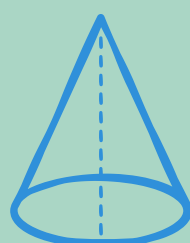
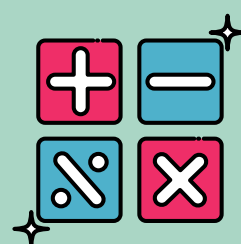
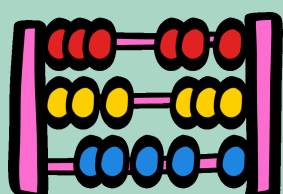


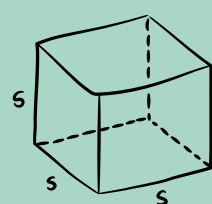
Curso de Pedagogia
Projeto Integrador V



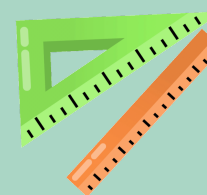
JOGOS MATEMÁTICOS

ENSINANDO MATEMÁTICA DE FORMA LÚDICA

**JOGOS CRIADOS POR: ANA BEATRIZ DIAS,
CATARINA OLIVEIRA E JENEFER ANDRADE**



$$V = s^3$$



Página intencionalmente em branco

ÍNDICE

Introdução.....	04
Propósito.....	05
Jogo 1.....	06
Jogo 2.....	07
Jogo 3.....	08
Jogo 4.....	09
Jogo 5.....	10
Conclusão.....	11
Sobre as autoras.....	12
Sobre os orientadores.....	13

INTRODUÇÃO

O ensino da matemática sempre foi um desafio para os professores, em especial no ensino fundamental.

Aliado a isso dentro da realidade imposta pela pandemia o problema se agravou.

Este ebook tem por objetivo apresentar uma abordagem baseada em gameificação* de modo a fornecer alternativas aos professores para melhor enfrentarem esses desafios.

PROPÓSITO

Dentro da estratégia de gamificação este trabalho foca no 5º ano do Ensino Fundamental exercitando as competências **EF05MA16, EF05MA17, EF05MA19, EF05MA20, EF05MA21** da BNCC.

