

**PRODUTO EDUCACIONAL**

**GAME PEDAGÓGICO:  
(Con)vivendo, (Re)conhecendo e Aprendendo Geometria**



**Francine Censi Vergani  
José Arthur Martins**



# APRESENTAÇÃO

O Produto Educacional (PE) que você vai conhecer, a seguir, é resultado da pesquisa realizada para o desenvolvimento da dissertação intitulada “**Trilhas de Aprendizagem: Explorando, (Con)vivendo, (Re)conhecendo e Aprendendo Geometria**”, apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade de Caxias do Sul.














As possibilidades de aplicação dos jogos que aparecem como ferramenta na exploração de temáticas curriculares interligam tecnologias e conhecimentos, em estreita consonância com as documentações que regulamentam e orientam a Educação Nacional (BRASIL, 2018; CAXIAS DO SUL, 2018)

Nesse sentido, esse Game/e-book destina-se a estudantes e professores do Ensino Fundamental e Médio, uma vez que pode ser usado para ressignificar os conceitos envolvendo Geometria.



# SUMÁRIO

 Apresentação.....	<b>2</b>
 Introdução.....	<b>5</b>
 O App.....	<b>7</b>
 Instruções para explorar o App.....	<b>8</b>
 As Trilhas que você vai encontrar no App.....	<b>9</b>
 Game finalizado com sucesso.....	<b>17</b>
 Aba “ferramentas” .....	<b>18</b>
 Mensagem final.....	<b>19</b>
 Referências bibliográficas.....	<b>22</b>



# INTRODUÇÃO

**Olá!**

**Hoje, eu vou apresentar a você este Game Pedagógico, que também pode ser chamado de E-book, pois nos traz muito conhecimento, explicações, pesquisas e atividades envolvendo Geometria.**

**Espero que você fique feliz e se sinta acolhido na sua imersão geométrica!**

**Vamos lá?**





Este Produto Educacional está elaborado com base nas contribuições e na prática realizada com estudantes, bem como harmonizado às regulamentações e proposições da BNCC (BRASIL, 2018), abrindo novas possibilidades de pensamento e cultura digital nas escolas, além de ser uma ferramenta possível na construção de aulas mais atrativas.

O Produto Educacional apresentado constitui-se em um Recurso Educacional Digital, na forma de um APP, que visa contribuir na aprendizagem e na autonomia dos estudantes, constituído por **sete trilhas de aprendizagem**, estruturadas a partir das teorias que subsidiam a presente dissertação e que segue à luz das diretrizes curriculares vigentes (FREIRE, 1996).





## O APP

O APP está disponível nas lojas virtuais do seu dispositivo móvel (Android e iOS), de maneira gratuita, abrindo várias possibilidades de aplicação em sala de aula.

Para baixar o APP, siga até a loja de aplicativos do seu smartphone e pesquise, conforme a orientação abaixo. Ou clique no link.

Trilhas de Aprendizagem (Android) <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.harmonikagames.trilhasdeaprendizado>

Trilhas de Aprendizado (iOS) <https://apps.apple.com/app/trilhas-de-aprendizado/id6449676274>





## INSTRUÇÕES PARA EXPLORAR O APP

- 1** Clique na Trilha 1. Você será direcionado às tarefas que deverão ser cumpridas dentro deste percurso.
- 2** Ao concluir a tarefa, você receberá uma peça do quebra-cabeça. Perceba que a figura no canto inferior direito ficará brilhante e o boneco “vibrará”, acendendo, assim, uma luz. Ela te guiará para a próxima “atividade” dentro da Trilha.
- 3** Finalizando todas as tarefas da Trilha 1, você receberá uma estrela e será direcionado para a Trilha 2. E assim, sucessivamente.





