



# Conexão educativa

#NovaEscolaEmCasa

**Em breve, às 15h!**

**CURSO**

Trabalho com jogos: aproveitando  
o interesse dos alunos

realização: **nova  
escola**

apoio: **Google.org**



# Apresentação

## BLOCO 1

Reflexões sobre os jogos e como incluir os jogos lúdicos nas propostas

- Jogos e as atividades realizadas de forma remota
- Características e tipos de jogos
- Planejamento do educador
- Jogo lúdico: exemplos de jogos virtuais e não-virtuais
- Sistematização após as partidas
- Preconceitos da escola e seleção dos jogos



# Apresentação

## BLOCO 2

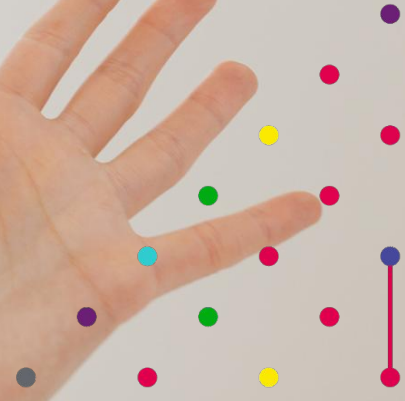
### Jogos pedagógicos na prática

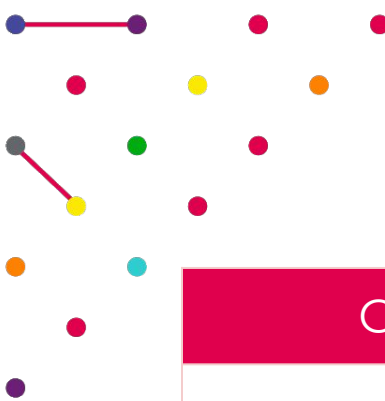
- Jogos pedagógicos: jogos virtuais e não-virtuais
- Como relacionar o ensino dos conteúdos aos jogos
- Exemplos de propostas para anos iniciais e finais do Ensino Fundamental
- Encaminhamentos das aprendizagens



**BLOCO 1**

# Reflexões sobre os jogos e como incluir os jogos lúdicos nas propostas

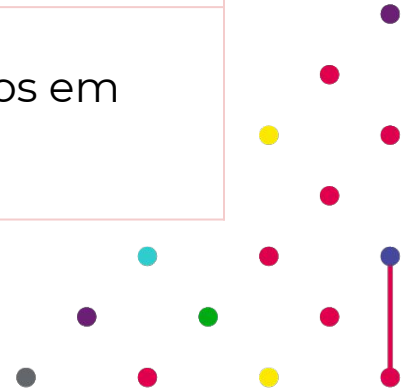


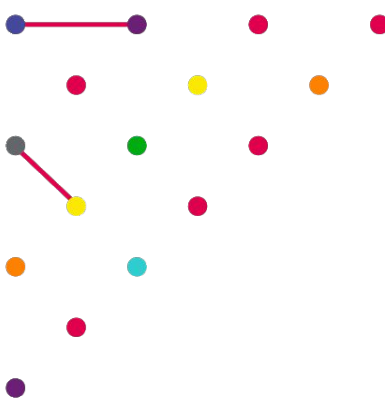


# Jogos durante a quarentena

## COMPARAÇÃO ENTRE AS VERSÕES DOS JOGOS

| DIGITAL                                        | NÃO-DIGITAL                                                        |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Possibilita o jogo coletivo, mesmo à distância | Podem ser jogados pela família (entre irmãos ou pais e familiares) |
| Pode trazer outras possibilidades de recursos  | É possível construí-los em casa                                    |





