

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ANO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**



JUNTOS CONSTRUÍMOS



Apresentação

Este material integra o curso EaD Alfaetrar com Jogos, do Instituto Brasil Solidário, e faz parte do Projeto Planos de Aula IBS, que tem como objetivo disponibilizar materiais pedagógicos gratuitos, alinhados à BNCC, para apoiar o trabalho de educadores das redes parceiras do Instituto.

Neste material, os planos de aula estão organizados a partir dos níveis de escrita das crianças: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético, conforme indicado no índice, favorecendo um planejamento mais intencional e coerente com as hipóteses de escrita dos alunos.

Ao longo do material, os jogos pedagógicos do IBS são utilizados como recursos centrais para a construção de práticas lúdicas e significativas, articulando o processo de alfabetamento à Educação Financeira e a outros temas transversais.

Assim como nos demais materiais do Projeto Planos de Aula IBS, as propostas apresentam o passo a passo das aulas, com sugestões de mediação, possibilidades de avaliação e ideias para ampliar as atividades.

Reforçamos que os planos aqui propostos devem ser compreendidos como referências flexíveis, que podem e devem ser adaptadas por educadores e escolas de acordo com seus contextos, realidades e percursos de aprendizagem, fortalecendo os processos de alfabetização e letramento nos anos iniciais.

Contamos com você nessa missão!



Instituto Brasil Solidário



Planos de aula com jogos pedagógicos IBS

ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ANO

ÍNDICE

PRÉ-SILÁBICO

EF01LP04 - EF - 050 04

SILÁBICO

EF01LP07 - EF01LP08 - EF - 074 09

EF15LP01 - EF - 002 19

SILÁBICO-ALFABÉTICO

EF01LP07 - EF01LP08 - EF - 076 24

EF12LP19 - EF - 049 29

EF15LP02 - EF - 046 34

EF15LP05 - EF - 047 39

EF15LP05 - EF - 048 43

EF15LP18 - EF - 051 48

ALFABÉTICO

EF01LP02 - EF01LP07 - EF01LP08 - EF - 075 52

EF12LP01 - EF - 053 62

EF12LP03 - EF02LP02 - EF - 016 67

EF12LP04 - EF01LP17 - EF - 077 71

EF15AR20 - EF35LP25 - EF - 059 80

PLANO DE AULA

EF01LP04 - EF - 050

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.

Habilidade: (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.



Objetivos

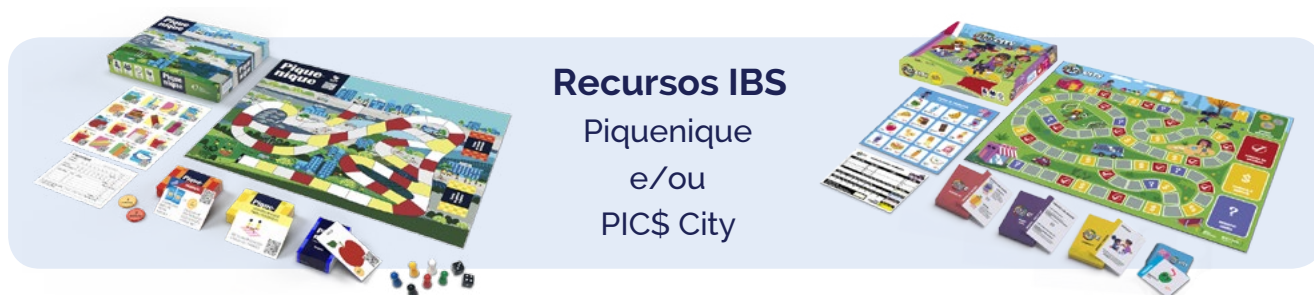
Reconhecer as letras do alfabeto e sua ordem; identificar e diferenciar vogais e consoantes.

Conteúdos

Alfabeto (vogais e consoantes).

Recursos gerais

Pincel para quadro branco; apagador; material do aluno; notebook; projetor e caixa de som.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dizendo que você conhece uma música e quer compartilhar com a turma. Apresente o vídeo *A E I O U*, do Grupo Trii (link de acesso na seção *Referência e pesquisa*) e, em seguida, estabeleça uma conversa sobre as impressões das crianças:

- O que vocês acharam do vídeo? Por quê?
- Do que se trata a música?
- Por que na música diz que "tem a letra A no início do amor e a letra E no pé do café"?
- Quais outras palavras poderiam ser usadas nesta música? (por exemplo: "A" de _, "E" de _)

Proponha ouvir novamente a música e, logo após, escreva o alfabeto no quadro em letra bastão e em letra cursiva. Solicite que as crianças identifiquem as letras da música (vogais). Explique que todas as letras que estão no quadro formam o nosso alfabeto, destacando que as letras que são ditas na música são as vogais e todas as outras que não aparecem na música, mas que estão escritas no quadro, são as consoantes. Leia todas as letras do alfabeto e se tiver crianças que já as conheçam, peça que leiam com você (pergunte se tem alguém na sala que já conhece essas letras).

Após a leitura das letras do alfabeto, peça que as crianças falem uma palavra que se inicie com cada letra. Se tiverem dificuldade, ajude dando algumas pistas, por exemplo: "o que estou segurando começa com a letra L (segurar um lápis nesse momento), que palavra é essa?" E assim o professor vai bolando pistas para que as crianças identifiquem e falem palavras que comecem com cada letra do alfabeto.

Em seguida, divida a turma em grupos e entregue um jogo Piquenique ou PIC\$ City para cada um. Peça que retirem todos os componentes presentes na caixa (tabuleiro, peões, dados, moedas, tabela de produtos, cartas-produtos, cartas de Ganhos e Gastos e cartas de Tomada de Decisão e, no caso do PIC\$ City, as Cartas Desafio) e apresente-os um a um (segure o componente, peça que os grupos o localizem, diga como se chama e, por último, escreva a palavra correspondente a cada componente no quadro).

Quando tiver terminado de escrever todos os nomes dos componentes do jogo, combine que cada grupo vai escolher um deles e localizar as vogais e consoantes presentes nos nomes (ex: tabuleiro: vogais – A, U, E, I, O; consoantes – T, B, L, R) e assim vai prosseguindo até todos os grupos localizarem as vogais e consoantes em todas as palavras que representam os componentes do jogo.

Avaliação

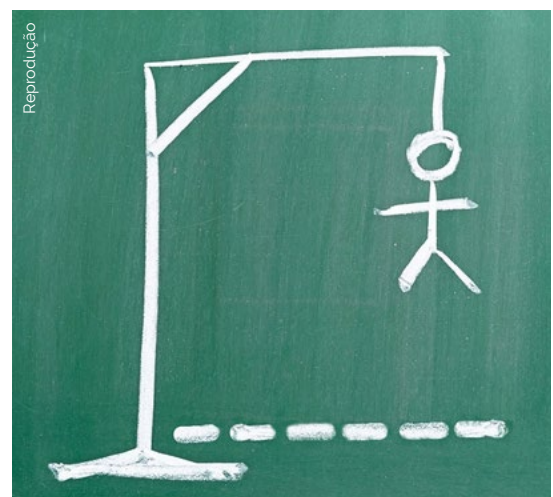
Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de identificar as vogais e consoantes do nosso alfabeto. Pergunte para a turma:

- Qual palavra/componente do jogo possui mais vogal em seu nome?
- Qual palavra/componente do jogo possui mais consoante?
- Qual componente do jogo começa com a letra P? Diga duas palavras que comecem com essa mesma letra.
- Quais componentes do jogo possuem a mesma quantidade de letras em seus nomes?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula utilizando o jogo Piquenique ou PIC\$ City como referência.

Para ir além

Provoque a turma propondo a brincadeira da forca. Sugira que cada grupo formado escolha um alimento presente na tabela de alimentos do jogo Piquenique ou PIC\$ City e informe somente ao professor qual alimento foi escolhido. Desenhe no quadro os espaços correspondentes a cada letra da palavra escolhida e inicie a brincadeira pedindo que os grupos digam vogais e consoantes para completarem e descobrirem qual é o alimento. Todos os grupos da sala (com exceção do grupo que escolheu o alimento da vez) deverão adivinhar qual é a palavra, completando os espaços com vogais e consoantes. Não esqueça de combinar para que ninguém “pesque” as letras na tabela de produtos ou nas cartas de alimentos.



Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Grupo Triii. A E I O U [vídeo]. YouTube, s.d. (data de publicação não informada). Disponível em: <https://youtu.be/IFm3SRDPZ6o>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01LP07 - EF01LP08 - EF - 074

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Educação Física

Objetos de Conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia; Formas de composição de textos poéticos; Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

Habilidades: (EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

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

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.



Objetivos

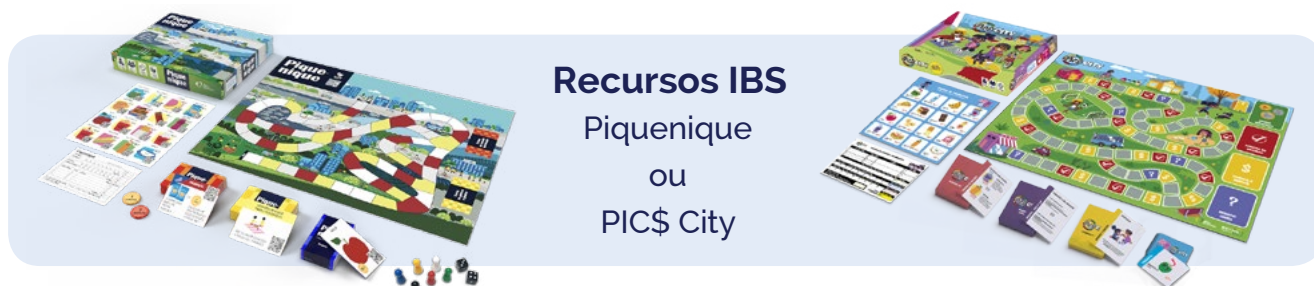
- Desenvolver a percepção auditiva da criança, associando o som rimado a um movimento corporal.
- Estimular a habilidade de escuta e associar os sons às palavras já conhecidas na forma escrita.
- Trabalhar a consciência corporal.

Conteúdos

Identificação de sons; Relação entre fonema inicial, medial e final; Leitura de palavras com apoio de imagens (por meio das cartas produto) e associação aos movimentos corporais; Ampliação de vocabulário.

Recursos gerais

Folha de papel sulfite; lápis de escrever; lápis de cor; fichas de palavras (com palavras completas e silabadas), caixinha de *Rimas e Movimentos*, com fichas plastificadas de sugestões de movimentos corporais (as fichas se encontram em anexo para impressão); folhas grandes de papel pardo (papel madeira); tintas guache de cores variadas; pinceis.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula com a acolhida de rotina. Em seguida, explique como funcionará a atividade proposta, mostrando todos os materiais que serão utilizados, para que as crianças se apropriem visualmente.

Nessa proposta, as crianças irão permanecer de pé. O educador apresentará pares de palavras, perguntando se elas combinam o som final, ou seja, se elas rimam.

Deverá ser feito um combinado com os alunos, para que eles ouçam com atenção. O professor poderá repetir as palavras algumas vezes, dando ênfase à sonoridade.

A cada par de palavras rimadas, será proposto que as crianças retirem uma ficha da caixa de *Rimas e Movimentos* e realizem o movimento proposto na ficha.

Alterne as opções, dizendo, também, pares de palavras que não rimam. Lembre-se: não mostre as palavras para a criança: nessa atividade, elas deverão se orientar pelo som das palavras.