## AS TRILHAS QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR NO APP

A construção do Produto Educacional está dividida em **7 etapas interligadas**, que se constituíam em degraus que alicerçavam e preparavam os estudantes para o próximo conteúdo, tais:

**1** Geometria:  
noções básicas

**3** Área e Perímetro

**5** Triângulos

**7** Círculo e  
Circunferência

**2** Plano Cartesiano

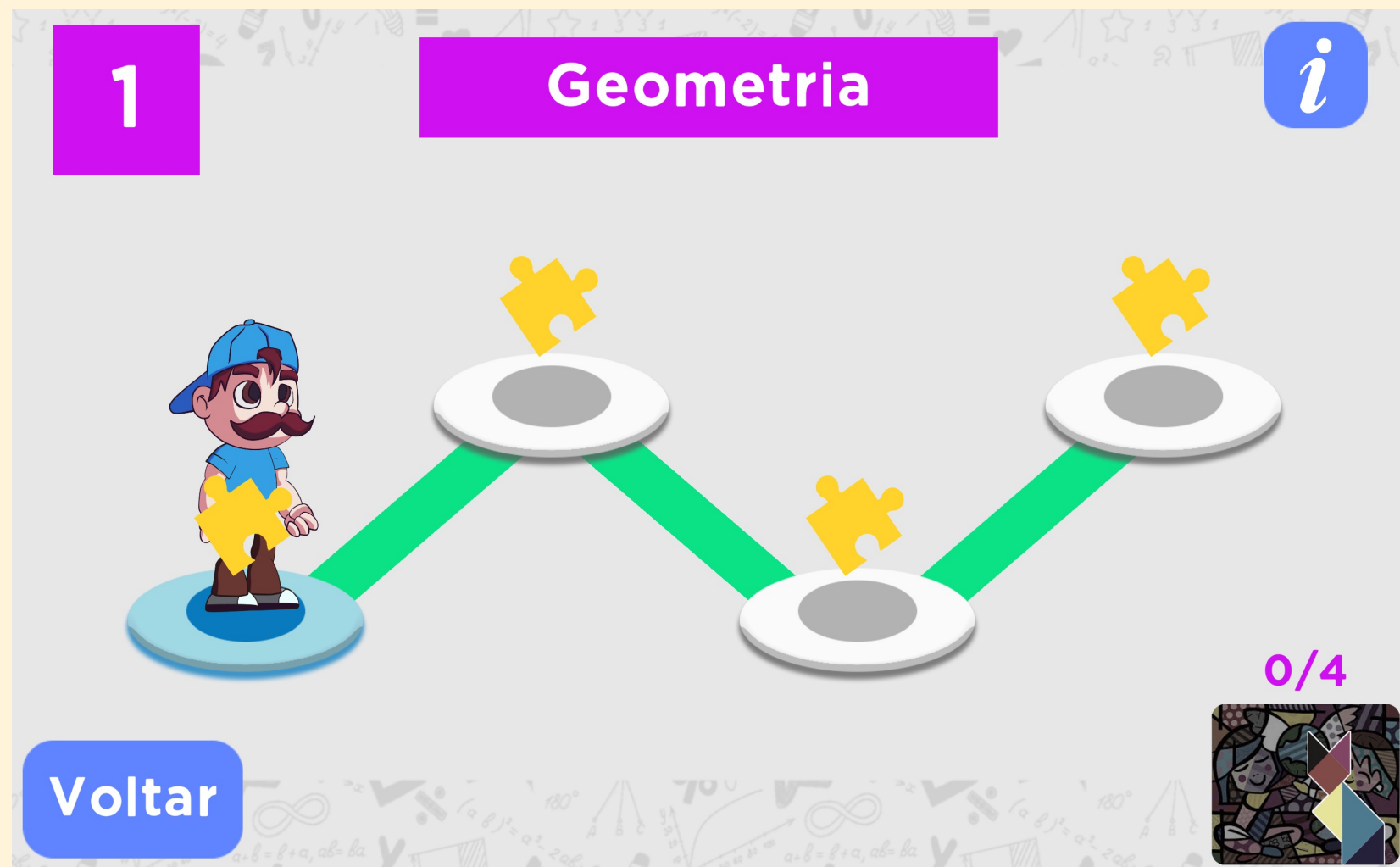
**4** Ângulos

**6** Quadriláteros

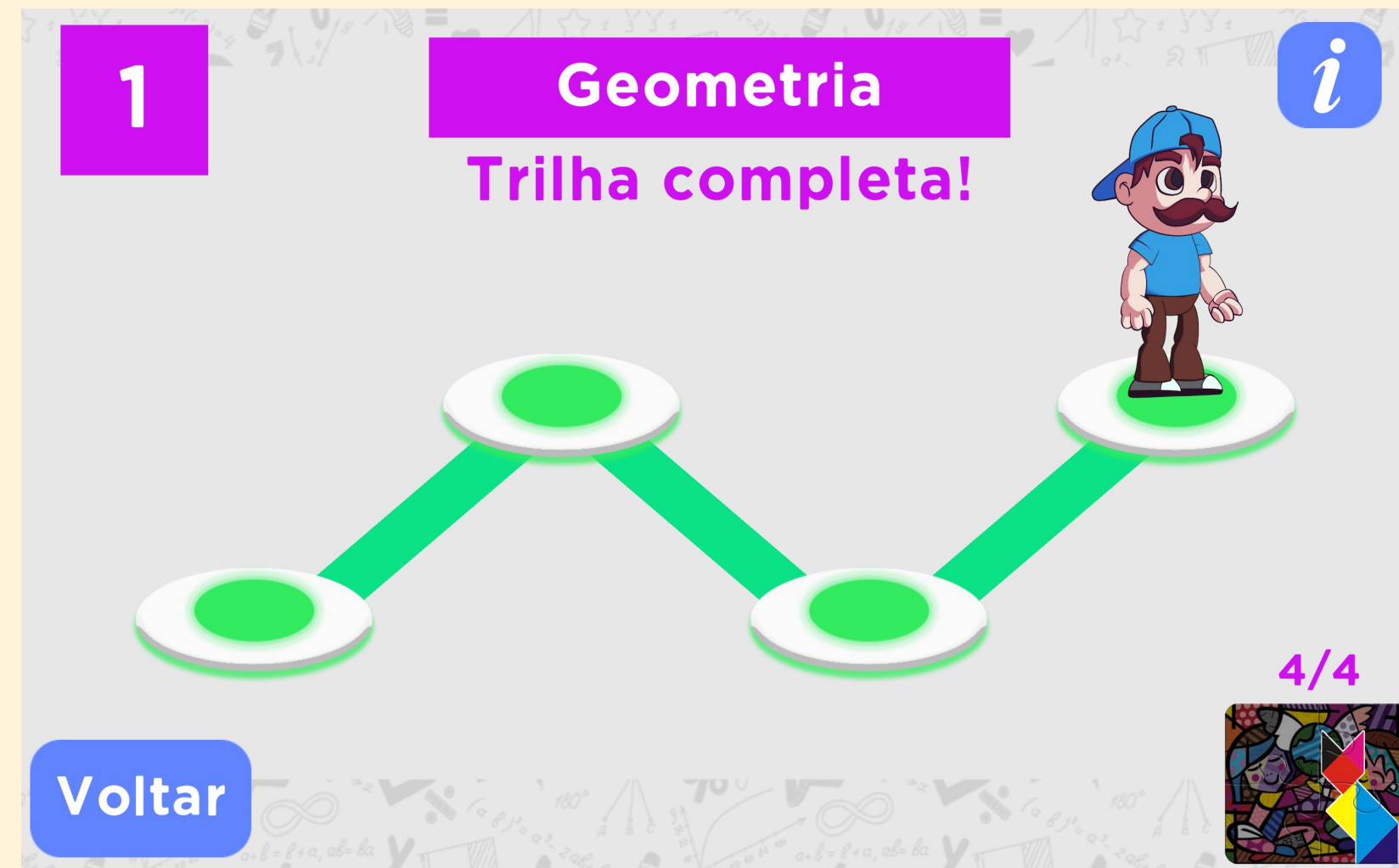




# TRILHA 1



Início da trilha 1



Final da trilha 1