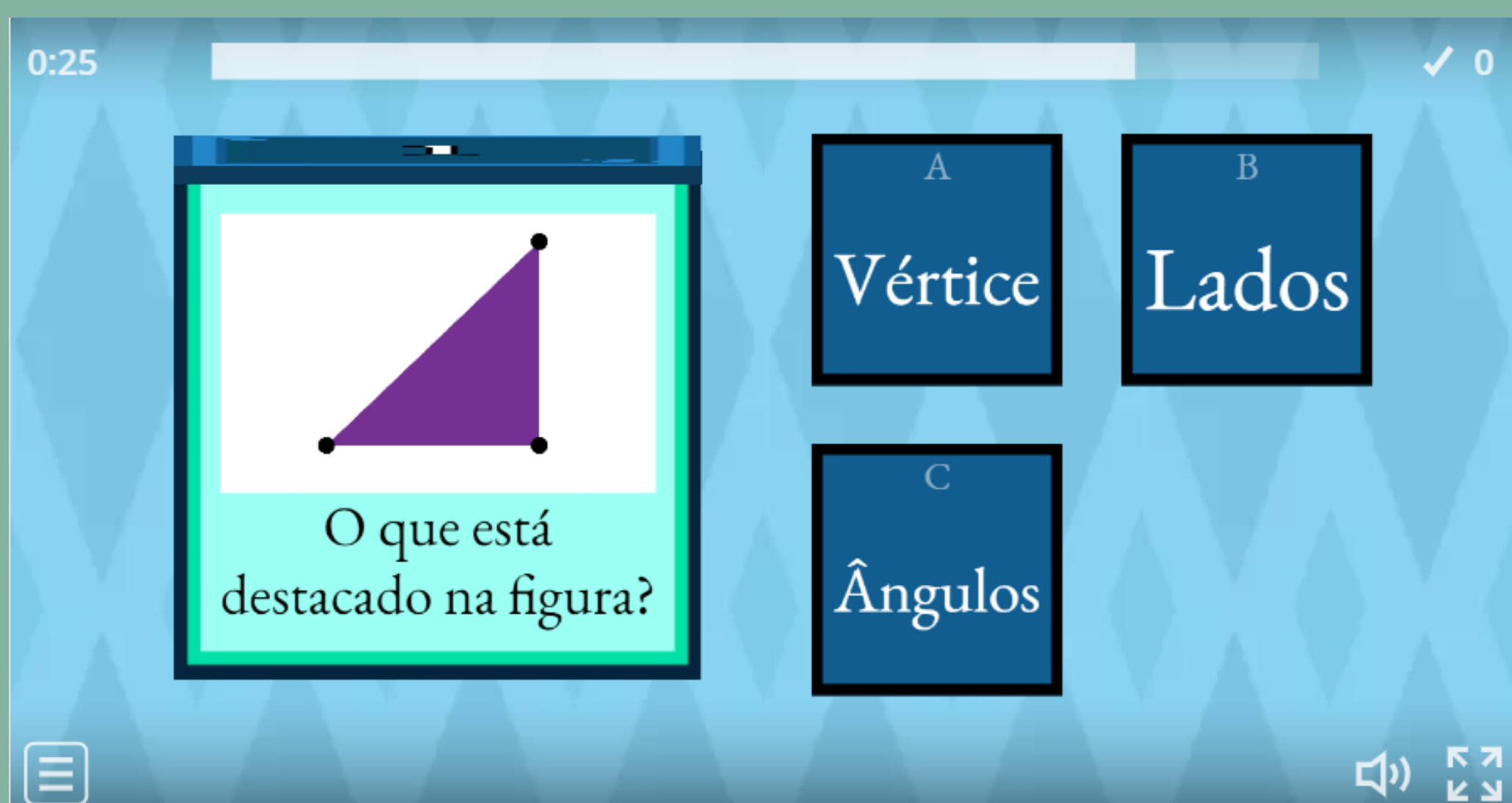
Desta forma os alunos poderão desenvolver-se nas referidas competências de forma lúdica facilitando o aprendizado e tornando-o prazeroso.

JOGO 1

Figuras geométricas planas

Competência da BNCC: **EF05MA17** - reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

As figuras planas são aquelas que podem ser deitadas sobre uma superfície. Essa versão conta com uma série de questões sobre essas figuras e todas distribuídas em caixas. Se a resposta estiver correta a caixa ficará aberta para o participante, mas caso a resposta esteja errada, em algum momento, para que o jogador possa concluir o jogo ele deve voltar e responder a questão correta.



