunos, como uma sequência de atividades.



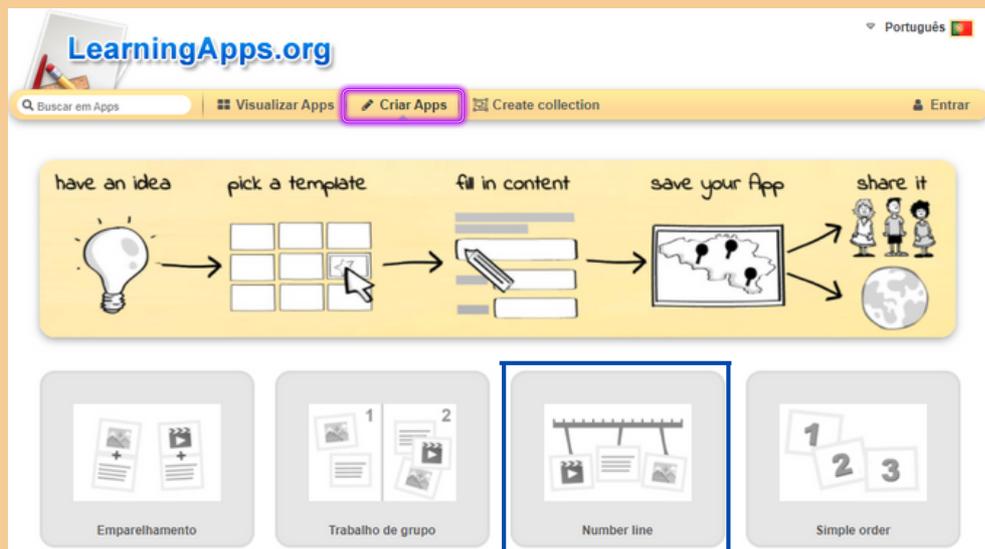
A opção Criar Coleção apresenta o passo a passo; basicamente 5 etapas: **Coletar os Aplicativos**, **Selecionar os Aplicativos**, **Adicionar uma descrição**, **Salvar a coleção** e **Compartilhar com os alunos**.



CRIANDO ATIVIDADES - LEARNINGAPPS.ORG

Vamos iniciar a criação de atividades na plataforma.

Na página da plataforma, devemos acessar a guia **Criar Apps**. Na janela mostrada, podemos escolher o Template (modelo). A critério didático e para atender ao objeto de conhecimento desejado, escolhemos "**Number line**".



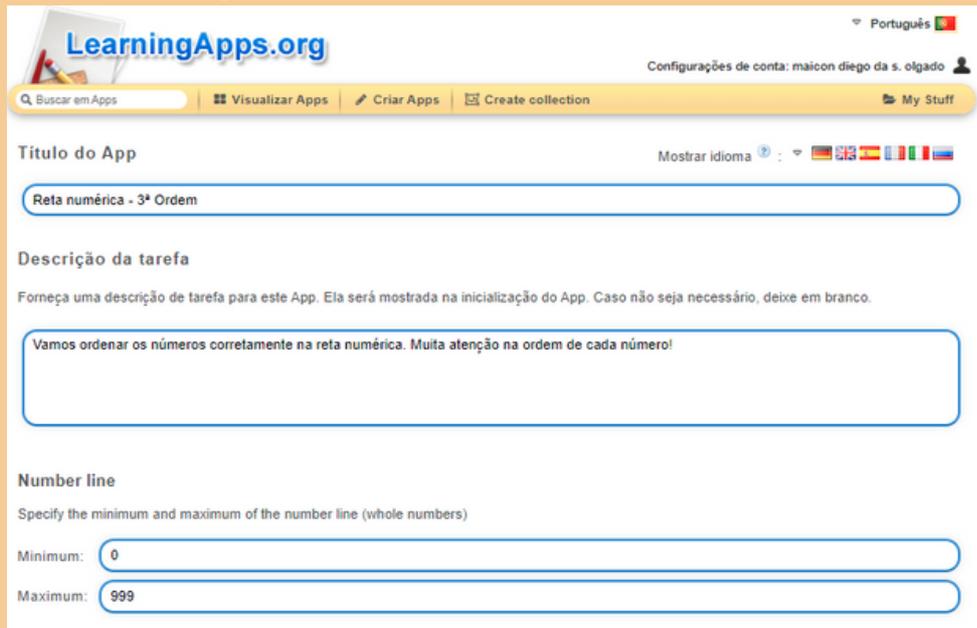
Escolhido o Template , devemos clicar sobre a opção **Criar nova App**.



CRIANDO ATIVIDADES - LEARNINGAPPS.ORG

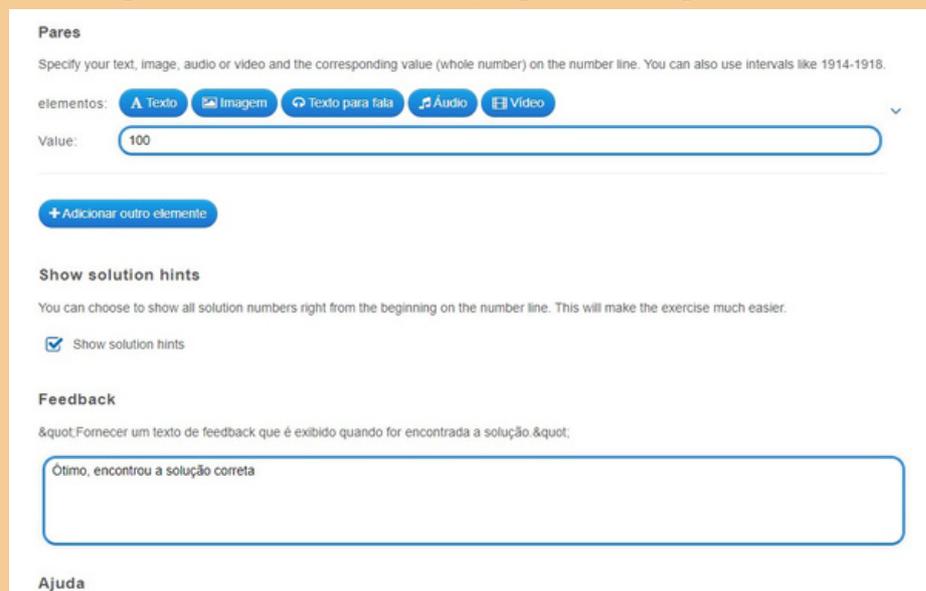
Editando a atividade do template selecionado

Nesta página, devemos dar um **Título** para a atividade, Inserir a **Descrição da atividade** e inserir um intervalo para a **linha numérica**. Nesta atividade definiu-se um intervalo de 0 a 1000 para trabalhar números até a 3ª ordem.



The screenshot shows the LearningApps.org editor interface. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and buttons for 'Visualizar Apps', 'Criar Apps', and 'Create collection'. The user's name 'maicon diego da s. olgado' and the language 'Português' are displayed. Below the navigation bar, the 'Título do App' field contains 'Reta numérica - 3ª Ordem'. The 'Descrição da tarefa' field contains the text 'Vamos ordenar os números corretamente na reta numérica. Muita atenção na ordem de cada número!'. The 'Number line' section has 'Minimum' set to '0' and 'Maximum' set to '999'.

Continuando a edição, temos o item **Pares**, em que devemos inserir os pares correspondentes. Esses pares podem ser um texto, imagem, áudio e até vídeo que deverão ser correspondentes aos valores que devemos inserir. No exemplo, o valor é 100. Em **Show Solution Hints**, podemos marcar, ou não, para aparecer um ponto de referência. Em **Feedback**, podemos inserir uma informação para mostrar que a solução está correta.



The screenshot shows the 'Pares' configuration section. It includes a description: 'Specify your text, image, audio or video and the corresponding value (whole number) on the number line. You can also use intervals like 1914-1918.' Below this, there are buttons for 'Texto', 'Imagem', 'Texto para fala', 'Áudio', and 'Vídeo'. The 'Value' field is set to '100'. There is a button '+ Adicionar outro elemento'. The 'Show solution hints' section has a checked checkbox 'Show solution hints'. The 'Feedback' section has a text box containing 'Ótimo, encontrou a solução correta'. At the bottom, there is a section for 'Ajuda'.

CRIANDO ATIVIDADES - LEARNINGAPPS.ORG

Finalizando a edição da atividade

Podemos inserir dicas de **ajuda**. No final da página, temos **Finalizar edição e mostrar pré-visualização**. Dessa forma, é possível acompanhar os resultados antes de compartilhar a atividade. Também é possível retornar ao modo de edição.

Show solution hints

Feedback

"Fornecer um texto de feedback que é exibido quando for encontrada a solução."

Ótimo, encontrou a solução correta

Ajuda

Forneça algumas dicas sobre como resolver o App. Els podem ser visualizadas pelo usuário através de um pequeno ícone no canto superior esquerdo. Caso contrário, deixe em branco.

Clique sobre os números soltos, abaixo da reta, e arraste à sua posição correta

[▶ Finalizar edição e mostrar pré-visualização](#)

Segue o Resultado da atividade editada e pronta para ser compartilhada com os alunos. O primeiro link é o que deve ser compartilhado. Também podemos clicar sobre o QR Code para expandir e os alunos escanearem.

Visualizar Apps | Criar Apps | Create collection | My Stuff

Retas numéricas - 3ª Ordem

0 100 200 300 400 500 600 700 800 900

980 562 645 810 430 5 100 760

[Criar App semelhante](#) | App privado | App público | [Editar App](#)

Usar App | Reportar por direitos autorais ou mau uso

Link: <https://learningapps.org/watch?v=pxcks6yk22>

Inserir: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pxcks6yk22" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull`

Compartilhar: <https://learningapps.org/display?v=pxcks6yk22>

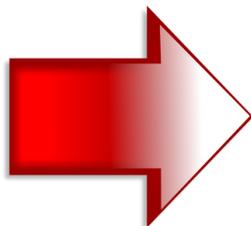
QR-Code

Encerramento do Material desta Plataforma Atividade Finalizada



Link da atividade: <https://learningapps.org/watch?v=pxcksn6yk22>

A apresentação da seção, exposta até o momento, pode ser consultada em forma de vídeo pelo link e QR Code abaixo.



Disponível em vídeo pelo Link abaixo,;ou QR Code, ao lado.
<https://youtu.be/nvbkq1vpzS0>





LIVEWORKSHEETS

Para iniciarmos, devemos acessar o site da plataforma pelo link ou QR Code <https://www.liveworksheets.com>



Na parte superior da página, temos o menu do site com as opções de busca, **Página inicial (Casa)**, **Sobre este Site**, **Planilhas Interativas**, **Faça Planilhas Interativas**, **Faça Pastas de Trabalho Interativas**. Para que as atividades fiquem gravadas, é necessário estar logado na plataforma, acessando a opção **Acesso de Professores** no canto superior direito. Caso não possua uma conta na plataforma poderá ser criada uma de forma rápida e gratuita.

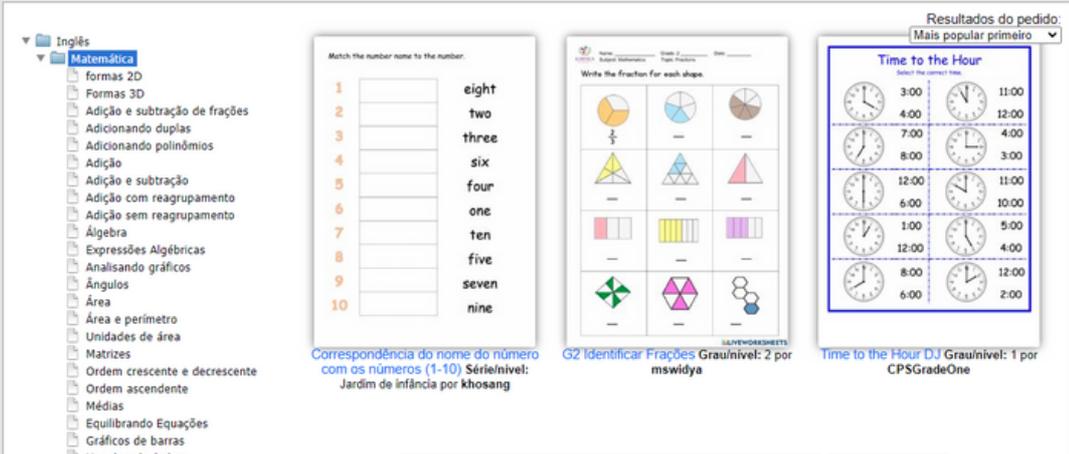
The screenshot shows the Liveworksheets website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and search bar. Below it, a menu contains options like 'Casa', 'Sobre este site', and 'Acesso de professores'. The main area displays grade level buttons (1st to 8th) and a 'Semana Geek' banner with a 'SAIBA MAIS' button.

Página Inicial da plataforma liveworksheets
Fonte: <https://www.liveworksheets.com/>

EXPLORANDO O MENU - LIVEWORKSHEETS

As opções de busca auxilia para buscar atividades e/ou aplicações por palavras-chave. A opção **Página inicial (Casa)** nos mostra as aplicações prontas, mais populares e recentes. O mesmo ocorre no menu **Planilhas Interativas**, com a diferença de estar listadas as categorias de filtros. Todas elas criadas e disponibilizadas, publicamente, por outras pessoas. Aqui podemos selecionar o que procuramos explorando as categorias. No exemplo, temos a categoria matemática selecionada.

Planilhas de matemática e exercícios online
Idioma: Inglês Assunto: Matemática



Resultados do pedido:
Mais popular primeiro

Correspondência do nome do número com os números (1-10) Série/nível: Jardim de infância por khosang

G2 Identificar Frações Grau/nível: 2 por mswidya

Time to the Hour D.J Grau/nível: 1 por CPSGradeOne

A opção **Faça Planilhas Interativas** apresenta o passo a passo para criar uma atividade Interativa, desde o carregamento do arquivo modelo em pdf, jpg ou png. Já a opção **Faça Pastas de Trabalho Interativas**, permite a organização em pastas, em que podem ser atribuídas diversas atividades às pastas criadas.



LIVEWORKSHEETS Recupere planilhas interativas

Casa Sobre este site Planilhas interativas Faça planilhas interativas Faça pastas de trabalho interativas Comunidade Ajuda

Acesso dos alunos reconhecido

Minhas pastas de trabalho interativas

Criar nova pasta de trabalho:

Título: (por exemplo: Geografia - 3ª série)

Faça uma nova pasta de trabalho

Curso Formação em Tecnologias



Dica Legal: A plataforma é por padrão na linguagem Inglesa. Podemos trocar a linguagem. Mas é muito interessante acessar a plataforma pelo navegador **Google Chrome**, que possui recurso próprio de traduzir a página.

CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

Vamos iniciar a criação de atividades na plataforma!

Na página da plataforma, devemos acessar a guia **Faça Planilhas Interativas**. Na janela mostrada, devemos fazer upload de uma atividade predefinida, em um dos formatos aceitos: pdf, jpg ou png.



É importante saber que a plataforma funciona com comando de programação. Dessa forma, devemos pensar nos comandos que serão usados para cada tipo de atividade. Iremos detalhar 5 tipos de atividades e os comandos a serem inseridos dentro da plataforma para cada uma delas:

1 - **Atividade de completar** - Fazer retângulo com o cursor do mouse onde deverá ser preenchido com as respostas. Escrever dentro do retângulo a resposta desejada.

2 - **Atividade de Ligar** - Fazer uma caixa de comando sobre a figura ou palavra. escrever dentro da Caixa de comando escrever (**Join:1**). Fazer caixa de comando sobre a resposta, dentro da caixa de comando escrever (**Join:1**). Para mais de uma opção de ligar, repetir os comandos, alterando apenas a sequência numérica. Exemplo (**Join:1, Join:2, Join:3 ...**).

3 - **Atividade de arrastar** - Caixa de comando sobre o que pretende arrastar. Escrever na caixa de comando (**drag:1**). Posteriormente, caixa de comando sobre o que receberá o objeto arrastado. Escrever na caixa de comando (**drop:1**). Para mais de uma opção de ligar, repetir os comandos, alterando apenas a sequência numérica. Exemplo (**drag:1- drop:1, drag:2 - drop:2 ...**).

4 - **Atividade de múltipla escolha** - Caixa de comando sobre a alternativa. Inserir o comando (**select:no**) para respostas incorretas, e (**select:yes**) para respostas corretas.

5 - **Atividades de preencher com botão de seleção** - Caixa de comando sobre espaço vazio. Comando (**choose:NOME DA OPÇÃO**). A critério de exemplo, imagine uma atividade com as opções **a, e, i, o e u**. O comando a ser inserido será (**choose:a/e/i/*o/u**). Observe que o **asterisco** na letra **o** indica qual é a alternativa correta; também devem-se separar as alternativas por uma barra (/).

CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

A seguir temos os modelos das atividades desenvolvidas para serem carregadas para a plataforma.

