

Jogos interativos - Maio Amarelo

Nome completo do representante: Keila Cristina Silva Souza

CPF: 293.703.088-22

Cargo: Professora Intérprete de Educação Básica – PIEB Libras

Série que atua: 2º ano A

Escola: EMEB Prof. Antonio Carlos Carvalho

Município: Cajamar

Concessionária: Autoban

E-mail: kcssouza1711@gmail.com

Telefone: 11 97674-4666

Número de alunos envolvidos no projeto: 30 alunos



OBJETIVO

- Gerar consciência nos alunos sobre segurança viária;
- Gerar conhecimento sobre sinalização de trânsito;
- Estimular o conhecimento através do jogo;
- Gerar interesse em um conteúdo relacionado ao que está sendo explorado no *jogo*.

CATEGORIA DO CONCURSO ESCOLHIDA

Categoria 1: Fomento ao protagonismo do aluno

Aqui é preciso mostrar como o protagonismo dos alunos possibilita o desenvolvimento da sua autonomia, dando a ele voz ativa nos debates e estimulando seu pensamento crítico e sua capacidade de entender o meio que está inserido. O educador precisará utilizar ferramentas adequadas para que, com suas orientações, os estudantes tomem decisões que o afetem positivamente, estimulando seu pensamento crítico e sua capacidade de entender o ambiente em que está inserido.

CONSONÂNCIA DO PROJETO COM A BNCC E AS METODOLOGIAS ATIVAS

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

(EF15LP08) Utilizar *software*, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

CONSONÂNCIA DO PROJETO COM A BNCC E AS METODOLOGIAS ATIVAS

(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

(EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

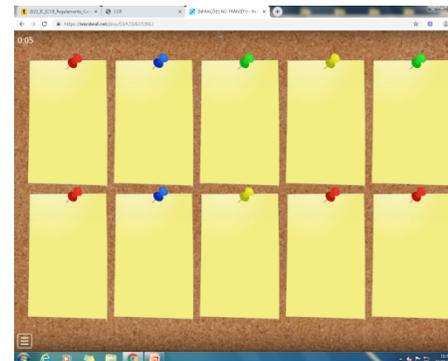
(EF12LP19) Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

O projeto tem como foco desenvolver e criar jogos de alfabetização, articulando-os com o tema do Programa Caminhos para a Cidadania, especificamente “Maio Amarelo”, propiciando situações de alfabetização com função social.

Jogo 1: <https://wordwall.net/play/16423/607/862> (Infração no trânsito)

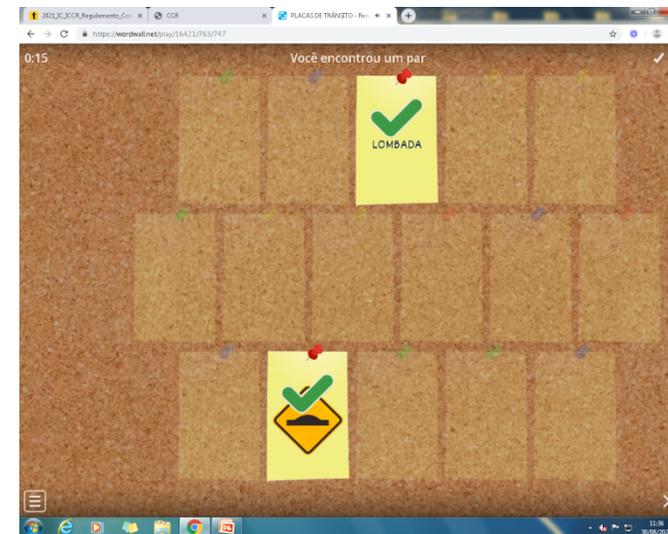
Procurei imagens sobre infração no trânsito (estacionar em lugar proibido, estacionar na faixa de pedestre, dirigir alcoolizado, dirigir falando ao celular, dirigir sem o cinto de segurança) e depois fui ao site e criei jogo pares correspondente ou jogo da memória. O aluno deve relacionar a imagem e a infração do trânsito.



DESCRIÇÃO DO PROJETO

Jogo 2: <https://wordwall.net/play/16421/763/747> (placas de trânsito)

Retirei as imagens da internet (passagem sinalizada de escolares, vire à esquerda, proibido estacionar, trânsito de ciclista, passagem sinalizada de pedestre, proibido virar à direita, parada obrigatória, lombada), localizar os pares correspondente imagem e palavra.