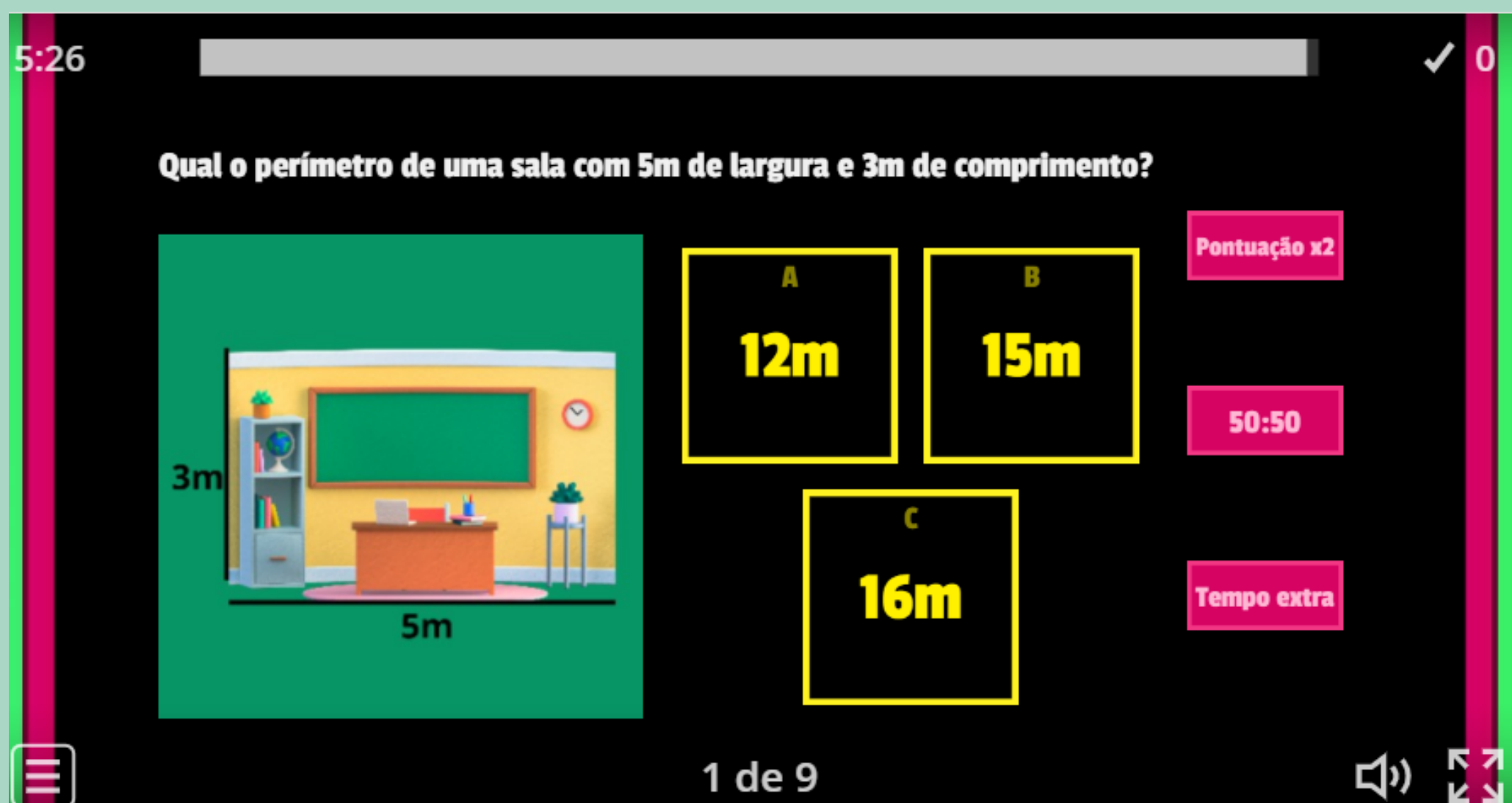
Link: <https://intranet.pro.br/sites/jogosmatematicos>

JOGO 2

Áreas e perímetros de figuras poligonais

Competência da BNCC: **EF05MA20** - *Concluir, por meio de investigações, que figuras de perímetros iguais podem ter áreas diferentes e que, também, figuras que têm a mesma área podem ter perímetros diferentes.*

Área é uma medida bidimensional, neste caso, de determinado espaço e perímetro é a soma de todos os lados de determinada figura. Essa versão conta com diversas situações representadas por figuras como casa, piscina entre outros que precisam ter suas áreas e perímetros descobertos. Durante o jogo, toda questão que for respondida corretamente o jogador ganha pontos por isso, mas em alguns momentos ele pode perder toda pontuação que conseguiu em segundos se escolher a carta errada. É hora que ficar atento!