Atividades 01 e 02 do Tipo 1 - Completar

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS: O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



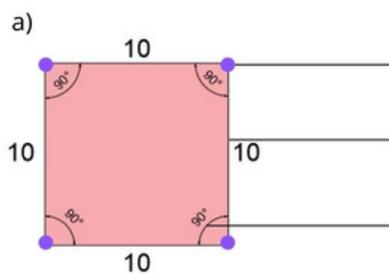
Minhas Atividades



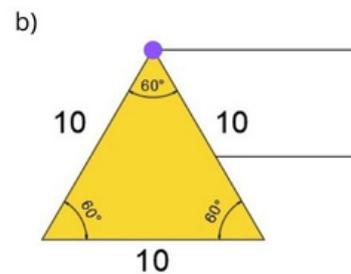
Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

1 - Complete as lacunas com o nome das figuras geométricas planas e dos seus elementos.



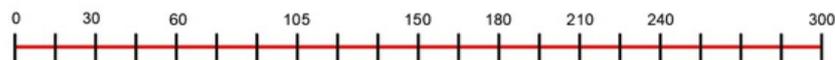
Esta figura é um _____



Esta figura é um _____

Em relação a medidas dos lados ele é _____

2 - Complete as lacunas na reta numérica, com os valores correspondentes.



Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS: O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

Atividade 03 do Tipo 2 - Ligar

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



Minhas Atividades

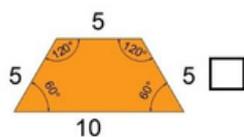
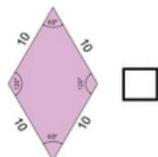
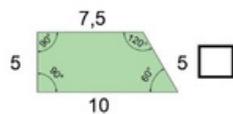
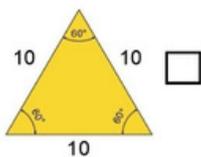
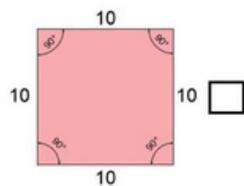


Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

3 - Relacione a coluna da esquerda (**figuras planas**) com a coluna da direita (**Nome das figuras planas**).

Figuras planas



Nome das Figuras planas

Retângulo

Quadrado

Trapézio

Triângulo

Losango

Círculo

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

Atividade 04 do Tipo 3 - Arrastar

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS - O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



Minhas Atividades

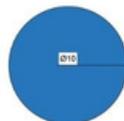
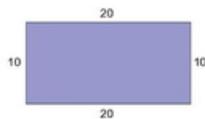
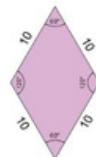
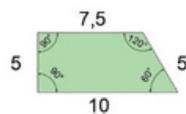
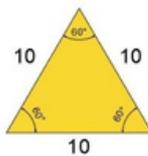
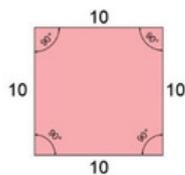


Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

4 - Arraste o Nome sobre a Figura Correspondente

Figuras planas



Nome das Figuras planas



Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS - O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

Atividade 05 do Tipo 4 - Múltipla escolha

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



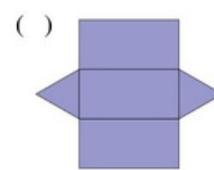
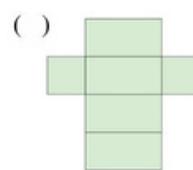
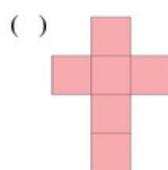
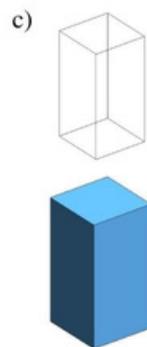
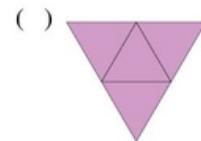
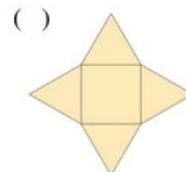
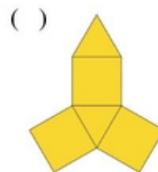
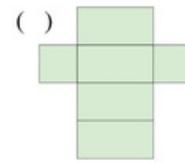
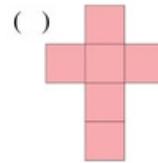
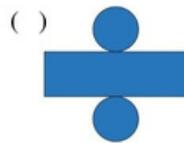
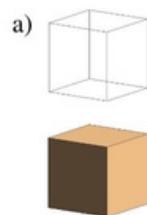
Minhas Atividades



Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

5 - Marque a alternativa correta para a planificação de cada figura geométrica espacial.



Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



CRIANDO ATIVIDADES - LIVEWORKSHEETS

Atividade 06 do Tipo 5 - Múltipla escolha com caixa de seleção

Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



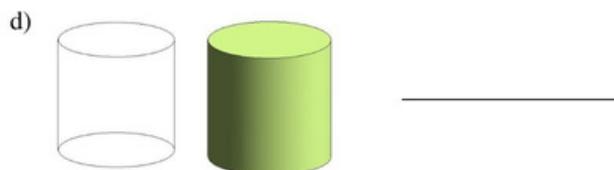
Minhas Atividades



Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

6 - Selecione, na caixa de seleção, o nome correspondente a cada figura geométrica espacial.

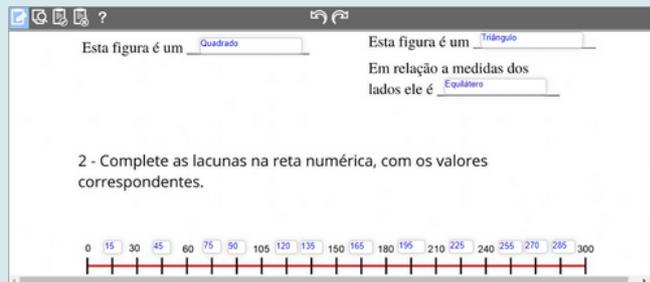
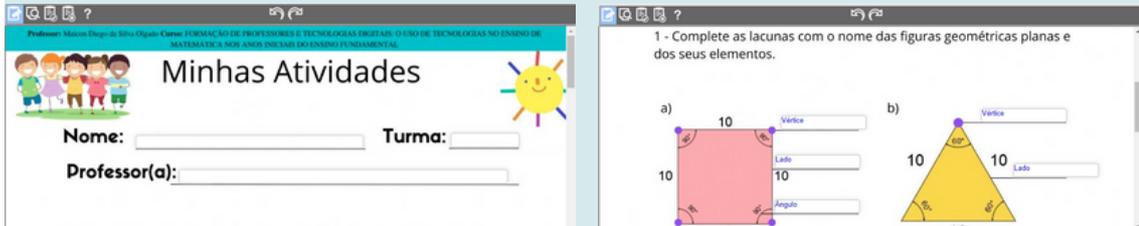


Professor: Maicon Diego da Silva Olgado Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS. O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

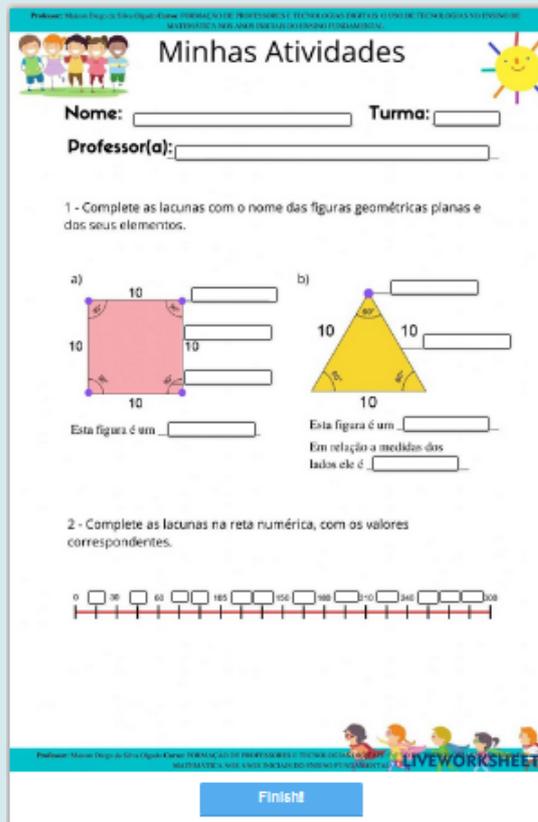


ATIVIDADES PRONTAS - LIVEWORKSHEETS

Atividade 1 e 2 - Editadas e com códigos de programação, dentro da plataforma Liveworksheets.



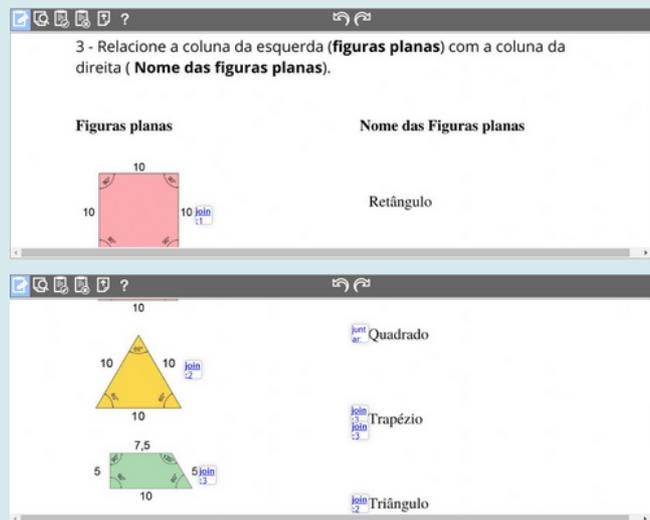
A seguir, temos as **Atividades 1 e 2** finalizadas, com as caixas de comando para serem **completadas**, digitando textos, embrando que a caixa de comando é criada com o cursor do mouse, como descrito no início desta seção.



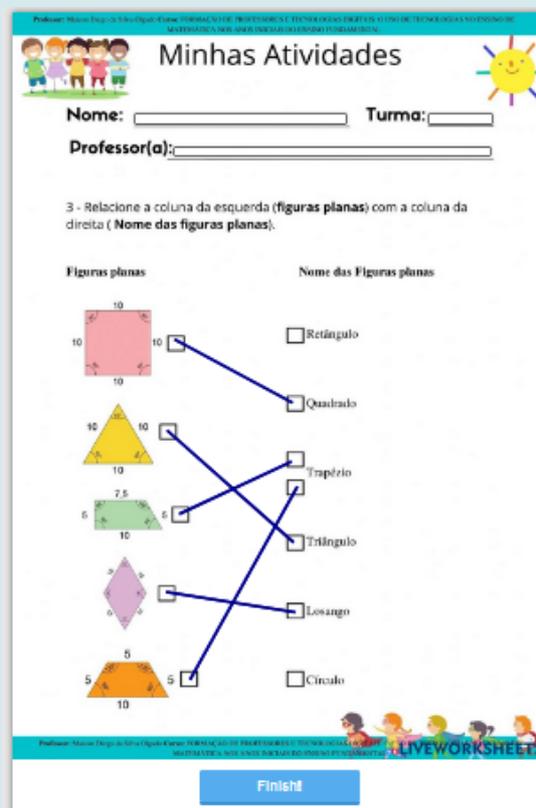
Link da atividade 1 e 2: <https://www.liveworksheets.com/4-zx1114003ao>

ATIVIDADES PRONTAS - LIVEWORKSHEETS

Atividade 3 - Editada e com códigos de programação, dentro da plataforma Liveworksheets.



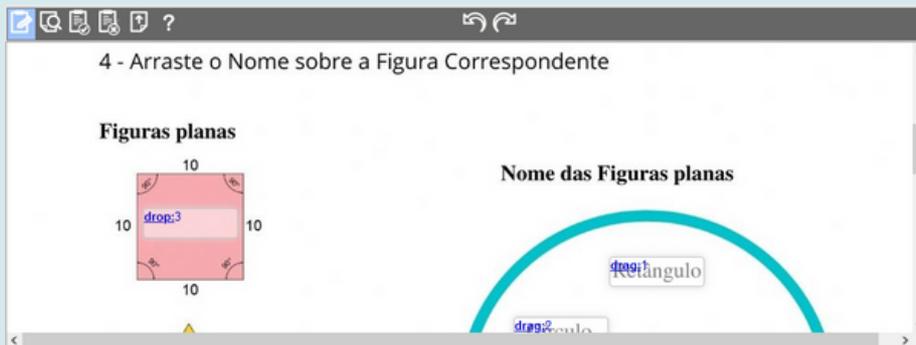
A seguir, temos a **Atividade 3** finalizada, com as caixas de comando para serem **Ligadas**, lembrando que a caixa de comando é criada com o cursor do mouse, como descrito no início desta seção.



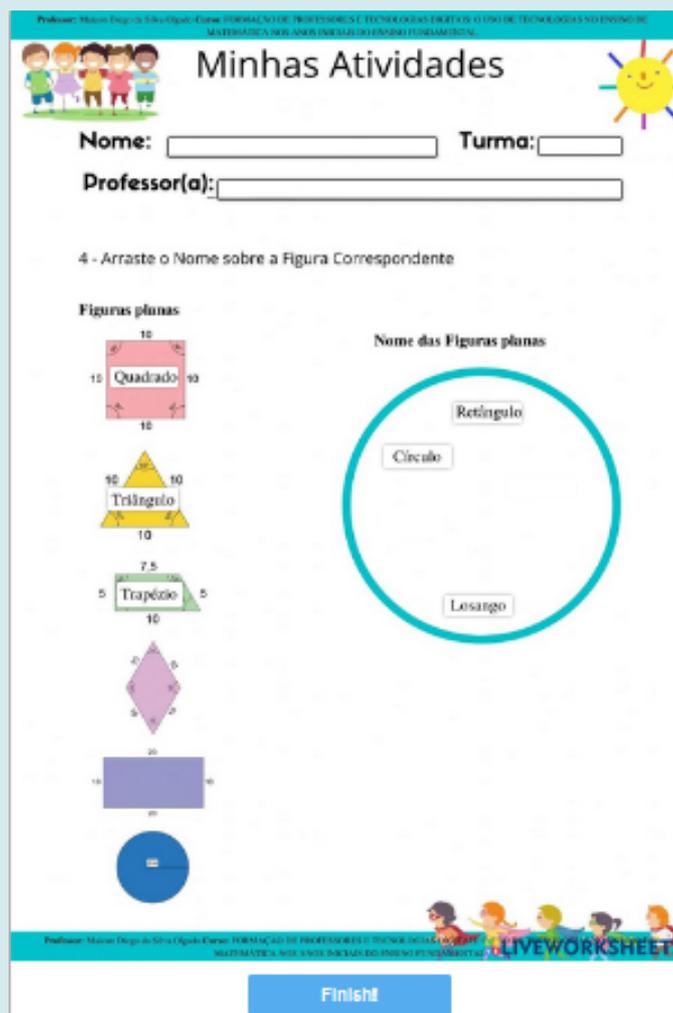
Link da atividade 3: <https://www.liveworksheets.com/4-db1114027ok>

ATIVIDADES PRONTAS - LIVEWORKSHEETS

Atividade 4 - Editada e com códigos de programação, dentro da plataforma Liveworksheets.



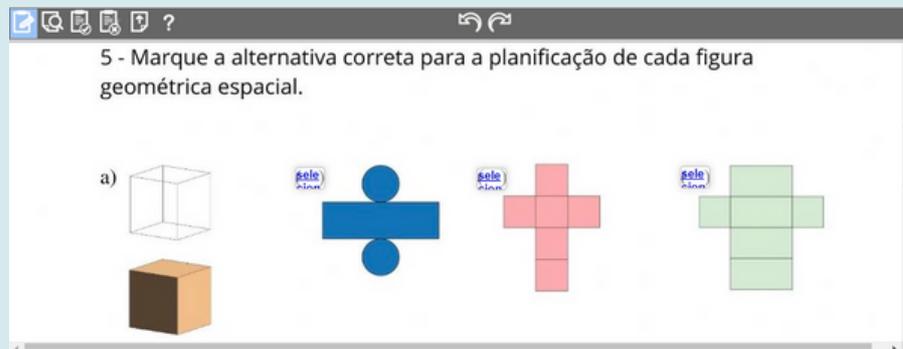
A seguir, temos a **Atividade 4** finalizada, com as caixas de comando para serem **Arrastadas**, lembrando que a caixa de comando é criada com o cursor do mouse, como descrito no início desta seção.



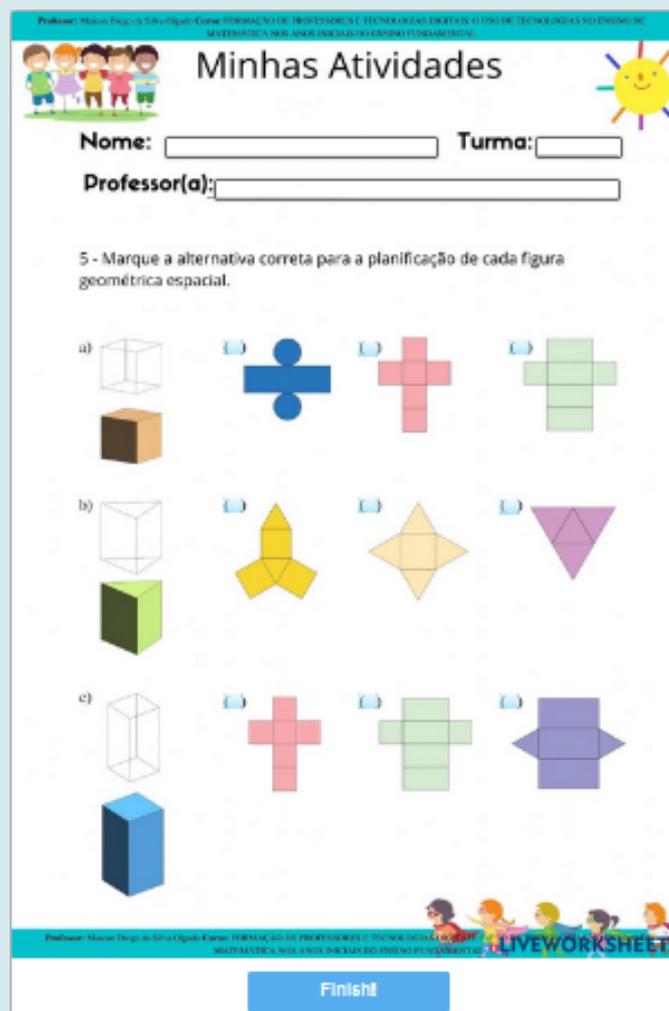
Link da atividade 4: <https://www.liveworksheets.com/4-ad1114034dk>

ATIVIDADES PRONTAS - LIVEWORKSHEETS

Atividade 5 - Editada e com códigos de programação, dentro da plataforma Liveworksheets.



