

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

Piquenique
BONS NEGÓCIOS



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**



JUNTOS CONSTRUÍMOS



Conheça o projeto Planos de Aula IBS

O Projeto Planos de Aula IBS nasceu com a missão de apoiar educadores de todo o Brasil, oferecendo materiais on-line, gratuitos e alinhados à BNCC. Cada plano foi pensado para inspirar práticas pedagógicas significativas, tendo como principais recursos os jogos pedagógicos de Educação Financeira do Instituto Brasil Solidário: Piquenique, Bons Negócios e os jogos da família PIC\$ (PIC\$, PIC\$ GO!, PIC\$ BIO, PIC\$ BIO+ e PIC\$ City).

Ao acessar os planos, você encontrará o passo a passo completo de cada aula, com sugestões de atividades, dicas de mediação, propostas de avaliação, ideias para ampliar o trabalho em sala e referências complementares. Tudo pensado para facilitar o seu planejamento e fortalecer o aprendizado dos estudantes.

O IBS acredita que traduzir a BNCC para a prática cotidiana da escola é um dos maiores desafios e, ao mesmo tempo, uma grande oportunidade de inovação. Por isso, busca apoiar os professores das redes parceiras com recursos pedagógicos que valorizam o protagonismo do aluno e o olhar sensível do educador.

Um ponto importante sobre os jogos: embora os jogos da família PIC\$ sejam indicados para crianças a partir de 8 anos, e o PIC\$ City seja mais adequado aos Anos Finais do Ensino Fundamental, eles podem ser adaptados para turmas dos Anos Iniciais. Essas adaptações podem incluir uma mediação mais próxima do professor, simplificação de componentes ou exclusão de etapas mais complexas. O que realmente importa é o olhar atento e criativo do educador, que conhece as potencialidades dos seus alunos e pode conduzi-los em experiências significativas de aprendizagem.

Com a Educação Financeira como tema transversal que dialoga com todas as áreas do conhecimento, o IBS reafirma seu compromisso com uma educação pública inclusiva, equitativa e de qualidade, em sintonia com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS da ONU.

Vocês, educadoras e educadores, são a essência deste projeto. Contamos com a sua participação ativa, explorando, adaptando e reinventando os planos de aula de acordo com a realidade da sua escola. Que este material seja uma ferramenta viva, que inspire novas práticas e fortaleça a alegria de ensinar e aprender.



Juntos, construímos uma educação transformadora.

Instituto Brasil Solidário



Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ANO

ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF15LP01-EF-002	05
EF15LP02-EF-046	10
EF15LP05-EF-047	15
EF15LP05-EF-048	19
EF15LP18-EF-051	23
EF12LP01-EF-053	27
EF01LP04-EF-050	33
EF12LP03-EF02LP02-EF-016	37
EF12LP19-EF-049	41
MATEMÁTICA	
EF01MA04-EF-005	45
EF01MA12-EF-004	50

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ANO

ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
CIÊNCIAS	
EF01CI01-EF-007	55
EF01CI01-EF-057	60
EF01CI03-EF-006	65
GEOGRAFIA	
EF01GE04-EF-003	70
HISTÓRIA	
EF01HI05-EF-001	74
ENSINO RELIGIOSO	
EF01ER01-EF-058	80
Planos Interdisciplinares	
LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA	
EF15LP12-EF02MA08-EF-012	85
ARTE E LÍNGUA PORTUGUESA	
EF15AR20-EF35LP25-EF-059	91
ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA	
EF15AR04-EF15AR24-EF35EF01-EF-060	96
EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS	
EF12EF01-EF01CI03-EF-008	101

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:



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: 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

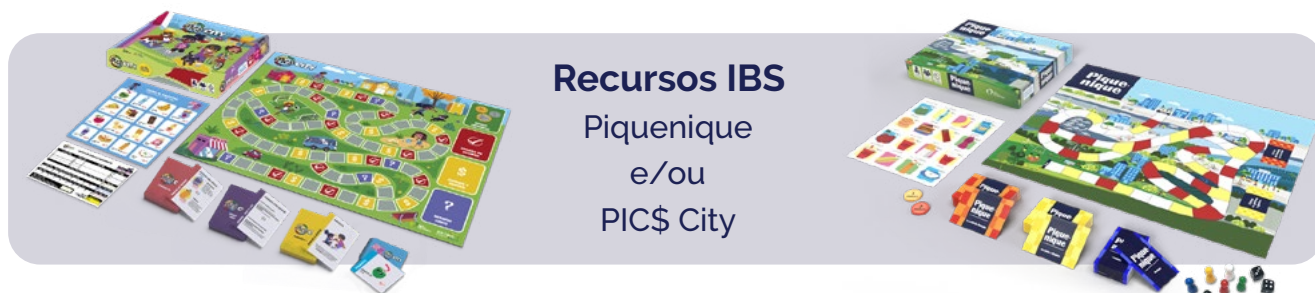
Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

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 parte de 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: <https://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.brasil-solidario.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 gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> 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

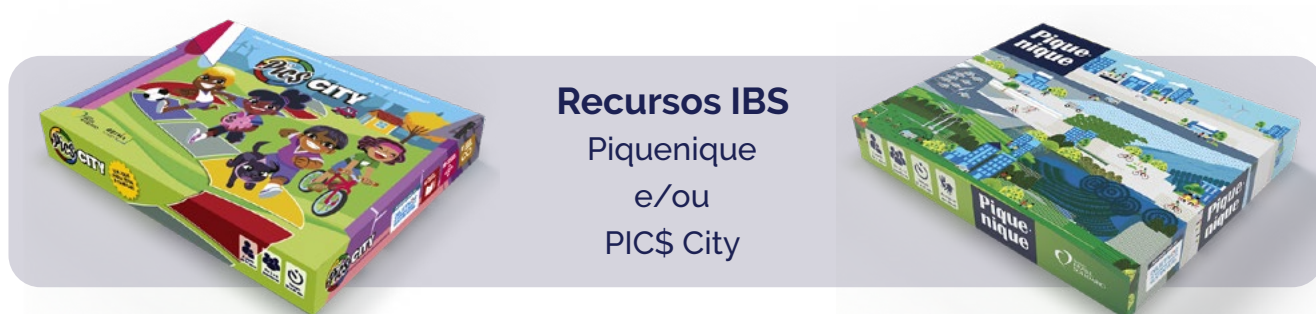
Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

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 possíveis crianças que 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 <https://www.vamosjogareaprender.com.br/materiais-de-apoio-pq/> e a do PIC\$ City pode ser baixada acessando <https://www.jogopics.com.br/pf/picscity/>). 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 (Gêneros presentes na tabela do jogo/ Gêneros ausentes na tabela do jogo) e registre as respostas das crianças.

Após o registro da tabela, incentive que os alunos pensem 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 o vocabulário "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 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 e 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. 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: <https://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>

REVISTA Nova Escola. Receita: compreensão textual de textos escritos (3.º ano – Língua Portuguesa). Banco de Planos de Aula. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

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

Competências gerais

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> 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/ 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.

Objetivos

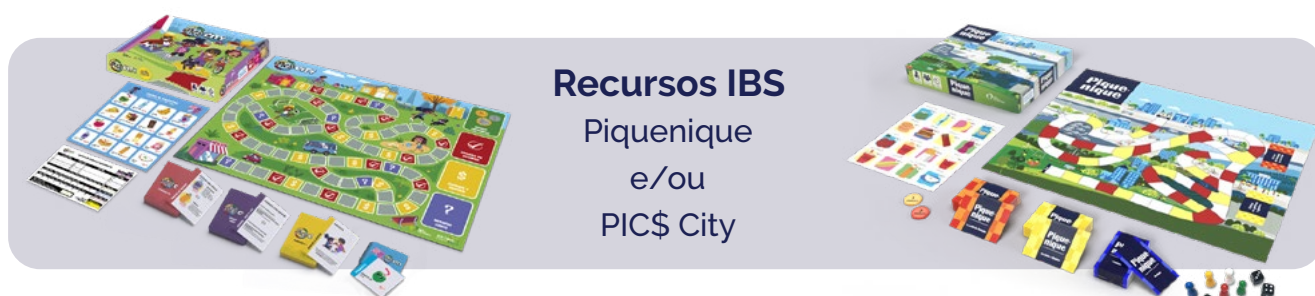
Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

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 www.vamosjogareaprender.com.br e/ou www.jogopics.com.br 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, chegou a hora de planejar o 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 ok, 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. 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: <https://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>

INSTITUTO Brasil Solidário. Tutorial Piquenique: como jogar. [S. l.]: Canal Brasil Solidário, 2021. 1 vídeo (4 min 56 s). Disponível em: <https://youtu.be/OsHtd0enT1k>

REVISTA Nova Escola. Receita: compreensão textual de textos escritos (3º ano – Língua Portuguesa). Banco de Planos de Aula. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> 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: 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: Planejamento de texto.

Habilidade: (EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/ 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 segue como sequência do plano EF15LP05-EF-047.

Objetivos

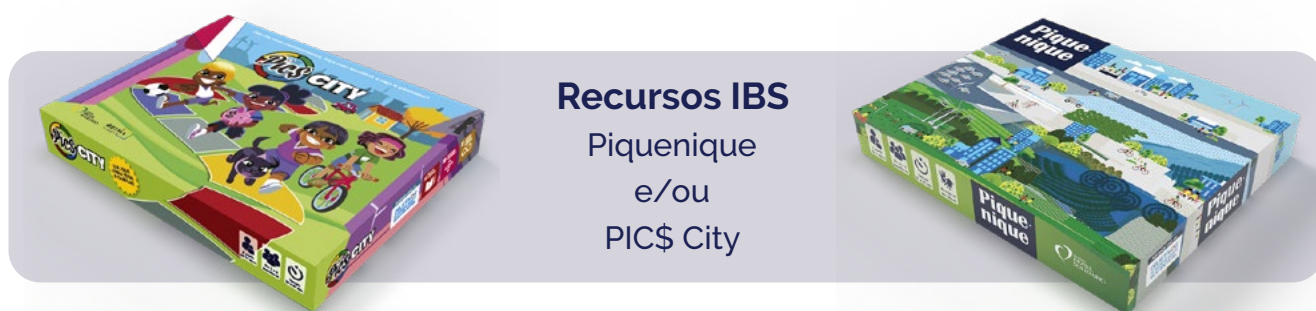
Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

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 relembre 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, peões... (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 que "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 ok, 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:

1. Seria possível jogar o jogo Piquenique ou PIC\$ City sem conhecê-lo antes? Por quê?
2. Quais informações acerca do jogo não poderiam deixar de existir em seu texto de apresentação?
3. Por que é importante conhecer e entender como se joga o Piquenique ou PIC\$ City?
4. 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/>

NOVA ESCOLA. Banco de planos de aula – Receita: compreensão textual de textos escritos (3º ano, Língua Portuguesa). Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-comprensao-textual-de-textos-escritos/3302>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> 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: 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: Formação do leitor/Leitura multissemiótica.