EXEMPLOS DE PALAVRAS

TABULEIRO TA/BU/LEI/RO - DINHEIRO DI/NHEI/RO

DADO - DA/DO - JOGADO - JO/GA/DO

PIPOCA - PI/PO/CA - TAPIOCA - TA/PI/O/CA

EXEMPLOS DE OUTRAS PALAVRAS QUE PODEM SER INSERIDAS

MOLA - COLA BACIA - MELANCIA FARINHA - GALINHA

PASTEL - ANEL TAPETE - FOGUETE TALHER - COLHER

Avaliação

Após a atividade prática, faça uma atividade de registro, em que as crianças escreverão as palavras das quais conseguirem se lembrar e da forma que conseguirem, a partir de suas hipóteses, sem que haja correções nesse momento.

Assim, é possível obter um panorama do que absorveram na memória e na escuta. Faça essa atividade em uma folha de papel em branco e peça para que, após escreverem, desenhem os objetos ou alimentos representados pelas palavras, para ilustrar.

Para ir além

Fixe folhas grandes de papel pardo no chão, como se fossem tapetes. Disponibilize pincéis e tinta guache para que pintem, de memória, os movimentos que fizeram durante a dinâmica. Depois, com os trabalhos secos, organize uma exposição pelos corredores da escola.

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Cosenza, Ramon M.; Guerra, Leonor B. Neurociência e educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>





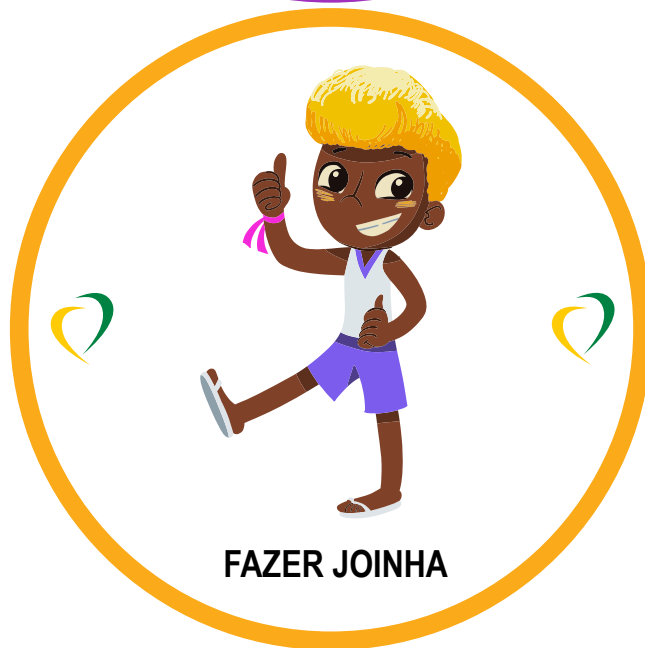
**SENTAR COMO UM
INDÍGENA**



**DANÇAR
ANIMADAMENTE**



**PULAR ALTO COM AS
MÃOS PARA CIMA**



FAZER JOINHA



ACENAR



**GARGALHAR COM AS
MÃOS NA BARRIGA**



**EQUILIBRAR EM UM PÉ SÓ
COM OS BRAÇOS
ABERTOS**



**PULAR ALTO COM AS
MÃOS FECHADAS**



PULAR DE LADO



**CORRER SEM SAIR
DO LUGAR**



**PULAR ALTO COM AS
MÃOS PARA TRÁS**



FAZER POLICHINELO



**SALTITAR COM OS
BRAÇOS ABERTOS**



**DOBRAR UM JOELHO E
OLHAR PARA TRÁS**



**CAMINHAR SOBRE
UMA LINHA**



**LEVANTAR O BRAÇO E
A PERNA DIREITA**



**JUNTAR AS MÃOS E
EQUILIBRAR NA PERNA
ESQUERDA**



**PULAR BAIXO COM AS
MÃOS FECHADAS**



**MOVER OS JOELHOS PARA
CIMA E PARA BAIXO**



**ANDAR SEM SAIR DO
LUGAR PISCANDO
UM OLHO**



**SENTAR E JOGAR AS MÃOS
PARA FRENTE**



**FINGIR QUE ESTÁ
NADANDO**



CRUZAR OS BRAÇOS



**FINGIR QUE ESTÁ ANDANDO
DE BICICLETA**



BATER PALMAS



**APOIAR AS MÃOS NOS
JOELHOS E VIRAR DE
CABEÇA PARA
BAIXO**



**COLOCAR UMA MÃO
NA CINTURA**



SALTAR COMO SAPO



**SENTAR, JUNTAR OS PÉS
E COLOCAR AS MÃOS
NOS TORNOZELOS**



**DOBRAR UM JOELHO
E ACENAR**

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- Iniciativa Social
- Assertividade
- Entusiasmo

Autogestão

- Determinação
- Organização
- Foco
- Persistência
- Responsabilidade

Amabilidade

- Empatia
- Respeito
- Confiança

Resiliência Emocional

- Tolerância ao estresse
- Autoconfiança
- Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- Curiosidade para aprender
- Imaginação criativa
- Interesse artístico

Competências gerais

- Conhecimento
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Repertório cultural
- Comunicação
- Cultura digital
- Trabalho e projeto de vida
- Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP01 - EF - 002

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Reconstrução das condições de produção e recepção de textos.

Habilidade: (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.



Objetivos

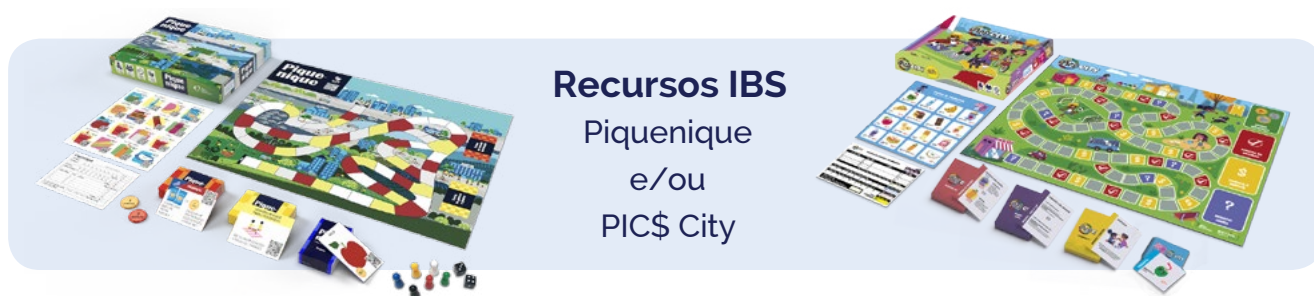
Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

Conteúdos

Regras: para que servem e onde encontrá-las?

Recursos gerais

Notebook, projetor e caixa de som.



Procedimentos metodológicos

A aula inicia-se com a apresentação do vídeo *O nervosinho* (link disponível na seção *Referência e pesquisa*). Em seguida, promova uma roda de conversa para que as crianças compartilhem suas percepções sobre o vídeo.

Conduza a discussão com perguntas específicas sobre o comportamento do personagem:

- Quais eram as atitudes do Fabinho em casa?
- Como ele se comportava com os amigos da escola?
- E quando jogava futebol? Ele respeitava as regras do jogo?

O objetivo é destacar a importância das regras na convivência, tanto em casa quanto em outros espaços.

Dê continuidade à conversa perguntando: quais os lugares que vocês costumam frequentar? (Espera-se que a turma cite espaços como escola, igreja, parque, restaurante, entre outros.)

Depois, amplie as reflexões:

- Nesses lugares, também existem regras?
- E na cidade? Existem regras que todos precisam seguir?
- Como chamamos as regras que organizam toda uma sociedade? (Leis)
- Para que servem essas regras?

Finalize esse momento destacando que uma sociedade sem regras dificilmente funcionaria, pois elas existem para garantir respeito, segurança e bem-estar para todos.

Após esse primeiro momento, divida a turma em grupos e entregue uma caixa do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City para cada grupo (se possível, metade da turma com um jogo e a outra metade com o outro).

Apresente onde estão localizadas as regras de cada jogo (no verso da caixa). Promova uma conversa com perguntas como:

- Quem vocês acham que criou essas regras?
- Para quem elas são feitas?
- O que pode acontecer se alguém jogar sem respeitar as regras?

Peça que cada grupo retire os elementos da caixa e os organize sobre a mesa. Durante a explicação das regras, vá nomeando os itens (cartas, moedas, tabuleiro etc.) e peça que as crianças os identifiquem conforme forem sendo citados.

Em seguida, proponha um momento de exploração livre dos jogos. Deixe que as crianças joguem de acordo com o que compreenderam. Enquanto isso, circule entre os grupos para:

- Observar se compreenderam as regras;
- Fazer mediações quando necessário;
- Estimular o respeito ao turno de cada jogador, o cumprimento das regras e a colaboração entre colegas.

Ao final, retome com a turma a relação entre os jogos e a vida em sociedade:

- No jogo, o que acontece se alguém quiser jogar do jeito que quiser, sem respeitar as regras?
- E na vida? O que pode acontecer quando uma pessoa não respeita as regras de convivência?

Essa comparação ajuda as crianças a valorizar as normas sociais e escolares, compreendendo-as como instrumentos de organização, justiça e convivência harmoniosa.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada de perguntas e respostas, por exemplo:

- 1- Durante as rodadas dos jogos, eu posso pular a vez do meu colega para jogar mais vezes seguidas? Por quê?
- 2- O que acontece se um peão cair em uma casa amarela ou vermelha?
- 3- No caso de empate ao final da partida, quem é o vencedor do jogo?
- 4- Para que servem as regras dos jogos?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas às regras dos dois jogos.

Para ir além

Em outro momento, o professor pode propor aos alunos que reescrevam as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City por meio de desenhos. A turma pode montar um grande painel com a sequência das regras, relacionando parágrafos e desenhos.

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

TORTUGASTUDIOS. O Nervosinho [vídeo]. Disponível em: <https://youtu.be/MmldhyncdT4>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01LP07 - EF01LP08 - EF - 076

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Leitura de palavras e separação em sílabas; fonemas.

Habilidade: (EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

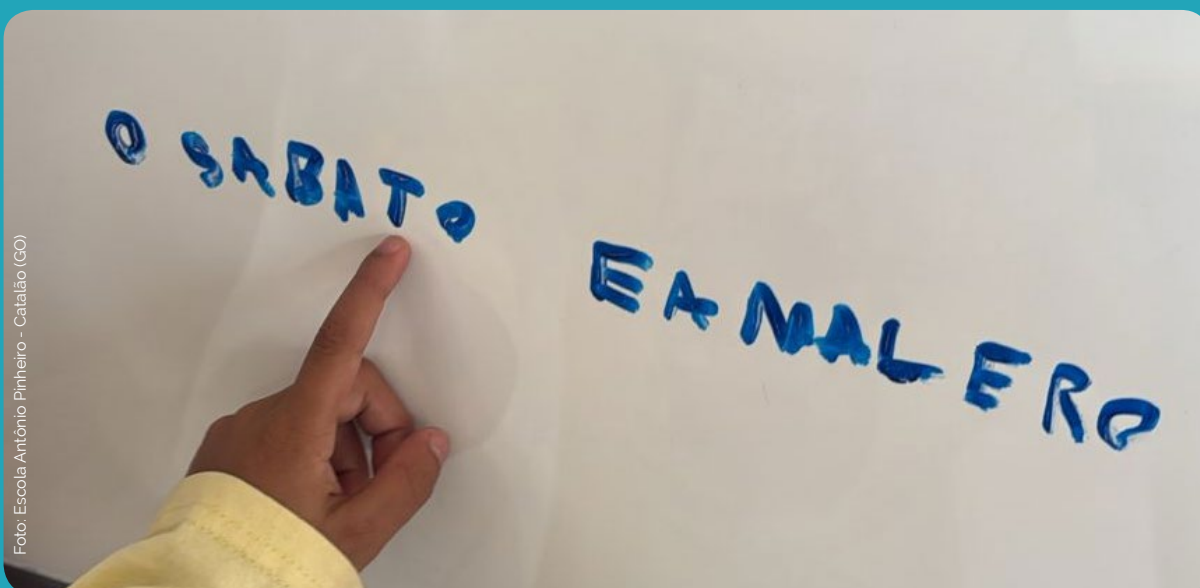


Foto: Escola Antônio Pinheiro - Catalão (GO)

Objetivos

- Ler e compreender a palavra;
- Perceber que cada palavra pode ser dividida em sílabas e que as sílabas diferem conforme os sons e o número de letras.