# TRILHA 2

**2** **Plano Cartesiano** **i**

**Voltar** 0/6

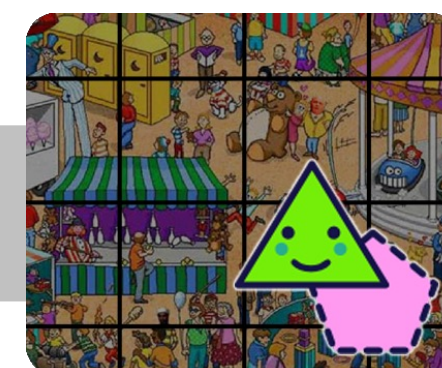
Início da trilha 2



**2** **Plano Cartesiano**  
**Trilha completa!** **i**

**Voltar** 6/6

Final da trilha 2





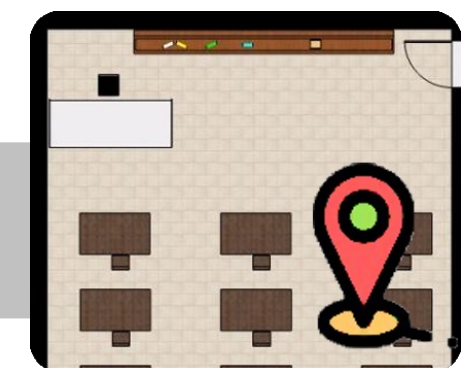
# TRILHA 3



Início da trilha 3