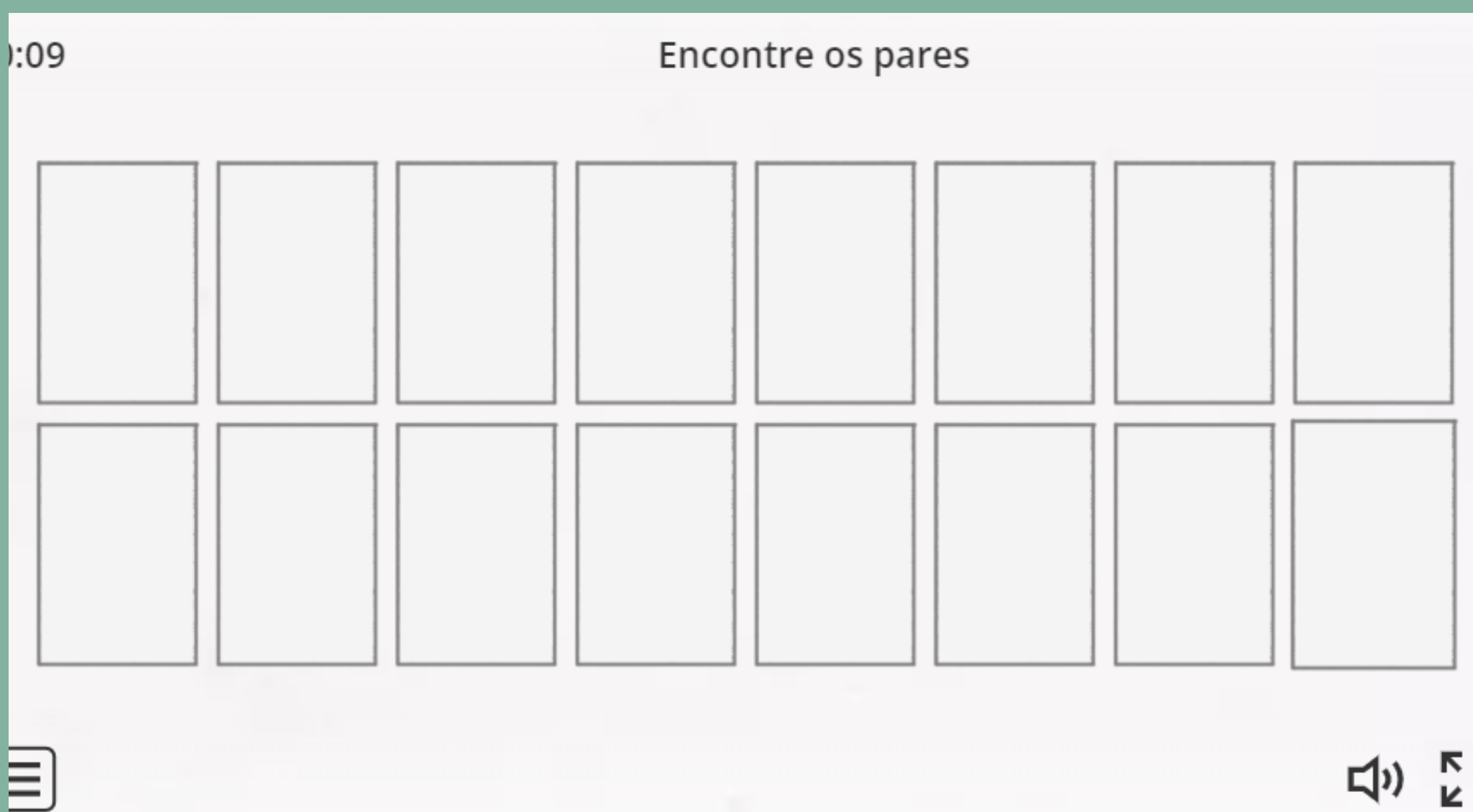
Link: <https://intranet.pro.br/sites/jogosmatematicos>

JOGO 3

Figuras geométricas espaciais

Competência da BNCC: **EF05MA16** - *associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.*

As figuras espaciais são conhecidas por ocupar lugar no espaço e nesse jogo o participante terá que exercitar sua memorização e associar as palavras a determinadas figuras. Requer muita concentração e raciocínio. O jogo será concluído quando todos os pares forem encontrados e para que fique ainda mais emocionante terá um tempo para que seja finalizado.