A seguir, temos a **Atividade 5** finalizada, com as caixas de comando para **Múltipla escolha**, lembrando que a caixa de comando é criada com o cursor do mouse, como descrito no início desta seção.



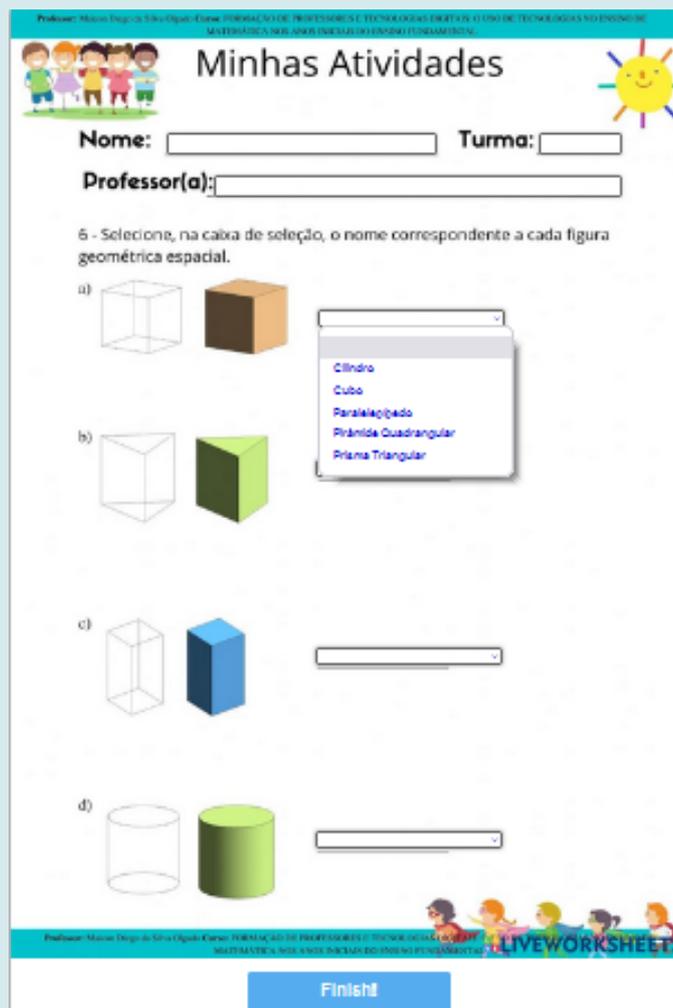
Link da atividade 5: <https://www.liveworksheets.com/4-ka1114091fu>

ATIVIDADES PRONTAS - LIVEWORKSHEETS

Atividade 6 - Editada e com códigos de programação, dentro da plataforma Liveworksheets.



A seguir, temos a **Atividade 6** finalizada, com as caixas de comando para **Múltipla escolha com caixa de seleção**, lembrando que a caixa de comando é criada com o cursor do mouse, como descrito no início desta seção.



Link da atividade 6: <https://www.liveworksheets.com/4-qn1114104zt>

APRESENTAÇÃO DA SEÇÃO EM VÍDEOS

A apresentação da seção, exposta até o momento, pode ser consultada em forma de vídeo pelo link e QR Code abaixo.

Atividade 01 e 02 - Completar

Disponível em vídeo pelo link: https://youtu.be/xHk_AHrBFn0; ou QR Code, ao lado.



Atividade 03 - Ligar

Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/wLPbQTEBNY4>; ou QR Code, ao lado.



Atividade 04 - Arrastar

Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/9mguV-Dhv2I>; ou QR Code, ao lado.



Atividade 05 - Múltipla escolha

Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/TYuzRFQYfs4>; ou QR Code, ao lado.



Atividade 06 - Caixa de Seleção

Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/6TCPAcSqBMs>; ou QR Code, ao lado.





FLIPPITY

Para Iniciarmos devemos acessar o site da plataforma, pelo link ou QR Code

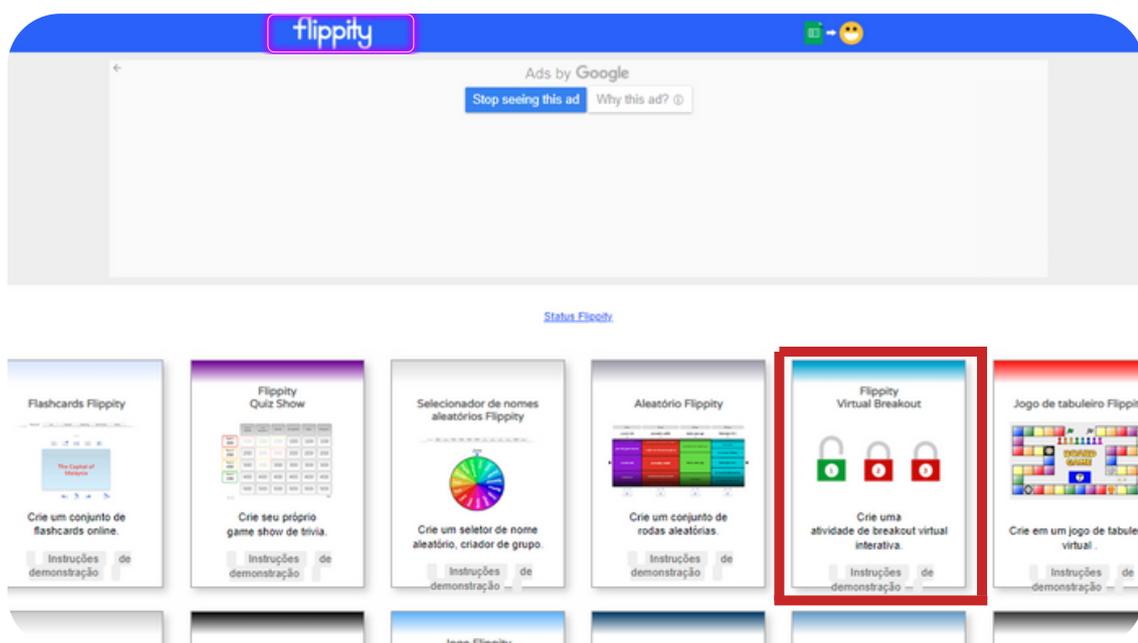
<https://www.flippity.net/>



A Plataforma Flippity não possui menus na página inicial. A página mostra diretamente os modelos que podem ser editados. Cada modelo tem um link para **demonstração** e outro para **instruções**. Neste último, é possível gerar uma cópia da planilha no Google Drive para ser editada conforme nossa necessidade.

- Importante: É preciso estar logado com uma conta Google para conseguir salvar a cópia no Drive da conta.

Para a atividade nesta plataforma, iremos usar o modelo de cadeados. Atividade tipo quiz, em que os cadeados se abrem com as respostas corretas.



Página Inicial da plataforma flippity

Fonte: <https://www.flippity.net/>

CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Editando a atividade do template selecionado

Ao clicarmos em **Instruções**, será aberta uma nova página com algumas orientações. Nesta página, tem a opção **fazer uma cópia deste modelo**. Este procedimento gera uma cópia da planilha no Google Drive, como mencionado anteriormente.

Ads by Google
Stop seeing this ad Why this ad? ⓘ

Planilhas Google

Etapa 1: modifique o modelo de planilha do Google

- Faça uma cópia [deste modelo](#). (Você precisará fazer login com sua conta do Google.)
- Altere as informações nas colunas de pista, dica e resposta.
 - As dicas são opcionais.
 - Coloque um asterisco (*) na coluna de resposta para aceitar qualquer resposta como correta.
- Dê um nome ao seu breakout virtual alterando o nome da planilha (na parte inferior).
- **Não edite nenhuma célula com fundo azul.**

Etapa 2: publique sua planilha

- Vá para Arquivo , Compartilhar , Publicar na Web e clique em Publicar .

Etapa 3: obtenha seu link Flippity.net

 Google Sheets

Copiar documento



 A funcionalidade e o arquivo do Apps Script anexado também vão ser copiados.

Você deseja fazer uma cópia de **Flippity.net Virtual Breakout Template?**

[Fazer uma cópia](#) [Ver o arquivo do Apps Script](#)

CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Editando as informações na planilha gerada

Por padrão, as planilhas possuem informações em inglês, mas podem ser editadas conforme nossa necessidade.

Entendendo a planilha

No modelo escolhido, a planilha possui 3 Abas: **Virtual Breakout**, **Options** e **Get the Link Here**.

Na Aba **Virtual Breakout**, temos 3 colunas:

Clue - onde inserimos as dicas ou perguntas que desejamos.

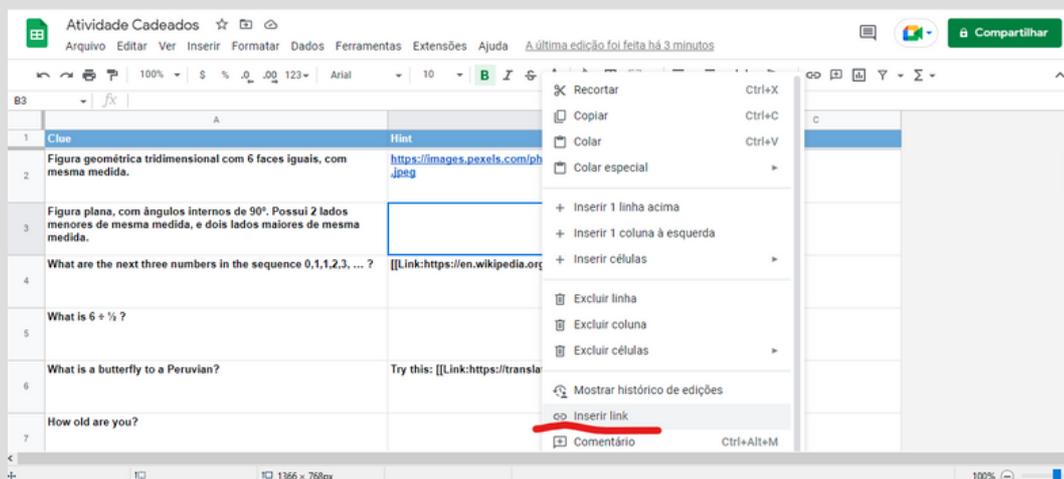
Hint - onde inserimos as dicas/pistas para auxiliar na resposta. Pode ser um texto, uma imagem ou vídeo, através de links.

Answer - onde informamos qual é a resposta correta, esperada para ser Digitada.

Quando desejamos uma resposta aberta, usamos um asterisco (*) no espaço da resposta.

Inserindo Link de Imagens

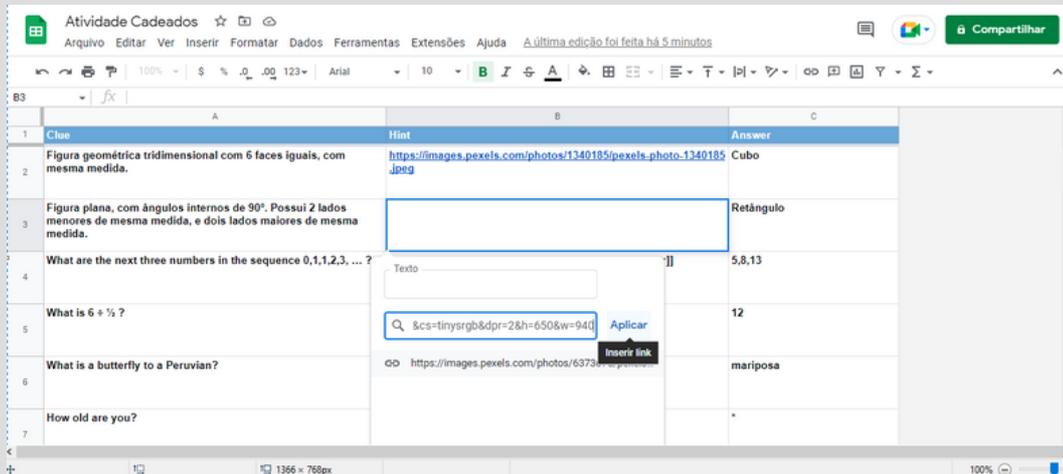
Para inserir um link com o endereço eletrônico de alguma imagem, após copiar o link de alguma página da internet, clicamos com o botão direito do mouse na célula da planilha onde será inserido o link. Na janela que se abre devemos clicar em **Inserir link**.



Nova janela será aberta com espaço onde deveremos colar o link copiado. Em seguida, clicamos em **aplicar** para finalizar o procedimento.

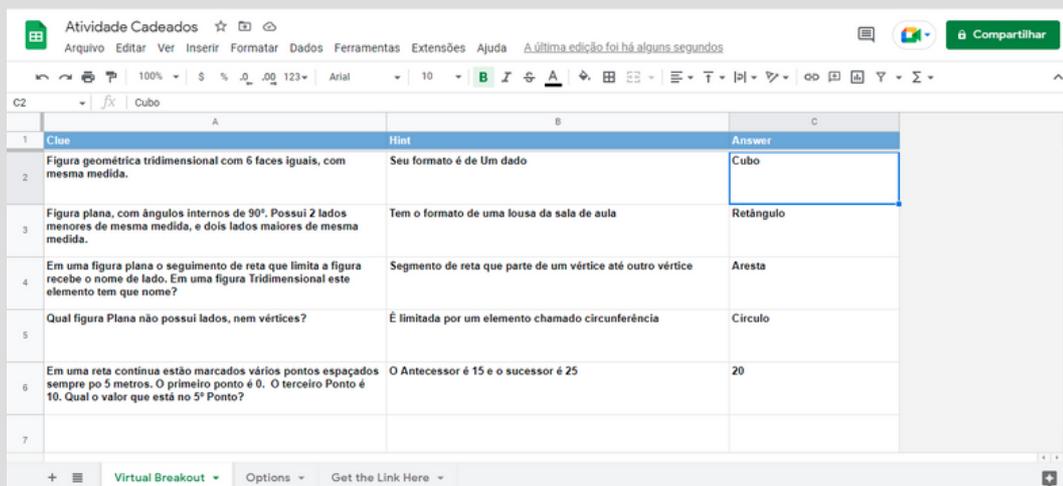
CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Editando as informações na planilha gerada



É possível inserir imagens no campo de dicas, como mostrado nos procedimentos anteriores. No entanto, nem todo link de imagem copiado é reconhecido pela plataforma, e também não é possível fazer upload de arquivos próprios. Portanto, por conta de direitos autorais, resolvemos usar apenas textos como dicas.

Abaixo temos a aparência final da planilha editada, com as informações que queremos para esta atividade. **Perguntas, Dicas e Respostas.**



CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Editando as informações na planilha gerada

Agora vamos editar a aba **options** (opções), na parte inferior da planilha.

Nas três primeiras opções, **Case Sensitive**, **Sequencial** e **Randomize**, devemos deixar marcado a opção **no**, para não distinguir entre resposta maiúscula e minúscula, para permitir qualquer sequência de respostas e para não randomizar.

Start Text - Texto que aparecerá na tela inicial da atividade.

Hint Warning - Tem certeza de que deseja mostrar a dica para esta pista?

Done Text - Texto de encerramento

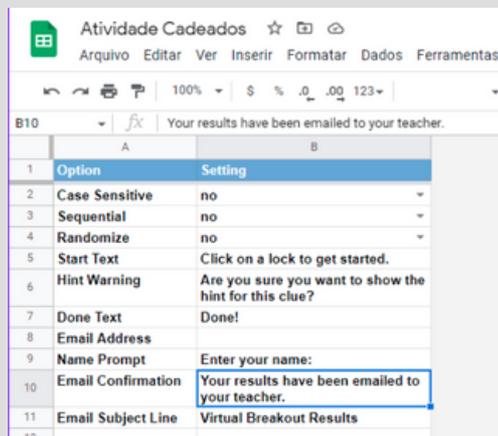
Email Address - Endereço de e-mail para onde será encaminhado o resultado.

Name Prompt - Caixa para marcar a opção de Inserir o Nome do aluno.