Conteúdos

Leitura: divisão silábica; compreensão fonética.

Recursos IBS

Piquenique ou
Pic\$ City ou
Bons Negócios



Recursos gerais

Cartolina, hidrocor e tesoura para confeccionar fichas com os nomes dos produtos do jogo escolhido (apenas o texto, sem imagens).

É importante que o próprio professor produza as fichas, definindo a forma como vai escrever – se com letra cursiva ou bastão (maiúscula ou minúscula) – conforme o nível alfabético da turma e a intencionalidade pedagógica com essa atividade.

Assim, os alunos têm a oportunidade de comparar e diferenciar as letras cursivas das letras impressas.



Procedimentos metodológicos

Antes de começar, esconda as fichas escritas com os nomes dos produtos do jogo Piquenique, Pic\$ City ou Bons Negócios (caso a escola possua) em diferentes cantos da sala. Você pode repetir palavras caso a quantidade não contemple todas as crianças da turma.

Separe as cartas-produto do jogo escolhido (se será o Piquenique, o Pic\$ City ou o Bons Negócios) e as coloque bem visíveis e separadas sobre uma mesa.

Quando todos os alunos tiverem chegado, explique que a aula do dia será uma Caça ao Tesouro. Apresente o jogo que será utilizado na dinâmica. Diga para a turma: "Escondi algumas palavras do nosso jogo por aqui! Vamos procurar?".

Quando todos tiverem encontrado uma ficha, chame uma por uma e peça que leia a palavra encontrada (com seu apoio, se necessário), localize a carta do jogo que corresponde à palavra, conte quantas letras ela possui e, por último, separe suas sílabas batendo palmas.

Em seguida, fixe a ficha próxima a carta correspondente. Prossiga dessa maneira até todas as crianças terem realizado a proposta (em caso de palavras repetidas, você pode chamar as duas ou mais crianças que acharam a mesma palavra).

Criação de conflito

Para provocar a reflexão, coloque, por exemplo, a palavra ÁGUA (2 sílabas, 4 letras) ao lado de REFRIGERANTE (5 sílabas, 12 letras). Pergunte: "Olhem só, ÁGUA tem dois pedacinhos (Á-GUA) e REFRIGERANTE tem cinco. Mas por que REFRIGERANTE é uma palavra tão maior na escrita? Será que cada pedacinho tem o mesmo número de letras?".

Dicas pedagógicas

- Mostre que algumas sílabas podem precisar de apenas duas letras (como RE ou GE, em REFRIGERANTE), enquanto outras precisam de mais (como FRI ou RAN também em REFRIGERANTE).
- No final da atividade, retome as fichas expostas no quadro e peça à turma que organize as palavras da menor para a maior quantidade de letras. Isso reforça a noção de comparação entre fala e escrita.

Avaliação

Para verificar se os alunos compreenderam os conceitos construídos em sala, peça que a turma escolha outras palavras relacionadas ao jogo utilizado na aula (moeda, dado, peão, tabuleiro, carta, caixa e outras) e retome a mesma ideia: escreva essas palavras no quadro para que, individualmente ou em dupla, as crianças leiam e contem a quantidade de letras e sílabas das palavras selecionadas. Por último, peça que ordenem as palavras da menor para a maior quantidade de letras.



Para ir além

Para dar continuidade à proposta, é possível pedir para que sorteiem uma carta e para que construam oralmente uma frase com a palavra da carta sorteada, tendo o professor como escriba. Logo em seguida, após a frase escrita na lousa, todos poderão acompanhar a leitura fluente da frase para, depois, contarem as sílabas de cada palavra dessa frase.

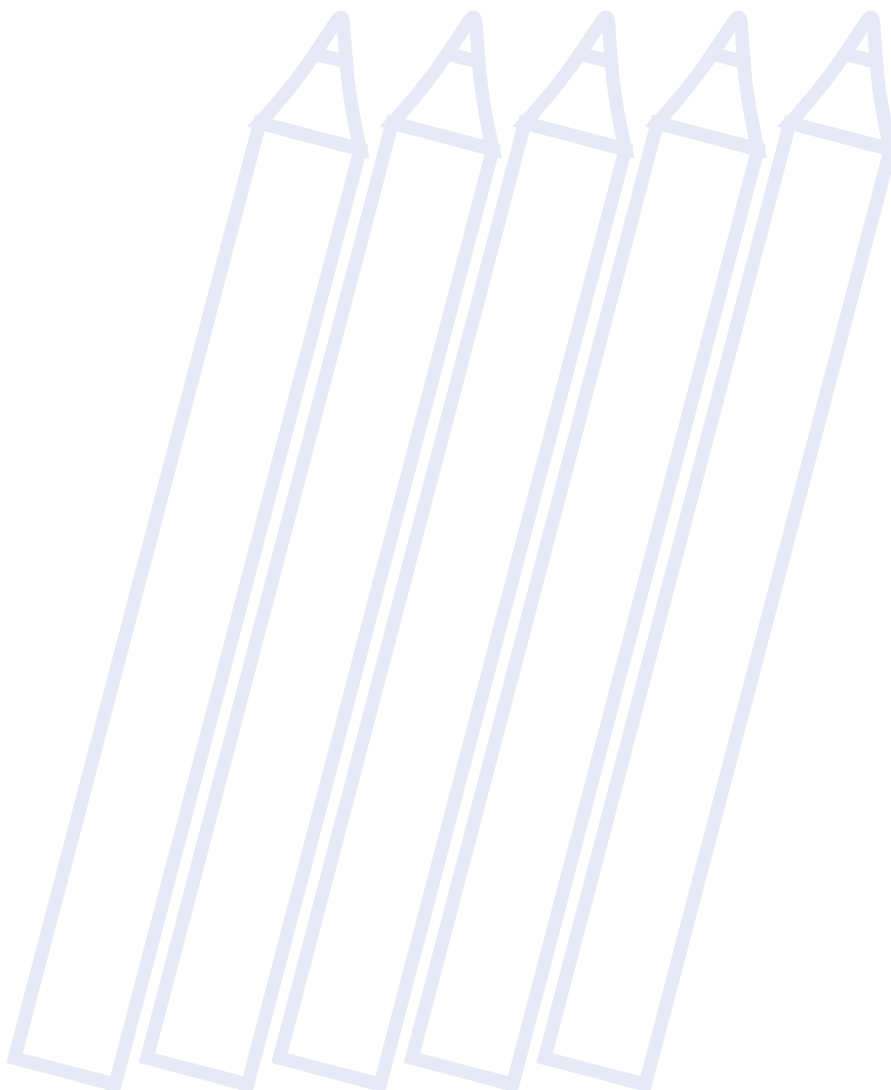
Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- Iniciativa Social
- Assertividade
- Entusiasmo

Autogestão

- Determinação
- Organização
- Foco
- Persistência
- Responsabilidade

Amabilidade

- Empatia
- Respeito
- Confiança

Resiliência Emocional

- Tolerância ao estresse
- Autoconfiança
- Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- Curiosidade para aprender
- Imaginação criativa
- Interesse artístico

Competências gerais

- Conhecimento
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Repertório cultural
- Comunicação
- Cultura digital
- Trabalho e projeto de vida
- Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF12LP19 - EF - 049

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Formas de composição de textos poéticos.

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



Objetivos

Identificar em textos versificados os fonemas utilizados que trazem sonoridade.

Conteúdos

Gênero textual: poema/canção.

Recursos gerais

Material do aluno; pincel para quadro branco; apagador; computador; caixa de som; letra da música *Pic Pic Pic Piquenique*, da dupla Palavra Cantada, impressa; cartaz com a letra da música escrita; impressão do modelo de tabela presente no plano.

Recurso IBS

Jogo Piquenique



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula apresentando a caixa do jogo Piquenique e peça que as crianças leiam o nome do jogo. Se tiverem dificuldades em realizar a leitura, medie a interação, pedindo ajuda de alguma criança que já esteja no nível alfabético ou silábico alfabético.

Informe que você conhece uma música cujo título é exatamente o nome do jogo: *Pic Pic Pic Piquenique*, da dupla Palavra Cantada. Apresente um cartaz com a letra da música escrita e entregue uma impressão dela para cada criança (os links para acessar a letra da música e o vídeo podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*). Realize a leitura da letra da música, apontando para cada palavra lida e orientando que as crianças também apontem na impressão que receberam. Em seguida, coloque o áudio para todos conhecerem e cantarem a música.

Pergunte se as crianças gostaram da música e se perceberam que algumas palavras possuem o mesmo som. Escreva essas palavras no quadro e, a partir delas, explique o que é rima, usando-as como exemplos.

Entregue para cada criança uma tabela de análise das rimas da música, como no modelo abaixo:

Quais palavras que rimam podemos encontrar na música?		Conhece alguma outra palavra com essa mesma rima?
empadão	mamão	camarão

Explique o que deve ser feito com a tabela e peça que as crianças a preencham com as palavras da música que rimam (que você já havia escrito no quadro) e ajude-as a pensar e escrever novas palavras com a mesma rima.

Peça que as crianças formem trios e entregue uma caixa do jogo para cada um (se não for possível uma caixa do jogo para cada trio, divida os grupos de acordo com a quantidade de jogos disponíveis). Solicite que retirem todos os componentes do jogo de dentro da caixa e apresente um por um. Também leia todos os alimentos da tabela de produtos.

Indique que as crianças escolham 5 componentes e 5 alimentos da tabela de produtos. Registre seus nomes no quadro, peça para que todos também registrem os nomes em seus cadernos, leia todas as palavras e escolha um dos grupos para dizer uma palavra que rima com alguma das palavras escritas no quadro. Proceda dessa maneira até que todos os grupos e palavras sejam contemplados (dependendo do nível da turma, eleve o grau de dificuldade pedindo duas ou três palavras que rimam).

Finalize a aula permitindo que os grupos joguem o jogo utilizando somente o tabuleiro, peões e dados.

Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de relacionar fonemas a partir de palavras existentes nas cartas de ganhos e gastos do jogo Piquenique. Separe essas cartas, pegue uma por uma, escolha uma palavra e peça que as crianças falem palavras que rimam com a que você escolheu, vá seguindo os exemplos abaixo.

Diga uma palavra que rima com:

- 1 – luz
- 2 – telefone
- 3 – lixo
- 4 – aluguel
- 5 – amigo

O professor pode escolher quaisquer outras palavras que estejam nas cartas.

