



AVIÃO DE PAPEL

Jogos Digitais

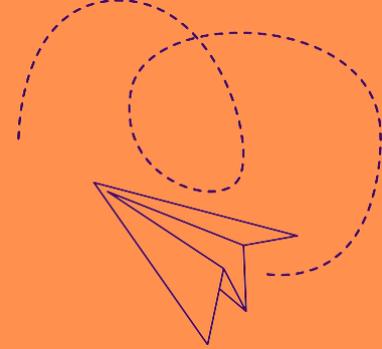


ANA SÍLVIA RIBEIRO D'ALESSANDRO
PROF. DR. PAULO ATSUSHI SUZUKI



Lorena, 2025

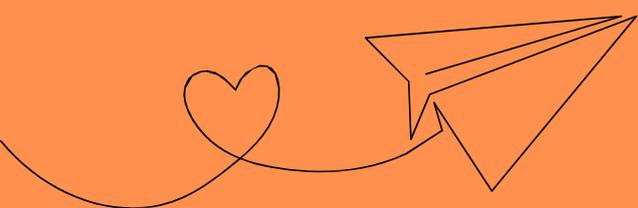


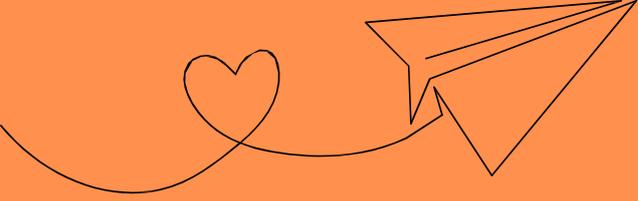


PALAVRAS INICIAIS

Durante a pesquisa e aplicação do projeto Matemática, foi possível desenvolver este produto educacional para a presente Dissertação de Mestrado em Projetos Educacionais de Ciências sendo ele, o site Avião de papel e este guia de instruções, reunindo explicações dos objetos interativos para auxiliar professores e alunos.

A ferramenta traz como objetivo complementar o ensino tradicional da matemática e, principalmente, servir de inspiração para professores, alunos e interessados a desenvolver seus próprios jogos, a fim de promover sempre a inovação no ambiente educacional.





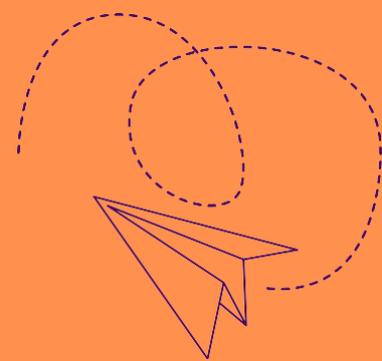
Na Figura 1, apresentamos a página inicial do website, onde os jogos estão disponíveis. Para visita o nosso site, clique no aviãozinho e divirta-se.

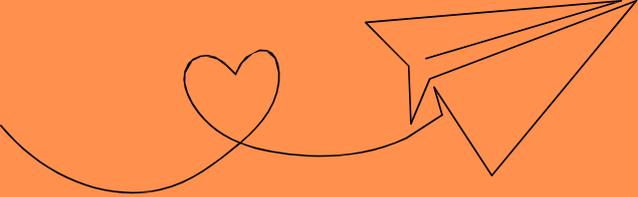


Figura 1 – Website do projeto



Fonte: Autoria própria

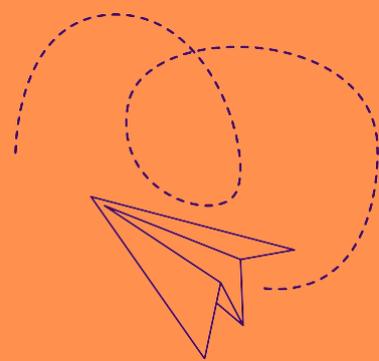




ESTRUTURA DO PRODUTO EDUCACIONAL

No site *Avião de Papel* estão disponíveis os jogos digitais interativos criados no software PowerPoint durante a realização da pesquisa.

Os desafios permitem que professores e alunos possam explorar e aprender de maneira lúdica com essa ferramenta de ensino.



TUTORIAIS: COMO CRIAR OS JOGOS

Foram criados três vídeos, com os tutoriais a fim de demonstrar como é o processo de criação dos jogos, de maneira que professores, alunos e interessados possam replicar o jogo ou criarem seus próprios jogos e objetos educacionais.

Nas Figuras 2, 3 e 4, apresentamos a imagem da página inicial de cada um dos jogos.