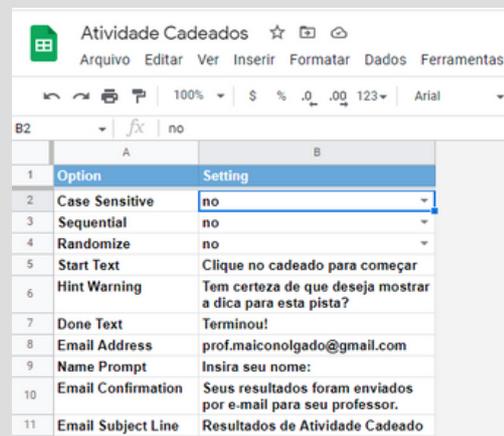
Email Confirmation - Seus resultados foram enviados por e-mail para seu professor.

Email Subject Line - Mensagem de assunto do e-mail a ser enviado.

A seguir, temos, do lado esquerdo, a imagem da aba "Opções" antes da edição. E, do lado direito, a imagem da mesma aba editada.



Option	Setting
Case Sensitive	yes
Sequential	yes
Randomize	yes
Start Text	Click on a lock to get started.
Hint Warning	Are you sure you want to show the hint for this clue?
Done Text	Done!
Email Address	
Name Prompt	Enter your name:
Email Confirmation	Your results have been emailed to your teacher.
Email Subject Line	Virtual Breakout Results



Option	Setting
Case Sensitive	no
Sequential	no
Randomize	no
Start Text	Clique no cadeado para começar
Hint Warning	Tem certeza de que deseja mostrar a dica para esta pista?
Done Text	Terminou!
Email Address	prof.maiconolgado@gmail.com
Name Prompt	Insira seu nome:
Email Confirmation	Seus resultados foram enviados por e-mail para seu professor.
Email Subject Line	Resultados de Atividade Cadeado

CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

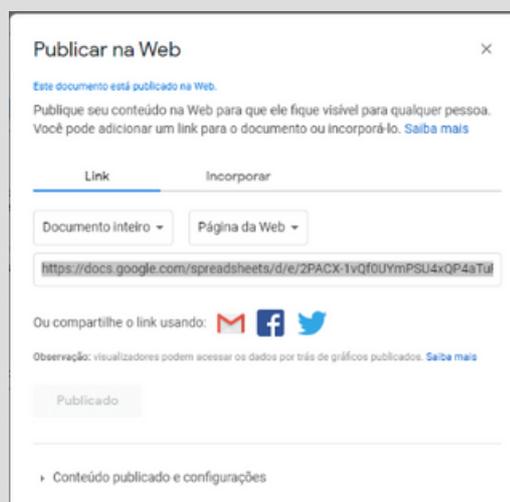
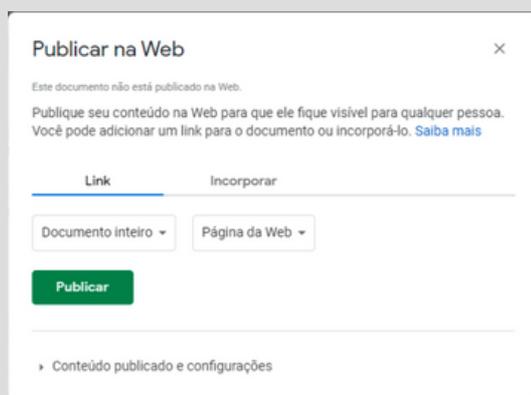
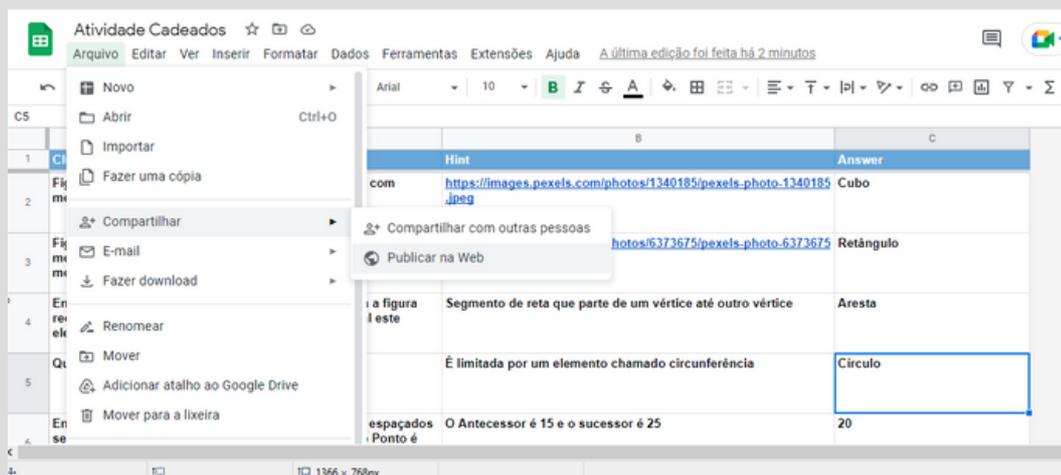
Publicando a Planilha na Web

Para que a atividade rode na internet, de forma online, necessita que publiquemos a planilha na web.

A publicação pode ser feita a qualquer momento da edição da planilha. **No entanto, recomendamos que publique logo no início, assim é possível ir acompanhando os resultados das edições.**

Para publicar na web, devemos seguir os passos a seguir:

Clicar sobre o menu ARQUIVO no canto superior esquerdo da planilha; em seguida, em COMPARTILHAR. Posteriormente, na guia que se abre, clicar sobre PUBLICAR NA WEB.

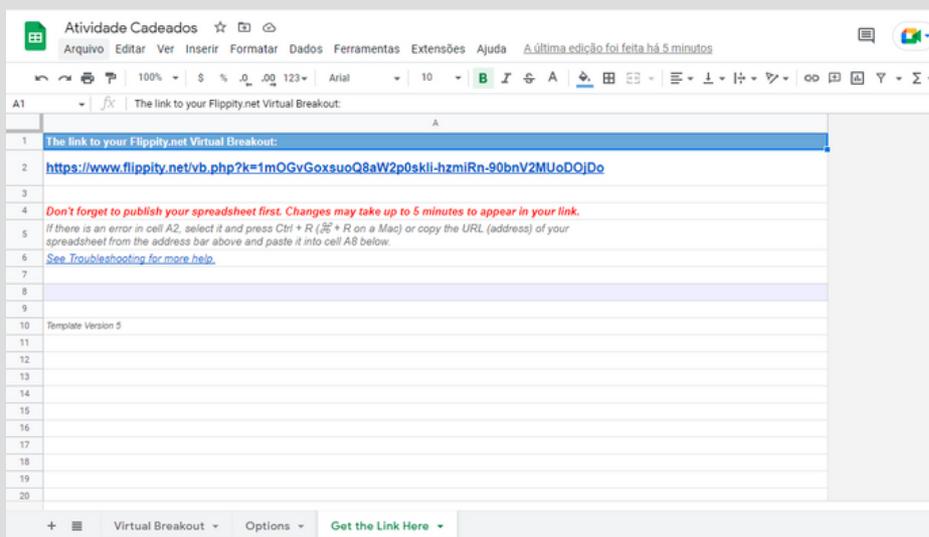


Após a publicação na web aparecerá a tela da direita, mostrando que o procedimento deu certo.

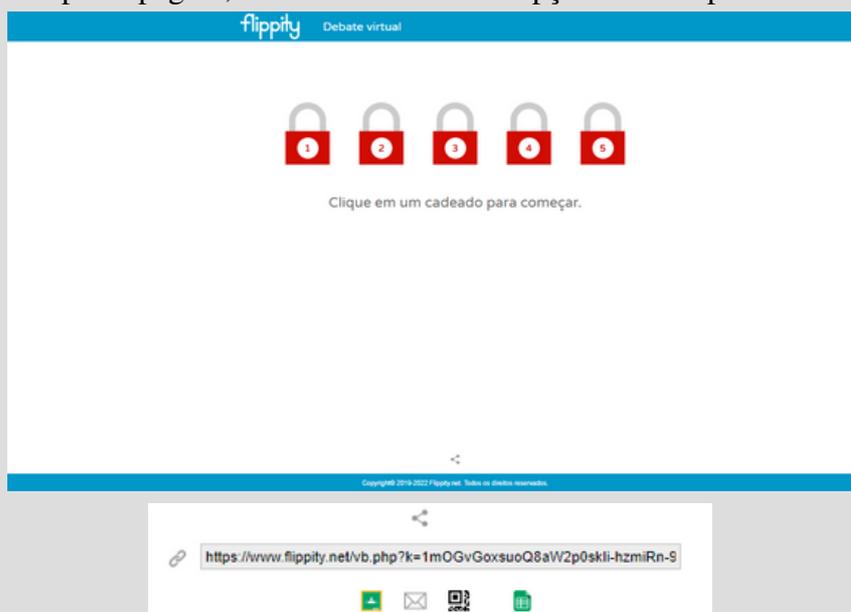
CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Testando e compartilhando a atividade

Após a publicação na Web, já podemos testar e compartilhar a atividade produzida. Para isso, acessamos a Aba **Get the Link Here** na parte inferior da planilha. Nesta aba está o link da atividade para copiarmos e colarmos no navegador de internet para testar a atividade, ou ainda encaminharmos para nossos alunos.



A seguir temos a página com a atividade iniciada para o teste ou resolução. No rodapé da página, temos o link e outras opções de compartilhamento.

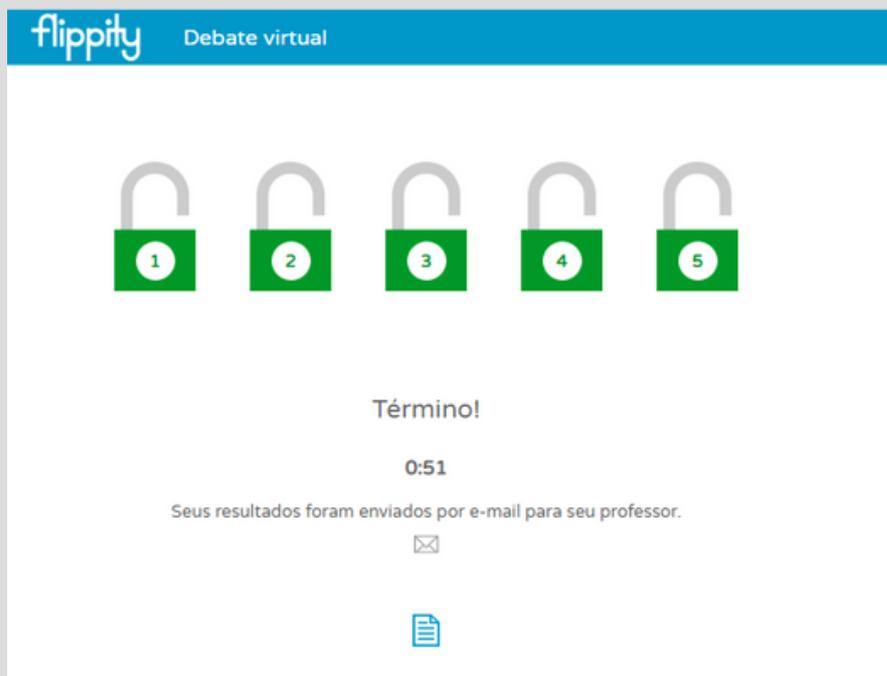


Link da Atividade: <https://www.flippity.net/vb.php?k=1mOGvGoxsuoQ8aW2p0skli-hzmiRn-90bnV2MUoDQjDo>

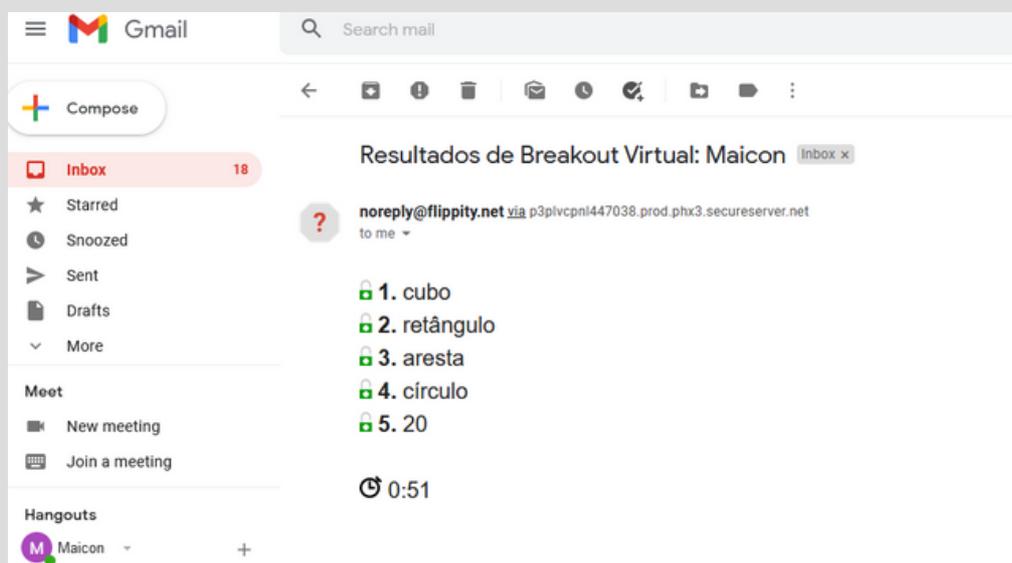
CRIANDO ATIVIDADES - FLIPPITY

Resolvendo, encaminhando as respostas e recebendo o resultados da atividade

Após clicar sobre todos os cadeados e responder corretamente, o sistema encerra a atividade, mostrando uma mensagem de término e de que os resultados foram enviados para o e-mail do professor.



Na imagem abaixo, temos a forma como as respostas chegam no e-mail cadastrado.



APRESENTAÇÃO DA SEÇÃO EM VÍDEO

A apresentação da seção, exposta até o momento, pode ser consultada em forma de vídeo pelo link e QR Code abaixo.

Jogo dos Cadeados

Disponível tem vídeo pelo link:
<https://youtu.be/n1fLKhkjP3U>; ou QR Code, ao lado.





WORDWALL

Para Iniciarmos, devemos acessar o site da plataforma, pelo link: <https://wordwall.net/>; ou QR Code, ao lado.



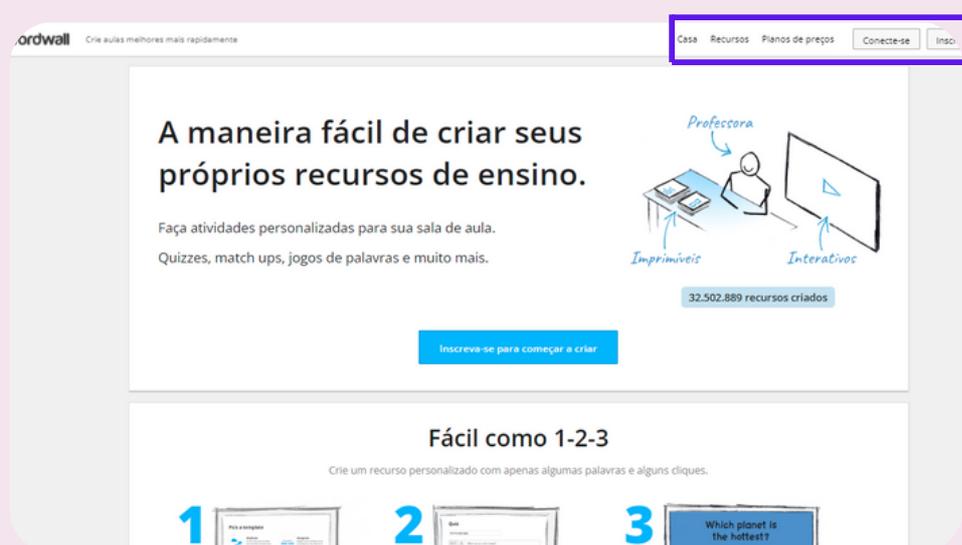
Explorando o menu da Plataforma

A Plataforma Wordwall possui três itens no menu: **Casa**, **Recursos** e **Planos de Preços**, além de Conecte-se e Inscreva-se.

Casa - É a página inicial com algumas informações sobre os modelos que podem ser editados.

Recursos - Informa sobre os recursos da plataforma, que podem ter modelos de atividades interativas e imprimíveis (Somente para versão paga). Também apresenta de forma resumida o passo a passo para criar atividades.

Planos de Preços - Apresenta as opções de planos, valores, **Individuais** e **Escolares**, e o que cada plano traz como recursos. No entanto, existe a opção do plano gratuito, com um limite de atividades, mas que é possível usar tranquilamente.



Página Inicial da plataforma Wordwall

Fonte: <https://wordwall.net/>

WORDWALL

Recursos

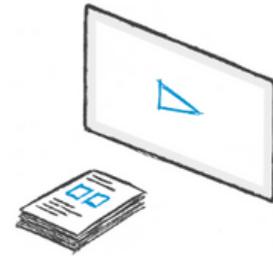
[Interativos e imprimíveis](#) [Criar usando modelos](#) [Modelo de troca](#) [Edite qualquer atividade](#)
[Temas e opções](#) [Compartilhando com os professores](#) [Incorporação em um site](#) [Tarefas dos alunos](#)

Interativos e imprimíveis

O Wordwall pode ser usado para criar atividades interativas e imprimíveis. A maioria dos nossos modelos está disponível em uma versão interativa e imprimível.

Os interativos são reproduzidos em qualquer dispositivo habilitado para web, como um computador, tablet, telefone ou quadro interativo. Eles podem ser jogados individualmente pelos alunos ou conduzidos pelo professor, com os alunos se revezando na frente da classe.