Para ir além

Proponha uma brincadeira: sente-se em roda com os alunos, sorteie uma carta produto do jogo Piquenique e leia em voz alta. A criança à sua esquerda deve falar uma outra palavra que rima com a da carta. Esta criança deve, então, sortear outra carta e criança à esquerda dela deve falar uma outra palavra que rima. Prossiga desta maneira até que todas as crianças tenham tido a oportunidade de falar suas rimas.

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

PALAVRA CANTADA. Pic Pic Pic Piquenique. Áudio da música. YouTube, s.d. Disponível em: <https://youtu.be/dzuivWm4AbM>

PALAVRA CANTADA. Pic Pic Pic Piquenique. Letra da música. Musixmatch, s.d. Disponível em: www.musixmatch.com/pt/letras/Palavra-Cantada/Pic-Pic-Pic-Piquenique



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP02 - EF - 046

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Estratégia de leitura.

Habilidade: (EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.



Objetivos

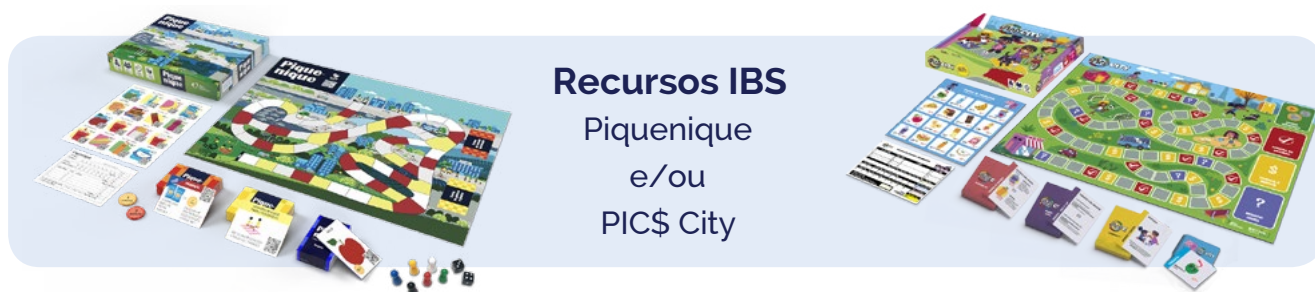
Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

Conteúdos

Gênero textual: receita culinária.

Recursos gerais

Material do aluno, pincel para quadro branco, apagador, computador, data show, gêneros alimentícios (leite, laranja, maçã, açúcar, morango, banana e mamão), liquidificador, copos, bandejas, faca, pratos, guardanapos e álcool em gel (para higienização das mãos).



Procedimentos metodológicos

Projete ou escreva no quadro o tema da aula: "Receita culinária", explicando aos alunos que irão explorar uma receita culinária, descobrindo alguns itens e características comuns a esse gênero textual.

Como fator motivador, traga para a sala de aula gêneros alimentícios (ingredientes) usados em algumas receitas culinárias: morango, laranja, banana, leite, mamão, açúcar e maçã (combine com a direção da escola, antecipadamente, a disponibilidade desses itens ou com a própria turma a divisão deles).



Projete no quadro o nome desses gêneros alimentícios e peça que os alunos realizem a leitura deles, um por vez, assim que o gênero for mostrado a eles. Incentive que as crianças que já estão no nível alfabético puxe a leitura dos itens, auxiliando crianças que, possivelmente, ainda não se encontram nesse nível.

Questione as crianças se conhecem todos os itens citados, se já comeram essas frutas, se alguém é diabético ou alérgico a lactose etc. É importante que essas últimas informações sejam anotadas, pois poderão ser úteis quando proposta a degustação da receita.

Projete a tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City e proponha que a turma realize a leitura de todos os alimentos (a tabela do Piquenique encontra-se no site [Vamos Jogar e Aprender](#) e a do PIC\$ City pode ser baixada acessando o site [Jogos Pic\\$](#). Proceda da mesma maneira que na leitura dos gêneros alimentícios, solicitando auxílio das crianças que já alcançaram o nível alfabético.

Peça que a turma identifique quais gêneros levados para a sala também estão na tabela de produtos do jogo e quais não estão. Desenhe uma tabela com duas colunas no quadro para registrar as respostas das crianças conforme os seguintes tópicos:

- Gêneros presentes na tabela do jogo;
- Gêneros ausentes na tabela do jogo.

Após o registro da tabela, incentive os alunos a pensarem em receitas que poderão ser realizadas com dois ou mais desses gêneros alimentícios levados para sala. As respostas dos alunos deverão ser anotadas no quadro e para cada uma proponha uma reflexão coletiva com a turma, avaliando se os gêneros alimentícios listados são de fato usados para elaboração da receita citada.

Questione os alunos acerca do termo adequado a ser usado para organizar esses itens na receita culinária, trazendo à tona a palavra "ingredientes". Nesse momento, aproveite para explicar as partes de uma receita culinária: *ingredientes* e *modo de fazer*. Em seguida, continue lançando outras questões:

- Vocês conhecem alguma receita?
- Para que serve uma receita culinária?
- O que precisa conter em uma receita culinária?
- Onde esses tipos de textos podem aparecer?

Combine um desafio: escreva no quadro o título VITAMINÃNAÇÃ e peça para que os alunos adivinhem que receita é essa e quais ingredientes são utilizados nela (uma dica aqui é dizer que é uma receita feita com ingredientes que estão na sala e também na tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City). Espera-se que os alunos digam que se trata de uma vitamina de banana com maçã; quando adivinharem, informe que eles escreverão essa receita.

Medeie a escrita coletiva da receita (peça que as crianças falem os ingredientes e o modo de fazer e vá registrando o que for dito no quadro). Quando o texto estiver concluído, motive a leitura coletiva e em seguida organize a preparação da receita, dividindo tarefas entre os alunos: cortar e descascar as frutas (sob a sua supervisão), medir quantidades, usar o liquidificador, servir os colegas, juntar e organizar recipientes, limpar o espaço utilizado, entre outras. Finalize reservando um momento para degustação da receita realizada e das demais frutas levadas para sala.



Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de relacionar alguns gêneros alimentícios do jogo Piquenique ou PIC\$ City com receitas conhecidas, identificando seus ingredientes e modo de fazer. Pergunte para a turma:

- 1 – Quais receitas podem ser preparadas com o ingrediente chocolate? Descreva todos os ingredientes e o modo de fazer de duas dessas receitas.
- 2 – Com quais ingredientes uma tapioca é preparada?
- 3 – Com o ingrediente *queijo*, quais alimentos da tabela de produtos podem ser preparados?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula utilizando o jogo Piquenique ou PIC\$ City como referência.

Para ir além

O educador pode ampliar o momento promovendo uma discussão acerca dos alimentos utilizados para a produção da merenda escolar (origem, modo de produção, resíduos e seus descartes), levando a turma a propor soluções para o descarte correto de restos de alimentos e resíduos.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

REVISTA Nova Escola. Receita: compreensão textual de textos escritos (3.º ano – Língua Portuguesa). Banco de Planos de Aula. Disponível em: NOVA ESCOLA. Banco de planos de aula – Receita: compreensão textual de textos escritos (3º ano, Língua Portuguesa). Disponível em: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/330>

Vamos Jogar e Aprender. Tabela de produtos do jogo "Piquenique" para projeção. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/Piquenique_tabela_QR-code.pdf

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP05 - EF - 047*

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Planejamento de texto.

Habilidade: (EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve e para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.



*Obs.: Este plano é o primeiro de uma sequência de dois planos. O segundo encontra-se logo a seguir.

Objetivos

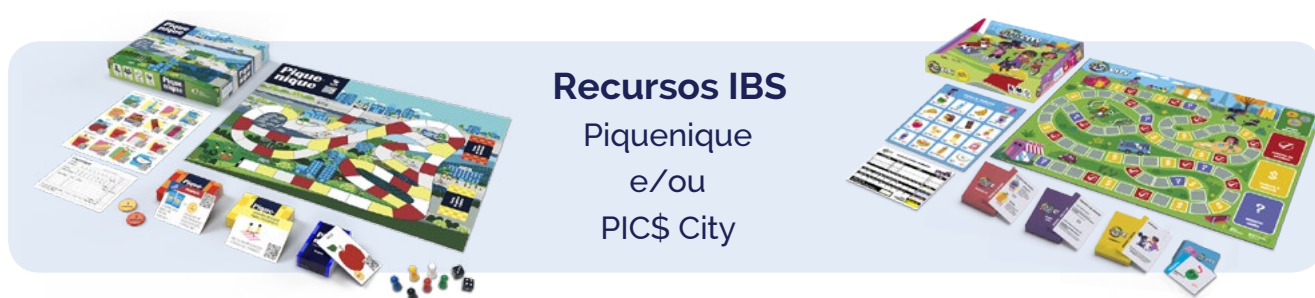
Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

Conteúdos

Produção de textos; Escrita (compartilhada).

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material do aluno, notebook, projetor/Datashow, caixa de som.



Procedimentos metodológicos

Inicie explicando que os alunos conhecerão um novo jogo, chamado Piquenique ou PIC\$ City, e que planejarão a apresentação desse jogo aos alunos das outras turmas que ainda não o conhecem. Explique também que essa apresentação será feita através de um texto de instrução produzido coletivamente pela turma.

Para apoiar o entendimento da proposta, apresente um vídeo tutorial explicando como jogar o Piquenique ou o PIC\$ City. Em seguida, proponha que os participantes explorem o jogo, observando e manuseando seus componentes. Incentive-os a identificar o significado das cartas de ganhos e gastos e das cartas de tomada de decisão, compreendendo como cada uma contribui para a dinâmica do jogo. Caso o jogo escolhido seja o PIC\$ City, apresente também as cartas-desafio. Todas as cartas podem ser trabalhadas a partir da leitura feita pela professora, associando texto e imagem. As cartas podem ser baixadas nos sites [Vamos Jogar e Aprender](#) e/ou [Jogos Pic\\$](#) facilitando a projeção durante a leitura. O link de acesso ao vídeo tutorial está disponível na seção *Referência e pesquisa*.

Forme grupos de, no máximo, 4 alunos cada e entregue uma caixa do jogo para cada equipe. Procure incluir em cada um uma criança que já esteja no nível alfabético ou silábico alfabético, para que possa ajudar o grupo na tentativa de leitura. Permita que eles explorem todos os componentes tentando ler possíveis palavras e textos através das imagens contidas (isso serve para a tabela de produtos, cartas de alimentos, cartas de ganhos e gastos e de tomada de decisão).

Após a exploração de iniciativa dos alunos, realize a leitura dos componentes citados anteriormente por meio de projeção das imagens e explique que depois de assistirem ao vídeo tutorial do Piquenique ou PIC\$ City e conhecerem seus componentes, eles elaborarão um texto de instrução que apresentará o jogo às turmas que ainda não o conhecem.

Questione os alunos sobre a finalidade do texto que planejarão e escute atentamente as hipóteses que surgirem. Oriente sobre as partes que não podem faltar: título do texto, componentes do jogo e como se joga. Em seguida, informe que eles organizarão um roteiro com a sua ajuda, contendo as partes que devem existir no texto e as informações contidas nessas partes. Isso servirá de apoio para a escrita do texto na próxima aula.