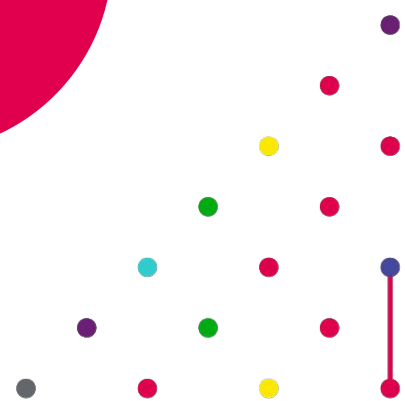
# O que é um jogo

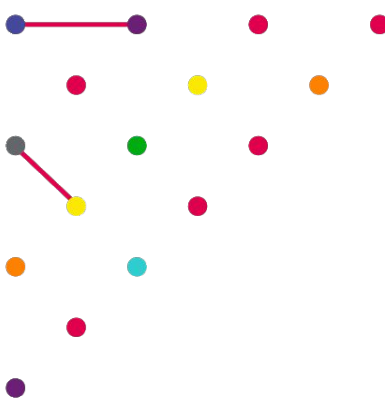
Todo jogo tem:

**DISPUTA**

**VENCEDOR**

**REGRAS**

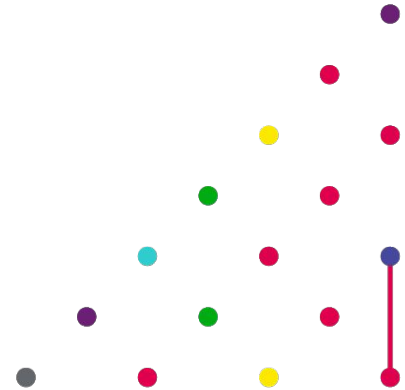


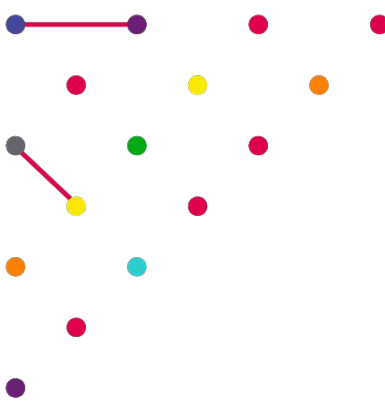


# Tipos de jogos

**Jogos pedagógicos** (ou de aprendizagem):  
apoio para ensino de conteúdos

**Jogos lúdicos:** divertem e envolvem



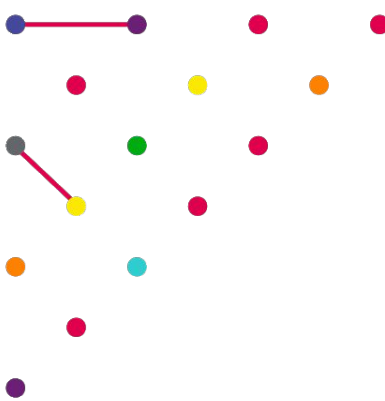


# Jogos e a BNCC

Jogos **ensinam muito** aos participantes!

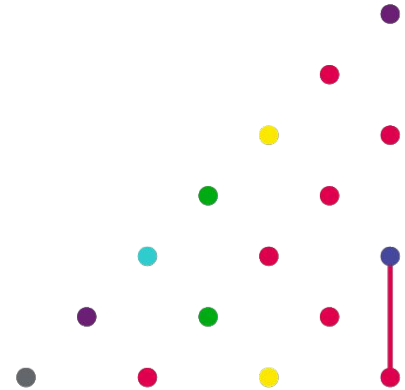
**Competências socioemocionais:** respeito a regras e ao próximo, empatia, lidar com a perda, trabalhar em grupo.