Os imprimíveis podem ser impressos diretamente ou baixados como um arquivo PDF. Eles podem ser usados como um complemento para as atividades interativas ou autônomas.



Página Recurso da plataforma Wordwall
Fonte: <https://wordwall.net/>

Planos individuais

[Planos escolares](#)

Pagamento mensal Pague anualmente (economize 10%)

	Básico	Padrão	Pró
	Livre	R\$ 18 /mês BRL	R\$ 27 /mês BRL
Interativos	18 ▾	18 ▾	33 ▾
Imprimíveis	0 ▾	16 ▾	16 ▾
Número de recursos que você pode criar	5	Ilimitado	Ilimitado
	Inscrição gratuita	Se inscrever	Se inscrever

Incluído em todos os planos

✓ Criar usando modelos

✓ Modelo de troca

✓ Edite qualquer atividade

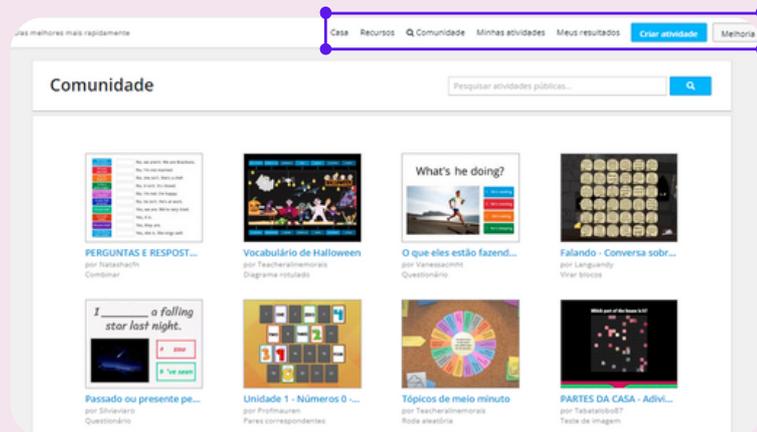
Página Planos de Preços da plataforma Wordwall
Fonte: <https://wordwall.net/>

WORDWALL

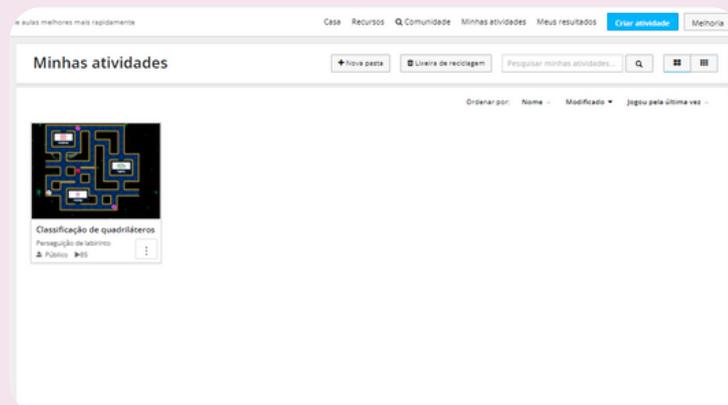
Novos menus da Plataforma

Após criarmos um cadastro na plataforma e fazer login, novos menus surgem na barra de menus superior da página. As novas opções são:

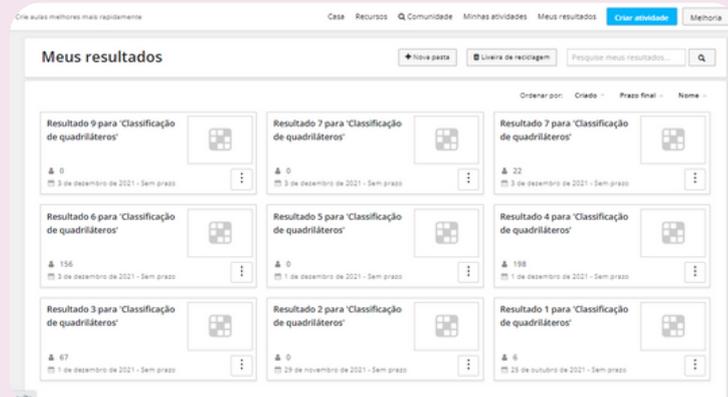
Comunidade - Com atividades criadas e postadas publicamente.



Minhas atividades - Mostra as atividades salvas no seu espaço, caso já tenha criado alguma.



Meus Resultados - Mostra o resultado para a atividade criada e para as variações automáticas da atividade, criadas pela plataforma.



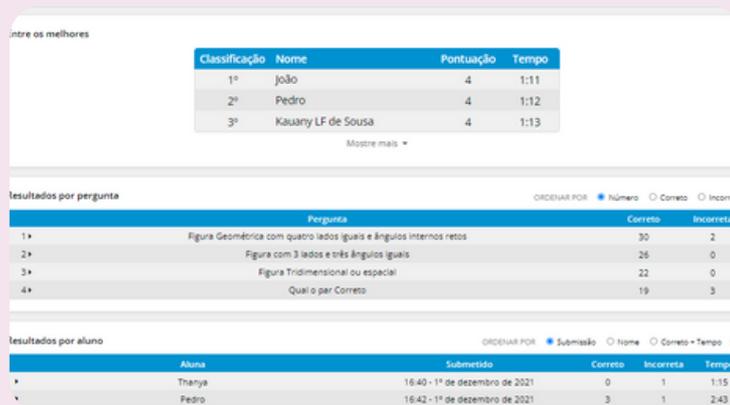
WORDWALL

Detalhes do menu Meus Resultados

Neste menu é possível vermos o resultado por **Resumo**, **Entre os melhores**, **Resultado por pergunta** e **Resultado por aluno**



Resultado dos alunos por Resumo
Fonte: <https://wordwall.net/>



Resultado dos alunos (Melhores e por pergunta)
Fonte: <https://wordwall.net/>

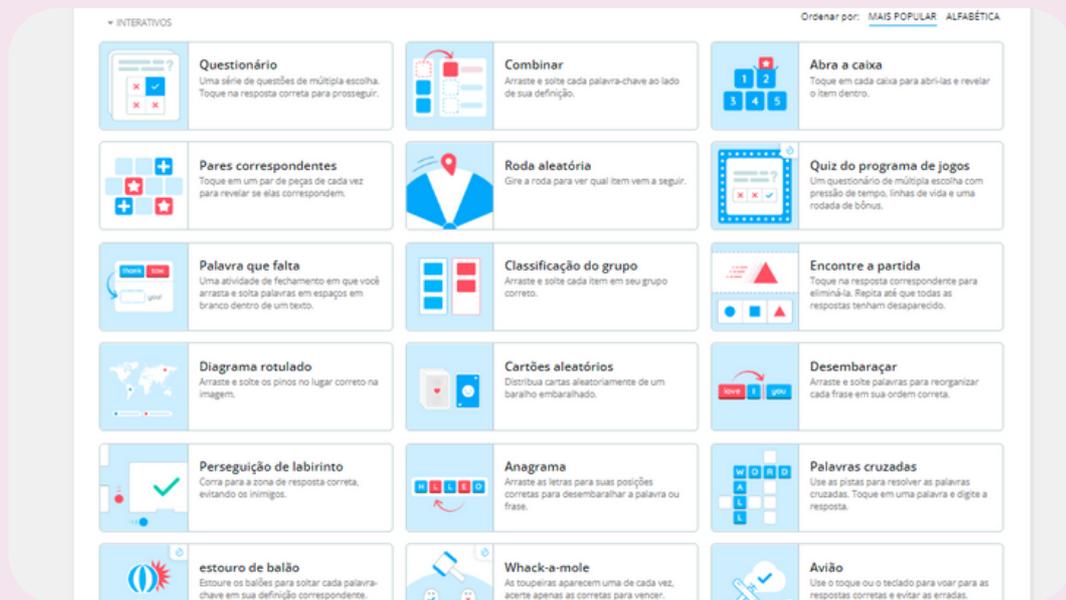


Resultado por Aluno
Fonte: <https://wordwall.net/>

CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

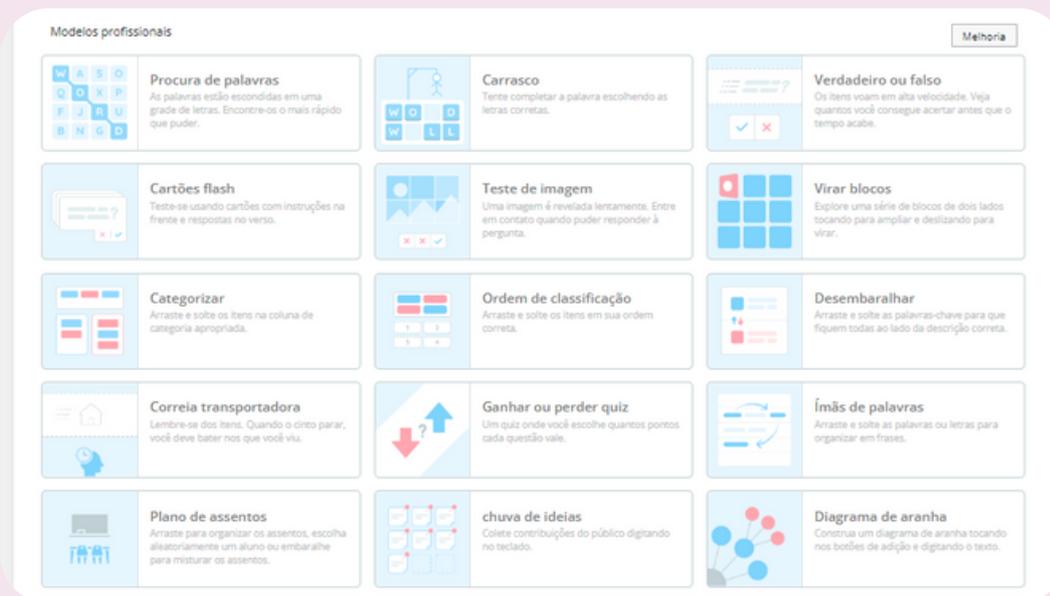
Acessando o menu Criar Atividades

Neste menu é possível acessar os modelos (templates) **Interativos** e **Profissionais**, Este último disponível apenas para os planos pagos. No entanto, é grande a variedade de modelos interativos para contas gratuitas.



Modelos Interativos para atividades/Jogos

Fonte: <https://wordwall.net/>



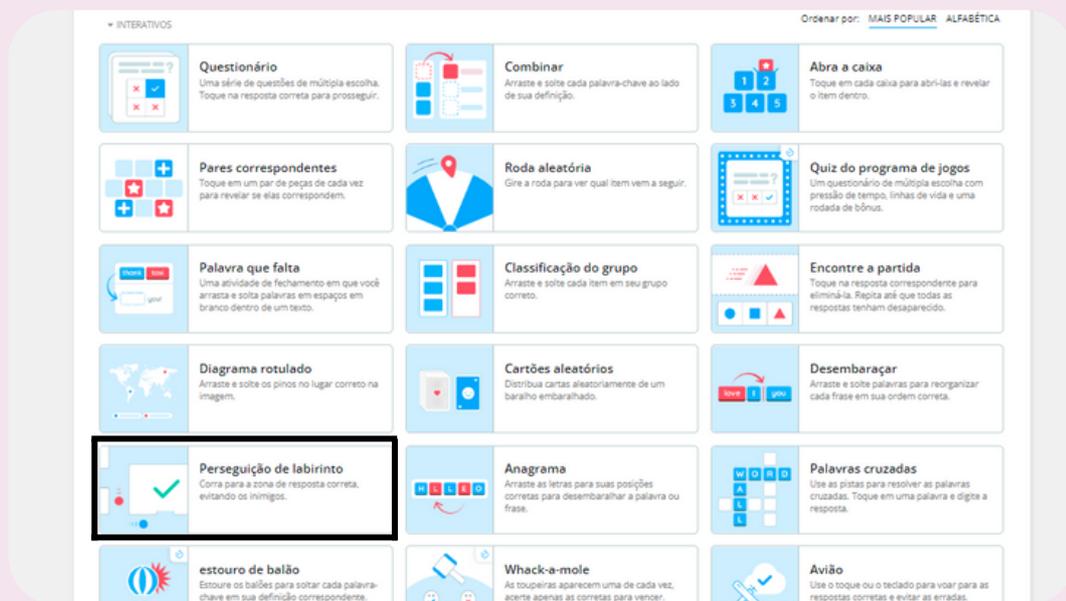
Modelos Profissionais para atividades/Jogos

Fonte: <https://wordwall.net/>

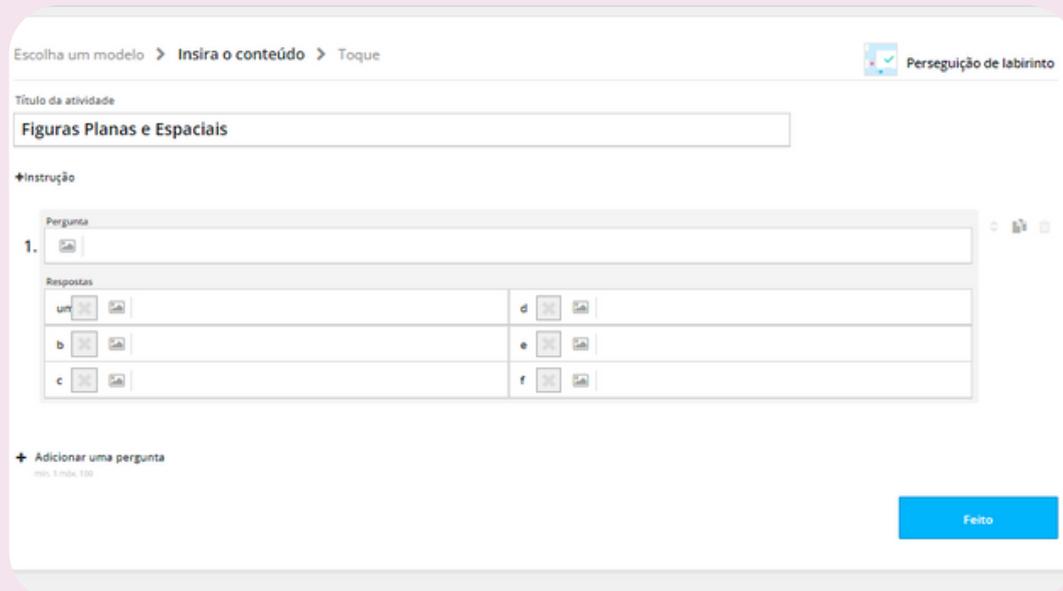
CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Escolhendo o modelo e criando a atividade

Para construirmos atividades, vamos escolher e selecionar o modelo Perseguição de Labirinto.



Ao selecionar o modelo, uma janela de edição é aberta. Aqui devemos editar as informações que estarão na atividade. **Título da atividade**, as **perguntas** e **alternativas**. Podemos adicionar quantas perguntas quisermos, clicando em **adicionar pergunta**. Tanto nas perguntas quanto nas alternativas, podemos inserir textos ou imagens.



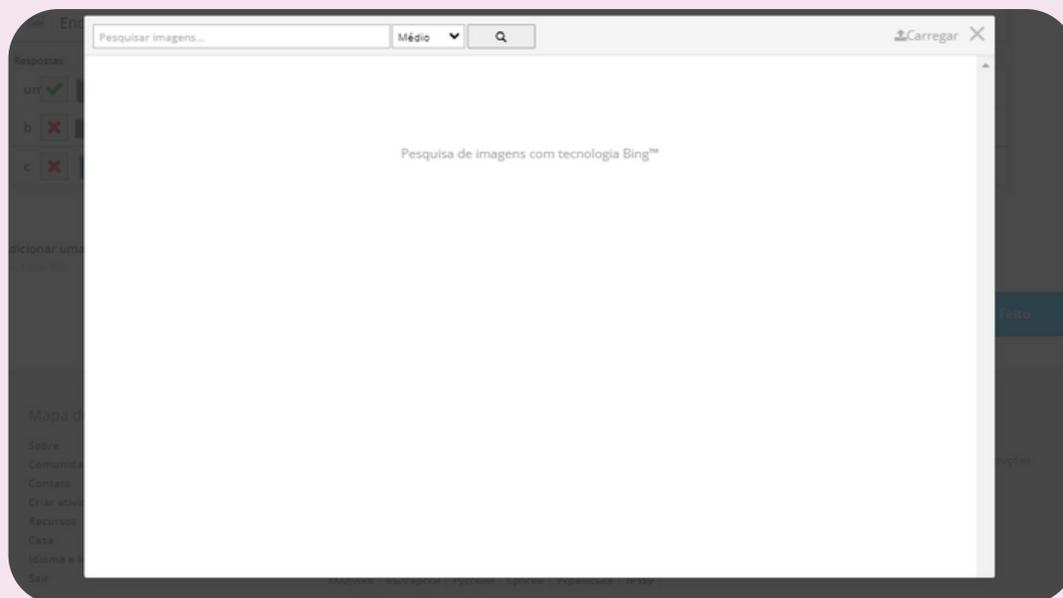
CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Escolhendo o modelo e criando a atividade

Optamos por inserir uma orientação em forma de texto.
Nas alternativas, adicionamos imagens. Após carregar a imagem correta marcamos a para a plataforma identificar como correta. As demais alternativas ficam com um X assinalando como incorreta.