Escreva no quadro as partes do roteiro: título, componentes do jogo e como se joga. Em seguida, motive os alunos pedindo que digam o que deve ser escrito em cada uma dessas partes. Nesse momento a professora servirá como escriba, registrando e organizando as falas que surgirem. Ao finalizar o roteiro, realize a leitura do mesmo e pergunte se está tudo registrado nele ou se falta algo. Quando a turma concluir que está tudo finalizado, solicite que todos registrem em seus cadernos o texto escrito no quadro e diga que na próxima aula eles produzirão o texto de instrução.



Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de identificar os propósitos que orientam o planejamento e escrita do texto de instrução de como se joga o Piquenique. Pergunte para a turma:

- 1- Qual o motivo de estarem planejando a escrita de um texto de instrução sobre o jogo Piquenique?
- 2- Para qual público esse texto se destina?
- 3- Por que é importante elaborar um roteiro com as partes do texto e as informações contidas nelas antes de produzi-lo?
- 4- Quais informações a respeito do jogo Piquenique estão presentes no roteiro do texto que será produzido?

O professor pode criar novas perguntas relacionadas ao conteúdo da aula, utilizando o jogo Piquenique como referência. Também é possível adaptar as perguntas já existentes para o contexto do PIC\$ City.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

INSTITUTO Brasil Solidário. Tutorial Piquenique: como jogar. [S. l.]: Canal Brasil Solidário, 2021. 1 vídeo (4 min 56 s). Disponível em: www.youtube.com/watch?v=OsHtd0enT1k



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP05 - EF - 048*

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Planejamento de texto.

Habilidade: (EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve e para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.



Foto: Escola Antônio Pinheiro - Catalão (GO)

*Obs.: Este plano é a sequência do plano EF15LP05 - EF - 047.

Objetivos

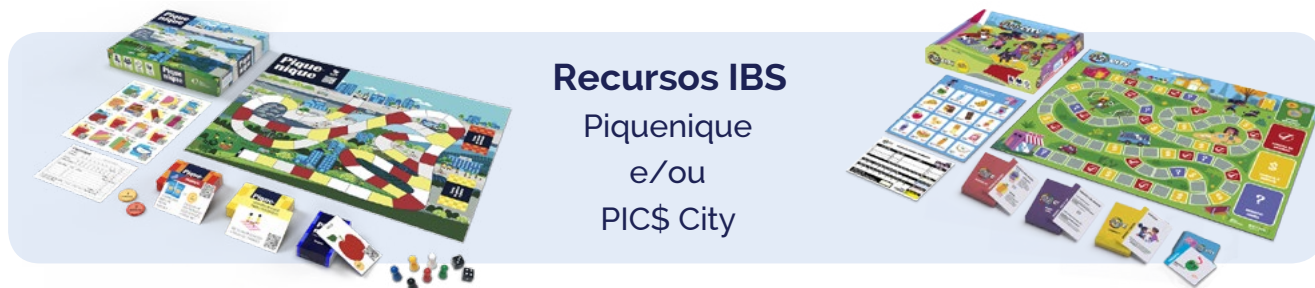
Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

Conteúdos

Produção de textos; Escrita (compartilhada).

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material do aluno, cartolina ou papel madeira/kraft, pincel atômico.



Procedimentos metodológicos

Retome com os alunos o roteiro do texto que fizeram na aula anterior (primeiro plano desta sequência) e lembre qual a sua finalidade: apresentar o jogo Piquenique ou PIC\$ City aos alunos de outras turmas que ainda não o conhecem. Explique que a turma criará o texto e que você irá ajudá-la sendo o escriba.

Reagrupe os alunos como no primeiro plano desta sequência e peça que tentem lembrar o roteiro que elaboraram para a produção do texto. Retome as partes que elencaram: título do texto, componentes do jogo e como se joga. Essa retomada pode ser apenas oral, ou você pode elencar as partes no quadro quando forem sendo citadas pelos alunos (você pode motivá-los na tentativa de leitura do roteiro que foi registrado no primeiro plano desta sequência e também das regras do jogo contidas na caixa do Piquenique ou PIC\$ City).

Inicie a escrita do texto no quadro, reforçando que você será o escriba, mas o texto deverá ser produzido coletivamente pela turma, seguindo as etapas colocadas no roteiro planejado. Oriente que os alunos indiquem como o texto deve ser iniciado, espera-se que citem que o texto deve ser iniciado pelo título, caso não façam isso, questione-os: "Qual a primeira informação que precisa ter um texto de instrução de jogo para que a pessoa saiba que jogo será apresentado?".

Depois de os alunos terem indicado que o texto começa pelo título ou você ter questionado isso, pergunte como deve ser o título do texto de maneira que fique bem claro e simples para o público-alvo. Retome sempre a questão da finalidade do texto para que os estudantes pensem na maneira como irão apresentá-lo. Os alunos podem sugerir possíveis títulos e a turma deverá votar naquele que mais favorece o objetivo da produção.

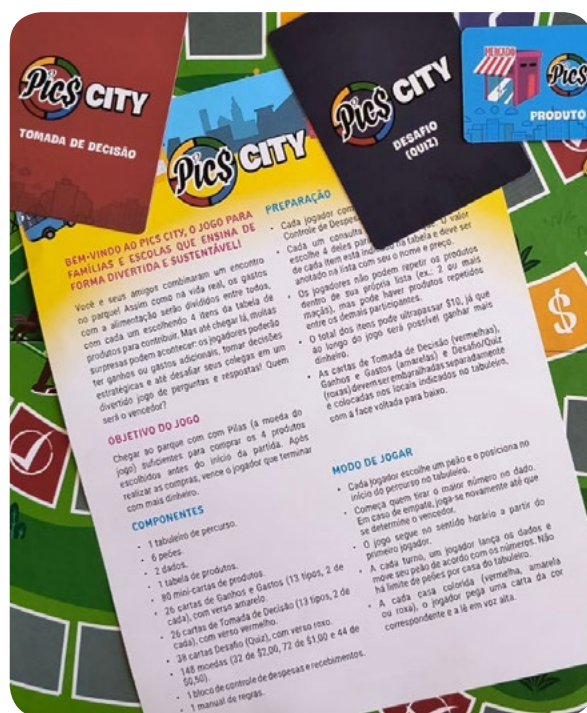
Em seguida, será iniciada a segunda parte do texto. Questione-os sobre qual parte virá agora, como por exemplo: "Pronto, agora que temos o título do texto, o que precisamos escrever?". Espera-se que os alunos digam que nesse momento eles irão produzir a segunda parte do texto: os componentes do jogo. Provavelmente eles conduzirão a produção para essa parte, mas caso digam que agora é o momento da etapa de como se joga, você pode questioná-los dizendo: "Mas, para jogar o jogo, não precisamos conhecer antes os seus componentes para podermos separá-los e só então dar início à rodada?". O importante é que os alunos construam o texto, mas sua orientação norteará essa construção, sem deixar, claro, de desafiá-los quanto à organização do texto e sua produção em si.

Após identificar qual parte será produzida, junto com a turma, vá listando os componentes. À medida que os alunos falam, você vai anotando. Nessa etapa, espera-se que os alunos relacionem os componentes do jogo: tabuleiro, dados, peças etc (eles podem indicar os componentes lendo-os na caixa do jogo). Os componentes do jogo podem aparecer em forma de lista ou num único parágrafo. Questione essa forma de organização e peça que os alunos justifiquem suas escolhas, pois como o texto é coletivo terão que decidir entre uma das possibilidades.

Terminadas as duas partes do texto, pergunte aos alunos se falta mais algum componente. Espera-se que eles digam "não" e que já mencionem o início da terceira e última parte: como se joga. Caso não mencionem a terceira parte do texto, questione-os perguntando, por exemplo: "Vocês disseram que não falta mais nenhum componente para colocar, então, o que faremos agora? Qual a próxima parte do texto?".

Após você ou os próprios alunos terem conduzido a produção para a etapa de como jogar o jogo Piquenique ou PIC\$ City, oriente-os a elaborar cada passo da forma mais clara possível, detalhando o que deve ser feito. Organize e registre no quadro as indicações de escrita que forem surgindo.

Após o término da produção coletiva, realize a leitura do texto e explique para os alunos que eles deverão observar se está faltando algo. Se concluírem que está tudo concluído, informe que eles deverão registrar o texto em seus cadernos, enquanto você o escreve em uma cartolina ou papel madeira para divulgá-lo nas outras turmas da escola que ainda não conhecem o jogo.



Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de relacionar o roteiro previamente elaborado ao texto produzido coletivamente, apresentando o jogo Piquenique ou PIC\$ City com clareza. Pergunte para a turma:

- Seria possível jogar o jogo Piquenique ou PIC\$ City sem conhecê-lo antes? Por quê?
- Quais informações acerca do jogo não poderiam deixar de existir em seu texto de apresentação?
- Por que é importante conhecer e entender como se joga o Piquenique ou PIC\$ City?
- O texto produzido pela turma vai ajudar quem ainda não conhece o Piquenique ou PIC\$ City a jogá-lo sem dúvidas? Por quê?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula utilizando o jogo Piquenique ou PIC\$ City como referência.

Para ir além

Os grupos podem produzir cartazes contendo as instruções do jogo Piquenique ou PIC\$ City para serem distribuídos nas salas de aula de outras turmas da escola.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP18 - EF - 051

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Formação do leitor; Leitura multissemiótica.

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



Objetivos

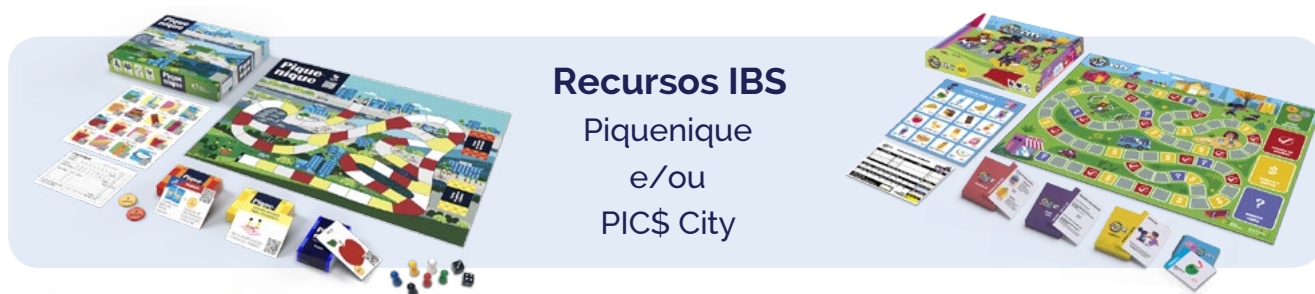
Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

Conteúdos

Leitura e escrita de palavras a partir de ilustrações.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco; apagador; material do aluno; lápis de cor.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dizendo que a turma irá conhecer como se escreve algumas palavras a partir do reconhecimento de suas ilustrações. Para isso, separe a turma em grupos, de 4 a 5 crianças no máximo, e entregue para cada grupo um saquinho com as cartas de alimentos do jogo Piquenique ou PIC\$ City (tenha disponível a quantidade de jogos de acordo com a quantidade de grupos formados e uma unidade a mais).

Pegue o saquinho das cartas de alimentos do jogo que sobrou, retire uma por uma, mostre para a turma, peça que os grupos encontrem esse alimento nas cartas que receberam e identifiquem qual é. Após a identificação de todos os alimentos, peça aos grupos que separem as cartas em dois blocos: dos alimentos que se escrevem com uma palavra e dos que se escrevem com mais de uma.