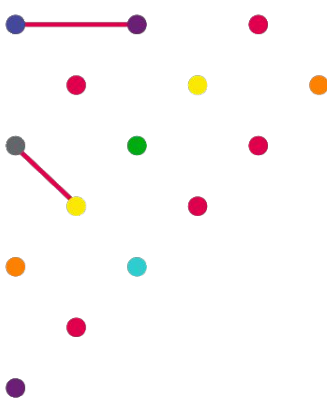




# Planejamento

**Adaptar** as propostas, **conhecer**  
as ferramentas e **considerar o**  
**contexto** das famílias





# Exemplos de jogos para construir em casa

JOGOS DE  
TRILHA

DAMA

XADREZ

LUDO

COM  
BARALHO

JOGO DA  
MEMÓRIA

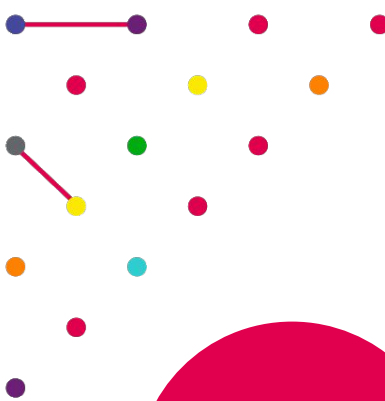
DOMINÓ

BOLICHE



# Jogos construídos em casa





# Jogos Virtuais

XADREZ

DAMA

DOMINÓ

FECHE  
A CAIXA

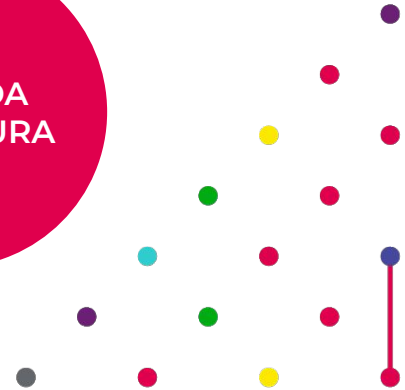
JOGO  
DA CERCA

JOGO DA  
MEMÓRIA

DAQUI  
PRA LÁ, DE  
LÁ PRA CÁ

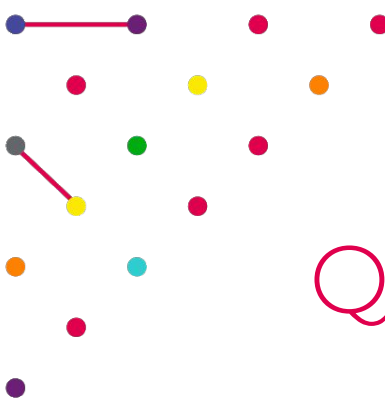
ENIGMA DAS  
FRAÇÕES

JOGO DA  
LITERATURA

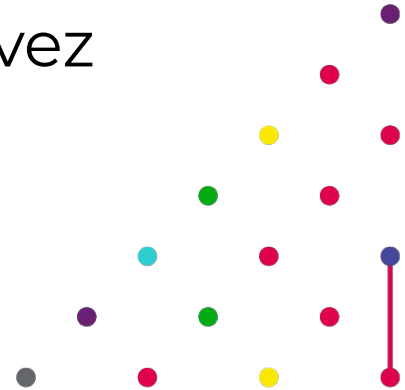


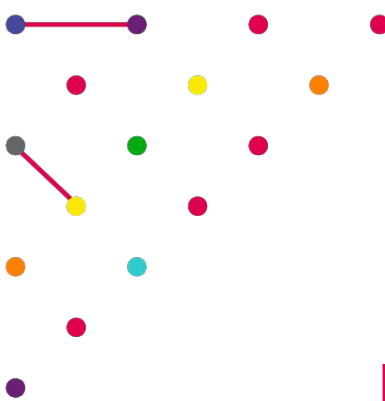
# Jogos virtuais





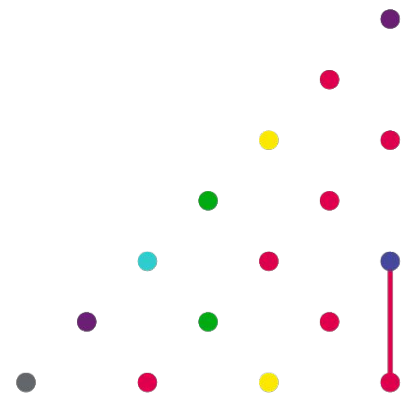
## Questões que podem levar à reflexão da turma