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



Objetivos

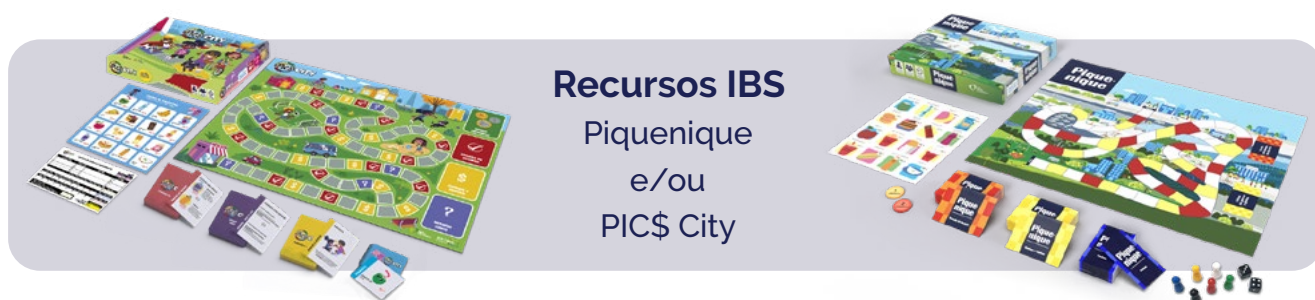
Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

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 + uma unidade).

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 que os grupos 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. Realize a seguinte ação:

- 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 sessão 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: <https://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>

PALAVRA CANTADA. Pomar. Vídeo. YouTube, s.d. Disponível em: <https://youtu.be/kfinwr3A-9fg>

Competências gerais

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> 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.

Recursos IBS
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 (projetor 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, pode-se repetir a apresentação do vídeo.



Reprodução

Grupo Barbatuques

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

Alecrim dourado

Boi da cara preta

Ciranda cirandinha

Caranguejo não é peixe

Se eu fosse um peixinho

Sapo cururu

O cravo brigou com a rosa

Samba Lelé

A linda rosa juvenil

Como pode um peixe vivo

Meu limão, meu limoeiro

**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 a 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, 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 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, utilize o jogo **PIC\$ GO!** na seguinte prática:

Peça que as crianças escolham uma carta de cada cor do jogo, para isso, peça 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 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.

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 são títulos das cartas. Você pode, ainda, avançar para uma separação de sílabas ou significado das palavras a partir de uma busca no dicionário, isso vai variar 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 comecem 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

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: <https://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-financieira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://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.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 gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



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

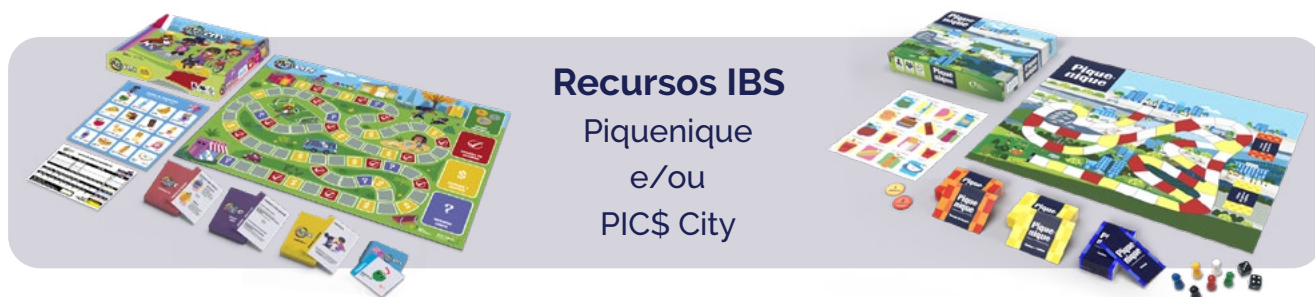
Reconhecer as letras do alfabeto, sua ordem, identificar e diferenciar vogais e consoantes.

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 sessão 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? "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 de alimentos, 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 escolha um e localize 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:

- 1 - Qual palavra/componente do jogo possui mais vogal em seu nome?
- 2 - Qual palavra/componente do jogo possui mais consoante?
- 3 - Qual componente do jogo começa com a letra p? Diga duas palavras que comecem com essa mesma letra.
- 4 - 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 uma brincadeira: força. 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. Todos os grupos da sala (com exceção do grupo que escolheu o alimento da vez) deverão adivinhar qual é completando as palavras com vogais e consoantes. 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 descubrirem qual é o alimento. Não esqueça de combinar 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 Triiii. 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: <https://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>

REVISTA NOVA ESCOLA. Receita – compreensão textual de textos escritos. Plano de aula para 3º ano – Língua Portuguesa. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> 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:



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 referenciação 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

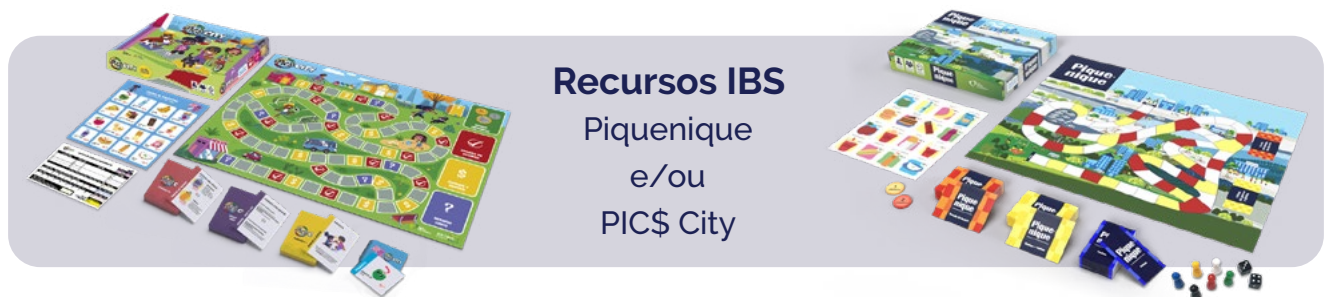
Compreender a formação e composição das palavras; elaborar textos simples usando palavras exploradas em aula; identificar claramente vogais e consoantes que compõem as palavras.

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:

- 1 - Quantas letras tem a palavra, no total?
- 2 - Quantas letras diferentes?
- 3 - Quantas vezes cada letra aparece?
- 4 - Quantas e quais são as vogais?
- 5 - Quantas e quais são as consoantes?
- 6 - Que palavras estão dentro dela, (no caso da banana - Ana, Nana)?
- 7 - Pergunte que outras palavras podem ser escritas a partir de suas sílabas tomadas isoladamente (EX: 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 das tabelas de produtos e 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 monossílaba, dissílaba ou trissílaba. 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 e 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: <https://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>

Competências gerais

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> 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: 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: 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" impressa, cartaz com a letra da música escrita, impressão do modelo de tabela presente no plano.

Recursos IBS

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 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 sessão 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: <https://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>

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: <https://www.musixmatch.com/pt/letras/Palavra-Cantada/Pic-Pic-Pic-Piquenique/>

REVISTA NOVA ESCOLA. Receita – compreensão textual de textos escritos. Plano de aula para 3º ano – Língua Portuguesa. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

Competências gerais

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

PLANO DE AULA

EF01MA04-EF-005

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: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Leitura, escrita e comparação de números naturais (até 100).

Habilidade: (EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.



Objetivos

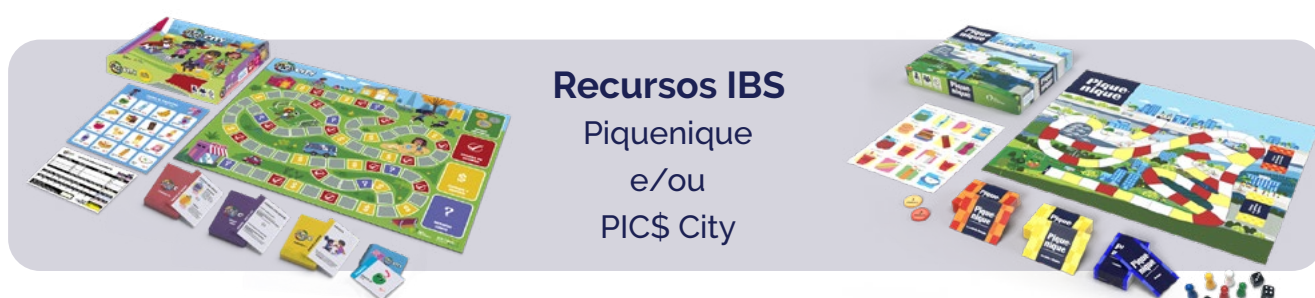
Escrever sequência de números de acordo com o sistema numérico decimal; compreender como se avança num percurso de tabuleiro seguindo os números lançados no dado.

Conteúdos

Números; sequência numérica.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, cartolina, giz de cera, lápis de cor/hidrocor, canetinhas, material escolar do aluno.



Recursos IBS

Piquenique
e/ou
PIC\$ City

Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos, com até 6 alunos cada. Em seguida, entregue somente o tabuleiro do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City para cada grupo. Organize a distribuição de modo que diferentes grupos explorem tabuleiros distintos (se desejar, metade da turma com o Piquenique e metade com o PIC\$ City).

Convide os alunos a realizarem a contagem das casas do tabuleiro escolhido. Essa contagem deve ser feita de forma coletiva e com o auxílio do professor, estimulando o raciocínio numérico, a leitura dos números e a observação da organização espacial do jogo.

Após a contagem, entregue metade de uma cartolina para cada grupo e oriente-os a desenhar o tabuleiro do jogo que estão utilizando, incluindo as casas numeradas. Peça que desenhem as casas na mesma disposição observada e escrevam os números correspondentes dentro de cada uma. Ajude na dinâmica garantindo a participação de todos. Caso necessário, inicie o desenho no quadro como modelo.