Link: <https://intranet.pro.br/sites/jogosmatematicos>

JOGO 4

Medidas de comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade

Competência da BNCC: **EF05MA21** - resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.

As medidas estão presentes em nosso dia a dia, mas como é possível calculá-las? Nessa série de questões o jogador será desafiado a resolver as problemáticas apresentadas em cada questão. O jogador pode utilizar papel e lápis como rascunho para resolver as questões. Não esqueça da nossa reta de medidas e embarque nessa aventura. O jogo será concluído quando todas as questões forem respondidas, os corações são quantos erros o jogador pode ter antes do jogo ser travado.

♥♥♥♥ ✓ 0

Para Pedro chegar até o colégio, seu percurso é de 5 quilômetros. Transforme esses quilômetros para metros.

A  5000 metros

B  500 metros

C  50 metros

☰

◀ 1 de 6 ▶

🔊 🔍

Link: <https://intranet.pro.br/sites/jogosmaticos>

JOGO 5

Noção de volume

Competência da BNCC: **EF05MA21** - reconhecer volume como grandeza associada a sólidos geométricos e medir volumes por meio de empilhamento de cubos, utilizando, preferencialmente, objetos concretos.

Volume é a profundidade das figuras tridimensionais, e como eu posso calcular isso visualmente? Esse jogo conta com algumas questões de relacionar a imagem as palavras chaves e o participante deve estar atento a essas noções de volume, as medidas utilizadas em figuras tridimensionais e muito mais. É um jogo de conceitos.

♥♥♥♥ ✓ 0

Para Pedro chegar até o colégio, seu percurso é de 5 quilômetros. Transforme esses quilômetros para metros.

A  5000 metros

B  500 metros

C  50 metros

☰

◀ 1 de 6 ▶

🔊 🔍

Link: <https://intranet.pro.br/sites/jogosmaticos>

CONCLUSÃO

Em linha com a Missão, Visão e Valores da Faculdade Cesgranrio, este projeto foi inteiramente desenvolvido na abordagem de educação inovadora e empreendedora, utilizando Metodologias Ativas em sua plenitude.

Aliado a isto, o conteúdo educacional criado está disponibilizado para a comunidade de professores de forma gratuita e com fácil acesso.

SOBRE AS AUTORAS



anabeatriz.sadr@gmail.com

Formada no Curso Normal e atualmente cursando o 6º período de Pedagogia na Faculdade Cesgranrio.

Em 2019 atuei como auxiliar na em uma turma de Berçário e desde 2020 atuo como professora (Maternal II, Pré I e Pré II).

Área de conhecimento: Moodle, Figma, edição de vídeo, WordPress, ferramentas do Google e Canva.

Cursos e eventos: Mindfulness, Seminário de Mídias e Educação, Mini adultos: agenda lotada, Estresse e ansiedade, A creche e o trabalho cotidiano, Programa de Reabilitação do Instituto Benjamin Constant.



catarinaoliveira0302@gmail.com

Nível médio em Formação de Professores. Cursando o 5o.

período de Pedagogia na FACESG. Trabalhei na Escola Dom Cipriano Chagas durante 1 ano e atualmente trabalho no Colégio Notre Dame em Ipanema.

Cursos de extensão em Brinquedoteca, Assistente Administrativo e Ilabthon. Áreas de conhecimento: canva, pacote Office e narrações. Envolvida em projetos sociais.



jeneferandrade15@gmail.com

24 anos, cursando o 6º período de pedagogia na Faculdade Cesgranrio.

Atualmente atuo como auxiliar de turma no colégio Notre Dame de Ipanema.

Minhas áreas de conhecimento: canva, pacote office e ferramentas do Google, Moodle, Figma e edições de vídeo.