

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS - ESCOLAS E D.E.

Nome da Escola: E.E. José Geraldo Vieira

Nome do(a) Diretor(a): Teder Roberto Sacoman

Nome do Projeto / Ação / Evento: Jogos Matemáticos

Tipo do Projeto / Ação / Evento: Produção de jogos

Objetivo do Projeto / Ação / Evento: O trabalho foi realizado nesse ano de 2019 e foi planejado tendo em vista que nosso maior desafio é nivelar a diversidade de graus de aprendizagem que os estudantes se encontram, muitas vezes com defasagens nas habilidades. O trabalho foi planejado para os alunos dos 2º anos do Ensino Médio com base nos conteúdos orientados pela Secretaria da Educação para os primeiros dias letivos com a intenção de que os alunos contextualizassem a matéria e assim conseguissem visualizar a Matemática com propriedade, sendo ela pertencente ao cotidiano além de Inter discipliná-la com outras áreas de conhecimento. Os conteúdos desenvolvidos foram Progressão Aritmética, Geométrica, Funções e Trigonometria

Data de Realização: 17/04/2019

Público Alvo (Tipo / Quantidade): Alunos do Ensino Médio

Organização: Prof. Carina Santana (Matemática)

Quantidades de Participantes: 120 alunos

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: O Planejamento do trabalho contou com as pesquisas, que foram desde o entendimento do termo "tecnologia", o uso da internet/ aplicativos para smartphones, Youtube, todos a favor da aprendizagem, passando pelo processo da inspiração através de jogos existentes, até a gameficação de ideias autorais. Os alunos puderam ter aulas teóricas com o uso das mais variadas metodologias e concomitante a essas aulas, incentivados a desenvolver a criatividade na gameficação, entendendo, que podem trabalhar com espaços "markers". A fabricação dos jogos contou com diversos produtos reciclados e o uso consciente dos materiais (nessa etapa os alunos haviam recebido o kit escolar e utilizaram várias caixas de papelão na confecção, além de usarem tampas de garrafas, pedaços de madeira e tábuas sem utilidade que possuíam em casa, entre outros). Os alunos puderam exercitar a criatividade na hora de apresentar o produto final, socializando com alunos, professores e diversos colegas da escola, inclusive de primeiros e terceiros anos. Ver a satisfação

do aluno em colocar em prática suas ideias e criatividade foi essencial para garantir a aprendizagem de forma interativa e criativa.

Parcerias Envolvidas: -

Imagens (Anexar até 3 fotos do Projeto / Evento) – (Atentar para a legislação pertinente, quanto à autorização para uso de imagens e direitos – Enviar cópias das autorizações):