Com os tabuleiros criados, entregue um dado para cada grupo e os peões de acordo com a quantidade de crianças em cada grupo. Oriente que cada criança jogue o dado uma vez e anote o número que tirou. Quando todos tiverem jogado, explique que quem tirou o maior número começa o jogo e os demais seguem no sentido horário (explique esse conceito e indique o lado nos grupos).

Permita que as crianças joguem livremente apenas com o dado e os peões, utilizando o tabuleiro que desenharam. A proposta é observar como elas contam, movimentam as peças e antecipam as casas de chegada, desenvolvendo noções de ordem, sequência e deslocamento.

Após essa prática, proponha um momento coletivo de resolução de problemas no quadro. Crie situações fictícias com base no tabuleiro construído, como:

Agora que o jogo terminou, usando o tabuleiro que você criou, responda:

- 1 – Ana tirou o número 6 duas vezes seguidas. Em qual casa ela parou?
- 2 – Luís está na casa 26 e tirou o número 5 no dado. Em qual casa ele irá parar?
- 3 – Luana está na casa 18, mas precisa voltar 5 casas. Em qual casa ela irá parar?

Você pode personalizar as questões com os nomes das crianças da turma.

Após responderem as questões, permita que os grupos voltem a jogar livremente, consolidando a aprendizagem de forma lúdica e interativa.

Avaliação

Ao final da proposta, promova uma rodada oral de perguntas e respostas com a turma, retomando aspectos vivenciados durante a atividade com os jogos Piquenique e/ou PIC\$ City. As questões devem explorar conhecimentos relacionados à sequência numérica, regras do jogo, movimentação no tabuleiro e contagem.

Exemplos de perguntas:

- Qual jogador inicia o jogo? (Aquele que tirou o maior número no dado)
- A ordem dos jogadores segue qual sentido? (Sentido horário)
- Quantas casas tem o tabuleiro do jogo que seu grupo usou? (Resposta variável conforme o jogo utilizado; os alunos devem observar e contar.)
- Na hora de mover o peão, a contagem começa da casa onde ele está ou da seguinte? (Da casa seguinte)
- Se você tirou o número 4 no dado e está na casa 7, para qual casa deve ir? (Casa 11)

O professor pode adaptar ou criar outras questões com base nos jogos utilizados e nos conhecimentos que deseja reforçar (nomes dos componentes, ordem dos números, direção, operações simples etc.). As respostas podem ser dadas individualmente ou em grupo, como forma de revisão lúdica dos aprendizados.



Para ir além

Caso o professor observe que os grupos não apresentaram dificuldades durante a prática adaptada do jogo nos tabuleiros criados, pode decidir por inserir as cartas de ganhos e gastos e de tomada de decisão na partida.

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: <https://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.brasil-solidario.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>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Material IBS – EAD Introdução à Educação Financeira: Fascículo 5, 2021.



Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF01MA12-EF-004

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

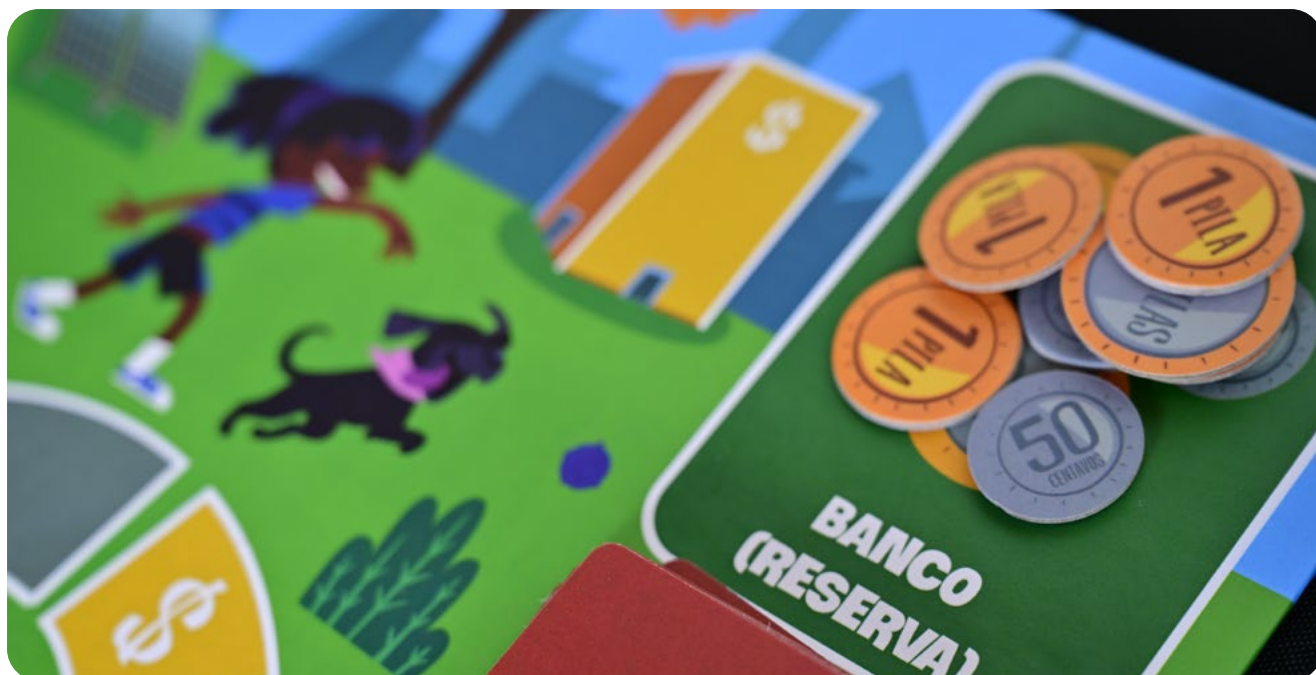
Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Localização de objetos e de pessoas no espaço, utilizando diversos pontos de referência e vocabulário apropriado.

Habilidade: (EF01MA12) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem à posição, como direita, esquerda, em cima, em baixo, é necessário explicitar-se o referencial.



Objetivos

Identificar e descrever a localização de objetos a partir de um ponto de referência; oportunizar o aprendizado em jogos de tabuleiro e estimular a participação ativa das crianças.

Conteúdos

Localização de objetos no espaço; jogos de tabuleiro.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno.



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a aula solicitando que a turma forme grupos com até 6 alunos (peça que as crianças se organizem em forma de círculo no chão da sala). Para cada grupo formado, o professor deve entregar uma caixa de jogo: parte dos grupos poderá jogar o Piquenique, e a outra parte, o PIC\$ City, conforme a organização e os objetivos da aula (o professor pode optar por utilizar somente um dos jogos, se preferir). Oriente que aguardem os comandos antes de iniciar qualquer movimentação.

A seguir, inicie as orientações:

- Oriente que os grupos coloquem a caixa do jogo no MEIO do círculo formado.
- Solicite que as crianças retirem de DENTRO da caixa todos os elementos do jogo.
- O tabuleiro deve ser posicionado no MEIO do círculo.
- Os peões, os dados, as cartas de ganhos e gastos, as cartas de tomada de decisão e as cartas desafio (no caso do PIC\$ City) devem ser colocados em CIMA do tabuleiro, conforme os espaços indicados.
- As moedas devem ser posicionadas ao lado ESQUERDO de cada jogador.
- O papel com o registro dos produtos escolhidos e seus preços deve ser colocado ao lado DIREITO de cada jogador.
- As moedas que sobram permanecem DENTRO do saquinho.

Após essas orientações, verifique se todos os grupos organizaram corretamente os materiais, fazendo os ajustes necessários.

Para ambos os jogos, explique brevemente as regras básicas, e autorize uma rodada experimental. É importante circular entre os grupos, oferecendo apoio quando necessário. Para facilitar, escolha um aluno por grupo para representar o "Banco" (responsável por receber e distribuir moedas nos dois jogos).

Durante a rodada dos jogos, promova perguntas direcionadas, conforme os elementos presentes em cada um.

Para o jogo Piquenique:

- Qual peão (e qual jogador) está ao lado ESQUERDO do Banco?
- Qual peão está à DIREITA do Banco?
- Algum peão está na parte de CIMA da primeira bifurcação do tabuleiro?
- Considerando o jogador que está mais ao centro do tabuleiro, quem está à sua DIREITA e à sua ESQUERDA?
- Quantos peões estão em CIMA do tabuleiro neste momento?

Para o jogo PIC\$ City:

- Quais lugares da cidade aparecem no tabuleiro do seu grupo?
- Qual peão está mais próximo do campo de futebol (ou outro espaço específico)?
- Quem está na região superior do tabuleiro? E quem está à DIREITA da Escola?
- Qual jogador está no mercado? Alguém já passou pelo parque?

É importante que todos os grupos sejam visitados e que as perguntas sejam adaptadas conforme o entendimento da turma. Caso as crianças apresentem dificuldades, realize as mediações necessárias. Se achar conveniente, proponha mais uma rodada do jogo, reforçando a observação dos espaços, o uso das direções (esquerda, direita, cima, centro), e o papel de cada jogador no grupo.



Avaliação

Ao final da proposta, realize uma rodada oral de perguntas e respostas com a turma, retomando os elementos trabalhados durante a organização e a prática dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City. As perguntas devem explorar noções de localização, posicionamento espacial e reconhecimento dos componentes dos jogos:

1. Quais componentes dos jogos devem ser colocados em cima do tabuleiro?
2. Quais componentes dos jogos são organizados dentro dos saquinhos?
3. Como se chamam as cartas que ficam em cima dos tabuleiros durante as partidas?
4. O parque do jogo Piquenique ou o mercado do jogo PIC\$ City fica de qual lado do tabuleiro?

O professor pode adaptar ou criar novas perguntas com base na disposição dos elementos no jogo, na movimentação dos peões ou mesmo na localização das crianças na sala durante a atividade. Esse momento é importante para reforçar noções espaciais, de direção e de atenção aos detalhes do jogo de forma lúdica e participativa.

Para ir além

Com um tabuleiro confeccionado em tamanho real, tendo as crianças como peões, o professor pode trabalhar outras questões de localização no espaço, de acordo com a posição de cada uma no tabuleiro.

Referência e Pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

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: <https://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>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Material IBS – EAD Introdução à Educação Financeira: Fascículo 5, 2021.

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF01Cl01-EF-007

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: Ciências da Natureza

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Características dos materiais.

Habilidade: (EF01Cl01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.