Ao seleccionar carregar imagem, uma janela para fazer upload de imagem é aberta. Basta escolhermos a imagem previamente salva em nosso computador.



CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Escolhendo o modelo e criando a atividade

Após carregarmos todas as imagens de nosso interesse, podemos adicionar uma nova pergunta, que, para os modelos de jogos, serve como fases dos jogos. Quanto mais imagens/alternativas atribuímos, mais difícil fica a fase do jogo. Ao finalizarmos as inserções, devemos clicar no Botão **FEITO** na parte inferior direita da página.

Escolha um modelo > Insira o conteúdo > Toque

Perseguição de labirinto

Título da atividade

Figuras Planas e Espaciais

+Instrução

Pergunta

1. Encontre o Cindo

Respostas

a	✓	d	✗
b	✗	e	
c	✗	f	

+ Adicionar uma pergunta

Feito

A nossa **atividade/jogo** ficou configurada com duas perguntas. Ou seja, terá duas fases.

Figuras Planas, Espaciais e Planificações

+Instrução

Pergunta

1. Encontre o Cindo

Respostas

a	✓	d	✗
b	✗	e	
c	✗	f	

Pergunta

2. Encontre a Planificação do Cone

Respostas

a	✗	d	✗
b	✗	e	✗
c	✓	f	✗

+ Adicionar uma pergunta

Feito

CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

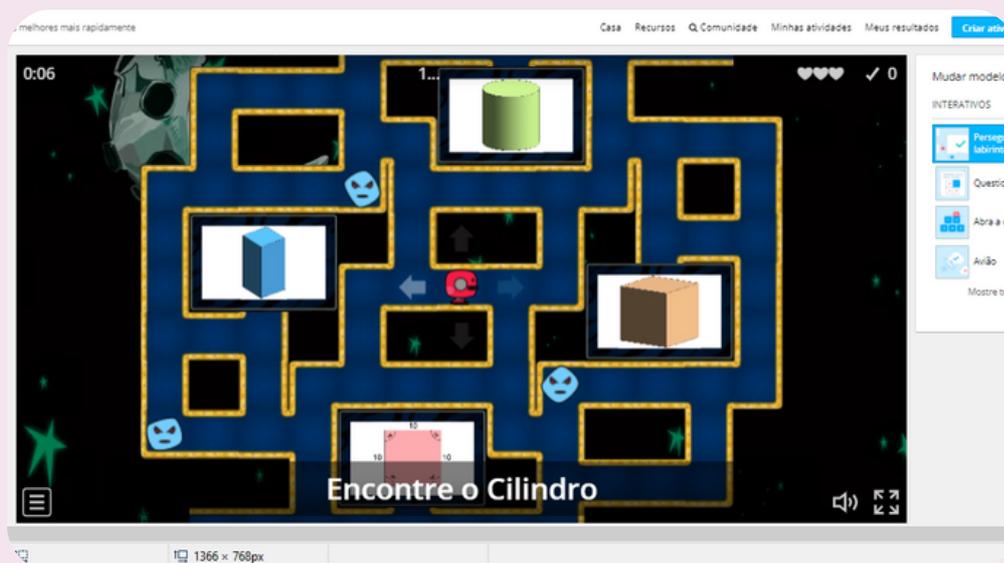
Conferindo a atividade criada

A atividade criada é apresentada na tela. Basta clicar em **START** para iniciar. Percebam que a plataforma cria automaticamente algumas variações de **atividades/jogos**. Essas variações são apresentadas na lateral direita da página.



Tela inicial das Atividades/Jogos Produzidos
Fonte: <https://wordwall.net/>

Abaixo temos o resultado da **atividade/jogo** ao ser iniciada, já em execução. Agora é só **diversão e aprendizado**.

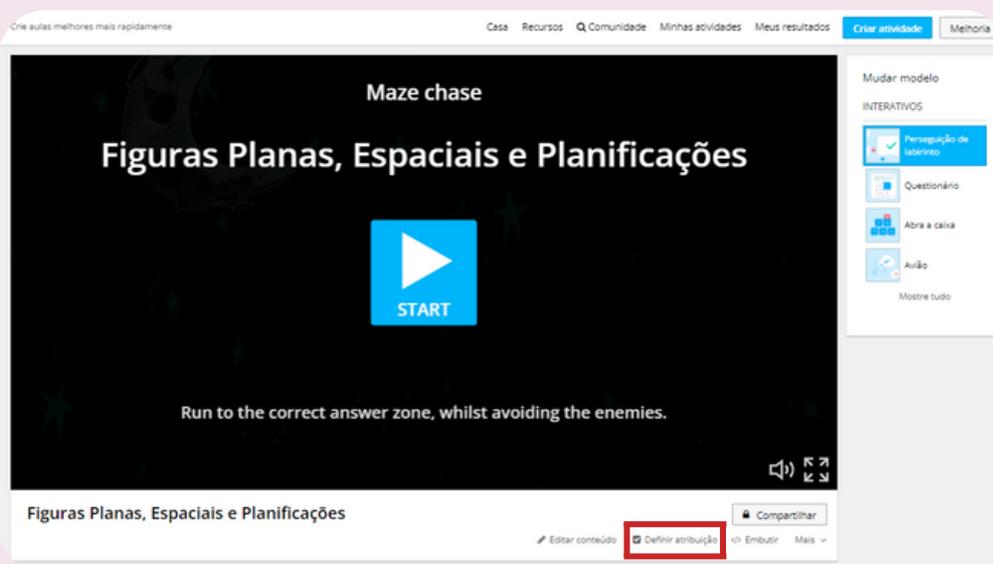


Atividades/Jogos do labirinto em execução
Fonte: <https://wordwall.net/>

CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Compartilhando a atividade criada

Com nossa atividade/jogo pronta, é hora de compartilhar para que nossos alunos possam interagir com ela. Para isso, vamos na tela de edição da atividade, clicar no item **Definir Atribuição**, no canto inferior da página.



Tela inicial das Atividades/Jogos Produzidos
Fonte: <https://wordwall.net/>

Na página que se abre, podemos configurar as informações que desejamos como necessárias;

Configuração de atribuição

Título dos resultados

Cadastro

Insira o nome
Os alunos devem digitar um nome antes de começar.

Anônimo
Nenhum registro ou nome necessário - basta jogar.

Google Sala de Aula
Compartilhe esta atividade no Google Classroom

Prazo final

Nenhum 9:00

Fim do jogo

Mostrar respostas
 Entre os melhores
 Comece de novo

Tela de Configuração de atribuições
Fonte: <https://wordwall.net/>

CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Compartilhando a atividade criada

Após definidas todas as atribuições, clicamos em **Começar** na parte inferior da página.

Configuração de atribuição

Título dos resultados
Result 12 for 'Figuras Planas, Espaciais e Planificações'

Cadastro

- Insira o nome**
Os alunos devem digitar um nome antes de começar.
- Anônimo**
Nenhum registro ou nome necessário - basta jogar.
- Google Sala de Aula**
Compartilhe esta atividade no Google Classroom

Prazo final

- Nenhum
- 9:00

Fim do jogo

- Mostrar respostas**
- Entre os melhores**
- Comece de novo**

← Costas

Começar →

Tela de Configuração de atribuições
Fonte: <https://wordwall.net/>

Em seguida, será aberta uma tela com diversas possibilidades de compartilhamento da atividade/jogo. A mais comum e simples é copiarmos o link e enviarmos para os alunos.

Conjunto de tarefas

✓ **Tudo feito**

Dê este link para seus alunos:

<https://wordwall.net/play/32686/138/515> **cópia de**

Compartilhe ou incorpore:

[f](#) [t](#) [✉](#) [</>](#) [📄](#)

Uma entrada foi adicionada a [Meus resultados](#)

Feito

Tela de compartilhamento
Fonte: <https://wordwall.net/>

CRIANDO ATIVIDADES - WORDWALL

Compartilhando a atividade criada

Clicando sobre o link, uma página da internet será aberta com o campo para o aluno inserir seu nome, caso esta opção tenha sido marcada nas configurações de atribuição. Pronto, o aluno já pode iniciar a atividade/jogo.



Wordwall

Figuras Planas, Espaciais e Planificações

Digite seu nome:

Maicon Olgado

Lembre de mim?

Começar

Tela de Configuração de atribuições
Fonte: <https://wordwall.net/>

Segue o link da Atividade/Jogo: <https://wordwall.net/play/32686/138/515>

APRESENTAÇÃO DA SEÇÃO EM VÍDEO

A apresentação da seção, exposta até o momento, pode ser consultada em forma de vídeo por link e QR Code abaixo.

Jogo do Labirinto

Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/U85-9gJEZ5E>; ou QR Code, ao lado.





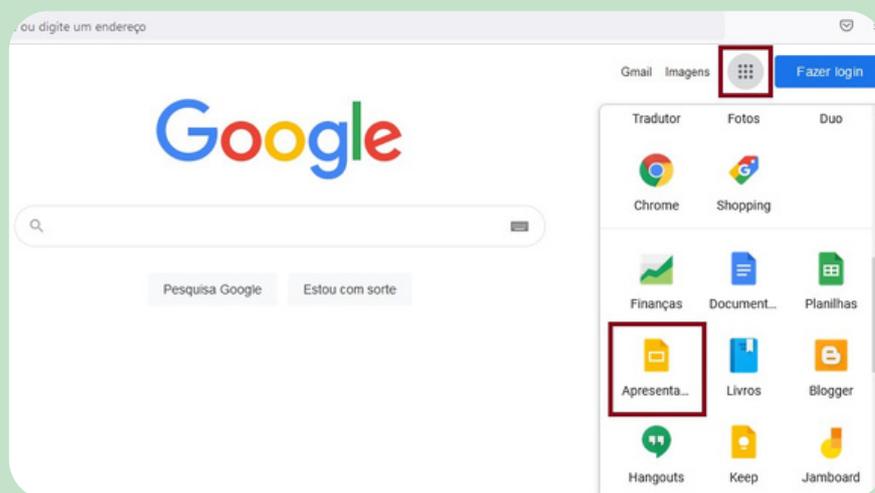
GOOGLE APRESENTAÇÕES

Para Iniciarmos devemos acessar o site da plataforma, pelo link: <https://www.google.com.br/>; ou QR Code, ao lado.



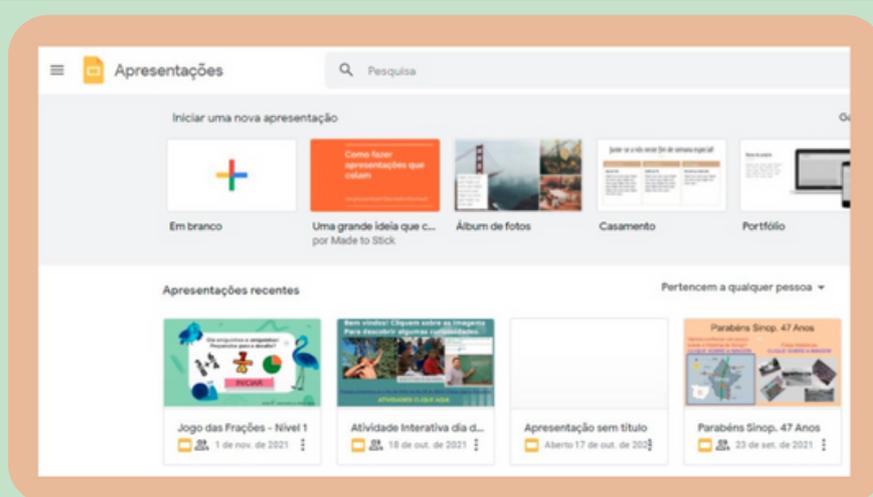
Acessando a Plataforma

O Acesso ao Google Apresentações pode ser feito pelo site de busca do Google. No canto Superior Direito, aparecem **9 pontinhos** em que é possível acessar as aplicações Google. **É importante o usuário estar logado com uma conta Google** para ser possível salvar suas apresentações no Google Drive.



Acessando a plataforma Google Apresentações
Fonte: <https://www.google.com.br/>

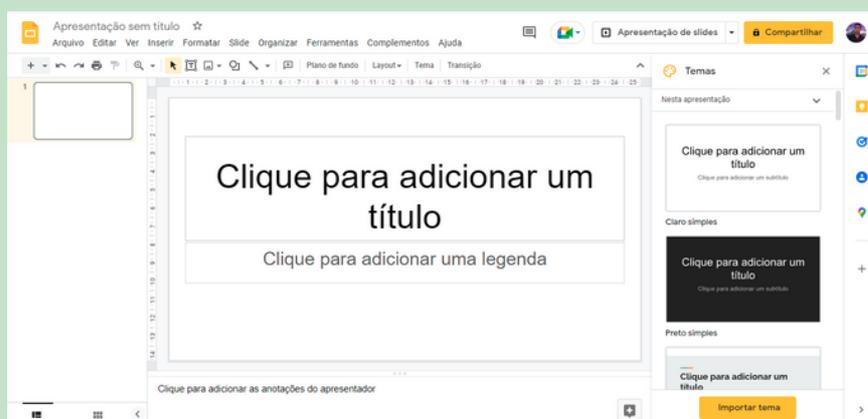
Ao acessar a plataforma, na página inicial, temos a opção de iniciar uma **apresentação em branco**, de iniciar **a partir de um modelo**, ou iniciar uma **apresentação dos arquivos recentes**, caso já tivéssemos feito alguma.



Página Inicial da plataforma Google Apresentações

Fonte: <https://www.google.com.br/>

Como exposto anteriormente, o Google Apresentações permite a criação de apresentações em estilo de Slides, com a possibilidade de criar jogos dentro deste ambiente. Para iniciar nossa atividade/jogo, selecionaremos **apresentação em branco**.



Apresentação em branco

Fonte: Google apresentações

A tela de apresentação em branco mostra as funcionalidades da plataforma. O modelo é bem parecido com o de outras aplicações conhecidas, como os aplicativos do pacote office, Word, Excel e PowerPoint, desenvolvidos pela Microsoft.

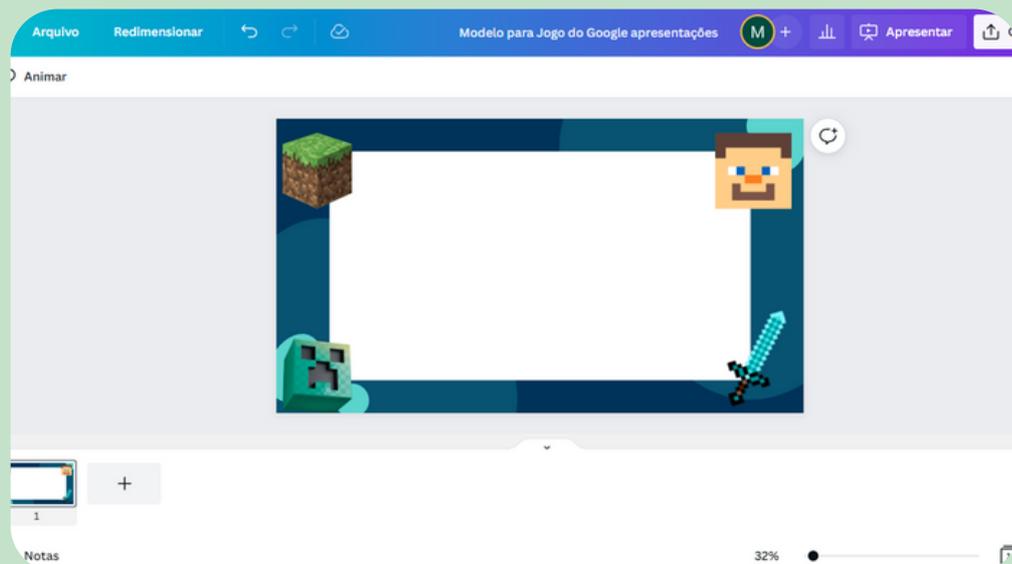
O Google Apresentações apresenta um menu com muitos recursos. Para este trabalho, não focaremos em detalhar cada um deles, pois seria muito exaustivo. Iremos explorando-os conforme a necessidade, no decorrer do desenvolvimento da nossa atividade/jogo.

CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

Desenvolvendo e inserindo o modelo (Tema) para o jogo

Faremos uso do **Canva**, uma plataforma com várias utilidades gratuitas em que podemos desenvolver designers, apresentações, vídeos, entre outras coisas, para o nosso modelo. O modelo será o plano de fundo do jogo que criaremos.

O resultado da nossa criação é apresentado abaixo, lembrando que fica a critério de cada um, de acordo com sua necessidade e criatividade, o modelo que poderá ser desenvolvido. É possível, ainda, usar um tema pronto, disponível dentro da plataforma Google Apresentações.



Tema para ser usado no jogo
Fonte: <https://www.canva.com/>

Após o modelo criado e salvo no nosso computador ou dispositivo móvel, devemos carregar ele como tema do nosso jogo.