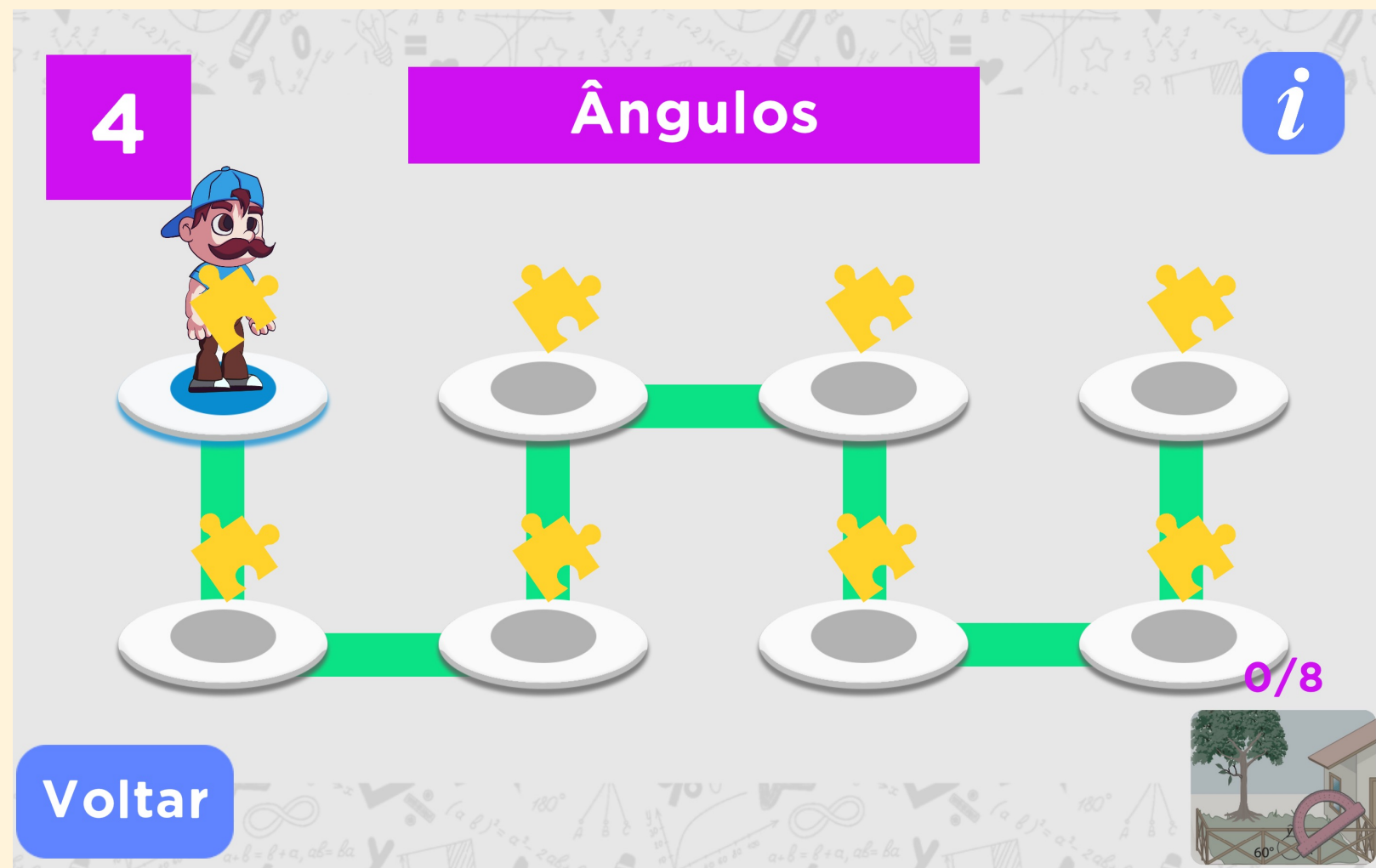


Final da trilha 3





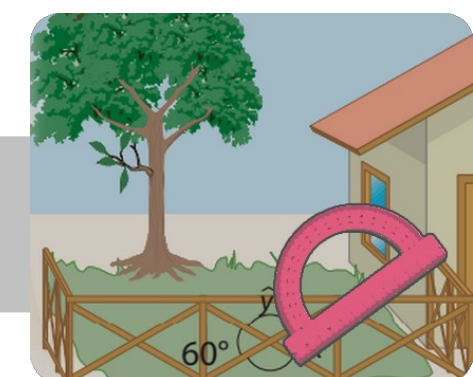
# TRILHA 4



Início da trilha 4

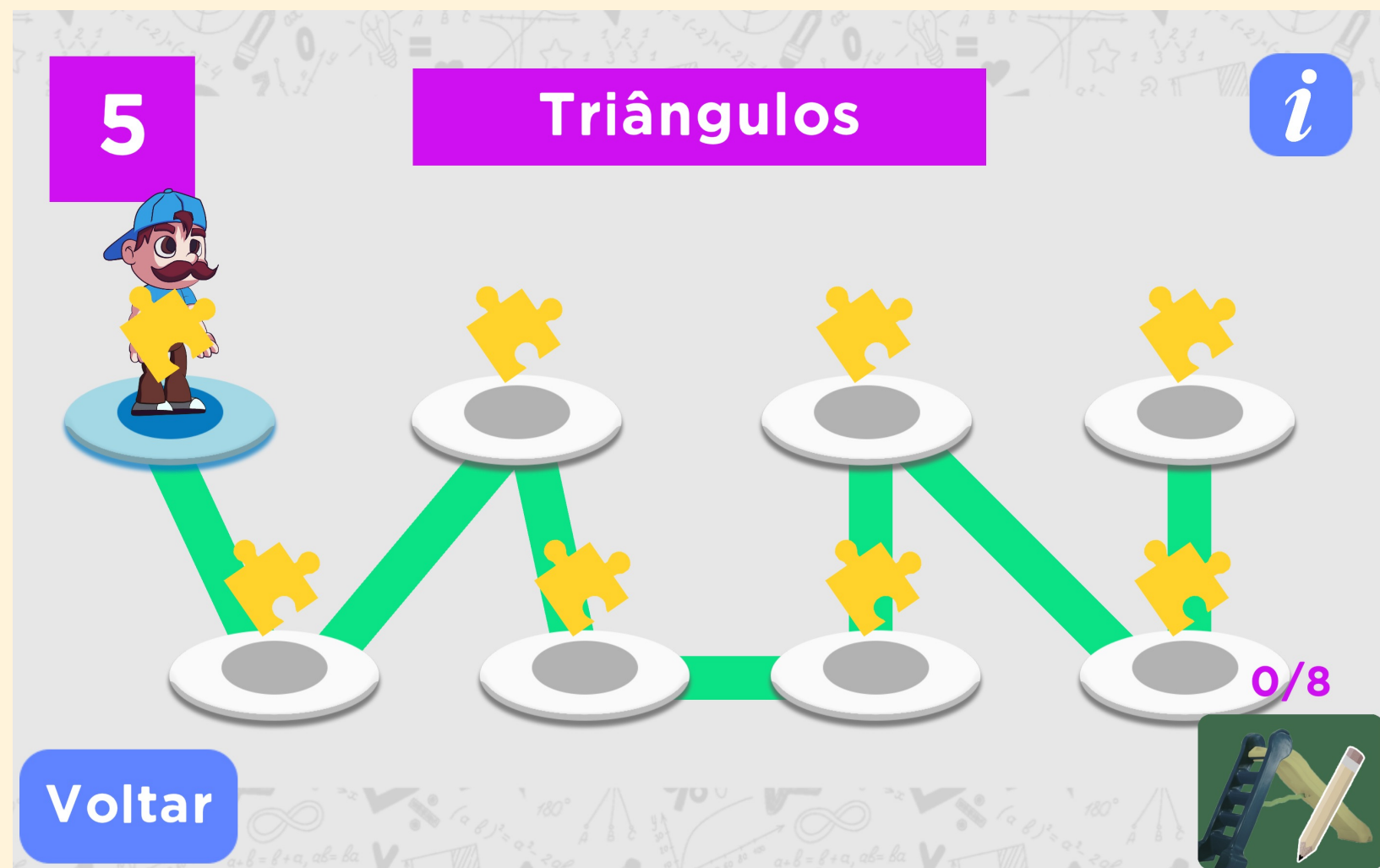


Final da trilha 4





# TRILHA 5



Início da trilha 5



Final da trilha 5





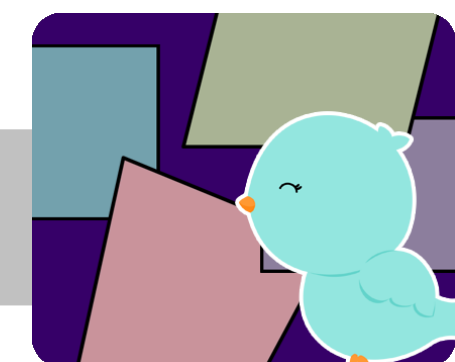