DESCRIÇÃO DO PROJETO

Jogo 3: <https://wordwall.net/play/16422/482/785> (caça palavra trânsito)

Neste jogo as palavras estão escondidas em uma grade de letras, e o aluno terá que encontrar o mais rápido possível, as palavras foram trabalhadas em aula (trânsito, maio amarelo, segurança, responsabilidade, acidentes, pedestres, velocidade, respeito, rodovia, semáforo), este jogo são para os alunos alfabetizados.



ETAPAS DO PROJETO

1- Exploração em site para criar jogos e pesquisa de imagens:

No site <https://wordwall.net/pt> tem uma plataforma onde podemos criar jogos com diversos recursos didáticos para trabalhar em sala de aula. As imagens foram retiradas da internet (Google) sobre o tema Maio Amarelo.

O jogo foi elaborado para alunos que estão em processo de alfabetização junto com os demais alunos que já são alfabetizados, através dos jogos vamos trabalhar a leitura de imagens e palavras. a BNCC diz ser fundamental a criação de uma Cultura Digital — “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais”.

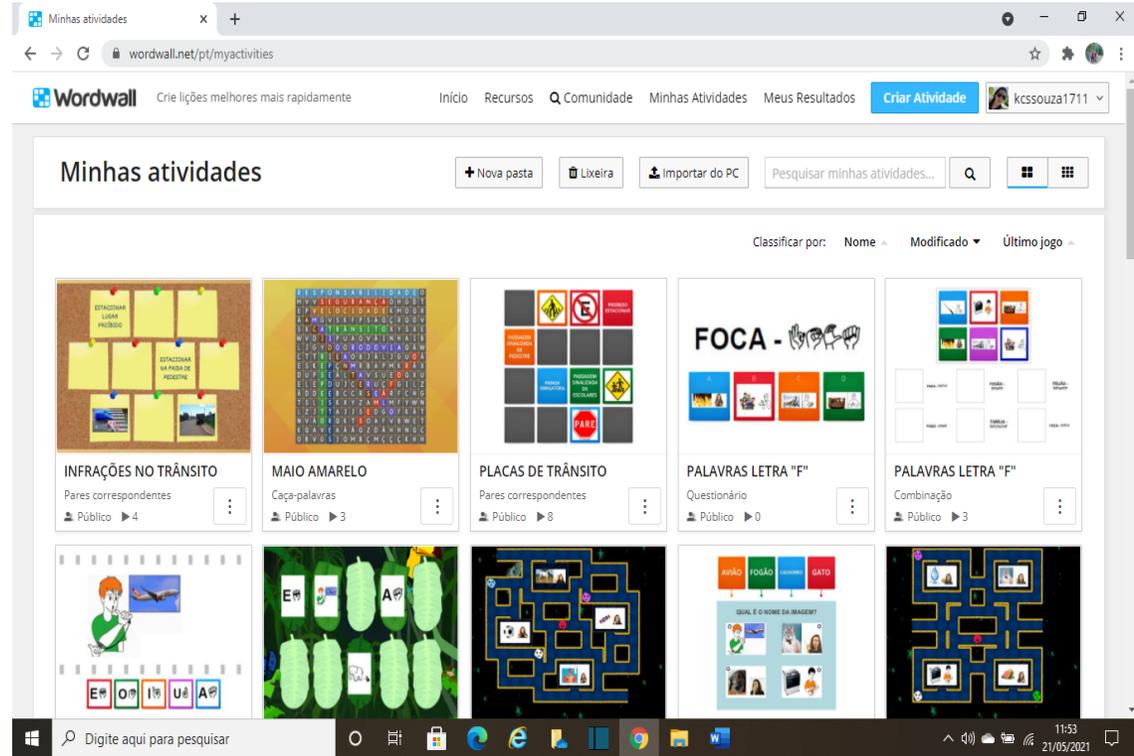
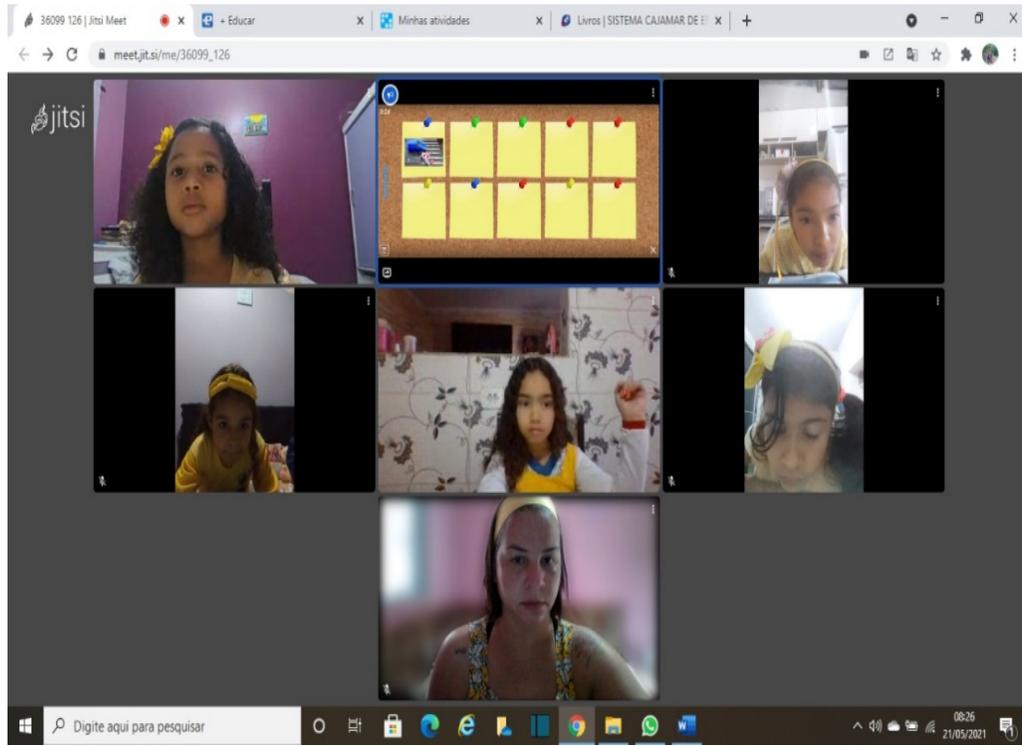
2- Organização e seleção de materiais:

Materiais utilizados: celular, notebook, pode ser usado a televisão ou data show em sala de aula.

EVIDÊNCIAS

No dia 21/05/2021 na aula síncrona do 2º ano A, foi trabalhado o tema Maio Amarelo no livro Direitos Humanos e Cidadania (páginas 18 a 21), onde aprendemos que devemos respeitar as regras de trânsito para uma convivência harmoniosa. A professora Micheli também jogou com os alunos na plataforma o jogo 1, onde eles iam falando qual imagem virar, em seguida a professora Keila (PIEB- libras) enviou para o grupo do WhatsApp da sala, o link do jogo para que os alunos jogassem também durante a aula online. O jogo 2 também foi enviado via WhatsApp para os alunos jogarem depois da aula.

FOTOS / VÍDEOS



AVALIAÇÃO APLICADA NO PROJETO

A avaliação é contínua, onde o aluno é avaliado por inteiro, ou seja, o processo é constante.

Esse percurso avaliativo foi de muita importância, principalmente neste contexto de pandemia, utilizando a tecnologia como uma ferramenta pedagógica. Além disso, os jogos são situações vivenciadas pelos alunos, essa estratégia de jogos eletrônicos contribuiu para a aprendizagem, assimilação dos conteúdos de uma forma mais divertida e descontraída.

RUBRICA DE AVALIAÇÃO

O QUE DEVE CONTER NA CAPA:

- Nome do projeto
- Nome do professor representante do projeto
- Cargo
- Concessionária
- E-mail
- Nome da escola
- Série
- Telefone
- Município
- Número de alunos atendidos pelo projeto ou da turma do professor

Demais slides:

- Nome e descrição geral do projeto (concepção e objetivo) e as atividades (passo a passo de aplicação) que foram desenvolvidas em cada etapa
- A estrutura e os materiais necessários para o desenvolvimento do projeto
- Qual categoria foi escolhida: Competências Socioemocionais ou Protagonismo dos alunos
- Fotos de evidências de que todas as etapas foram realizadas
- Instrumento de avaliação (Seguem alguns exemplos: simulados, observação, estudo de caso, dinâmicas, registro/fichas, debate, autoavaliação, trabalho em grupo, seminário, portfólio, provas (dissertativas, objetivas, com consulta, oral) e etc.

RUBRICA PARA A CATEGORIA 1 – PROTAGONISMO DOS ALUNOS

Pontos	Desempenho	Tomada de decisões	Auto avaliação	Debate	Trabalho em grupo	Pesquisa / investigação	Experimentação	Soluções e hipóteses
4	Muito bom							
3	Bom							
2	Satisfatório							
1	Insatisfatório							
0	Inexistente							
TOTAL DE PONTOS								
COMENTÁRIOS DO AVALIADOR								

Caminhos 
para a **Cidadania**


Instituto **CCR**


instituto
crescer