Objetivos

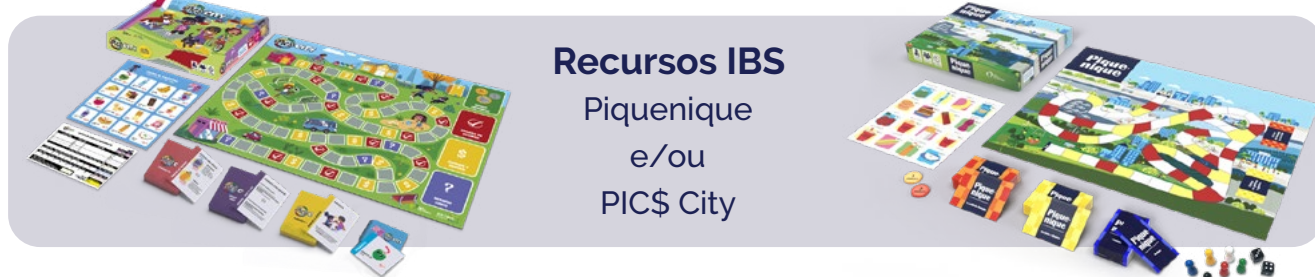
Reconhecer as principais diferenças entre alimentos naturais e industrializados que fazem parte de nosso dia a dia (origem, modo de produção, resíduos e seus descartes) com intuito de priorizar o consumo dos alimentos naturais e gerar menos resíduos.

Conteúdos

Origem dos alimentos; consumo consciente.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno.



Procedimentos Metodológicos

Inicialmente, distribua para cada aluno uma tabela de produtos do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City, impressa. Realize uma leitura coletiva e, em seguida, promova uma conversa com a turma sobre os alimentos apresentados na tabela, lançando perguntas como:

- Vocês conhecem esses alimentos?
- Quais deles vocês possuem costume de consumir?
- De onde eles vêm?
- Como são produzidos?
- Como chegam até nossas casas?
- Quais as principais diferenças entre os alimentos presentes na tabela?

Depois que a gente come uma banana, o que sobra? E se for um pastel (atente para o uso do óleo para fritar, o descarte dos guardanapos e embalagens)?

O educador pode escrever no quadro as principais respostas e também pode elaborar outras perguntas que considerar relevantes. O foco dessa atividade é que os alunos compreendam as diferenças entre alimentos naturais e industrializados, e que o sistema de produção dos mesmos envolve diferentes etapas: cultivo, colheita, distribuição, processo industrial, venda, descarte. Reforce a ideia de que quanto menos manipulado, mais saudável será o alimento. Após essa conversa o educador pode solicitar que as crianças produzam uma tabela com duas colunas, natural/industrializado e escrevam o nome de 3 produtos da tabela para cada coluna (se necessário, faça mediações ajudando as crianças a identificarem quais são esses alimentos).

Para encerrar, conte uma história simulando a realização de um piquenique e tendo as crianças da turma como personagens: ...quando chegarem ao local do piquenique, que todos colocarem seus alimentos à mesa e se prepararem para consumir o que levaram, o que devem fazer? Reforce a ideia de que devem lavar as mãos antes de comer e depois descartar cascas e resíduos corretamente.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões relacionadas aos alimentos da tabela de produtos:

1. Qual desses alimentos é considerado industrializado?
 - a) Água de coco
 - b) Refrigerante
2. Pensando na qualidade da sua saúde, o que é melhor levar para o Piquenique?
 - a) Banana
 - b) Pastel
3. Para o meio ambiente, qual é a melhor escolha de produto? Por quê?
 - a) Pera
 - b) Chocolate
4. Por que é importante descartar restos de alimentos e resíduos corretamente?
 - a) Para reduzir a contaminação do meio ambiente e evitar doenças
 - b) Para que os animais encontrem o lugar certo do lixo

O professor pode utilizar as tabelas de produtos dos dois jogos, Piquenique e PIC\$ City, ou escolher apenas uma delas, conforme achar mais adequado. Além disso, pode criar novas perguntas relacionadas aos conteúdos discutidos em sala, ampliando as possibilidades de aprendizado.

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. 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: <https://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>



Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF01CI01-EF-057

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: Ciências da Natureza

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Características dos materiais

Habilidade: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.



Objetivos

Reconhecer a diferença entre as matérias primas presentes nos diversos objetos utilizados no nosso cotidiano e a importância da reutilização e reciclagem destes objetos e materiais.

Conteúdos

Propriedades da matéria.

Recursos gerais

Objetos de cada material citado; vidro, papel, metal e plástico; caixas com as cores dos coletores (pode ser decorada pelo professor) e uma outra caixa grande para a atividade da "Caixa Mágica"; embalagens vazias de diferentes materiais para atividade.

Recursos IBS

Kit de Práticas de Educação Ambiental:

- *Estudo do meio: Visitas de Sensibilização; Programa de coleta seletiva na escola – LEVE.*

Jogo Piquenique ou PIC\$ City



Procedimentos Metodológicos

Organize a sala com as cadeiras em círculo e em seguida peça que os alunos observem atentamente todos os objetos presentes na sala de aula. Faça algumas perguntas:

- Que objetos vocês estão vendo na sala?
- Alguém sabe dizer de que material é feita a porta? E a janela?
- Será que todos os objetos são feitos do mesmo material?

Apresente a "Caixa Mágica" e retire dela, um por um, objetos de diferentes materiais. Permita que as crianças manuseiem cada objeto, sintam sua textura, peso e temperatura.

Objetos sugeridos:

- Garrafa de vidro
- Copo de plástico
- Lata de alumínio
- Folha de papel
- Colher de metal
- Embalagem de papelão



Explore com perguntas:

- De que material é feito este objeto?
- O que aconteceria se colocássemos o plástico no fogo?
- Se jogarmos no chão um copo de vidro, um de alumínio e outro de plástico, qual quebraria?
- O caderno é feito de que material? De onde vem esse material?
- Onde vocês usam objetos como estes em casa?

Apresente o conceito de reutilização e reciclagem. Explique o Projeto LEVE (Local de Entrega Voluntária Escolar) e mostre os três tipos de coletores:

- Recicláveis ou Secos: papel, plástico, metal, vidro
- Orgânicos ou Úmidos: restos de alimentos, cascas de frutas
- Rejeitos: materiais não recicláveis

Explique as cores de cada coletor e qual tipo de material deve ser depositado em cada um.

Leve a turma até o local onde está instalado o LEVE na escola, ou alguma lixeira de Coleta Seletiva e oriente que cada aluno retire um objeto da "Caixa Mágica", identifique de que material o objeto é feito e deposite o objeto no coletor correspondente.

Auxilie os alunos conforme necessário e reforce o aprendizado a cada acerto.

Avaliação

Para verificar se os alunos conseguem identificar as diferenças entre os materiais, relacionar corretamente os objetos aos coletores apropriados e demonstrar compreensão sobre a importância da reciclagem, realize as seguintes perguntas:

Mostre uma garrafa pet e pergunte:

- De que material é feita esta garrafa?
- Qual a diferença entre o vidro e o plástico?
- Por que o papel é diferente do metal?

Sobre coleta seletiva:

- Em qual coletor devemos jogar uma garrafa de vidro?
- Uma caixa de papelão vai para qual lixeira?
- Uma casca de banana é orgânico ou reciclável?
- Por que não podemos misturar todos os tipos de lixo?

Sobre consciência ambiental:

- Por que é importante reciclar?
- O que acontece com o lixo quando não reciclamos?
- Como podemos reutilizar uma garrafa pet em casa?



Para ir além

Distribua as cartas-produto do jogo Piquenique ou PIC\$ City e peça que os alunos identifiquem o material das embalagens e onde devem ser descartadas.

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: <https://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>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Kit de Práticas de Educação Ambiental: Programa de coleta seletiva na escola – LEVE. [S.l.]: Instituto Brasil Solidário, [s.d.]. Disponível em: https://www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/kit_P12.pdf

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

Autor(a) do plano: Cleicyane Félix

Município: Irecê/BA

Código do plano: Plano_EF01CI01_EF_057

PLANO DE AULA

EF01Cl03-EF-006

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: Ciências da Natureza

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Corpo Humano.

Habilidade: (EF01Cl03) Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas etc.) são necessários para a manutenção da saúde.



Objetivos

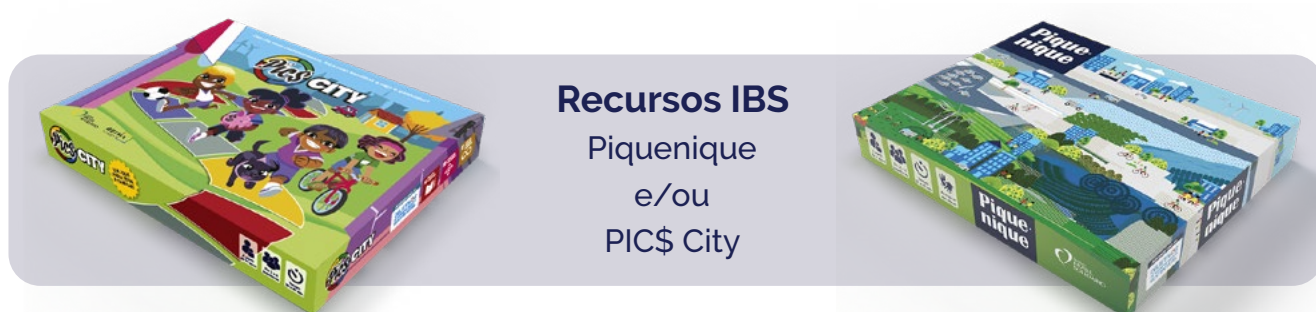
Reconhecer a importância de lavar as mãos antes das refeições, de escovar os dentes depois e outros hábitos de higiene relacionados à alimentação.

Conteúdos

Higiene pessoal.

Recursos gerais

Toalhas de mesa (na quantidade dos grupos formados e de preferência quadriculada), caixa de som e áudio da música "Lavar as Mãos" (Palavra Cantada).



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a aula com uma conversa sobre piqueniques: pergunta aos alunos se sabem o que é, se já foram a algum, o que acham de fazer piqueniques. Nesse momento é importante a participação ativa de todos.

Em seguida, o professor divide a turma em grupos de até seis crianças, sentadas no chão, e entrega a tabela de produtos do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City — podendo utilizar as duas, se achar adequado. Ele explica que todos os grupos irão simular um piquenique de brincadeira e que, para isso, cada criança deverá escolher dois alimentos da tabela.