Figura 2 - Pop it



Fonte: Autoria própria

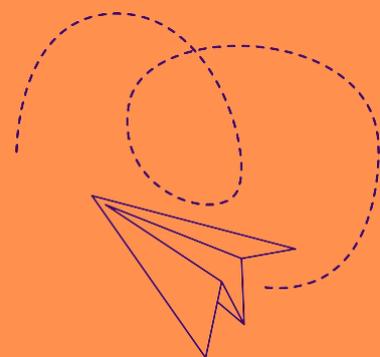


Figura 3 - Show do Milhão

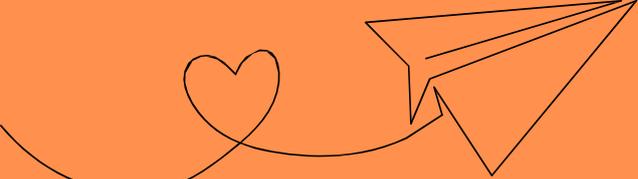


Fonte: Autoria própria

Figura 4 - Jogo da memória

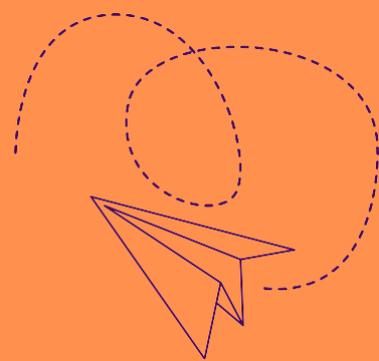


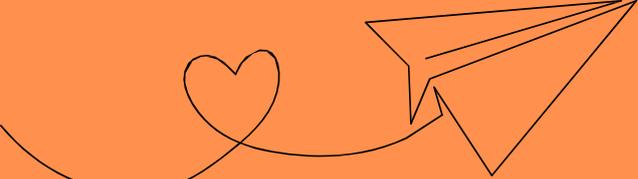
Fonte: Autoria própria



RELATO DE EXPERIÊNCIA COM APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Nesta pesquisa, também entrevistamos duas profissionais da educação sobre a aplicação do projeto. No site está disponibilizado dois vídeos com os relatos de experiência da Professora Maria Marlete Ligabo Sales e a Professora Eunice de Paula.





A Professora Maria Marlete Ligabo Sales relata que: Relata acerca da criação de uma escola que adotou a metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos nos anos 2000.

E a Professora Eunice de Paula, disse que explica as etapas do projeto aplicado na unidade escolar e os resultados alcançados.

Figura 5 - Relatos de Experiência



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

RELATO - No vídeo, a então diretora Maria Marlete, compartilha uma história emocionante de como idealizou e transformou em realidade o sonho de criar uma escola no interior de São Paulo, no início dos anos 2000. Com a proposta de revolucionar a educação local, ela apostou na Pedagogia Baseada em Projetos, um método inovador que estimula a autonomia, o pensamento crítico e a criatividade dos alunos. Durante o vídeo, ela detalha todo o processo de planejamento e os resultados positivos que surgiram dessa abordagem e que se mantêm atual.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS
MARIA MARLETE LIGABO
RELATO DA DIRETORA DE ESCOLA PÚBLICA QUE IMPLIMENTOU UMA ESCOLA ADOTANDO UMA METODOLOGIA

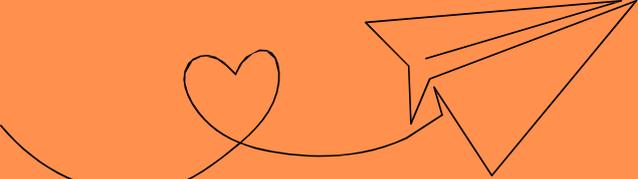
EUNICE PAULA
ENTREVISTA

Relato como Orientadora Pedagógica na escola em que foi implementada a Aprendizagem Baseada em Projetos, uma experiência iniciada no início dos anos 2000 que até hoje tem repercussão na vida dos estudantes e profissionais que nela atuaram.

Neste vídeo, a Orientadora Pedagógica Eunice Paula, da época da criação da escola compartilha sua experiência na implementação da metodologia baseada em projetos, que foi fundamental para o sucesso da instituição. Ela explica as etapas do desenvolvimento de um projeto educacional, desde o planejamento até a execução, e como essa abordagem tem se mantido atual ao longo dos anos. Com seu olhar atento à inovação e à prática pedagógica, ela reflete sobre a importância de adaptar os métodos de ensino às necessidades dos alunos, garantindo que a escola continue a ser um espaço de aprendizagem.

Fonte: Autoria própria





PODCASTS EDUCACIONAIS

Por fim, também foram produzidos **dois podcasts:**

Podcast 1: Professora Kátia Cristina Bettini Dias destaca os benefícios das metodologias ativas no processo de aprendizagem.

Podcast 2: Professor e coordenador do Colégio Plank, Douglas Vilela, apontando a versatilidade do PowerPoint na criação de jogos e sua experiência na implementação dessa ferramenta num curso de pós graduação para a formação de professores.

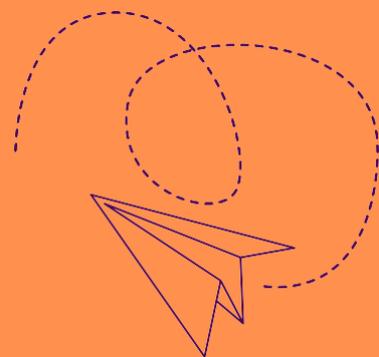


Figura 6 - Podcast Educacionais

<https://youtu.be/ItaYoMa7DuM>



Aprofunde-se em nosso **podcast**, onde a orientadora Pedagógica, Kátia Bettini Dias fala da importância das Metodologias Ativas no ensino e como elas transformam a forma de ensinar e aprender. Kátia é formada em Letras e Pedagogia e se dedica há mais de 20 anos ao ensino público.



Instagram: @09731858

Fonte: Autoria própria

