**ENCONTRO 5: Jogando Contra o Bicho-Papão da Matemática**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AÇÃO | Tempo | Atividade | Desenvolvimento  da atividade | Recursos  Necessários |
| **AQUECIMENTO** | 15 min | Perguntas desafiadoras | - Lance a 1ª pergunta: É sabido que os jogos despertam nos alunos um fascínio e que diante dos desafios de um jogo, todos buscam dar o melhor de si.  Então, sendo isso um fato, você acredita que trabalhar com jogos nas aulas de Matemática contribui para a criação de contextos significativos de aprendizagem?  -Lance a 2ª pergunta:Vocês costumam utilizar jogos para trabalhar com os alunos os componentes curriculares de Matemática? Que tipo de jogos você utiliza?  - Lance a 3ª pergunta: E seus alunos, costumam jogar na Internet? Jogam nos celulares ou em Vídeo Games? Que tipo de habilidades e competências vocês acreditam que eles desenvolvam quando estão jogando?  - Faça uma primeira síntese mostrando aos participantes que trabalhar com jogos nas aulas de Matemática é uma das situações didáticas que contribuem para a criação de contextos significativos de aprendizagem para os alunos. Vale ressaltar ainda que ao utilizar os jogos estamos trabalhando um conjunto de competências e habilidades, tais como: o ato de planejar, a elaboração de estratégias, a concretização de ações a partir da análise e antecipação dos atos do adversário, observação do erro e reelaboração de ações entre outras, o que faz do jogo uma excelente ferramenta didática. | - Apresentação dos slides com as perguntas. (**ENCONTRO\_5\_ANEXO\_1)** |
| **APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA** | 45 min | Apresentação conceitual sobre os jogos e apresentação do “GCompris” | - Apresente, de forma dirigida, o software GCompris para os professores, seguindo o passo a passo disponível na apresentação de slides do **ANEXO 1**.  - O programa está disponível em: <http://gcompris.net/index-pt_BR.html>  - Para contribuir com o entendimento sobre o GCompris, apresente o vídeo “GCompris” disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2K6Pr5fEaSU> | - Apresentação dos slides com a base conceitual e principais funcionalidades do GCompris  **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_1)**  - Vídeo disponível no Youtube  <https://www.youtube.com/watch?v=2K6Pr5fEaSU> |
| **EXPERIMENTAÇÃO** | 60 min | Exploração dos jogos de lógica e raciocínio e os de  Matemática no GCompris | - Forme duplas ou trios (de acordo com a quantidade de computadores disponíveis) e incentivar os professores a navegarem, primeiramente, de forma livre, ou seja – levando-os a se imaginarem como alunos, participando da realização de um jogo. A ideia, neste momento, é apenas jogar… Estimule-os apercorrer todas as etapas propostas no material conceitual.  - Incentive-os a conversar com os seus pares e tentarem elencar quais foram as facilidades e dificuldades vivenciadas por cada um no momento de experimentação;  - Solicite ao grupo que volte a explorar o aplicativo Gcompris, só que agora com o olhar de professor, ou seja, pensando nos recursos disponíveis como ferramenta pedagógica;  - Solicite que utilizem a tabela disponível no Anexo 4 para auxiliar nesta atividade;  - O objetivo principal é conscientizar o professor das possibilidades de aprendizagem existentes no uso dos jogos para o ensino da Matemática. | - Apresentação dos slides com a proposta para ser vivenciada pelos participantes.(**ENCONTRO\_BICHO\_PAPÃO\_ANEXO\_1)**  - Tabela para análise do software **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_4)** |
| **PLANEJAMENTO** | 45 min | Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos. | - Proponhaaos professores queplanejemo desenvolvimento de aula de matemática com a utilização de games. Oriente-os a não esquecerem de primeiro identificar os objetivos de aprendizagem para depois escolher o jogo mais adequado!  -Para trabalhar com esta proposta o professor pode utilizar o GCompris apresentado neste encontro ou pode ainda complementar utilizando outros softwares que conheçam ou ainda utilizar algum outro proposto na lista disponibilizada na base conceitual e na apresentação de slides.  -Solicite que registrem a atividade no documento para planejamento de atividade disponibilizado neste encontro no **Anexo 2** ou utilizem o padrão utilizado pela escola. | - Apresentação dos slides com diretrizes para o desenvolvimento da atividade  **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_1)**  - Documento para registrar a proposta de planejamento da atividade  **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_2)** |
| **AVALIAÇÃO** | 15 min | Síntese e avaliação do Encontro | - Abra o slide com a síntese do encontro e verifique se tudo que foi proposto, foi realizado.  - Entregue a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes, solicite que a preencham e devolvam para o líder do encontro poder analisar os resultados deste momento de formação continuada. | - Apresentação de slides com a síntese do encontro  **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_1)**  - Ficha de avaliação do Encontro  **(ENCONTRO\_5\_ANEXO\_3)** |