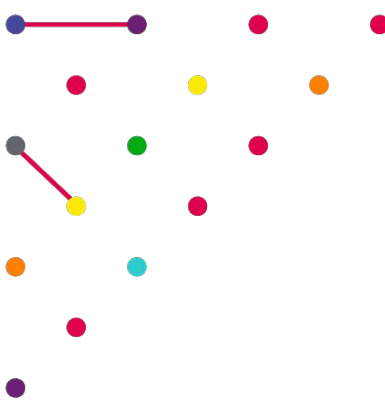
- Quais **estratégias** o aluno usou?
  - Quais foram mais **eficientes**?
  - Qual a **diferença** entre a primeira vez que jogou e as seguintes?
- 



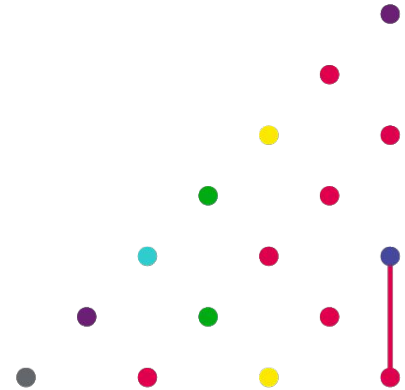
# Registros sobre os jogos

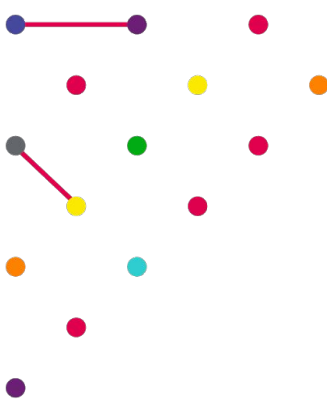
- Envio de **fotos** sobre os jogos construídos
- **Carta** a colegas com dicas





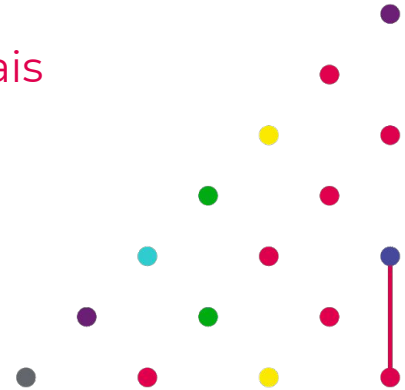
# Não ao preconceito!

- **Conhecer** para não ter preconceito
  - **Viver o jogo** para escolher as melhores opções
  - Pensar nos **melhores momentos** para inclui-lo entre os recursos
- 



# O que vimos até aqui?

Reflexões sobre os jogos e como incluir os jogos lúdicos nas propostas

- Jogos e as atividades realizadas de forma remota
  - Características e tipos de jogos
  - Planejamento do educador
  - Jogo lúdico: exemplos de jogos virtuais e não-virtuais
  - Sistematização após as partidas
  - Preconceitos da escola e seleção dos jogos
- 

CONHEÇA O PROJETO

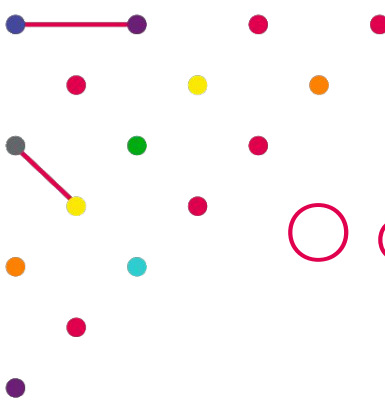
[conexaoeducativa.novaescola.org.br](http://conexaoeducativa.novaescola.org.br)



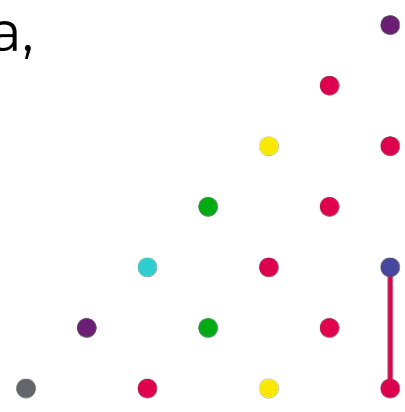
BLOCO 2

# Jogos pedagógicos na prática





# O que são os jogos pedagógicos (ou de aprendizagem)

- Ajudam a **refletir** sobre o conteúdo
  - **Envolvem** os alunos
  - Há diversas **formas de usá-los**: retomada, apresentação de um objeto de conhecimento, diagnóstico, revisão.
- 