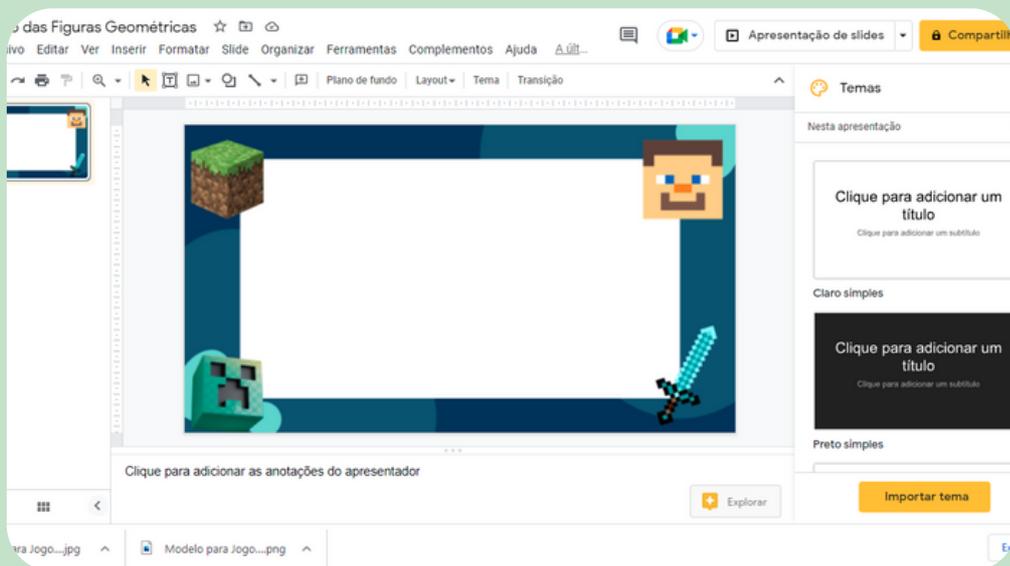
Para carregar um novo tema devemos clicar sobre **Importar Tema**, na parte inferior direita da página da plataforma Google Apresentações; depois em **Upload** e selecionar o arquivo no nosso dispositivo. **No entanto, arquivos em formato de imagens não podem ser carregados desta forma.**

Para carregar uma imagem como tema, basta **copiar** a imagem do nosso dispositivo e **colar** a mesma em um slide em branco.

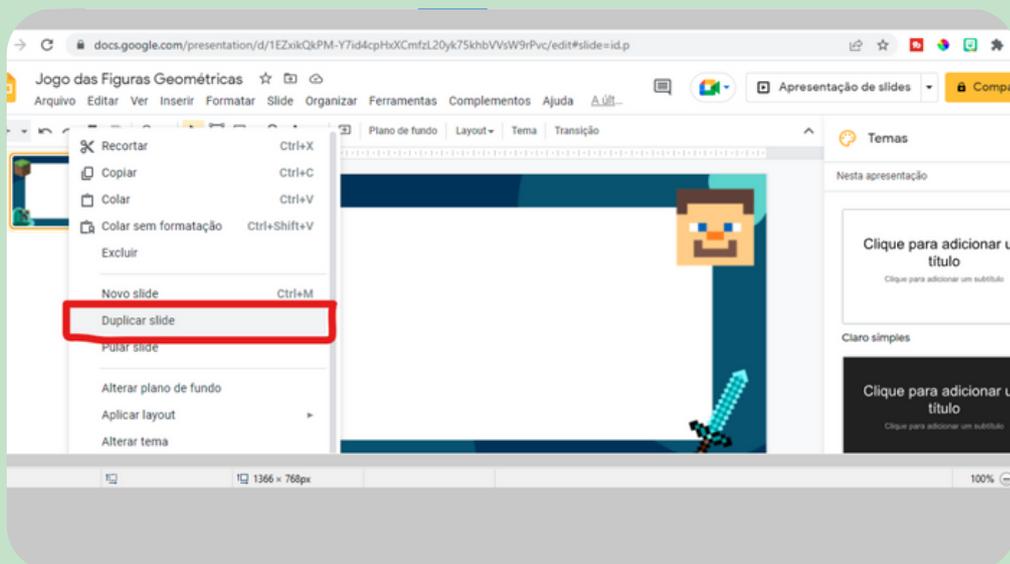
CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

Desenvolvendo o modelo (Tema) para o jogo

A seguir temos o Resultado do modelo criado, inserido no slide da plataforma Google Apresentações.



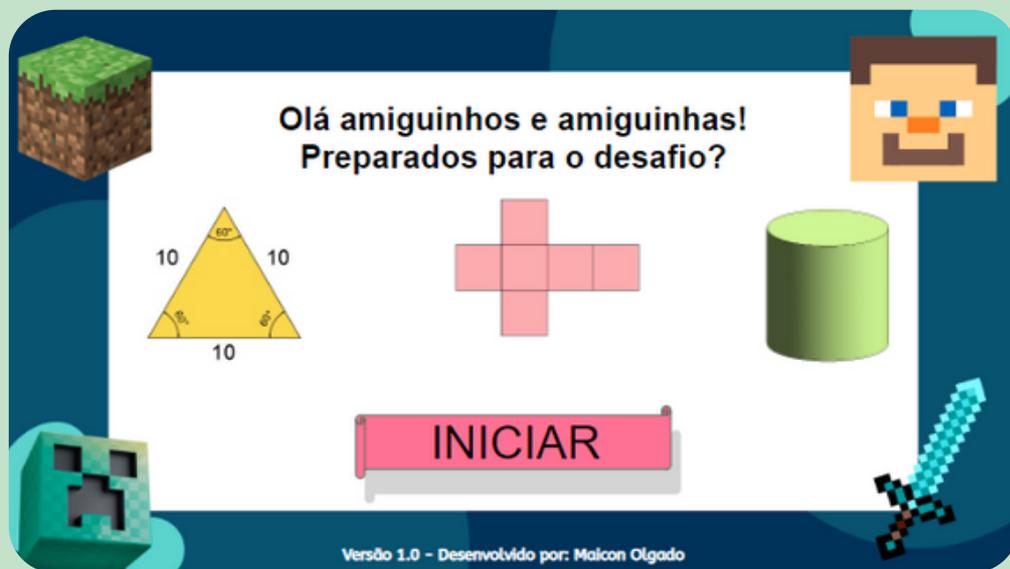
Agora, basta duplicarmos os slides conforme nossa necessidade, para copiar o modelo para os demais slides. Para duplicarmos um slide, basta clicarmos com o **botão direito** do mouse sobre o slide e selecionar **Duplicar Slide**. Na imagem a seguir, temos o procedimento.



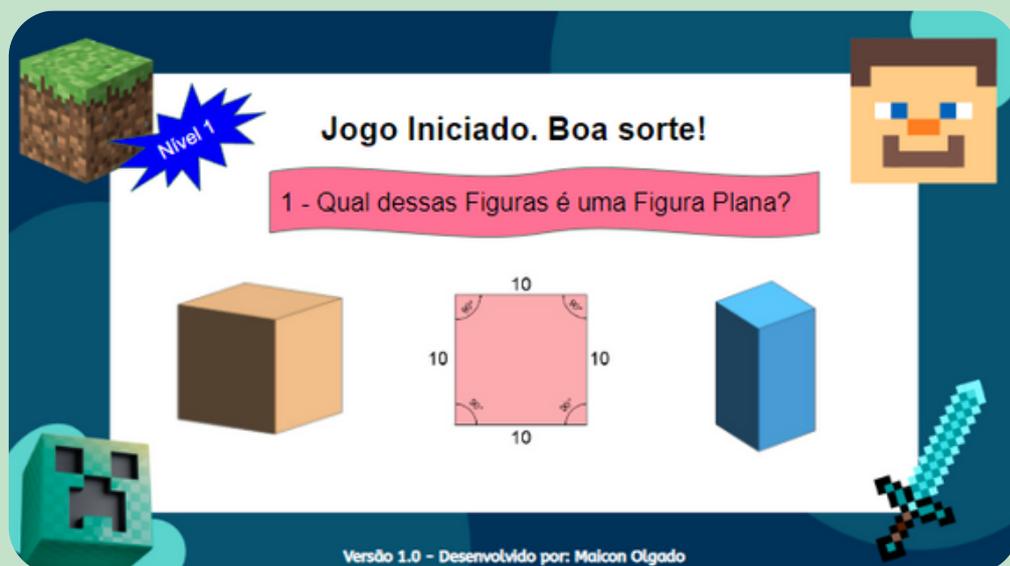
CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

Criando textos e botões do jogo

Criaremos a página inicial com a Inserção de **textos** e **formas** por meio do menu **Inserir** da plataforma. Também faremos a inserção de algumas figuras geométricas para dar destaque à temática abordada. Abaixo o resultado da tela inicial.



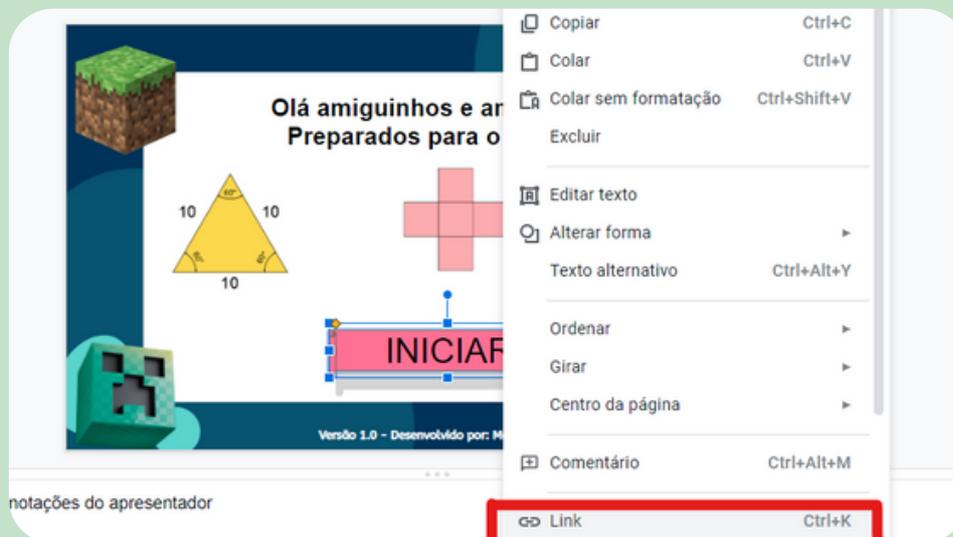
Faremos o segundo slide no qual colocaremos a primeira pergunta relacionada à atividade/jogo. A seguir o resultado esperado para a próxima tela.



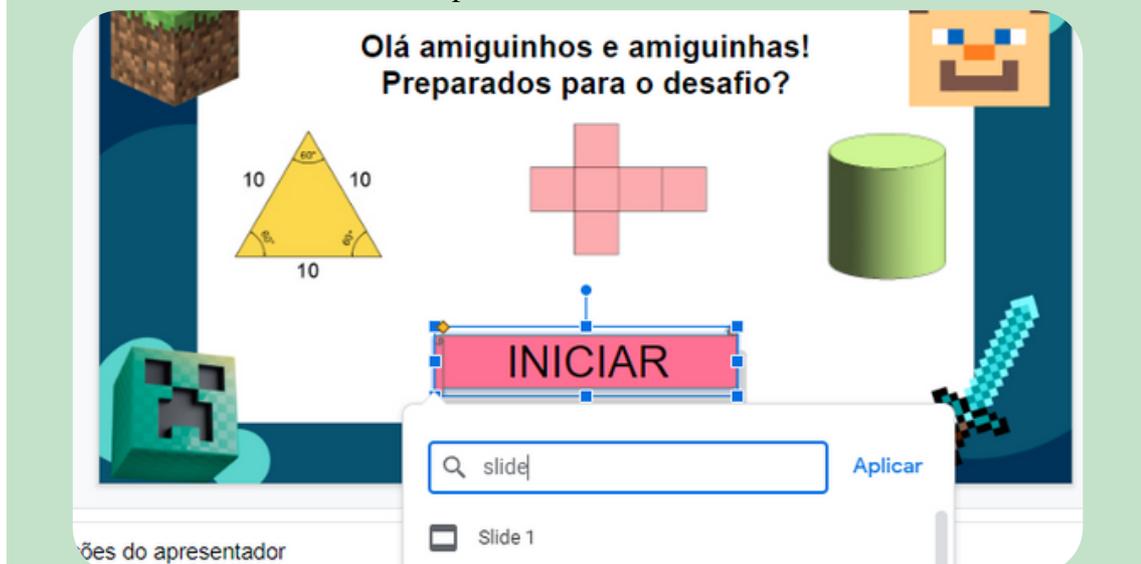
CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

Criando links entre as páginas

Para avançar de uma página para outra, precisamos criar **links**. A exemplo, faremos o link do **Botão Iniciar** com o segundo slide, em que está a primeira pergunta. Para isso, clicamos sobre o botão iniciar com o botão direito do mouse. Em seguida, clicamos sobre a opção Link. Também podemos realizar o procedimento pelo menu **Inserir** e, em seguida, **Link**.



Na caixa de busca que aparecerá, devemos digitar SLIDE para que os números dos slides sejam vistos. Agora basta selecionar o slide que queremos ser direcionados e clicar em aplicar.

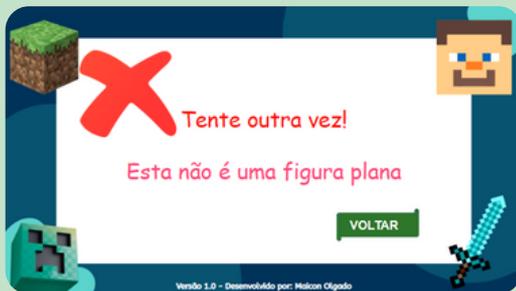


CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

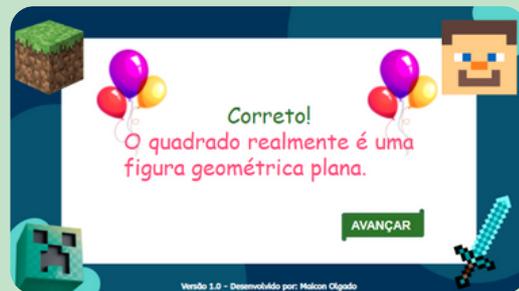
APRESENTAÇÕES

Criando links entre as páginas

Da mesma forma, devemos agora criar links das alternativas da pergunta com uma página que informará se está **Correta** ou **Incorreta** a opção selecionada. Essas páginas com a mensagem que definimos são mostradas a seguir.

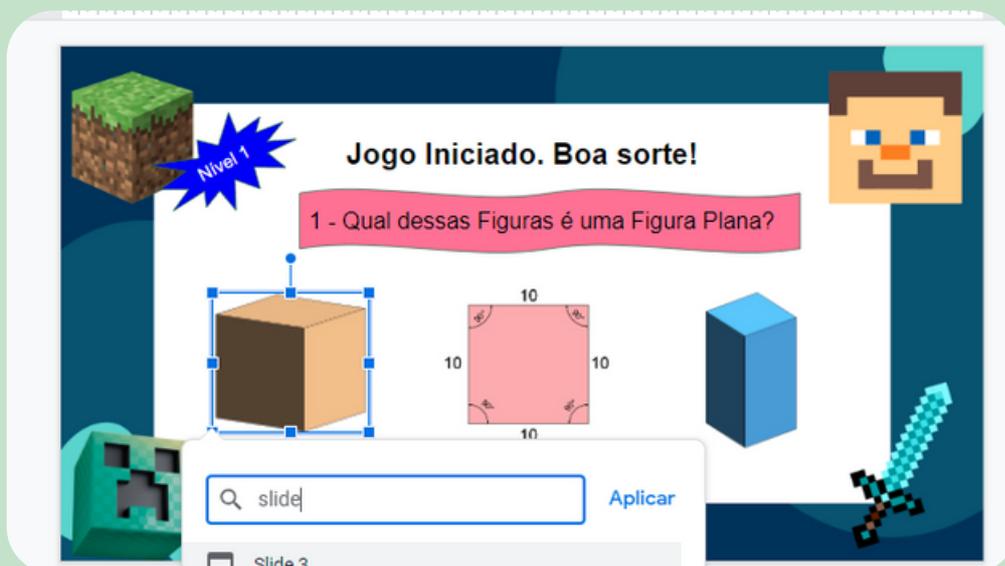


Mensagem de resposta incorreta
Fonte: Google Apresentações



Mensagem de resposta Correta
Fonte: Google Apresentações

Observem que, nesses dois slides, inserimos botões também. No slide de mensagem para resposta incorreta, temos um botão de **Voltar**. Neste botão, devemos criar um link com o slide onde está a pergunta, para que o aluno tenha a oportunidade de responder novamente. No slide de mensagem correta, temos um botão de **Avançar**. Neste botão, devemos criar um link com o próximo slide, onde estará uma nova pergunta. Dessa forma, o jogo possuirá uma sequência.