# TRILHA 6



Início da trilha 6



Final da trilha 6





# TRILHA 7

**7** **Circunferência** 



**Voltar**  0/7

Início da trilha 7



**7** **Circunferência**  
**Trilha completa!** 



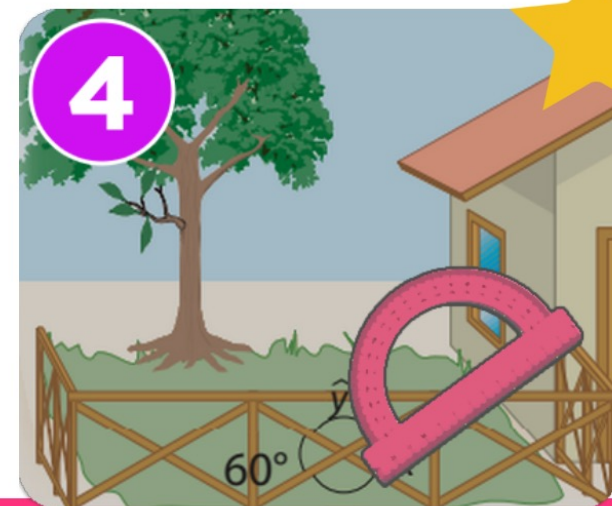
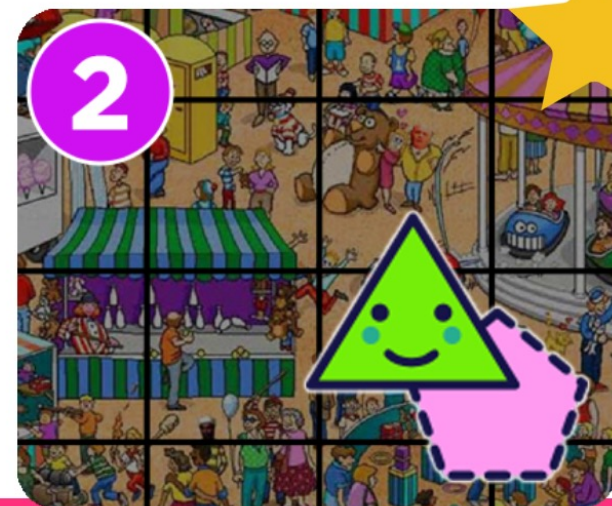
**Voltar**  7/7