# • Envolvimento dos alunos





# Planejamento dos jogos

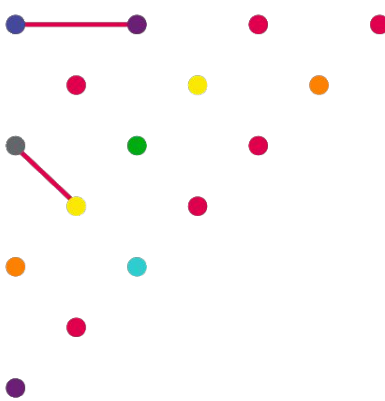
1. Identificar o **contexto** da turma
  2. Pensar em jogos com **materiais acessíveis**  
ou que possíveis de produzir em casa
  3. Propor **diferentes formas** de jogar, respeitando  
os contextos
  4. **Regras claras**
- 

# Exemplos de jogos

|                                                                   |                                          |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Pega-varetas                                                      | Composição de números                    |
| Dominó                                                            | Adição, subtração, cálculo mental        |
| Jogo de memória                                                   | Elaborar o jogo com palavras que rimam   |
| Blocos de construção                                              | Equivalências, proporção                 |
| Tiro ao alvo ou dardo                                             | Desafio para diversos conteúdos          |
| Cartas de baralho                                                 | Adição, subtração, multiplicação         |
| Quiz no Kahoot, caça palavras ou nuvem de palavras em aplicativos | Adição, subtração, composição de números |

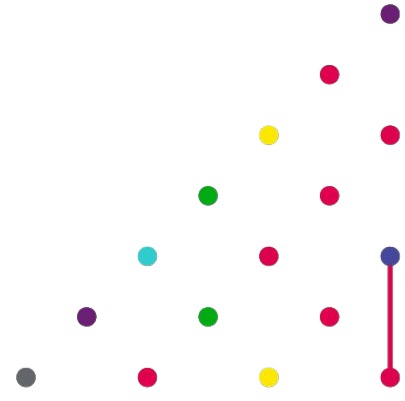
# Proposta para anos iniciais do Ensino Fundamental





# Envio das atividades

Importante variar as formas de contato  
para ficar viável à maior parte dos  
estudantes!



