



DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR JOSUE
BENEDICTO MENDES

Jogos digitais no ensino de matemática

Diretoria de Ensino - Região Osasco

16/05/2023

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR JOSUE BENEDICTO MENDES

Diretor(a): Vânia Cândida

Nome do Projeto/Ação/Evento: Jogos digitais no ensino de matemática

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Desenvolver as habilidades: EF06MA07 e EF06MA10

Descrição do Projeto/Ação/Evento: Explicação do conteúdo e prática de um jogo criado através da plataforma kahoot.

Data de realização: 16/05/2023

Público Alvo: 7º anos

Equipe Organizadora: Professor Josisbel Santos Leal

Quantidades de Participantes: 152

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: Alto

Parcerias Envolvidas:

Fotos

PROFESSOR: JOSISBEL
7º ANOS



Utilizando Jogos digitais no ensino de matemática



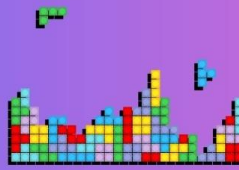
HABILIDADES:

EF06MA07 - COMPREENDER, COMPARAR E ORDENAR FRAÇÕES ASSOCIADAS ÀS IDEIAS DE PARTES DE INTEIROS E RESULTADO DE DIVISÃO, IDENTIFICANDO FRAÇÕES

EF06MA10 - RESOLVER E ELABORAR PROBLEMAS QUE ENVOLVAM ADIÇÃO OU SUBTRAÇÃO COM NÚMEROS RACIONAIS POSITIVOS NA REPRESENTAÇÃO.

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS: RESPEITO, AUTOCONFIANÇA, AUTOCONTROLE E ENTUSIASMO.

Utilizando Jogos digitais no ensino de matemática



GAME
OVER



PLAY



PROFESSOR: JOSISBEL
7º ANOS

Arquivo recebido em: 29/05/2023 15:41:07