Quando todas as crianças tiverem escolhidos seus alimentos, o professor entrega as cartas de produtos correspondentes e uma toalha de mesa quadriculada para que os grupos arrumem suas cartas/seus alimentos, simulando um piquenique.

Enquanto a turma arruma seus alimentos nas toalhas, coloque o áudio da música "Lavar as mãos", da dupla musical Palavra Cantada (o objetivo aqui é observar se as crianças identificam a importância de lavar as mãos antes das refeições).

Com os piqueniques organizados, a música deverá ser encerrada e o professor faz o seguinte questionamento: E agora, o que devemos fazer? Espera-se que as crianças digam que é hora de comer, daí o professor intervém explicando que antes de comer tem outra coisa a ser feita, estimulando a participação das crianças para que elas cheguem à conclusão de que é preciso lavar as mãos antes de comer.

A partir do momento que surgir a resposta "lavar as mãos", o professor segue indagando:

- Por que devemos lavar as mãos antes de realizar alguma refeição?
- O que acontece se não lavarmos as mãos antes das refeições?
- Além das mãos, o que mais é importante lavar no nosso piquenique? (As frutas que comemos com a casca, por exemplo)
- E depois de comer, existem outros hábitos de higiene importantes?

Instigue também a discussão acerca da importância de escovar os dentes após as refeições, perguntando se as crianças possuem esse hábito e o que a falta dele pode ocasionar. Outros hábitos de higiene podem ser discutidos, caso as crianças levantem outras hipóteses.

Ao fim, o professor pode colocar a música "Lavar as mãos" novamente e fazer uma roda de dança com as crianças.

Avaliação

Solicite que um aluno de cada grupo responda oralmente uma das questões abaixo:

1. Na tabela de produtos do jogo Piquenique, quais são os alimentos que devem ser lavados antes do consumo?

- a) Pera e maçã
- b) Sanduíche e maçã

2. Como chamamos os hábitos de limpeza relacionados à nossa saúde?

- a) Hábitos de higiene pessoal
- b) Cuidados com beleza

3. Por que lavar as mãos antes de comer?

- a) Para evitar doenças
- b) Porque alguém mandou

4. O que devemos fazer logo após comer?

- a) Tirar uma soneca
- b) Escovar os dentes

O professor pode utilizar as tabelas de produtos dos dois jogos, Piquenique e PIC\$ City, ou escolher apenas uma delas, conforme achar mais adequado. Além disso, pode criar novas perguntas associando elementos e práticas dos jogos aos bons hábitos de higiene, ampliando as possibilidades de aprendizado.

Para ir além

É muito provável que surja o tema do Coronavírus, o professor pode solicitar uma pesquisa sobre quais outras doenças podemos pegar se não tivermos bons hábitos de higiene, e, posteriormente, organizar uma apresentação das pesquisas realizadas.

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: <https://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>

PALAVRA CANTADA. Lavar as mãos. Intérprete: Palavra Cantada. Compositor: Arnaldo Antunes. Disponível <https://youtu.be/CaTXgmHyMSk>



Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF01GE04-EF-003

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: Ciências Humanas

Componente Curricular: Geografia

Objeto de Conhecimento: Situações de convívio em diferentes lugares.

Habilidade: (EF01GE04) Discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola etc).



Objetivos

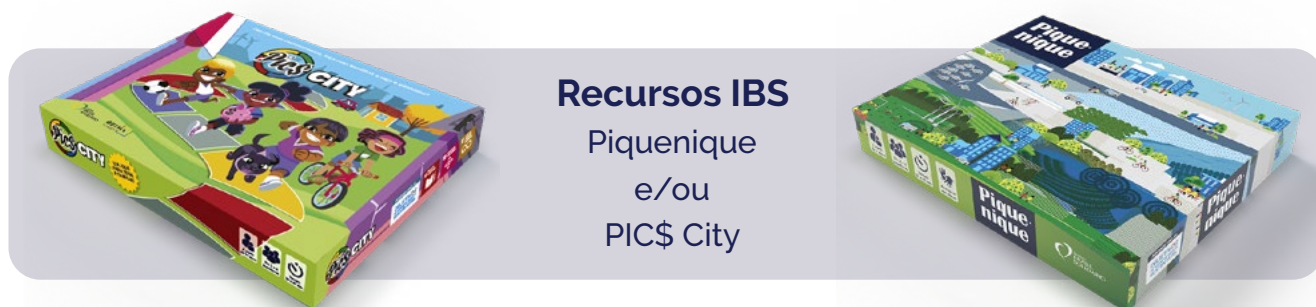
Elaborar uma lista de regras para o convívio em sala de aula; reconhecer e compreender a existência e importância de regras na sociedade; escolher a melhor forma de apresentação/diagramação para um texto que apresenta regras e combinados de convivência.

Conteúdos

Regras de convívio em diferentes espaços.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, notebook, projetor, caixa de som, cartolina ou papel Kraft, giz de cera, lápis de cor/hidrocor, canetinhas, material escolar do aluno.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula pedindo que a turma se organize em círculo. Em seguida, projete uma imagem do jogo Piquenique e pergunte se os alunos o conhecem, sabem suas regras e se já o jogaram. Caso a escola não possua projetor, o professor pode apresentar o jogo físico. Leia em voz alta as regras do jogo e, em seguida, apresente o vídeo **Tutorial: Piquenique – Como jogar!**, disponível [clikando aqui](#). Como variação, o professor também pode utilizar o jogo PIC\$ City, apresentando a versão física e explicando suas regras, que acompanham o material.

Após o vídeo, pergunte o que as crianças entenderam acerca das regras do jogo, escute atentamente as respostas dadas e faça mediações, caso necessário. Continue a conversa questionando:

- Será que existe algum jogo sem regras?
- Como seria o jogo Piquenique ou o jogo PIC\$ City, sem as suas regras? Ele(s) funcionaria(m)?

Explique que assim como no jogo, as regras também são importantes dentro e fora da escola. Sendo assim, convide a turma a pensar em quais combinados são importantes para o bom andamento das relações e compromissos com o grupo, seja dentro ou fora desse espaço. Algumas situações podem nortear a elaboração dos combinados:

- O que fazer se muitas crianças quiserem beber água e ir ao banheiro ao mesmo tempo?
- Como deve estar o ambiente da sala no início e fim de cada aula?
- Como devo tratar meu colega em uma atividade de grupo?
- O que fazer durante a correção de uma atividade quando todos querem falar ao mesmo tempo?

A partir da discussão encaminhada, colete a opinião dos alunos e realize o registre no quadro. Estimule a opinião de cada um e escute atentamente as respostas dadas. Explique que você será a escriba da turma e passará para um cartaz os combinados acordados, enquanto cada criança deverá escolher um combinado e realizar a sua representação por meio de desenhos (o objetivo aqui é que as crianças percebam que a comunicação vai além da escrita). Com a ajuda das crianças, fixe o cartaz dos combinados e os desenhos produzidos no mural da sala. Caso a turma decida, o cartaz e os desenhos criados pelos grupos podem ser expostos nos corredores da escola.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões acerca das regras do jogo Piquenique, ou do jogo PIC\$ City e das regras criadas pela turma (o professor pode criar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula):

1. O que pode acontecer se não seguirmos as regras para jogar os jogos Piquenique e PIC\$ City?
2. O que pode acontecer se não cumprirmos os combinados criados para um bom convívio dentro e fora da escola?
3. Quem é responsável pela manutenção de uma convivência saudável?
4. Quem deve elaborar as regras da escola?



Para ir além

A turma pode ser convidada a apresentar os combinados elaborados para a escola. O professor pode organizar um momento para que as crianças exponham o cartaz e os desenhos criados e expliquem as regras para todos os alunos, professores e demais colaboradores.

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: <https://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>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Vídeo Tutorial: Piquenique – Como jogar! Disponível [clikando aqui](#).

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

PLANO DE AULA

EF01HI05-EF-001

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: Ciências Humanas

Componente Curricular: História

Objeto de Conhecimento: A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial.

Habilidade: (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.



Objetivos

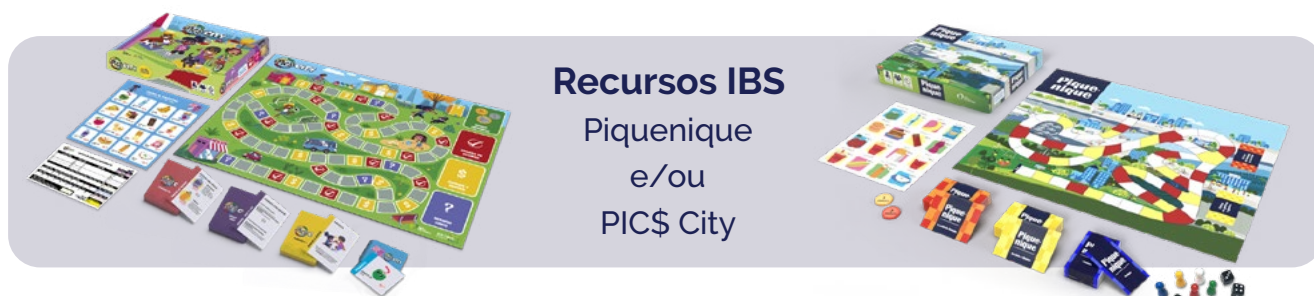
Listar e reconhecer brincadeiras atuais e antigas; compreender a diferença entre jogo de tabuleiro e outros jogos; conhecer e identificar a função de cada elemento do jogo Piquenique e/ou PIC\$ City (tabuleiro, peões, dados, tabela de produtos, cartas de alimentos, cartas de ganhos e gastos, de tomada de decisões, de desafios e moedas).

Conteúdos

Jogos e brincadeiras.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, projetor, notebook, imagens dos jogos selecionados para projeção: baralho, xadrez, dama, botão, quebra-cabeça e material escolar do aluno.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula com uma conversa informal sobre os jogos e brincadeiras dos tempos dos avós, dos pais e do próprio tempo das crianças, discutindo características, elementos, formas de brincar e jogar e outras informações. Nomeie algumas dessas brincadeiras mais antigas e peça que as crianças nomeiem algumas das brincadeiras que costumam brincar atualmente. Anote no quadro o nome de todas elas e pergunte se as crianças saberiam explicá-las, lembrando a conversa do início da aula.

Após a conversa sobre as brincadeiras, projete para a turma imagens de alguns jogos, por exemplo: baralho, xadrez, dama, botão, quebra-cabeça... Pergunte se as crianças os conhecem e se alguém gostaria de ajudar nas suas apresentações, dizendo os nomes e explicando como se jogam.

