

práticas. O jogo é uma atividade estruturada, com regras e objetivos, realizado para entretenimento ou diversão, que é justamente o que se procura para os estudantes. Por estes motivos, as atividades escolhidas para constituir este produto são: (1) passeio pela escola e pelo bairro para identificação de formas geométricas, (2) Batalha Naval (físico e virtual via GeoGebra), (3) Geoplano (físico e virtual via GeoGebra), (4) tridimensionalização de figuras geométricas planas a partir de dobraduras, (5) jogo similar ao Dobble (ou Spot It!) e (6) atividade virtual no aplicativo/site Genially. Ao realizar a formação pedagógica, espera-se que os professores se envolvam com as atividades propostas, apropriando-se de forma mais robusta de conceitos e estratégias, para terem maior segurança com relação aos conteúdos que serão trabalhados. Uma vez ministradas as aulas na formação continuada aos professores, espera-se também que estes realizem atividades mais práticas e contextualizadas, com o intuito de aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado de geometria mais envolvente e significativo para as suas vidas. Acredita-se que essa aplicação prática dos conceitos não apenas reforce o aprendizado, mas também ajude os alunos a reconhecer a relevância da Geometria no seu dia-a-dia. As competências específicas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) reforçam a necessidade de proporcionar “o protagonismo do aluno e a sua participação ativa no processo de aprendizagem, ao realizar e analisar atividades de provas de conceitos e de pesquisas”. Ao participar das atividades contidas na SD, espera-se que os alunos engajem-se ativamente nas propostas, mostrando domínio mais significativo dos conceitos relacionados à Geometria. O curso de formação está previsto para ocorrer ao longo do mês de agosto. Já a aplicação da sequência didática por parte destes professores ocorrerá após o processo de formação, a partir do mês de setembro. Questionários serão aplicados aos professores que fizerem o curso e aos alunos que passarem pela SD. Observações da aplicação das atividades serão feitas de modo a fornecer dados para avaliar este produto educacional e o aprendizado de Geometria, além de embasar as discussões e conclusões deste projeto. Todos os dados coletados serão analisados quanto à abordagem qualitativa. Quanto à natureza, esta pesquisa é aplicada, quanto aos seus objetivos, ela é exploratória e quanto aos seus procedimentos, ela é uma pesquisa-ação. Após finalizado, os produtos educacionais (material do curso e sequência didática) serão compartilhados em repositório institucional e terão licença Creative Commons Compartilhável (CC BY-SA).

Palavras Chaves: Aprendizagem Significativa, Geometria, Sequência Didática.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018, Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em 13 de set de 2023.

FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. 2010. Disponível em: <<https://shorturl.at/cnsu>>. Acesso em 01 de março de 2024

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo, v. 3: Fundamentos do design de jogos**. Editora Blucher, 2012. Disponível em: <<https://shorturl.at/iouv3>> . Acesso em 12 de fev de 2024.

MOREIRA, Marco Antonio; MASINI, Elcie Salzano. **Aprendizagem significativa: a teoria de aprendizagem de David Ausubel**. 2ª ed. São Paulo: Centauro Editora. 2001