Final da trilha 7

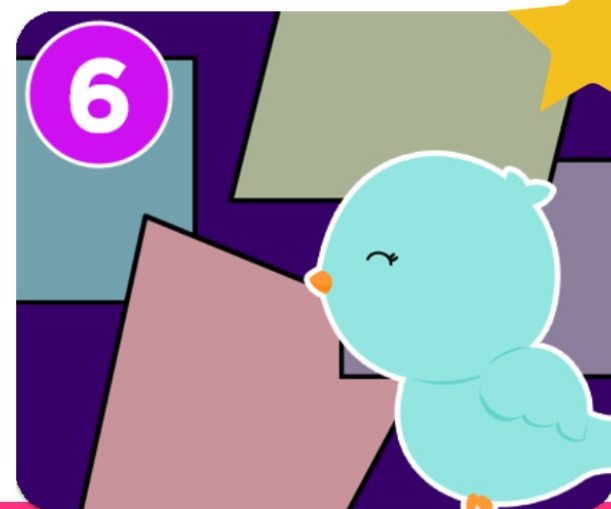




# GAME PEDAGÓGICO FINALIZADO COM SUCESSO



PARABÉNS!  
VOCÊ CONCLUIU  
O GAME COM  
SUCESSO!



## PARABÉNS!



# ABA “FERRAMENTAS”



EXPLORE A ABA  
“FERRAMENTAS” E  
CONHEÇA OS SEUS  
RECURSOS...

Trilhas de Aprendizagem  

1  

2  **Iniciar novo jogo**

3 

4  

5  

6 

7  **Continuar jogo**



**Sair**





## MENSAGEM FINAL

**“Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador, a gente se forma, como educador, permanentemente, na prática e na reflexão sobre a prática”**

**Paulo Freire (1991)**

Viver no mundo da educação implica enfrentar desafios adversos e diários, não bastando apenas amar o que se faz (apesar dessa ser uma condição obrigatória), mas saber enfrentá-los e saber superá-los com maestria.





Desenvolver a proposta apresentada não significa deixar os estudantes "trilhando sozinhos", mas sim trilhar com eles “passos seguros”, isto é flexibilidade metodológica. Inovar em cada trilha, em cada passo, em cada caminho, pois práticas que apresentam formas educativas prontas e pré-determinadas acabam estreitando as chances de aflorar novos “trajetos” a percorrer, além de dificultar a ampliação do “olhar” sobre os processos educativos, o que inibe as possibilidades de cocriação pedagógica.






Por fim, entre outras coisas que na relação educativa faz diferença é professor(a) e estudantes se enxergarem como “parceiros de aprendizagem”, isto é, seres humanos plenos de potencialidades a serem desenvolvidas na convivência e que a aprendizagem se dá em diferentes tempos, espaços e maneiras.

Por isso, é importante que o(a) professor(a) esteja aberto para desenvolver/criar, junto com o estudante, dinâmicas pedagógicas que respeitem as múltiplas formas de ser e aprender, que valorizem os momentos de convivência e de conversação pautados no “respeito e aceitação do outro como legítimo outro” (MATURANA, 2002).



Francine C. Vergani

 [francinecvergani@gmail.com](mailto:francinecvergani@gmail.com)

 054.99943.1835



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAXIAS DO SUL. **Documento Orientador Curricular para a Educação Infantil e Ensino Fundamental de Caxias do Sul (DOCCX)**. Secretaria Municipal da Educação: Caxias do Sul, 2018.

FREIRE, P. **A educação na cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MATURANA, H. R. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Trad. de José Fernando Campos Fortes. Belo Horizonte: UFMG, 2002.



**Foi INCRÍVEL poder compartilhar com vocês essa  
experiência!  
ATÉ A PRÓXIMA!**