Concluída a exposição dos jogos selecionados, apresente o jogo Piquenique e/ou o jogo PIC\$ City, conforme o tempo disponível e o objetivo da aula. Destaque que ambos são jogos de tabuleiro, e aproveite para contextualizar brevemente como esse tipo de jogo surgiu, citando exemplos mais comuns como a dama e o xadrez (expostos anteriormente).

Divida a turma em grupos e entregue uma caixa do jogo escolhido para cada grupo. Caso opte por trabalhar com os dois jogos, organize a turma de modo que parte dos grupos explore o Piquenique e a outra parte explore o PIC\$ City, podendo depois fazer um momento de socialização das experiências.

Para o jogo Piquenique, peça que os alunos retirem todos os elementos de dentro da caixa e apresente-os um por um: tabuleiro, peões, dados, tabela de produtos, cartas de alimentos, cartas de ganhos e gastos, de tomada de decisões e moedas.



Explique a função de cada elemento. Direcione a exploração de suas características - cores, tamanhos, formatos, quantidades - lançando perguntas e escutando atentamente as respostas das crianças (Ex: Quantos peões o jogo possui? Quais suas cores? Qual o seu tamanho? O seu formato lembra qual objeto? O que faz o peão?).

Para o jogo PIC\$ City, siga o mesmo procedimento, apresentando os componentes da caixa: tabuleiro com diferentes espaços da cidade, personagens, cartas de ganhos e gastos, de tomada de decisões, moedas e outros elementos do jogo. Estimule a observação atenta e o levantamento de hipóteses pelas crianças sobre os elementos presentes, sua função e como se relacionam com situações do cotidiano. Faça perguntas que incentivem a análise e a comparação com a realidade (Ex: Que lugares da cidade aparecem no jogo? Para que servem? O que podemos fazer nesses lugares? O que representam as cartas de tomada de decisão? O que as moedas significam?).

Independentemente do jogo escolhido, incentive a participação de toda a turma, valorizando as observações e interpretações das crianças, promovendo um momento lúdico, de aprendizado coletivo e de ampliação das noções sobre escolhas, consumo e organização financeira.

Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, observe se as crianças foram capazes de compreender aspectos relacionados ao(s) jogo(s) explorado(s), seja o Piquenique, o PIC\$ City ou ambos. Para isso, proponha um momento de conversa e verificação dos aprendizados, utilizando perguntas simples que estimulem a memória e a reflexão das crianças sobre os elementos do(s) jogo(s). Você pode escolher algumas crianças para responderem ou deixá-las se manifestar espontaneamente.

Exemplos de perguntas sobre o Jogo Piquenique:

1 - Qual a quantidade de peões existentes no Jogo Piquenique?

a) 5

b) 6

2 - Quais as cores das cartas existentes no Jogo Piquenique?

a) Amarela e vermelha

b) Amarela e rosa

3 - Qual é a quantidade de produtos existentes na Tabela de produtos?

a) 16

b) 20

4 - O nome da moeda do Jogo Piquenique é:

a) Real

b) América

Exemplos de perguntas sobre o Jogo PIC\$ City:

1 - Quais são alguns dos espaços da cidade presentes no tabuleiro do Pic\$ City?

a) Parque, escola e mercado

b) Fazenda, circo e castelo

2 - O que representam as cartas de tomada de decisão no jogo?

a) Decisões que tomamos no dia a dia com relação ao dinheiro

b) Peças decorativas do tabuleiro

3 - Como podemos ganhar moedas no Pic\$ City?

a) Cumprindo desafios e tomando boas decisões

b) Sorteando cartas

4 - O nome da moeda do Jogo Pic\$ City é:

a) Pila

b) Dinheirinho

O professor pode criar outras perguntas relacionadas aos elementos e às situações presentes no(s) jogo(s) utilizado(s), adaptando ao contexto da turma e ao nível de desenvolvimento das crianças. A escuta atenta às respostas permite avaliar tanto o entendimento das regras quanto as aprendizagens relacionadas à Educação Financeira e à vivência do trabalho em grupo.

Para ir além

Em um outro momento, o professor pode propor que as crianças criem seus próprios jogos de tabuleiro, dando um nome ao jogo criado e elaborando desafios existentes no decorrer do percurso.

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: <https://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>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Material IBS – EAD Introdução à Educação Financeira: Fascículo 5, 2021.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Jogos de tabuleiro na escola: produção didático-pedagógica, 2009. Curitiba: SEED/PR., 2010. (CADERNOS PDE)

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF01ER01-EF-058

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: Ensino Religioso

Componente Curricular: Ensino Religioso

Objeto de Conhecimento: O eu, o outro e o nós

Habilidade: (EF01ER01) Identificar e acolher as semelhanças e diferenças entre o eu, o outro e o nós.



Objetivos

- Identificar e acolher as semelhanças e diferenças entre si e seus colegas.
- Compreender que a diversidade de escolhas, estratégias e talentos enriquece as relações e o grupo.
- Identificar as escolhas e caminhos individuais durante um jogo em grupo.
- Perceber que as pessoas podem ter diferentes estratégias para resolver desafios.
- Reconhecer que as habilidades e os talentos são diversos e que cada um possui suas próprias capacidades.
- Valorizar as particularidades de cada colega e de si mesmo.

Conteúdos

- Compreensão da própria identidade.
- Percepção das características e escolhas dos colegas.
- Forma como as individualidades se relacionam na construção de um grupo.

Recursos gerais

Quebra-cabeça *Tangram* impresso e recortado (1 completo para cada criança), 1 corda grande, lápis, borracha e papel (1 para cada aluno).



Recursos IBS

Piquenique

Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos de até 6 alunos e ofereça para cada equipe uma caixa com o jogo Piquenique. Oriente-os brevemente sobre as regras e deixe-os jogarem. Caso os alunos ainda não estejam plenamente alfabetizados, você pode pedir que ilustrem e copiem os nomes dos produtos que selecionarem para suas listas e pedir ajuda àqueles com maior desenvoltura na leitura para assessorar os demais na leitura das cartas.



! IMPORTANTANTE: busque não interferir ao longo do jogo quanto às escolhas dos estudantes, deixando-os livres para tomarem suas próprias decisões quanto à lista de produtos, escolhas, caminhos etc.

Quando todos os grupos terminarem de jogar, organize-os numa grande roda de conversa e levante alguns questionamentos:

- Todos do grupo chegaram ao parque no tabuleiro?
- Todos conseguiram comprar os produtos da lista de produtos com o dinheiro?
- Durante o jogo, algum aluno pegou uma carta vermelha igual a algum outro? Se sim, eles fizeram a mesma escolha, de acordo com as opções dadas?
- E sobre os caminhos? Todos fizeram os mesmos caminhos? (Caso a resposta tenha sido "não", pergunte: "Qual foi o melhor? Por quê?". Caso a resposta anterior tenha sido "sim", pergunte: "O caminho que todos tomaram era mesmo o certo ou o melhor?")

Ofereça a todos os alunos alguns desafios e observe-os buscando soluções.

Lista de desafios

Desafio 1: Todos devem tentar lamber o cotovelo.

Desafio 2: Tentar fazer um quadrado usando todas as peças de um Tangram (sugestão de link para imprimir disponível na sessão *Referência e pesquisa*).

Desafio 3: Pular corda 10 vezes seguidas (se possível, deixar cada aluno tentar uma vez e, depois que todos tentarem a primeira, deixar que tentem mais uma vez).



Quando todos tiverem tentado e alguns tiverem conseguido, volte para a roda de conversa e questione:

- No desafio de lamber o cotovelo, alguém conseguiu? Se sim, qual foi a estratégia? Será que existem outras ou somente essa é correta?
- No desafio do Tangram, alguém conseguiu montar o quadrado usando todas as peças? Se sim, todos usaram a mesma estratégia? Se não, será que existe uma estratégia correta?
- No desafio de pular corda, alguém conseguiu pular 10 vezes seguidas sem errar? Se sim, todos usaram a mesma estratégia? Se não, será que existe uma estratégia correta?

Avaliação

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

- Hoje passamos por diversos desafios: jogo Piquenique, lamber o cotovelo, montar o Tangram e pular corda 10 vezes seguidas sem errar. Todos conseguiram realizar todos os desafios?
- Somente as mesmas crianças conseguiram vencer todos os desafios?
- Isso significa que todas as pessoas são iguais?
- Então quer dizer que só algumas pessoas são capazes de fazer coisas incríveis?

Para ir além

A escola pode criar uma moeda social própria, com concurso para escolher o nome da moeda e a ilustração de cada nota. Os alunos podem receber uma determinada quantidade de moedas por cada atitude positiva que tiver com os colegas, funcionários, professores ou qualquer pessoa que esteja dentro do ambiente escolar, como fazer um elogio, ajudar em alguma situação, realizar atos de gentileza, trazer material para reciclagem limpo e higienizado etc.

No final de cada trimestre ou semestre, a escola pode promover uma feirinha, na qual oferece alguns produtos para os alunos adquirirem com as moedas (os produtos podem ser desde objetos de segunda mão doados pelas famílias até pequenos mimos adquiridos pela própria escola, como lápis, canetas e outros itens de papelaria).

Outra possibilidade para uso das moedas seria a "compra" de uma atividade que os alunos gostem, cujas opções podem ser oferecidas ao final de cada semana ou mês, com valores previamente combinados. Exemplos de atividades do cardápio: uma aula de culinária, um banho de mangueira no pátio da escola, um piquenique na praça mais próxima, a disponibilização do jogo Piquenique durante o momento de recreio etc.

Outra possibilidade seria a turma criar um *Show de Talentos*, que pode envolver, inclusive, outras turmas da escola. Durante algumas semanas, os estudantes individualmente ou em pequenos grupos se preparam para apresentar um de seus talentos: cantar, dançar, fazer alguma manobra esportiva, criar alguma obra de arte, soletrar palavras, falar o alfabeto de trás pra frente, imitar animais ou pessoas famosas, escrever um texto ou poema, criar uma cena teatral, tocar um instrumento musical, criar uma roupa ou brinquedos com materiais recicláveis. No dia marcado, cada um apresenta seu talento. O evento pode acontecer contando com a participação das famílias, que são convidadas a assistirem.



DICA

Que tal criar o *Dia da Família*, onde cada família deve, junto com o aluno, apresentar um talento para o resto da comunidade? Isso vale também para professores e funcionários que queiram participar.