Coletivamente, confira com os grupos quais cartas se encontram no primeiro bloco, o dos alimentos que se escrevem com uma palavra só. Peça que falem a letra inicial do alimento e pensem em outra palavra que se inicia com a mesma letra (escolha um grupo por vez para dizer uma palavra). Proceda da mesma forma com o segundo bloco, o dos alimentos que se escrevem com mais de uma palavra.

Registre todas as palavras que forem sendo ditas pelos grupos no quadro. Caso alguma delas não se encaixe, realize intervenções. Peça que os alunos também as registrem em seus cadernos e façam desenhos para cada uma, representando-as, assim como nas cartas de alimentos.

Quando todos concluírem seus desenhos, realize uma leitura coletiva das novas palavras (pelos desenhos feitos, as crianças conseguirão identificar cada uma e lê-las).

Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos. Em seguida, peça que os grupos abram o tabuleiro do jogo, identifiquem e apontem a localização das palavras a partir da sua leitura, observando o som da letra inicial de cada uma: se estiver usando o Piquenique, leia as palavras "banco", "padaria", "mercado" e "escola". Se estiver usando o PIC\$ City, leia "banco", "mercado" e "escola". Observe se as crianças encontram e apontam corretamente as palavras e suas ilustrações no tabuleiro.

O professor pode escolher realizar a avaliação com outros componentes do jogo: as cartas de Ganhos e Gastos, por exemplo, que também possuem ilustrações para as palavras em destaque (o nível de aquisição de leitura e escrita da turma ajudará nessa escolha).

Para ir além

Informe que você conhece uma música que fala de muitas frutas, inclusive de frutas que aparecem no jogo Piquenique ou PIC\$ City, a depender do jogo utilizado no decorrer da aula (mas não revele quais são). Apresente o vídeo da música *Pomar*, da dupla musical Palavra Cantada (o link de acesso para o vídeo da música pode ser encontrado na seção *Referência e pesquisa*).

Deixe que as crianças apreciem a apresentação do vídeo e por si só identifiquem quais frutas estão no jogo: banana, laranja, maçã e coco (uma dica aqui é apresentar o vídeo com legenda, para que as crianças acompanhem as palavras e desenhos).

Passe o vídeo quantas vezes for necessário até que as crianças identifiquem todas as frutas e aprendam a cantar a música (você também pode distribuir a letra da música impressa para que as crianças tentem acompanhá-la e encontrar as frutas a partir dela).

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

PALAVRA CANTADA. Pomar. Vídeo. YouTube, s.d. Disponível em: <https://youtu.be/kfinwr3A9fg>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01LP02 - EF01LP07 - EF01LP08
EF - 075

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Leitura de palavras e separação em sílabas; fonemas.

Habilidades: (EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.



Objetivos

- Identificar a letra inicial dos nomes dos produtos do jogo.
- Relacionar o som inicial das palavras (fonemas) à sua representação escrita (grafemas).
- Ler e reconhecer palavras simples com apoio das imagens das cartas-produto.
- Desenvolver estratégias de leitura inicial por meio do bingo (reconhecimento da letra inicial e associação com a palavra).

Conteúdos

- Identificação de letras iniciais de palavras.
- Relação entre fonema inicial e grafema inicial.
- Leitura de palavras com o apoio de imagens.
- Reconhecimento de produtos e palavras presentes no jogo (vocabulário).

Recursos gerais

Cartelas de bingo (uma por aluno) contendo as letras iniciais dos produtos (anexo); lápis, borracha, papel A4, lápis de cor ou giz de cera, marcadores para as cartelas (milho, pedrinhas ou feijões), prêmio simbólico para todos os participantes (adesivos, carimbos, bombons etc.) ou um novo livro literário para o cantinho de leitura, se a escola tiver recursos.

Recursos IBS

Piquenique ou PIC\$ City

(quantidade de jogos de acordo com o número de grupos)



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula informando para a turma que eles participarão de um "Bingo dos Produtos", uma atividade diferente e divertida. Em seguida, apresente o jogo que será utilizado como recurso nessa proposta (pode ser o Piquenique ou o Pic\$ City).

Organize a turma em grupos de 4 a 5 crianças. Entregue um saquinho com todas as cartas-produto do jogo escolhido (Piquenique ou Pic\$ City). Dessa forma, você irá precisar da quantidade de jogos de acordo com a quantidade de grupos formados.

Explique que cada grupo terá alguns minutos para explorar as cartas recebidas. Essa exploração pode ser mediada com as seguintes perguntas norteadoras:

- Que produtos vocês conseguem identificar?
- Com qual letra começa o nome deste produto (mostre uma das cartas)?
- Vocês conhecem outros produtos que começam com essa letra?
- Conseguem separar as cartas em blocos de produtos iguais?

Circule pela sala observando e mediando as descobertas dos grupos. Permita que as crianças manipulem as cartas, identifiquem os produtos, tentem reconhecer as letras com que as palavras são escritas e observem os preços.

Após a exploração, recolha as cartas e inicie o bingo. Distribua uma cartela para cada criança (as sugestões de cartelas seguem em anexo). Explique que as cartelas apresentam as letras que iniciam os produtos do jogo. Exemplo: uma cartela pode ter as letras A e M, iniciais de ÁGUA e MAÇÃ, respectivamente.

Explique as regras do bingo claramente:

- Você sorteará uma carta-produto sem mostrar ou ler o nome.
- O grupo deverá identificar o produto pela imagem e dizer o nome em voz alta.
- Cada criança verifica se tem a letra inicial daquele produto em sua cartela.
- Se tiver, marca com um X ou usa um marcador (milho, pedrinha, feijão).
- Ganha quem marcar todas as letras da cartela primeiro.

Quando o bingo tiver encerrado, escreva no quadro as letras das cartelas vencedoras. Peça que a turma pense e fale outras palavras que se iniciam com essas letras. Registre as palavras sugeridas no quadro, destacando e circulando a letra inicial de cada uma.

Distribua uma lembrancinha simbólica para toda a turma (adesivos, carimbos, certificado de participação, bombons), valorizando o esforço e a participação de todos, independente de terem vencido o bingo ou não.

Ilustração com foto Unsplash - Dani



Avaliação

Para avaliar se as crianças compreenderam as ideias construídas na proposta, peça que cada criança:

- 1- Escolha uma letra de sua cartela;
- 2- Desenhe e pinte um produto do jogo que comece com essa letra;
- 3- Escreva a letra inicial ao lado do desenho (com ou sem apoio, conforme o nível de cada criança).

Para ir além

Você pode avançar um pouco mais na proposta quando identificar que as crianças já conseguem decodificar sílabas ou palavras simples: crie cartelas com as sílabas iniciais dos produtos (MA-çã, Á-gua, PI-zza). Siga a mesma dinâmica do bingo, mas agora as crianças deverão identificar a sílaba inicial completa.



Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

Bingo dos Produtos - CARTELA 1



Nome do grupo: _____

A	P
B	S
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 2



Nome do grupo: _____

A	P
C	R
I	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 3



Nome do grupo: _____

B	R
C	S
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 4



Nome do grupo: _____

A	P
B	R
I	S

Bingo dos Produtos - CARTELA 5



Nome do grupo: _____

C	P
I	S
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 6



Nome do grupo: _____

A	P
D	R
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 7



Nome do grupo: _____

B	M
E	R
I	S

Bingo dos Produtos - CARTELA 8



Nome do grupo: _____

A	M
C	S
F	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 9



Nome do grupo: _____

B	P
C	R
L	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 10



Nome do grupo: _____

A	N
I	P
M	S

Bingo dos Produtos - CARTELA 11



Nome do grupo: _____

B	P
D	R
I	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 12



Nome do grupo: _____

C	P
E	S
M	V

Bingo dos Produtos - CARTELA 13



Nome do grupo: _____

A	I
B	R
F	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 14



Nome do grupo: _____

C	P
D	R
M	S

Bingo dos Produtos - CARTELA 15



Nome do grupo: _____

A	L
E	P
I	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 16



Nome do grupo: _____

B	N
C	S
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 17



Nome do grupo: _____

A	P
D	R
I	V

Bingo dos Produtos - CARTELA 18



Nome do grupo: _____

B	P
F	S
M	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 19



Nome do grupo: _____

C	R
I	S
L	T

Bingo dos Produtos - CARTELA 20



Nome do grupo: _____

A	N
E	P
M	R

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- Iniciativa Social
- Assertividade
- Entusiasmo

Autogestão

- Determinação
- Organização
- Foco
- Persistência
- Responsabilidade

Amabilidade

- Empatia
- Respeito
- Confiança

Resiliência Emocional

- Tolerância ao estresse
- Autoconfiança
- Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- Curiosidade para aprender
- Imaginação criativa
- Interesse artístico

Competências gerais

- Conhecimento
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Repertório cultural
- Comunicação
- Cultura digital
- Trabalho e projeto de vida
- Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF12LP01 - EF - 053

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Decodificação; Fluência de leitura.

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

Objetivos

- Ler palavras novas decodificando-as;
- Ler globalmente palavras conhecidas.

Conteúdos

Leitura e escrita de cantigas de roda.

Recursos gerais

- Notebook;
- projetor;
- caixa de som;
- folhas de ofício;
- lápis de cor.

Recurso IBS

Jogo PIC\$ GO!



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula convidando as crianças para ouvir e assistir a cantiga de roda *Peixinho do mar/Marinheiro só* a partir de um vídeo do grupo Barbatuques. Providencie um espaço adequado para a apresentação do vídeo ou prepare a própria sala de aula, assim como os materiais necessários (projeter multimídia, *notebook* e caixa de som). Permita que as crianças participem livremente do momento, cantando junto, levantando, dançando, imitando os movimentos ou apenas assistindo ao vídeo. Caso ache necessário, repita a apresentação do vídeo.



Após esse primeiro momento, faça alguns questionamentos para a turma:

- Vocês já conheciam essa cantiga? Se sim, como a conheceram?
- Além desta cantiga, quais outras vocês conhecem?
- Quem costuma cantar essas cantigas para vocês?
- Você tem uma cantiga preferida?

Aguarde as respostas das crianças e, a partir delas, escreva uma lista de cantigas no quadro. Espera-se que essa lista seja criada com sugestões das próprias crianças. Caso elas não falem, você pode escrever a lista sugerida abaixo e questionar se elas conhecem tais cantigas.

Cantigas sugeridas*
<i>Alecrim dourado</i>
<i>Boi da cara preta</i>
<i>Ciranda cirandinha</i>
<i>Caranguejo não é peixe</i>
<i>Se eu fosse um peixinho</i>
<i>Sapo cururu</i>
<i>O cravo brigou com a rosa</i>
<i>Samba Lelé</i>
<i>A linda rosa juvenil</i>
<i>Como pode um peixe vivo</i>
<i>Meu limão, meu limoeiro</i>

*O professor pode adicionar mais cantigas nessa lista de referência.



Leia em voz alta a lista criada e em seguida realize uma votação. As crianças deverão escolher uma cantiga da lista para ser escrita no quadro e após a escolha você deve questionar qual o motivo que as levaram a tal escolha, questionando também se elas sabem cantar essa cantiga. Se a resposta for sim, peça que cantem.

Escolha algumas palavras aleatórias da cantiga que foi escrita e peça que as crianças as localizem no texto. Por exemplo: Onde está a palavra peixe (se for alguma cantiga que tiver essa palavra)? Faça isso com umas 10 palavras, caso a letra da cantiga permita. Partindo dessas mesmas palavras, faça alguns questionamentos, como por exemplo:

- Com qual letra começa a palavra **caranguejo** (da cantiga caranguejo não é peixe)?
- Qual a segunda letra?
- O **C** com o **A** faz?
- Qual o som das três letras **GUE** juntinhas?
- Que som faz o **J** com o **O**?
- E se fosse **G** com **O**?