# Kahoot

**Primeira Guerra Mundial**

Marcela Ramalho  
18074  
15 out of 18

Luigi  
19021  
15 out of 18

Jeovany  
17608  
15 out of 18

**Runners-up**

4 Catharina  
5 Gabriel

**Kahoot!** Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

**Choose a way to play this kahoot**

**For virtual classrooms**  
Teach  
Play a live game together with learners over video or in class

**For self-paced learning**  
Assign  
Assign a challenge game to learners who play it at their own pace

**Animal Habitats**  
0 favorites 4 plays 20  
Play Edit

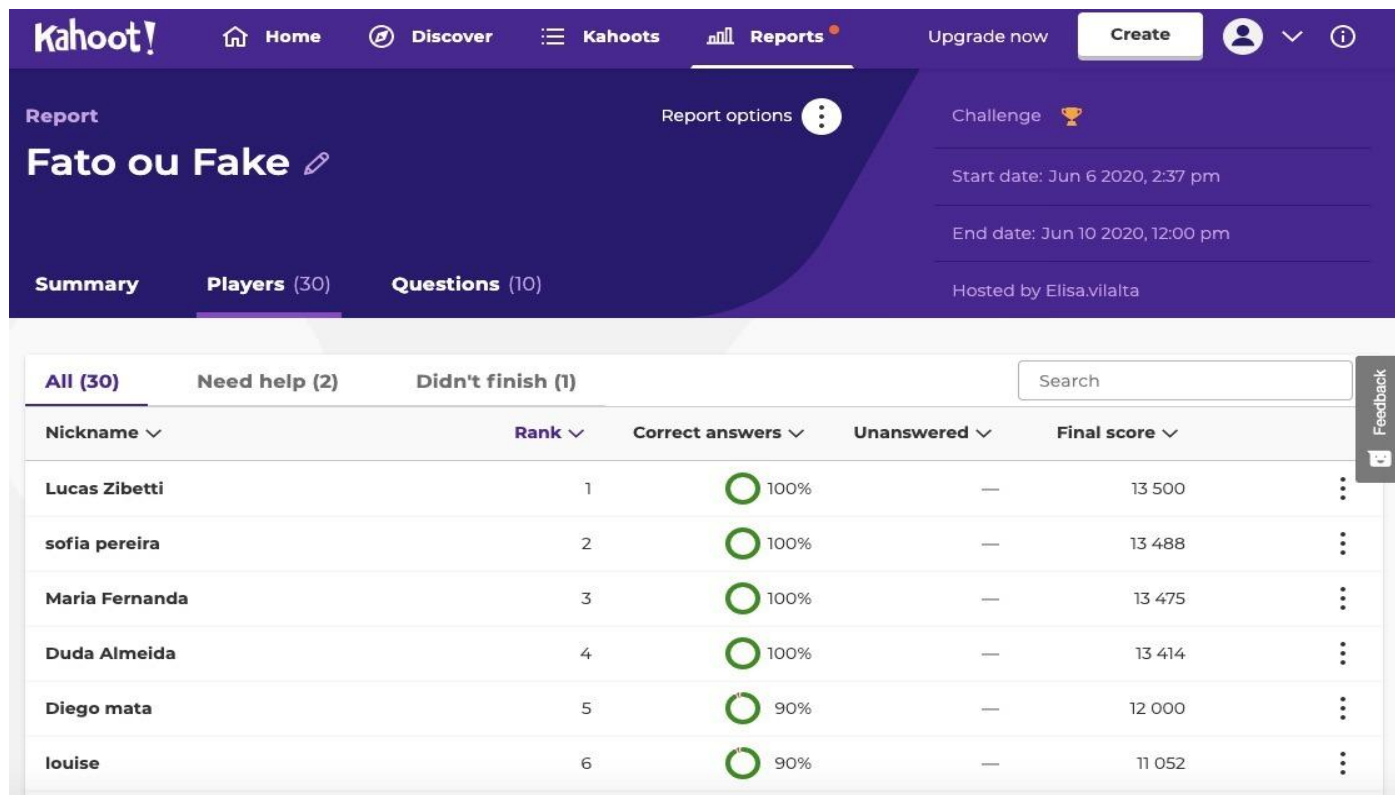
**Challenge in progress**  
Ends in 2 days  
View challenge info

**Challenge finished**  
View results

**Show answers**

4 - Quiz  
Match the animal and the habitat.

# Relatórios das respostas dos estudantes



The image shows the Kahoot! Reports interface for a challenge named "Fato ou Fake". The interface is in Portuguese and displays a list of student results. The top navigation bar includes links for Home, Discover, Kahoots, and Reports. The Reports section is active, showing details for the challenge "Fato ou Fake". The challenge was started on Jun 6 2020 at 2:37 pm and ended on Jun 10 2020 at 12:00 pm. It was hosted by Elisa.vilalta. The interface shows a list of 30 players, with the first six listed in the table below. The table columns are Nickname, Rank, Correct answers, Unanswered, and Final score. The table also includes a search bar and a feedback button.