Referência e Pesquisa

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

VAMOS IMPRIMIR. Tangram para imprimir. [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://vamosimprimir.com.br/tangram-para-imprimir>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF15LP12-EF02MA08-EF-012

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 e Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

Objeto de Conhecimento: Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala; Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplo e terça parte.

Habilidade: (EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.



Objetivos

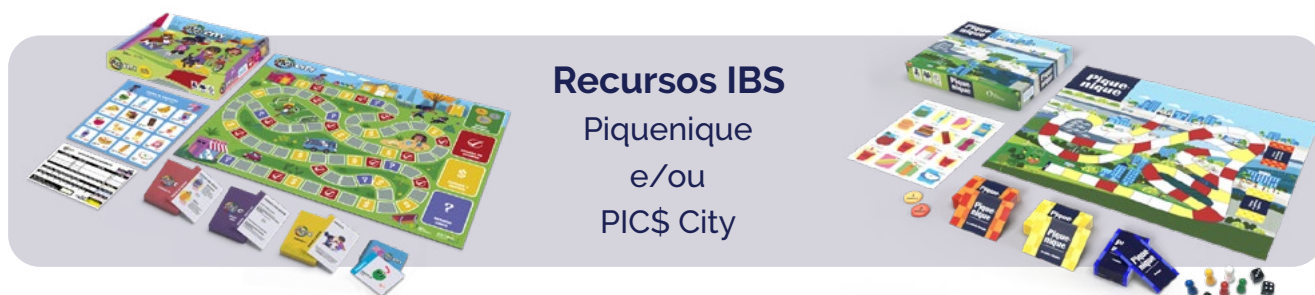
Realização das partidas dos jogos com certa autonomia: respeitando a vez do outro, aguardando a leitura das cartas e cumprindo o fechamento da partida com as operações matemáticas de compra e venda; compreensão do significado de metade.

Conteúdos

Oralidade; jogo de tabuleiro; números.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno e frutas para o lanche coletivo.



Recursos IBS
Piquenique
e/ou
PIC\$ City

Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula realizando uma sondagem para descobrir quais alunos conhecem os jogos Piquenique e PIC\$ City. Pergunte se já jogaram, o que lembram das regras, do que mais gostaram etc. Caso a maioria conheça algum dos jogos, convide os alunos a explicarem as regras para os colegas. Se não conhecerem, o professor apresenta os dois jogos de forma breve, destacando suas semelhanças e diferenças.

Divida a turma em grupos de até 6 ou 7 alunos (se o grupo for composto por 7 alunos, um deles pode assumir o papel de "banco", sem participar diretamente das jogadas). Se possível, organize para que metade da sala jogue o Piquenique e a outra metade o Pic\$ City, de modo que depois possa ocorrer uma troca de experiências entre os grupos. Entregue as caixas dos jogos e inicie as partidas.

Durante as jogadas, o professor deve observar se:

- As crianças compreenderam as regras;
- Conseguem aguardar sua vez de jogar;
- Avançam corretamente no tabuleiro;
- Realizam as ações propostas pelas cartas de ganhos e gastos, tomada de decisão e cartas-desafio (no caso do PIC\$ City) com autonomia.

Intervenha sempre que necessário para auxiliar na compreensão e garantir que todas as crianças participem ativamente.

Ao final da partida, as crianças realizam as compras de suas listas de produtos, finalizam a rodada e socializam os resultados com os demais grupos.

Em seguida, promova uma roda de conversa sobre a experiência. Questione:

- Quais foram as maiores dificuldades?
- De quais partes do jogo vocês mais gostaram?
- Em qual momento tiveram que pensar mais antes de tomar uma decisão?
- Em qual jogo foi mais fácil economizar dinheiro?

Após a conversa, peça que observem suas cartas de produtos comprados e entregue a cada aluno uma cópia da carta de Tomada de Decisão: "Aproveite! Compre um refrigerante pela metade do preço..."

- Com essa carta em mãos, conduza uma breve investigação matemática:
- Qual é a metade do preço total dos produtos que você comprou?
- Qual é a metade do preço de cada produto individualmente?
- Se dividirmos um produto em duas partes iguais, como se chama cada parte? (Metade)
- O que é um desconto?
- Qual foi o produto mais barato que você escolheu? E o mais caro?

Para finalizar, organize um lanche coletivo com frutas (solicite previamente autorização da direção e apoio da equipe da cozinha). Divida as frutas em metades com a ajuda das crianças e distribua, reforçando a ideia de partilha, cuidado com o alimento e consumo consciente. Lembre os alunos de lavar as mãos antes de comer.

Avaliação

Além da observação de como as crianças participaram da partida, anote três questões no quadro e solicite que os alunos respondam em seu caderno:

- Se você ganhasse um desconto para pagar metade do preço da bolacha recheada, quanto seria?
- A lanchonete do parque lançou uma promoção "Compre um caldo de cana e um pastel pela metade do preço". Qual será o valor total a ser pago pelos dois?

O professor pode criar outras situações problemas relacionadas com o conteúdo metade utilizando os produtos dos jogos Piquenique e PIC\$ City.

Para ir além

Organize com as crianças a criação de um minimercado na sala de aula ou em outro espaço da escola. Divida as tarefas com a turma, garantindo que todos participem da preparação:

1. Montagem do mercado

- Separem produtos de brinquedo, embalagens limpas e seguras trazidas de casa ou confeccionadas com papelão, caixas, potes etc.
- Organizem os produtos em categorias: alimentos, bebidas, produtos de limpeza, higiene, entre outros.
- Criem etiquetas de preços variados para cada item, incentivando o reconhecimento e comparação de quantias.

2. Promoções e propaganda

- Proponha a criação de cartazes promocionais com frases como "Leve 2, pague 1", "Produto pela metade do preço", "Super promoção!", incentivando o uso de linguagem persuasiva e elementos visuais atrativos.
- Estimule reflexões sobre o consumo responsável, sugerindo, por exemplo, promoções com produtos recicláveis, orgânicos ou de menor impacto ambiental.

3. Organização dos papéis

- Combine com a turma quem serão os vendedores, caixas e clientes, permitindo o revezamento dos papéis durante a atividade.
- Crie "dinheirinhos" ou fichas para uso nas transações e incentive que registrem as compras ou vendas em bloquinhos, simulando notas fiscais.



4. Brincadeira de compra e venda

- Inicie a brincadeira observando as interações entre os participantes. Incentive o uso de expressões típicas do contexto comercial, como: "Quanto custa?", "Posso pagar com essa quantia?", "Tem troco?" etc.
- Estimule situações de cálculo mental simples (Quanto falta? Quanto sobra?), além de decisões relacionadas ao consumo consciente (Preciso mesmo disso? Vale a pena esse gasto agora?).

5. Roda de conversa final

Finalize com uma roda de conversa para retomar os aprendizados da atividade. Sugira perguntas como:

- O que vocês aprenderam com a brincadeira?
- Como foi ser vendedor(a)? E comprador(a)?
- O que é importante lembrar na hora de fazer compras de verdade?
- Como podemos economizar ou evitar desperdícios?
- O que podemos fazer com as embalagens depois de usadas?

Essa vivência do minimercado, além de ser uma brincadeira envolvente, possibilita que as crianças aprendam, de forma lúdica e significativa, sobre escolhas, consumo consciente e sustentabilidade. Ao assumirem diferentes papéis, elas exercitam a empatia, a comunicação, o raciocínio matemático e a responsabilidade social, compreendendo que suas decisões de compra e uso de recursos têm impacto no cotidiano e no meio ambiente.

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: <https://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>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> 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

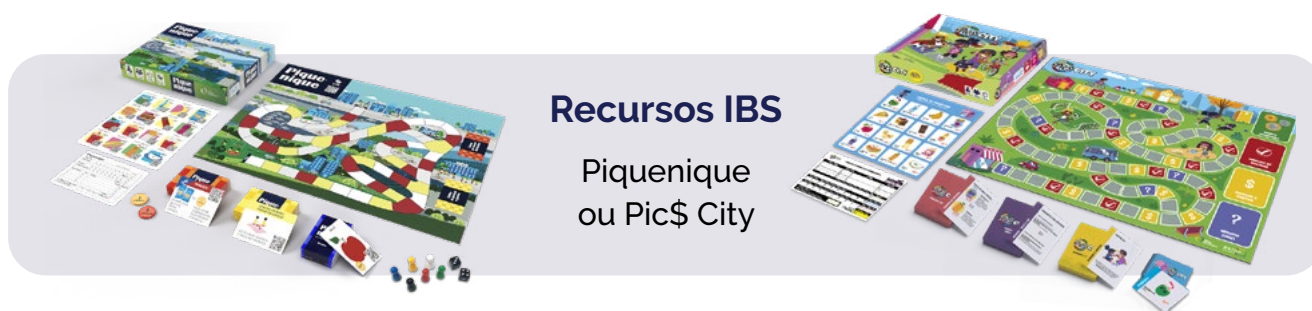
- Identificar os principais elementos da história "Os Três Porquinhos" (personagens, cenário, enredo e o problema central).
- Analisar como a alteração de um elemento pode modificar significativamente o enredo de uma história.
- Reescrever a história "Os Três Porquinhos" em grupo, incorporando uma nova 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: <https://youtu.be/eEPj8ijxaNs?si=2JLSZvx2CAE-d83T>



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 gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF15AR04-EF15AR24-EF35EF01-EF-060

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; Educação Física

Objeto de Conhecimento: Materialidades; Matrizes estéticas culturais; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana

Habilidade: (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.



Objetivos

- Identificar diferentes tipos de brinquedos e brincadeiras, reconhecendo suas características.
- Reconhecer que existem jogos e brincadeiras com origens em diferentes culturas, especialmente a africana.
- Experimentar ativamente pelo menos um jogo ou brincadeira de matriz africana, seguindo suas regras.
- Expressar-se artisticamente sobre a brincadeira ou jogo estudado, utilizando diferentes materiais e técnicas.
- Valorizar a diversidade cultural presente nas brincadeiras e jogos, compreendendo a importância das contribuições africanas para o patrimônio lúdico mundial.
- Refletir sobre as semelhanças e diferenças entre brincadeiras de diversas culturas.