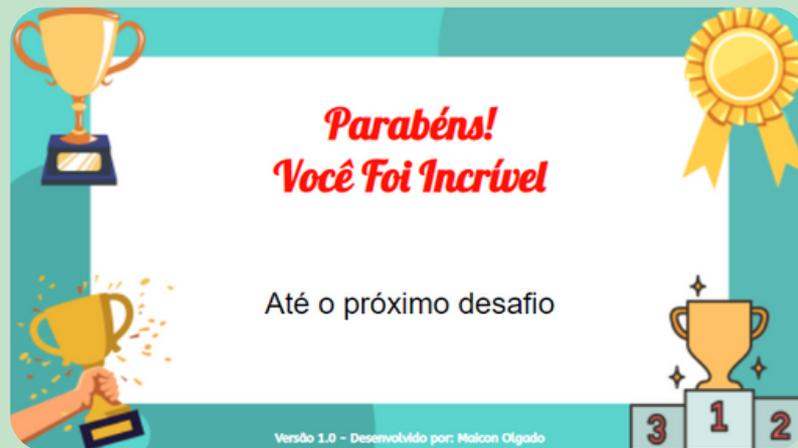


Link da imagem a página de resposta
Fonte: Google Apresentações

CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

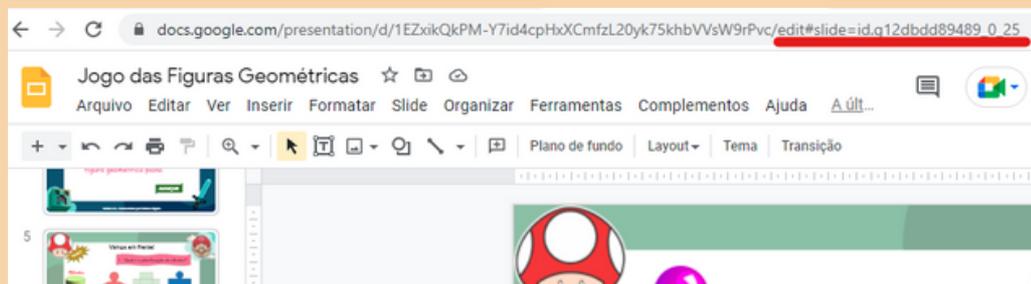
Encerrando a atividade/jogo e compartilhando

Todos os procedimentos descritos devem ser repetidos para cada pergunta/fase que adicionarmos a nossa atividade. Neste caso, por questões práticas, deixaremos a atividade/jogo com apenas duas perguntas/fases. Para encerramento, criaremos um slide para esta finalidade. Assim, o botão **Avançar** terá link com o slide de encerramento.



Página de encerramento da atividade/jogo
Fonte: Google Apresentações

Podemos, ainda, **animar os slides** para trazer um efeito mais dinâmico. Uma boa opção é **inserir som**. Para isso, precisamos carregar um arquivo de MP3 para o Google Drive. Depois, no menu **Inserir**, buscamos a opção **Áudio** e carregamos do Google Drive. Dessa forma, encerramos nossa atividade nesta plataforma. Agora precisamos **compartilhar** com nossos alunos. Para isso, temos que **copiar o link que aparece no topo da plataforma. Mas precisamos editar o link para que a atividade chegue aos alunos em modo de apresentação.**

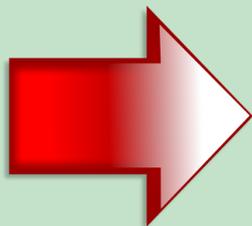


A parte em destaque deve ser removida e substituída pela expressão **present**. Portanto o link ficará desta forma:

Link da atividade: <https://docs.google.com/presentation/d/1EZxikQkPM-Y7id4cpHxXCmfzL20yk75khhbVVsw9rPvc/present>

CRIANDO ATIVIDADES - GOOGLE APRESENTAÇÕES

A apresentação da seção, exposta até o momento, pode ser consultada em forma de vídeo pelo link e QR Code abaixo.



Atividade/Jogo

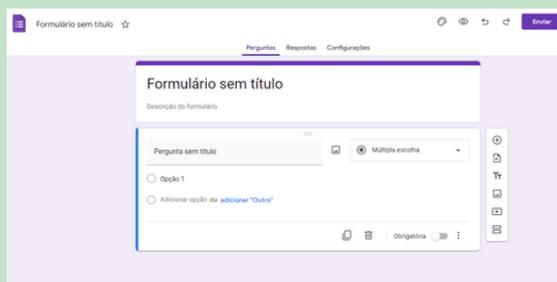
Disponível em vídeo pelo link: <https://youtu.be/irhJvqkWgcE>; ou QR Code, ao lado.



Link da atividade: <https://docs.google.com/presentation/d/1EZxikQkPM-Y7id4cpHxXCmfzL20yk75khhVVvW9rPvc/present>

OUTRAS PLATAFORMAS SUGERIDAS

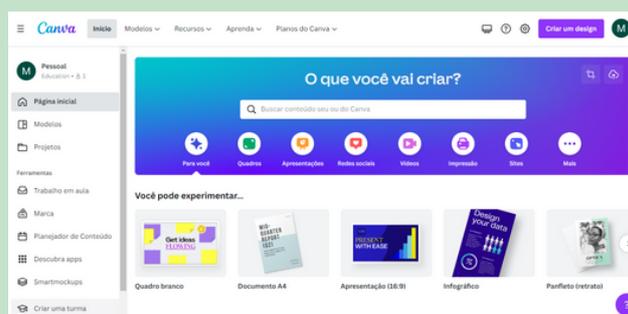
Apresentamos sugestões de plataformas que possibilitam a criação de Jogos e Atividades Interativas. Uma totalmente gratuita e outras com opções de contas gratuitas e pagas, as plataformas **Google Formulários**, **Topworksheets** e o **Canva**.



Fonte: Google Formulários



<https://www.topworksheets.com/>



<https://www.canva.com/>

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

Nesta seção, serão apresentadas as 9 atividades desenvolvidas utilizando as 5 plataformas apresentadas anteriormente.

ATIVIDADE NA PLATAFORMA LEARNINGAPPS.ORG

01 - Reta numérica - 3ª Ordem

LearningApps.org

Português

Configurações de conta: maicon diego da s. olgado

Buscar em Apps Visualizar Apps Criar Apps Create collection My Stuff

Reta numérica - 3ª Ordem

2022-05-12 (2022-05-01)

Tarefa

Vamos ordenar os números corretamente na reta numérica. Muita atenção na ordem de cada número!

OK

225 980 645 562 76

Link da atividade: <https://learningapps.org/watch?v=pxcksn6yk22>

ATIVIDADES NA PLATAFORMA LIVEWORKSHEETS

01 e 02 - Atividades de Completar

Professor: Marco Eugênio Silva Olegário - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TÉCNICOS EM TICS - CURSO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

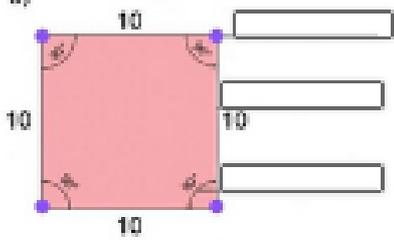
Minhas Atividades

Nome: _____ Turma: _____

Professor(a): _____

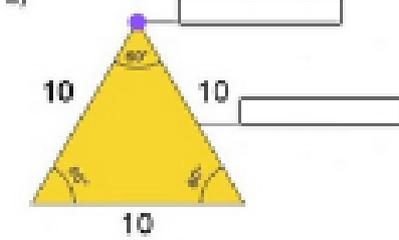
1 - Complete as lacunas com o nome das figuras geométricas planas e dos seus elementos.

a)



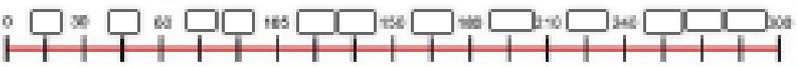
Esta figura é um _____

b)



Esta figura é um _____
Em relação a medidas dos lados ele é _____

2 - Complete as lacunas na reta numérica, com os valores correspondentes.



0 20 60 100 140 180 220 260 300

LIVEWORKSHEETS

Finish!

Link da atividade 1 e 2: <https://www.liveworksheets.com/4-zx1114003ao>

ATIVIDADES NA PLATAFORMA LIVEWORKSHEETS

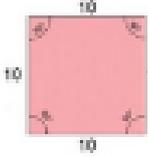
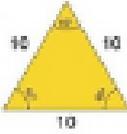
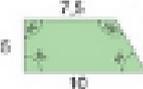
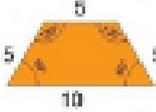
03 - Atividade de Ligar

Professor: Marco Diego da Silva Lopes - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS E O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Minhas Atividades

Nome: _____ Turma: _____
Professor(a): _____

3 - Relacione a coluna da esquerda (figuras planas) com a coluna da direita (Nome das figuras planas).

Figuras planas	Nome das Figuras planas
	<input type="checkbox"/> Retângulo
	<input type="checkbox"/> Quadrado
	<input type="checkbox"/> Trapézio
	<input type="checkbox"/> Triângulo
	<input type="checkbox"/> Losango
	<input type="checkbox"/> Círculo

Professor: Marco Diego da Silva Lopes - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS E O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Finish!

Link da atividade 3: <https://www.liveworksheets.com/4-db1114027ok>

ATIVIDADES NA PLATAFORMA LIVEWORKSHEETS

05 - Atividade de Múltipla Escolha

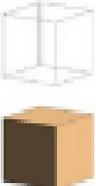
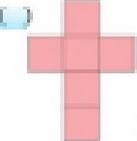
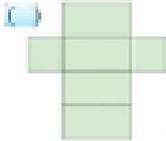
Professor: Marcos Felipe de Silva Ojeda - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNÓLOGOS EM TIUS O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

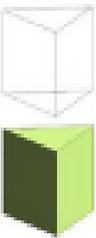
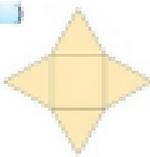
Minhas Atividades

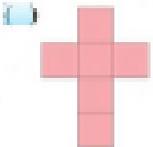
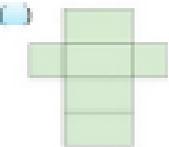
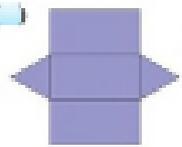
Nome: Turma:

Professor(a):

5 - Marque a alternativa correta para a planificação de cada figura geométrica espacial.

a)    

b)    

c)    

Professor: Marcos Felipe de Silva Ojeda - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNÓLOGOS EM TIUS O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

LIVEWORKSHEETS

Finish!

Link da atividade 5: <https://www.liveworksheets.com/4-ka1114091fu>

ATIVIDADES NA PLATAFORMA LIVEWORKSHEETS

06 - Atividade de Caixa de Seleção

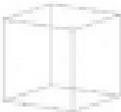
Professor: Marcos Paulo de Sá - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TÉCNICAS DE ENSINO - USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Minhas Atividades

Nome: Turma:

Professor(a):

6 - Selecione, na caixa de seleção, o nome correspondente a cada figura geométrica espacial.

a)  

b)  

c)  

d)  

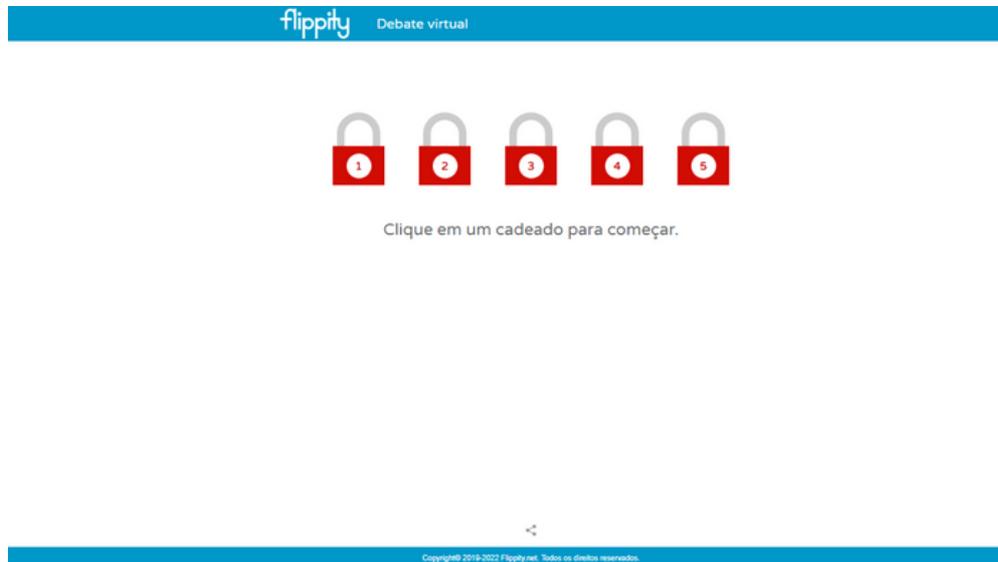
Professor: Marcos Paulo de Sá - Curso: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TÉCNICAS DE ENSINO - USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Finish!

Link da atividade 6: <https://www.liveworksheets.com/4-qn1114104zt>

ATIVIDADE NA PLATAFORMA FLIPPITY

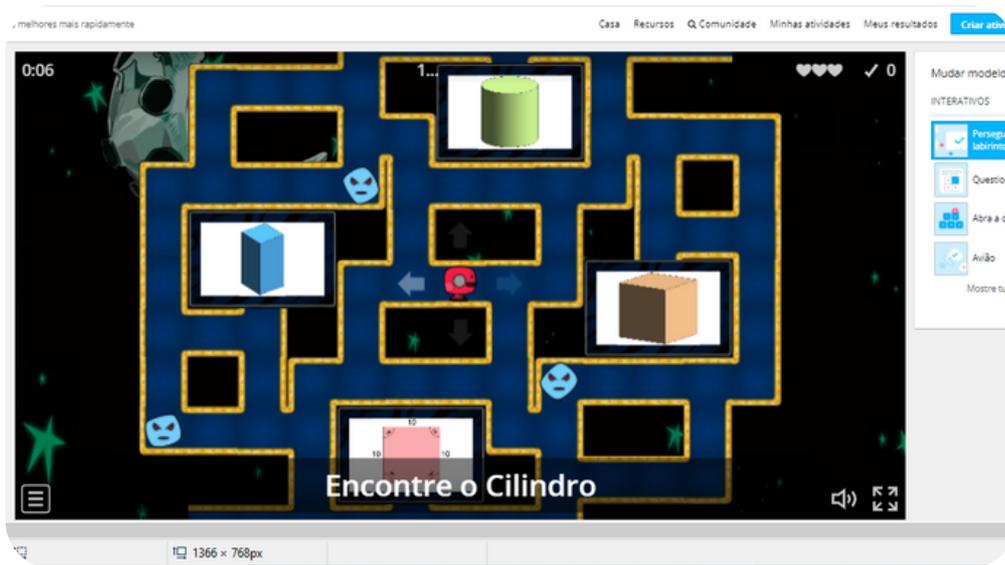
01 - Jogo dos cadeados



Link da Atividade: <https://www.flippity.net/vb.php?k=1mOGvGoxsuoQ8aW2p0skli-hzmiRn-90bnV2MUoDQjDo>

ATIVIDADE NA PLATAFORMA WORDWALL

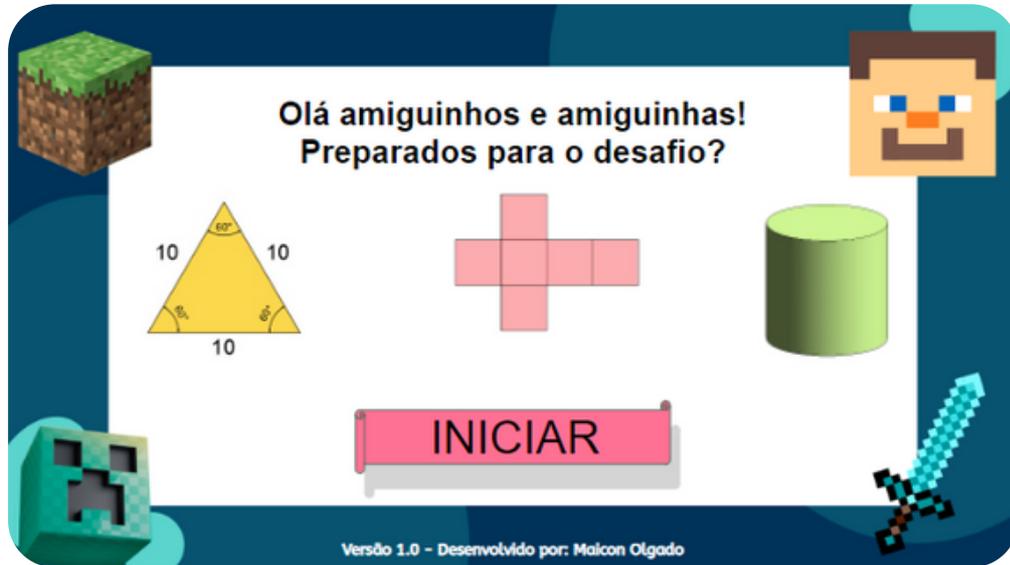
01 - Jogo do Labirinto



Link da Atividade/Jogo: <https://wordwall.net/play/32686/138/515>

ATIVIDADE NA PLATAFORMA GOOGLE APRESENTAÇÕES

01 - Jogo das Figuras Geométricas



Link da atividade: <https://docs.google.com/presentation/d/1EZxikQkPM-Y7id4cpHxXCmfzL20yk75khhVVsW9rPvc/present>

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.

CETIC.BR. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**. 2017. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic_edu_2017_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 13 jun. 2021.

SANTALÓ, L. A. Matemática para não matemáticos. *In*: PARRA, C.; SAIZ, I. (org.). **Didática da matemática**: reflexões psicopedagógicas. Porto Alegre: Artmed, 1996.

SOUTO, L. L. **Produção de conteúdo digital para o ensino de matemática**. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) - Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2019.