



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA
MESTRADO - PPGEED
CENTRO DE ENSINO E PESQUISA APLICADA À EDUCAÇÃO**



UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

ÉLIDA FERREIRA DA SILVA

SITE

Jogos da Elidinha

**GOIÂNIA
2024**

ÉLIDA FERREIRA DA SILVA

SITE

Jogos da Elidinha

Produto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Mestre em Ensino na Educação Básica.

Área de Concentração: Ensino na Educação Básica

Linha de Pesquisa: Práticas escolares e aplicação do conhecimento

Orientador (a): Professora Doutora Moema Gomes Moraes

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Élide Ferreira da

Site [manuscrito] : Jogos da Elidinha / Élide Ferreira da Silva. - 2024.
XII, 121 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Moema Gomes Moraes.

Produto Educacional (Stricto Sensu) - Universidade Federal de
Goiás, Centro de Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), Programa
de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica (Profissional), Goiânia,
2024.

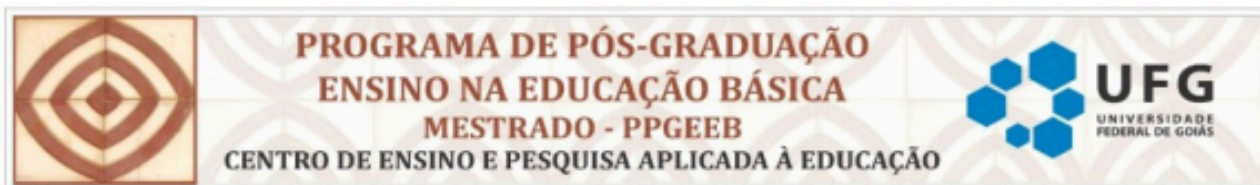
1. Alfabetização Matemática. 2. Recurso Didático. 3. Jogos
Digitais. 4. Estratégias Didáticas. I. Moraes, Moema Gomes, orient.
II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

CENTRO DE ENSINO E PESQUISA APLICADA À EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO



ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO E DO PRODUTO EDUCACIONAL

Aos dois dias do mês de maio do ano de 2024, às 13h, via teleconferência, foi realizada a Defesa da Dissertação intitulada **A LITERATURA INFANTIL E OS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS COMO RECURSOS DIDÁTICOS PARA A ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA** e dos Produtos Educacionais intitulados **Livro literário: LUCA E O ANIVERSÁRIO DE SENADOR CANEDO** e **Site: JOGOS DA ELIDINHA**, pela discente **ÉLIDA FERREIRA DA SILVA**, como pré-requisito para a obtenção do Título de Mestra em Ensino na Educação Básica. Ao término da defesa, a Banca Examinadora considerou a Dissertação e o Produto Educacional apresentados **APROVADOS**.

Área de Concentração: Ensino na Educação Básica.

Proclamado o resultado, o(a) Presidente encerrou os trabalhos e assinou a presente ata, juntamente com os membros da Banca Examinadora.

Profa. Dra. Moema Gomes Moraes (PPGEEB/CEPAE/UFG) – presidente,

Profa. Dra. Jaqueline Araújo Cívardi (PPGEEB/CEPAE/UFG) – membro interno,

Profa. Dra. Patrícia Roberta de Almeida Castro Machado (FL/UFG) – membro externo.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Moema Gomes Moraes, Professor do Magistério Superior**, em 07/10/2024, às 13:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jaqueline Araujo, Professora do Magistério Superior**, em 08/10/2024, às 09:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Patrícia Roberta De Almeida Castro Machado, Professora do Magistério Superior**, em 29/10/2024, às 10:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4862477** e o código CRC **DE6E1EE9**.

TIPO DE PRODUTO EDUCACIONAL

(De acordo com a Resolução PPGEEB/CEPAE Nº 001/2019)

Desenvolvimento de produto (mídias educacionais, tais como: vídeos, simulações, animações, vídeo-aulas, experimentos virtuais, áudios, objetos de aprendizagem, ambientes de aprendizagem, páginas de internet e blogs, jogos educacionais de mesa ou virtuais, e afins;

Especificação: Site “Jogos da Elidinha”

DIVULGAÇÃO

- ☐ Filme
- ☐ Hipertexto
- ☐ Impresso
- ☒ Meio digital
- ☐ Meio Magnético
- ☐ Outros. Especificar: ____

FINALIDADE PRODUTO EDUCACIONAL

Exemplo: Material elaborado para divulgar os produtos educacionais elaborados

PÚBLICO ALVO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Exemplo: Estudantes do ensino fundamental anos iniciais, professores da rede pública e privada do ensino fundamental anos iniciais e comunidade em geral.