LEMBRE-SE!

- Você deve fazer esses questionamentos com palavras da cantiga escolhida pelas crianças e escrita por você no quadro, para que elas tenham referência e possam buscar as respostas autonomamente.
- Você pode criar outras perguntas e escolher outras palavras da cantiga.
- Se a escola possui alfabeto móvel, ele pode ser usado nesse momento para auxiliar as crianças na construção e escrita das palavras.

Ao final, entregue uma folha de papel ofício para cada criança. Peça para que escolham uma das cantigas listadas no início da aula, dobrem a folha ao meio, simulando um caderno, escrevam na frente o título da cantiga e dentro façam desenhos que a represente, junto com palavras que possam se associar à cantiga.

Avaliação

Para verificar se o objetivo de aprendizagem foi alcançado, utilizando o jogo **PIC\$ GO!**, peça que as crianças escolham uma carta de cada cor do jogo. Para isso, solicite que escolham um número entre 0 a 9 em cada cor.

Pergunte se alguma criança gostaria de ler a palavra ou as palavras que aparecem nas cartas selecionadas. Se ninguém se voluntariar, selecione algumas crianças. Peça que cada uma leia a sua carta, informando com qual letra se inicia a palavra ou as palavras. Se alguma criança não conseguir realizar a leitura, escreva a palavra no quadro e faça uma leitura coletiva com toda turma.

Repita essa prática até que todas as crianças possam ter a oportunidade de realizar a leitura de uma carta do jogo. Por exemplo: uma criança escolheu o número 1, da cor azul (Gastos de emergência). Ela deverá ler em voz alta a palavra **remédios** e em seguida dizer com qual letra ela começa e com qual letra termina (começa com a letra **R** e termina com a letra **S**). Opte somente pela leitura das palavras que dão título às cartas. Você pode, ainda, avançar para a separação de sílabas ou a busca do significado das palavras no dicionário, variando de acordo com o nível da turma.



Para ir além

Aprofunde a relação com a Educação Financeira usando o PIC\$ GO! como recurso linguístico. Depois da leitura das cartas do jogo, proponha às crianças novos desafios de exploração de palavras a partir de cantigas escolhidas pela turma. As crianças podem:

- encontrar palavras das cantigas que começam com a mesma letra de alguma palavra escolhida em alguma carta do jogo;
- identificar rimas possíveis, separar sílabas ou buscar o significado no dicionário.

Essas relações ampliam o repertório e fortalecem a consciência fonológica.

Referência e pesquisa

Barbatuques. *Peixinho do mar/Marinheiro só*. Disponível em: <https://youtu.be/ClyZO08Rx50>

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br

INSTITUTO REÚNA. Mapas de foco da BNCC: Língua Portuguesa. [S.l.]: Instituto Reúna, 2020. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf

OBSERVATÓRIO MOVIMENTO PELA BASE. Caderno de Língua Portuguesa 1º ao 9º anos do Ensino Fundamental. [S.l.]: Observatório Movimento pela Base, 2023. Disponível em: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2023/02/caderno-fichas-dos-professores-lingua-portuguesa.pdf>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF12LP03 - EF02LP02 - EF - 016

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Construção do sistema alfabético; Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão; Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Habilidade: (EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.

(EF02LP02) Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.



Objetivos

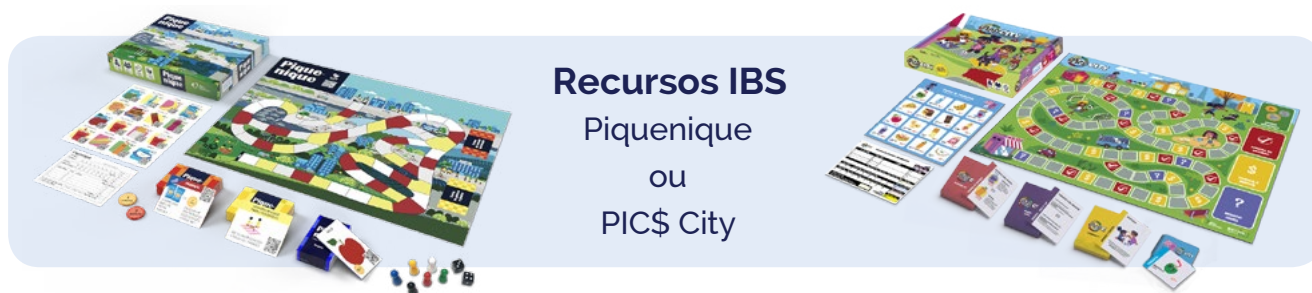
Compreender a formação e composição das palavras; elaborar textos simples usando palavras exploradas em aula; identificar claramente vogais e consoantes que compõem as palavras.

Conteúdos

Escrita e análise linguística/ortográfica.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco; apagador e material escolar do aluno.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula formando grupos e distribuindo para todos a tabela de produtos, em seguida promova uma discussão sobre quais alimentos as crianças conhecem, quais elas mais gostam e quais elas têm em casa com frequência. Se a banana ou maçã não surgirem nessa conversa, lance as perguntas: E a banana? E a maçã? Escute o que as crianças têm a dizer sobre elas.

Entrega a carta da banana para alguns grupos e a carta da maçã para os demais, realizando, assim, a seguinte divisão: o grupo da banana e o da maçã. Anote no quadro as duas palavras, em letra bastão e em letra cursiva. Solicite que cada grupo organize informações acerca de sua fruta, por exemplo:

- Quantas letras tem a palavra, no total?
- Quantas letras diferentes?
- Quantas vezes cada letra aparece?
- Quantas e quais são as vogais?
- Quantas e quais são as consoantes?
- Que palavras estão dentro dela (no caso de BANANA: Ana, Nana)?
- Pergunte que outras palavras podem ser escritas a partir de suas sílabas tomadas isoladamente (exemplo: com BA, com NA, com MA)

Ao fim, solicite que os grupos compartilhem as informações encontradas sobre sua palavra e construam, coletivamente, um pequeno texto contendo as duas palavras. Anote o texto produzido no quadro e peça que as crianças o copiem em seus cadernos.

Avaliação

Ao fim da atividade, escolha 3 ou 4 palavras da tabela de produtos e faça as mesmas perguntas que foram feitas na atividade proposta em aula. Você pode utilizar as seguintes palavras: *pipoca, chocolate, pastel, batata frita* ou outras que preferir.

Para ir além

Solicite que as crianças observem as palavras das tabelas de produtos dos jogos e façam uma classificação de acordo com a quantidade de sílabas. Peça que agrupem as palavras conforme o número de “batidas” ou “partes faladas” que percebem ao pronunciá-las, separando em categorias como:

- Palavras com uma sílaba;
- Palavras com duas sílabas;
- Palavras com três sílabas;
- Palavras com quatro ou mais sílabas.

Neste primeiro momento, não é necessário usar os termos técnicos como monossílabo, dissílabo ou trissílabo. O foco deve estar em ajudar as crianças a perceber, na prática, que:

- Cada sílaba é formada pela junção de uma ou mais consoantes com uma ou mais vogais;
- As palavras têm quantidades diferentes de sílabas;
- Podemos identificar essas partes pela fala ou pelas batidas das mãos.

Você pode propor que as crianças falem as palavras em voz alta, batendo palmas para cada sílaba percebida. Isso torna o exercício mais dinâmico e ajuda na consolidação da consciência silábica de forma lúdica e significativa.

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF12LP04 - EF01LP17 - EF - 077

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objetos de Conhecimento: Compreensão em leitura; Escrita autônoma e compartilhada.

Habilidades: (EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.



Objetivos

- Produzir textos funcionais (convites, agendas e tabelas) com sentido real e propósito comunicativo.
- Compreender o uso social do calendário e da agenda como instrumentos de organização.
- Reconhecer e utilizar a estrutura do convite (quem convida, quando, onde e o que levar).
- Coletar, organizar e representar dados em tabelas e cartazes.
- Desenvolver a leitura e escrita de palavras a partir de textos lacunados (nomes de alimentos).

Conteúdos

- Gênero textual: convite.
- Leitura e escrita de palavras relacionadas a alimentos do jogo piquenique.
- Uso da agenda, cartas produto, tabela de produtos do jogo, lista de chamada da sala de aula e do calendário como instrumentos de registro e planejamento.
- Tabelas: levantamento e representação de informações.
- Escrita funcional (lacunas, listas, nomes de alimentos).

Recursos gerais

Modelos de convites (reais e pedagógicos); alfabeto móvel; calendário mural; chamadinha da turma; lápis, lápis de cor e canetinhas (ou colas, tesouras sem ponta, papel colorido, imagens impressas ou revistas para colagem).

Recurso IBS

Tabela de produtos do Jogo Piquenique
(original e impressa)



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula com a acolhida de rotina. Em uma roda de conversa, mostre os materiais que serão utilizados para que as crianças se apropriem visualmente (modelos de convites, alfabeto móvel, calendário, chamada da turma e materiais de arte). Apresente o jogo Piquenique e diga que todos vão se mobilizar para preparar um piquenique usando a tabela de alimentos do jogo e fazendo convites para a ocasião.

Como leitura-modelo, apresente à turma convites reais, como os de aniversário, os de festas da escola etc. Aponte as informações que eles contêm: quem convida, para quê, quando, onde e o que levar.

Escreva no quadro um modelo de convite com lacunas para o evento, de modo que as crianças sejam desafiadas a ler e preencher algumas informações, como no exemplo abaixo:

OLÁ, (nome de 4 amiguinhos escolhidos pela criança),

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

T ___ P _____ C ___

P _____ O ___ A

___ O ___ O DE CE ___ O ___ R ___

CHO _____ LA _____

Nesse momento, mostre apenas as imagens dos produtos da tabela. Eles devem preencher as palavras com os "sons" que faltam. Para isso, podem usar o alfabeto móvel como recurso para tirarem dúvidas sobre a montagem da palavra antes de escrevê-la no papel. As palavras devem estar lacunadas para que preencham a lista de sugestões de lanches para serem levados ao piquenique.

Para não danificar a tabela original do jogo ao tampar as palavras,
é possível baixá-la e imprimi-la [clikando aqui](#).

Após a conclusão da tarefa, mostre as palavras na tabela de produtos e confira com os alunos o que escreveram, buscando parear as palavras lidas com seus sons e com as letras que identificaram.

Para concluir a conferência das palavras e fixar as aprendizagens, a professora será a escriba da turma, anotando no quadro a lista de alimentos que os alunos vão escrever em seus convites, mostrando cada item na tabela de produtos do jogo para reforçar sua assimilação.

Sabemos que alguns errinhos de preenchimento talvez ainda tenham passado despercebidos. Este momento é uma boa oportunidade para que olhem novamente seus convites e confirmem suas palavras com a leitura coletiva, a anotação no quadro e a tabela de produtos.

Ao terminar essa etapa, as crianças devem finalizar seus convites como quiserem, assinando seus nomes e decorando os convites com desenhos ou colagens, conforme seja mais indicado.

Observação: cada criança vai confeccionar seu convite para 4 colegas, registrando data, hora e local do piquenique. A marcação da data escolhida deve ser coletiva e apontada em um calendário, para que também aprendam a utilizar esse recurso.

Avaliação

Após a conclusão dos convites, organize uma roda de leitura utilizando o jogo Piquenique. Separe alguns itens da tabela de produtos (ou cartas/imagens do jogo) e coloque-os no centro da roda, com as palavras visíveis.