Conteúdos

- Reconhecimento da diversidade de brinquedos e brincadeiras: Comparação entre brinquedos industrializados (apresentados nas cartas) e brincadeiras tradicionais.
- Introdução a brincadeiras e jogos de matriz africana: Conceito de origem e propósito das brincadeiras "Banana Verde", "Mocho", "Mongoa", "Mancala" e "Jogo de Oril", e a identificação de seus países de origem.
- Aprendizagem e prática de um dos jogos ou brincadeiras africanas escolhidos.
- Registro da experiência por meio de desenho, pintura, colagem ou modelagem.
- Discussão sobre a importância de conhecer e preservar as brincadeiras e jogos como parte da cultura global e, especificamente, da influência africana.

Recursos gerais

Papéis de diversos tamanhos e gramaturas, lápis de cor, giz de cera, tinta, pincel, potes com água para lavar pincel, retalhos de tecido, cola, tesoura.

Recursos IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de história. Apresente as seguintes cartas produto do jogo Bons Negócios: Boneco; Urso de pelúcia; Carrinho de controle remoto; Boneca; Jogo de tabuleiro; Bola; Skate; Patinete; Bicicleta; Video game. Deixe-os apreciarem as cartas e comentarem livremente sobre cada um desses produtos. Questione:

- Qual desses é seu brinquedo preferido?
- Como os usamos?
- Será que as bonecas que as crianças dos países africanos usam são iguais às das crianças dos Estados Unidos? Por quê?
- E os jogos de tabuleiro? Por quê?
- Você já brincou de "esconde-esconde"? E de "banana verde"? E "mocho"?
- Você já jogou "5 Marias"? E "mongoa"?
- Você já participou de algum campeonato de "mancala"? E do "jogo de oril"?

Comente que essas brincadeiras citadas – *banana verde*, *mocho*, *mongoa*, *mancala* e *jogo de oril* – são originárias de alguns países africanos, como Cabo Verde, Angola, Guiné Equatorial e Moçambique. Se possível, mostre esses países no mapa mundi. Depois, convide-os a escolherem um desses jogos de origem africana para aprenderem as regras e jogarem.

No final da aula, peça que, individualmente, os alunos realizem registros fazendo desenhos a lápis, giz de cera ou canetinha, colagens com retalhos de papel e tecidos ou mesmo esculturas com argila, representando a brincadeira estudada.

Avaliação

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

- O que vocês acharam de aprender e brincar com um jogo/brincadeira de outro país?
- Qual foi a maior diferença que vocês perceberam entre os jogos que conheciam e a brincadeira que aprenderam hoje?
- Vocês se divertiram com essa brincadeira de origem africana? Por quê?
- O que aprendemos sobre a cultura dos países de onde vieram essas brincadeiras?
- Vocês acham importante conhecer brincadeiras de outros lugares do mundo? Por quê?
- Será que essas brincadeiras nos ensinam algo sobre as pessoas que vivem nesses lugares? O quê?
- Você gostaria de aprender outras brincadeiras ou jogos de outros lugares?



Para ir além

Uma vez por mês, você pode explorar uma brincadeira ou um jogo de origem africana com os alunos e criar um livro com os registros fotográficos, regras reescritas, depoimentos e relatos. No final do ano, a turma terá um livro coletivo com os registros das atividades que pode ser disponibilizado para os alunos digitalmente ou ser impresso e fazer parte do acervo da biblioteca da escola.

Referência e Pesquisa

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

Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras. Organização: Helen Pinto, Luciana Soares da Silva e Míghian Danae. Disponível em: <https://anansi.ceert.org.br/biblioteca-pdf/catalogo-jogos.pdf>



Competências gerais

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF12EF01-EF01Cl03-EF-008

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; Ciências da Natureza.

Componente Curricular: Educação Física; Ciências.

Objeto de Conhecimento: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; Corpo Humano.

Habilidade: (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF01Cl03) Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas etc.) são necessários para a manutenção da saúde.



Objetivos

Refletir sobre modos de vida, de alimentação e práticas diárias relacionados à promoção de saúde e qualidade de vida.

Conteúdos

Alimentação saudável; atividades ao ar livre; hábitos de higiene.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, áudio da canção "Laranja madura".



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a aula convidando as crianças para uma atividade em roda e propõe a brincadeira com a canção "Laranja madura":

Laranja madura, que cor são elas? (2x)

Elas são verde-amarela, vira (nome da criança) de costas pra ela

Elas são verde-amarela, vira (nome da criança) de costas pra ela

Obs.: Cada vez que é dito o nome de um participante ("vira... de costas pra ela"), esse aluno fica de costas para a roda. O link do vídeo com a brincadeira está disponível nas referências.

Após a brincadeira, o professor mantém a turma em roda, sentada no chão, e propõe uma conversa sobre o que seria mais saudável: passar uma tarde assistindo TV e jogando no celular/computador ou brincar de roda e ao ar livre?

A partir das respostas, o professor conduz a conversa para valorizar as brincadeiras com o corpo, em grupo e em contato com a natureza. Em seguida, ele amplia o diálogo com perguntas como:

- Quem já foi a um piquenique?
- O que precisamos para fazer um?
- Onde é um bom lugar para fazer um piquenique?
- O que é bom levar em um piquenique?

Neste momento, o professor apresenta a tabela de produtos do jogo Piquenique e estimula que as crianças escolham alimentos para compor um piquenique ideal. Pode fazer isso individualmente ou por grupo, garantindo que todos participem.

Depois, retome a conversa com novas perguntas:

- Dos alimentos escolhidos, quais são os mais saudáveis? Por quê?
- Que outros alimentos saudáveis vocês acrescentariam?
- Antes de iniciar o piquenique, o que é importante fazer? (Estimule que surja a resposta: lavar as mãos!)

Após essa conversa, o professor apresenta também o jogo PIC\$ City. Mostre que, assim como no jogo Piquenique, as crianças precisam pensar no que é mais saudável, necessário e vantajoso para comprar.

Proponha perguntas como:

- No jogo PIC\$ City, você compraria frutas ou refrigerantes? Por quê?
- Dá para montar um piquenique saudável com os produtos do PIC\$ City?
- Se só tivesse 5 Pilas, o que valeria mais a pena comprar?

Para finalizar, divida a turma em grupos de até 6 crianças e organize uma rodada experimental dos jogos: metade da turma pode jogar Piquenique e a outra metade PIC\$ City.

Acompanhe de forma ativa, fazendo intervenções para:

- Garantir que as crianças respeitem as regras;
- Ajudar nos momentos de dúvida;
- Estimular o raciocínio e a tomada de decisões conscientes durante o jogo.

Finalize a aula com uma roda de conversa curta, perguntando:

- O que aprendemos hoje sobre alimentação e escolhas saudáveis?
- Como os jogos nos ajudam a pensar sobre o que compramos ou comemos?



Avaliação

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

1. Piquenique é considerado uma atividade de que tipo?
 - a) atividade coletiva ao ar livre;
 - b) atividade individual em local fechado.

2. Considerando que você vai organizar um piquenique, é considerada uma escolha saudável:
 - a) levar refrigerante, maçã e chocolate;
 - b) levar pera, suco de laranja e pipoca.

3. Por que devemos lavar as mãos antes de comer?
 - a) para evitar doenças;
 - b) para ficar com as mãos cheirosas.

4. Por que é importante termos uma alimentação saudável?
 - a) para ter um corpo sadio, evitar doenças e nos sentirmos bem;
 - b) porque está na moda.

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao que foi discutido e construído na aula.

Para ir além

Promova um piquenique real com a turma, transformando a atividade em uma oportunidade de integrar diferentes aprendizagens. A proposta pode envolver:

- Organização e planejamento: as crianças podem elaborar coletivamente uma lista de alimentos, combinando quem trará o quê, e refletindo sobre o que é viável, saudável e apropriado para o momento.
- Alimentação saudável: incentive que a lista seja composta principalmente por alimentos naturais, como frutas, sucos, pães, sementes e outros itens nutritivos, reforçando a importância de escolhas conscientes para o bem-estar.
- Hábitos de higiene: oriente sobre a lavagem das mãos antes do lanche, o uso de guardanapos e o descarte correto dos resíduos gerados durante o piquenique, incentivando atitudes de cuidado consigo e com o ambiente.

Essa vivência amplia o repertório dos alunos, desenvolve a autonomia e reforça valores como cooperação, responsabilidade e respeito à coletividade.

Referência e Pesquisa

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

CIRANDA CIRCLE. Laranja madura [vídeo]. Disponível <https://www.youtube.com/watch?v=3HWnegD8BnA>

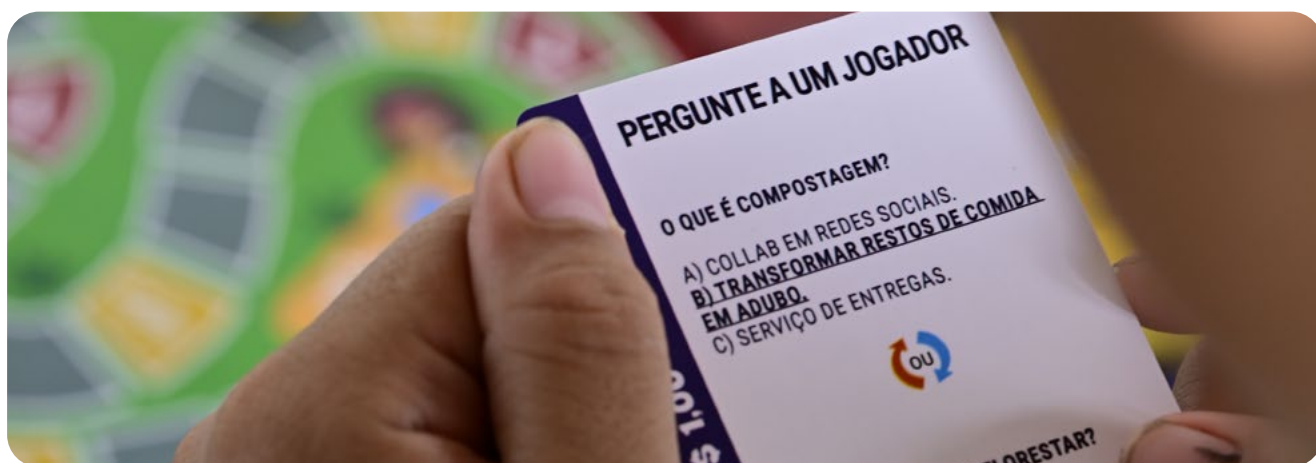
INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.vamosjogareaprender.com.br>

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>

Competências gerais

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |





Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