IMPACTO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional apresenta:

- ☒ **Alto impacto** – Produto gerado no Programa, aplicado e transferido para um sistema, no qual seus resultados, consequências ou benefícios são percebidos pela sociedade.
- ☐ **Médio impacto** – Produto gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade.
- ☐ **Baixo impacto** – Produto gerado apenas no âmbito do Programa e não foi aplicado nem transferido para algum segmento da sociedade.

| |
|---|
| <p align="center">Área impactada pelo Produto Educacional:</p> <p>(X) Ensino () Aprendizagem () Econômico () Saúde () Social () Ambiental () Científico</p> |
| <p align="center">O impacto do Produto Educacional é:</p> <p>(X) Real - efeito ou benefício que pode ser medido a partir de uma produção que se encontra em uso efetivo pela sociedade ou que foi aplicado no sistema (instituição, escola, rede, etc.). Isso é, serão avaliadas as mudanças diretamente atribuíveis à aplicação do produto com o público-alvo.</p> <p>() Potencial - efeito ou benefício de uma produção previsto pelos pesquisadores antes de esta ser efetivamente utilizada pelo público-alvo. É o efeito planejado ou esperado.</p> |
| <p align="center">O Produto Educacional foi vivenciado (aplicado, testado, desenvolvido, trabalhado) em situação real, seja em ambiente escolar formal ou informal, ou em formação de professores (inicial, continuada, cursos etc.)?</p> <p align="center">(X) Sim () Não</p> |
| <p align="center">Em caso afirmativo, descreva essa situação:</p> <p>Utilizar os jogos digitais como recurso didático do processo de ensino e aprendizagem permite relacionar conhecimentos espontâneos matemáticos com os conhecimentos científicos matemáticos. Nesse sentido, o impacto desse produto é real, pois, na construção dos jogos digitais buscamos relacioná-los com alguns conhecimentos científicos, como o surgimento e a finalidade do calendário, associado ao contexto social e cultural no qual os estudantes participantes da pesquisa estão inseridos, a saber o aniversário de cidade em que eles estudam.</p> |

REPLICABILIDADE E ABRANGÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL

| |
|---|
| <p align="center">O Produto Educacional pode ser repetido, mesmo com adaptações, em diferentes contextos daquele em que o mesmo foi produzido?</p> <p align="center">(X) Sim () Não</p> |
| <p align="center">A abrangência territorial do Produto Educacional, que indica uma definição precisa de sua vocação, é</p> <p align="center">() Local (X) Regional () Nacional () Internacional</p> |

COMPLEXIDADE DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional possui:

- () **Alta complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese, apresenta método claro. Explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto, há uma reflexão sobre o produto com base nos referenciais teórico e teórico-metodológico, apresenta associação de diferentes tipos de conhecimento e interação de múltiplos atores - segmentos da sociedade, identificável nas etapas/passos e nas soluções geradas associadas ao produto, e existem apontamentos sobre os limites de utilização do produto.
- (X) **Média complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese. Apresenta método claro e explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto, resulta da combinação de conhecimentos pré-estabelecidos e estáveis nos diferentes atores - segmentos da sociedade.
- () **Baixa complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese. Resulta do desenvolvimento baseado em alteração/adaptação de conhecimento existente e estabelecido sem, necessariamente, a participação de diferentes atores - segmentos da sociedade.
- () **Sem complexidade** - Não existe diversidade de atores - segmentos da sociedade. Não apresenta relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento do produto.

INOVAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional possui:

- () **Alto teor inovativo** - desenvolvimento com base em conhecimento inédito.
- (X) **Médio teor inovativo** - combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos.
- () **Baixo teor inovativo** - adaptação de conhecimento existente.

FOMENTO

Houve fomento para elaboração ou desenvolvimento do Produto Educacional?

() Sim (X) Não

Em caso afirmativo, escolha o tipo de fomento:

- ☐ Programa de Apoio a Produtos e Materiais Educacionais do PPGEEB
☐ Cooperação com outra instituição
☐ Outro. Especifique: _____

REGISTRO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Houve registro de depósito de propriedade intelectual?