Convide as crianças a escolher uma carta, dizer qual é o alimento, localizar essa palavra em seu próprio convite ou no convite de um colega e tentar fazer a leitura da palavra, do jeito que conseguir.

Caso a criança não encontre a palavra no convite, pode procurar na tabela de produtos ou no quadro, comparando as escritas.

Para ir além

Você pode finalizar a atividade com um piquenique real em área externa da escola, organizado com a ajuda das crianças. Outras listas podem ser elaboradas para a organização, indicando outros elementos necessários para um piquenique tais como toalha, guardanapos etc.

Cada um deve levar um item para o piquenique. Não restrinja os itens à tabela de produtos do jogo, pois é preciso levar em conta as restrições alimentares e a realidade de cada família.

Monte de um painel coletivo com todos os convites para valorizar o trabalho produzido pelas crianças.

Utilize o calendário ao longo da semana para realizar uma contagem regressiva com as crianças até o dia do piquenique.

No dia do evento, antes de saírem da sala para o piquenique, proponha uma conversa final, perguntando: "Por que precisamos nos organizar para fazer algo juntos?"

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

T ___ P _____ C ___

P _____ O ___ A

___ O ___ O DE CE ___ O ___ R ___

CHO _____ LA _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

ÁGU ___ DE CO ___

B ___ NA _____

PÃO D ___ QU ___ JO

SAN _____ ÍCH _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

IO _____ RT _____

M ___ ÇÃ

B ___ TA _____ FRI ___ TA

P ___ ST _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

B ___ L ___ CH ___ R ___ CHEA _____

P _____ O ___ A

REFRI _____ RAN _____

CHO _____ LA _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

ÁGU ___ DE CO ___

B ___ TA _____ FRI ___ TA

PÃO DE QU ___ JO

SAN _____ ÍCH ___



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

P ___ ST _____

B ___ L ___ CH ___ R ___ CHEA _____

REFRI _____ RAN _____

CHO _____ LA _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

B ___ NA _____

S ___ NDU ___ CH ___

ÁGU ___ M ___ N ___ RAL

CHO _____ LA _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

S ___ C ___ DE L _____ RANJ _____

B ___ NA _____

___ O ___ O DE CE ___ O ___ R ___

IO _____ RT _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

T ___ P _____ C ___

B ___ L ___ CH ___ R ___ CHEA _____

S ___ C ___ DE L _____ RANJ _____

M _____ ÇÃ



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

B ___ TA _____ FRI ___ TA

ÁGU ___ DE CO ___

M ___ ÇÃ

PÃO DE QU ___ JO



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

S ___ C ___ DE L _____ RANJ _____

B ___ NA _____

P ___ ST ___ L

IO _____ RT _____



OLÁ, _____

O QUE ACHA DE UMA TARDE DE PIQUENIQUE BEM DIVERTIDA? TE ESPERO LÁ!

DATA: ___/___/___ HORA: _____ LOCAL: _____

O QUE PRECISAMOS LEVAR? DECIFRE O ENIGMA, COMPLETANDO AS PALAVRAS ABAIXO, QUE SUGEREM 4 ALIMENTOS:

P ___ ST ___ L

B ___ L ___ CH ___ R ___ CHEA _____

ÁGU ___ M ___ N ___ RAL

M ___ ÇÃ



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15AR20 - EF35LP25 - EF - 059

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreendedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

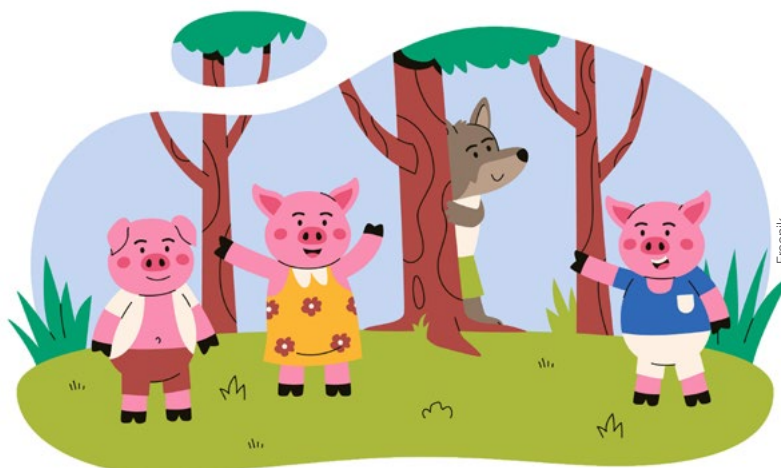
Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Arte; Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Teatro; Escrita autônoma e compartilhada.

Habilidade: (EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.



Objetivos

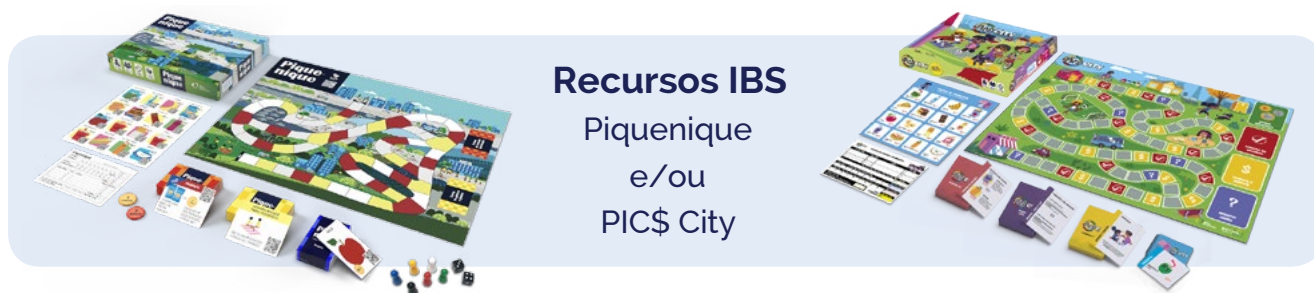
- Identificar os principais elementos da história "Os Três Porquinhos" (personagens, cenário, enredo e o problema central).
- Analisar como a alteração de um elemento pode modificar significativamente o enredo de uma história.
- Reescrever a história "Os Três Porquinhos" em grupo, incorporando uma nova situação-problema e mantendo a coerência narrativa.
- Utilizar detalhes descritivos e marcadores de tempo e espaço na reescrita para enriquecer o texto.
- Inserir as falas dos personagens nos diálogos, utilizando a pontuação adequada.
- Colaborar com os colegas na criação da nova versão da história e na confecção dos dedoches.
- Construir dedoches dos personagens de suas histórias reescritas.
- Experimentar a teatralidade e a expressividade por meio de uma apresentação simples com os dedoches (se houver tempo na aula ou na próxima).

Conteúdos

- Elementos da narrativa (personagens, cenário, enredo, conflito).
- Gênero textual fábula ou conto (reconto e reescrita).
- Produção textual.
- Artes cênicas (teatralidade, improvisação, construção de recursos cênicos).
- Trabalho colaborativo.
- Temas transversais.

Recursos gerais

Livro *Os Três Porquinhos*, papel A4, tesoura, cola e material pessoal do aluno.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de história. Conte ou leia uma versão de *Os Três Porquinhos* (lembre-se de selecionar o livro ou a versão da história que vai contar e estudá-la com antecedência). Ao final da leitura, levante alguns questionamentos:

- Quais os personagens presentes na história?
- Onde se passa a história?
- Como eram as casas dos porquinhos?
- Elas eram todas iguais?
- Por que eram diferentes?
- O que o Lobo Mau queria?



Apresente o tabuleiro do jogo Piquenique ou Pic\$ City (você pode projetar para que todos vejam ou oferecer alguns jogos físicos para que os alunos analisem juntos) e questione:

- E se a história dos três porquinhos acontecesse nessa cidade? Onde estariam as casas dos porquinhos?
- Do que as casas seriam feitas?
- Será que o Lobo Mau seria um lobo mesmo, ou seria outro animal?

Depois, divida a turma em grupos de, no máximo, 4 pessoas. Entregue para cada grupo um papel com uma situação (sugestões na seção *Referência e pesquisa*). Oriente que cada grupo reescreva a história dos Três Porquinhos introduzindo a situação entregue para eles. Enfatize a importância de colocarem as falas dos personagens nos diálogos.

Entregue algumas folhas A4 para cada equipe e peça que eles criem dedoches dos personagens das histórias que fizeram. Se houver tempo, peça para cada grupo apresentar a peça criada com os dedoches. Se não houver tempo, oriente que os alunos realizarão as apresentações na próxima aula.



Avaliação

Para verificar o desenvolvimento dos alunos e compreensão do tema, o professor pode propor uma roda de conversa e levantar os seguintes questionamentos:

- Como foi para você criar uma história com seus colegas?
- Quais foram os desafios?
- (Caso apresentações teatrais tenham de fato ocorrido): "Para a apresentação teatral, como foi a apresentação?"
- (Caso as apresentações teatrais não tenham ocorrido): "Como vocês vão se preparar para as apresentações da próxima aula?"

Para ir além

Outras histórias infantis podem ser recontadas, recriadas e apresentadas pelos alunos ao longo do ano, como *Chapeuzinho Vermelho*, *Cinderela*, *O Rato e o Leão* etc. Para cada história, um tema para as novas situações pode ser tratado. Por exemplo, ao invés de Educação Financeira, no reconto de *Cinderela* os alunos podem receber papéis contendo situações voltadas ao universo da Educação Ambiental. Outro pode girar em torno de situações voltadas a questões de Cidadania e assim por diante. As apresentações também podem variar em seus formatos, como apresentação teatral no palco, gravação de radionovela, teatro de sombra etc. No final do ano, o grupo pode unir todos os roteiros criados e fazer um grande livro dos recontos.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Tutorial de dedoche de papel. Disponível em: <https://youtu.be/eEPj8ijxaNs>



Situações para reescrita

1. Lobo Mau era o dono das casas e os porquinhos não pagaram aluguel.
2. Lobo Mau era dono do banco e os porquinhos estavam devendo dinheiro para o banco.
3. Lobo Mau era responsável pelo bem-estar dos animais da região e as casinhas foram mal construídas e precisavam ser derrubadas.
4. Lobo Mau precisava do terreno onde estavam as casinhas para construir um shopping.
5. Lobo Mau é um ativista ambiental e, como forma de protesto pela derrubada de árvores para as novas construções, ele resolveu derrubar as casas.
6. Lobo Mau não se importou com a construção das casas ao lado da sua. O problema é que os porquinhos faziam muita sujeira e barulho todos os dias e isso o deixou muito irritado.
7. Lobo Mau perdeu o emprego e acabou ficando sem dinheiro para pagar o aluguel. Assim, acreditando que as casas estavam vazias, ele tentou entrar nelas em busca de abrigo.
8. O Lobo Mau perdeu todo o dinheiro que tinha apostando nas BETS pelo celular. Como ficou sem casa, precisou buscar abrigo nas casas próximas.

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

Iniciativa Social

Assertividade

Entusiasmo

Autogestão

Determinação

Organização

Foco

Persistência

Responsabilidade

Amabilidade

Empatia

Respeito

Confiança

Resiliência Emocional

Tolerância ao estresse

Autoconfiança

Tolerância à frustração

Abertura ao novo

Curiosidade para aprender

Imaginação criativa

Interesse artístico

Competências gerais

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania



Jogar e Aprender

**EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!**



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