**Kahoot!** Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

**Report** Report options

**Fato ou Fake**

Challenge 🏆

Start date: Jun 6 2020, 2:37 pm

End date: Jun 10 2020, 12:00 pm

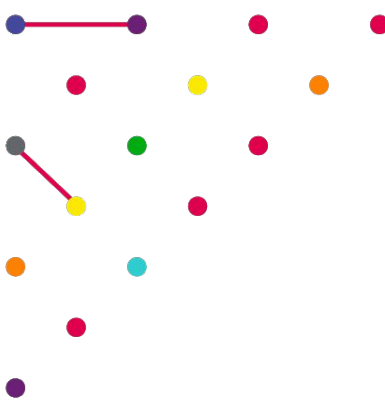
Hosted by Elisa.vilalta

**Summary** **Players** (30) **Questions** (10)

**All (30)** **Need help (2)** **Didn't finish (1)** Search

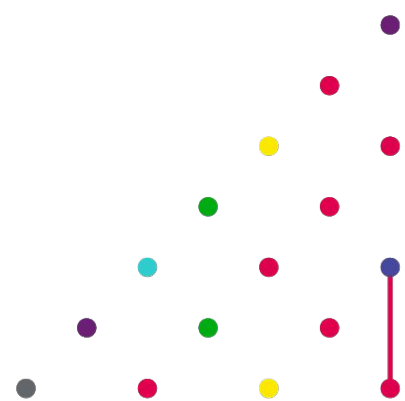
| Nickname       | Rank | Correct answers | Unanswered | Final score |
|----------------|------|-----------------|------------|-------------|
| Lucas Zibetti  | 1    | 100%            | —          | 13 500      |
| sofia pereira  | 2    | 100%            | —          | 13 488      |
| Maria Fernanda | 3    | 100%            | —          | 13 475      |
| Duda Almeida   | 4    | 100%            | —          | 13 414      |
| Diego mata     | 5    | 90%             | —          | 12 000      |
| louisie        | 6    | 90%             | —          | 11 052      |

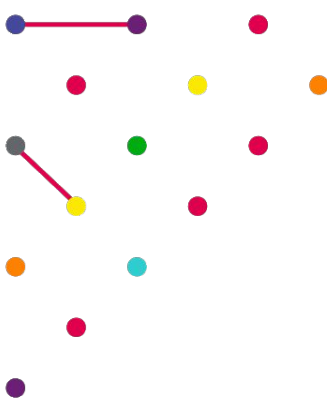
Feedback



# Sistematização das aprendizagens

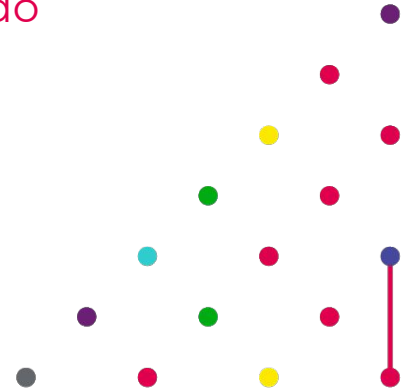
Depois do jogo, é essencial o professor:

- Conversar com estudantes para conhecer as **estratégias** deles
  - Aliar o jogo às **habilidades** trabalhadas
  - Proporcionar que compartilhem com os **pares**
- 



# O que vimos até aqui?

## Jogos pedagógicos na prática

- Jogos pedagógicos: jogos virtuais e não-virtuais
  - Como relacionar o ensino dos conteúdos aos jogos
  - Exemplos de propostas para anos iniciais e finais do Ensino Fundamental
  - Encaminhamentos das aprendizagens
- 



## Quer receber o atestado de participação?

1. Fique até o final da nossa transmissão ao vivo;
2. Acesse o link que será divulgado;
3. Preencha nosso questionário de satisfação e marque presença.

Assista a pelo menos 6 transmissões e receba um atestado de participação no projeto Conexão Educativa



NA PRÓXIMA SEMANA

# Polêmica em sala de aula: estratégias para vencer o medo

PARTICIPAÇÕES

- **Leandro Campelo**

Doutor em educação, professor de Geografia e parte do Time de Especialistas em Geografia de Nova Escola.

- **Fransueli Bahr**

Mestre em Educação Científica e Tecnológica. Professora nos ensino fundamental, Médio e Superior. Formadora de professores, faz parte do Time de autores e formadores de Nova escola.



## Atestado de participação

### Assistiu toda transmissão ao vivo?

1. Acesse o link (ou QR Code);
2. Preencha a pesquisa.
3. Receba o atestado de participação assistindo a 6 webinars.



**Conexão**  
educativa

#NovaEscolaEmCasa

**Agradecemos por sua participação!**

Continuamos essa conversa no grupo  
do Facebook: **Conexão Educativa**

realização: **nova  
escola**

apoio: **Google.org**