☒ Sim ☐ Não

Em caso afirmativo, escolha o tipo:

- ☒ Licença Creative Commons
☐ Domínio de Internet
☐ Patente
☐ Outro. Especifique: _____

Informe o código de registro: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>

TRANSFERÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional foi transferido e incorporado por outra instituição, organização ou sistema, passando a compor seus recursos didáticos/pedagógicos?

☐ Sim ☒ Não

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional foi apresentado (relato de experiência, comunicação científica, palestra, mesa redonda, etc.) ou ministrado em forma de oficina, mini-curso, cursos de extensão ou de qualificação etc. em eventos acadêmicos, científicos ou outros?

☐ Sim ☒ Não

O Produto Educacional foi publicado em periódicos científicos, anais de evento, livros, capítulos de livros, jornais ou revistas?

☐ Sim ☒ Não

REGISTRO(S) E DISPONIBILIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Produto Educacional Registrado na Plataforma **EduCAPES** com acesso disponível no link:

Produto Educacional disponível, como apêndice da Dissertação de Mestrado do qual é fruto,
na **Biblioteca de Teses e Dissertações da Universidade Federal de Goiás (UFG)**
(<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/>).

Outras formas de acesso: <https://63ac360caeb9f.site123.me/>

SILVA, Élide Ferreira da Silva. **Site: Jogos da Elidinha**. 2024. 12f. Produto Educacional Relativo à Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) – Programa de Pós Graduação em Ensino na Educação Básica, Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO.

RESUMO

Este produto educacional em forma de site contendo jogos digitais elaborados a partir de plataforma digital destinada à criação e à disponibilização de jogos interativos, está vinculado a outros produtos educacionais e apresenta os resultados de uma investigação que busca compreender como os jogos digitais podem ser utilizados como recursos didáticos para o desenvolvimento do pensamento matemático das crianças. Este produto foi desenvolvido durante o Mestrado Profissional em Ensino na Educação Básica do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu do CEPAE/UFG, entre os anos de 2021 e 2024, como parte da dissertação “A literatura infantil e os jogos digitais educacionais como recursos didáticos para a alfabetização matemática”. Neste estudo, exploramos as possíveis estratégias didáticas empregadas nos jogos digitais como um recurso metodológico no ambiente educacional. Este trabalho é embasado em teóricos como Vygotsky (1993), Libâneo (1984-2013), Pino (2010), Belloni (2009), Fiorentini e Lorenzato (2006), Vieira Pinto (2005) e Peixoto (2021). A coleta de dados da pesquisa foi realizada através da observação das interações com os jogos digitais durante encontros pedagógicos. As crianças investigadas na pesquisa foram quatro estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental de uma das escolas da rede municipal de educação de Senador Canedo, Goiás.

Palavras-Chave: Alfabetização Matemática. Recurso Didático. Jogos Digitais. Estratégias didáticas.

SILVA, Élida Ferreira da Silva. **Website: Elidinha's Games**. 2024. 12 p. Educational Product Related to the Dissertation (Master's Degree in Teaching in Basic Education) – Graduate Program in Teaching in Basic Education, Center for Teaching and Applied Research in Education, Federal University of Goiás, Goiânia, GO.

ABSTRACT

This educational product, presented as a website containing digital games developed through a platform for creating and sharing interactive games, is linked to other educational products and presents the results of an investigation aiming to understand how digital games can be used as teaching resources to foster the development of children's mathematical thinking. This product was developed during the Professional Master's in Teaching in Basic Education within the *Stricto Sensu* Graduate Program of CEPAE/UFG, from 2021 to 2024, as part of the dissertation "Children's Literature and Educational Digital Games as Teaching Resources for Mathematical Literacy." This study explores potential teaching strategies employing digital games as a methodological resource in the educational environment. The research is grounded in theoretical frameworks provided by Vygotsky (1993), Libâneo (1984–2013), Pino (2010), Belloni (2009), Fiorentini and Lorenzato (2006), Vieira Pinto (2005), and Peixoto (2021). Data collection was conducted through observation of interactions with digital games during pedagogical sessions. The children participating in the study were four first-grade students from a municipal school in Senador Canedo, Goiás.

Keywords: Mathematical Literacy. Teaching Resource. Digital Games. Teaching Strategies.

Anexos

Esse produto educacional é o site “Jogos da Elidinha” disponível em: <https://63ac360caeb9f.site123.me/>

Figura 15 - Capa do Site “Jogos da Elidinha” - produto educacional



Disponível em: <https://63ac360caeb9f.site123.me/>