

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 2º 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 - 2º 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
EF12LP03-EF02LP02-EF-016	33
EF02LP11-EF-009	37
EF12LP19-EF-049	41
MATEMÁTICA	
EF02MA05-EF-010	45
EF02MA05-EF02MA20-EF-011	50
GEOGRAFIA	
EF02GE10-EF-013	55

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 2º ANO

ÍNDICE

Planos Interdisciplinares

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

EF15LP12-EF02MA08-EF-012 60

ARTE E LÍNGUA PORTUGUESA

EF15AR20-EF35LP25-EF-059 66

ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

EF15AR04-EF15AR24-
EF35EF01-EF-060 71

EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS

EF12EF01-EF01CI03-EF-008 76

CIÊNCIAS E GEOGRAFIA

EF02CI01-EF02GE07-EF-015 81

GEOGRAFIA E HISTÓRIA

EF02GE03-EF02HI03-EF-014 85

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

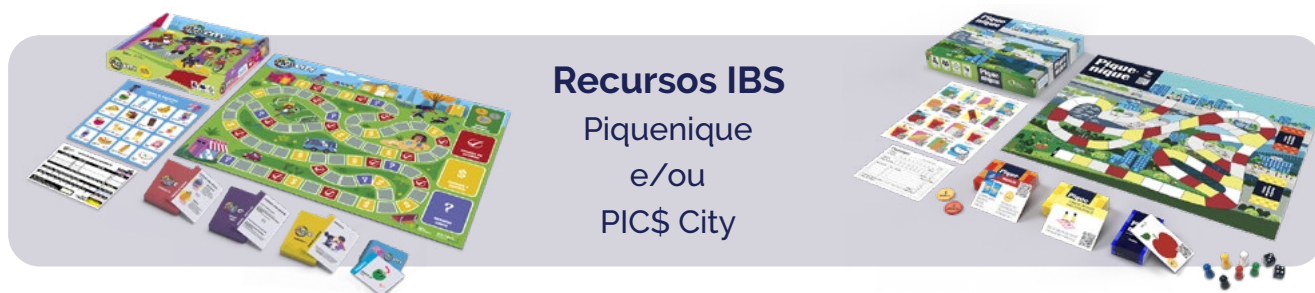
Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

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:



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: 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

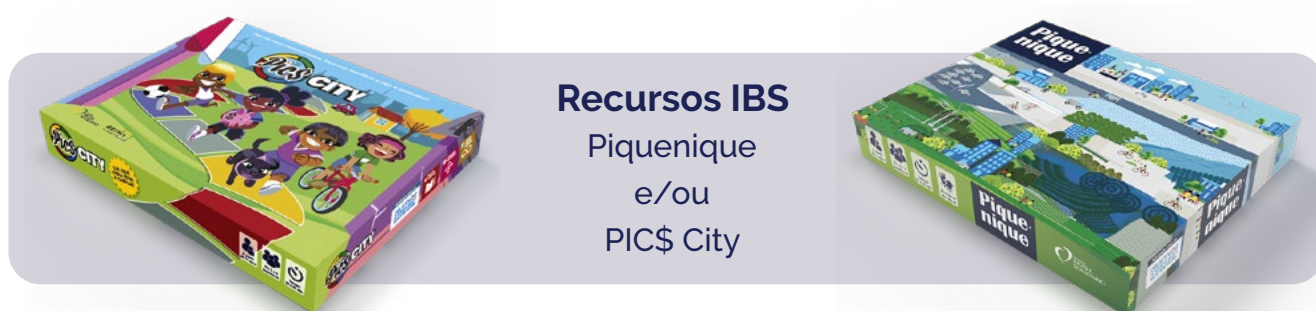
Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

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: 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 é o primeiro de uma sequência de dois.

Objetivos

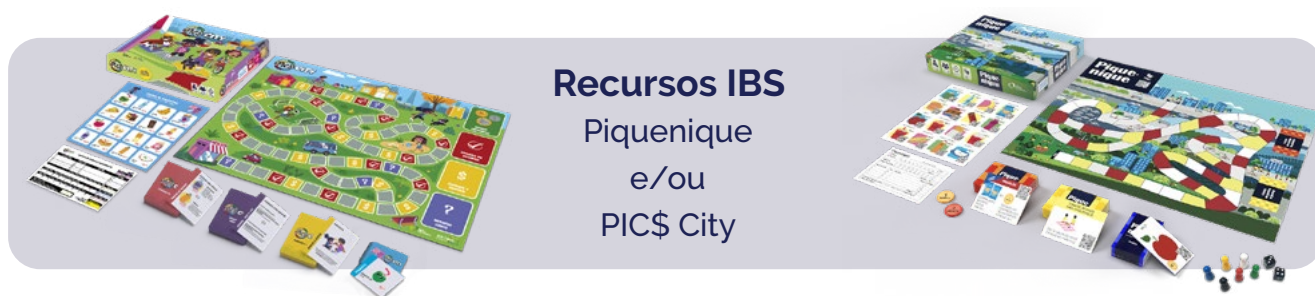
Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

Conteúdos

Produção de textos. Escrita (compartilhada).

Recursos gerais

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



Recursos IBS

Piquenique
e/ou
PIC\$ City

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

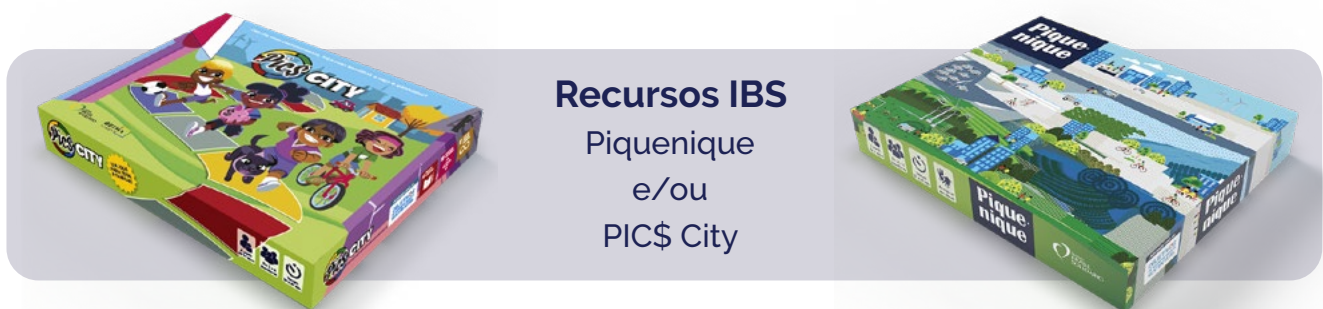
Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

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 lembre qual a sua finalidade: apresentar o jogo Piquenique ou PIC\$ City aos alunos de outras turmas que ainda não o conhecem. Explique que a turma criará o texto e que você irá ajudá-la sendo o escriba.

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

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

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

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

Após identificar qual parte será produzida, junto com a turma, vá listando os componentes. À medida que os alunos falam, você vai anotando. Nessa etapa, espera-se que os alunos relacionem os componentes do jogo: tabuleiro, dados, 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-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 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:



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

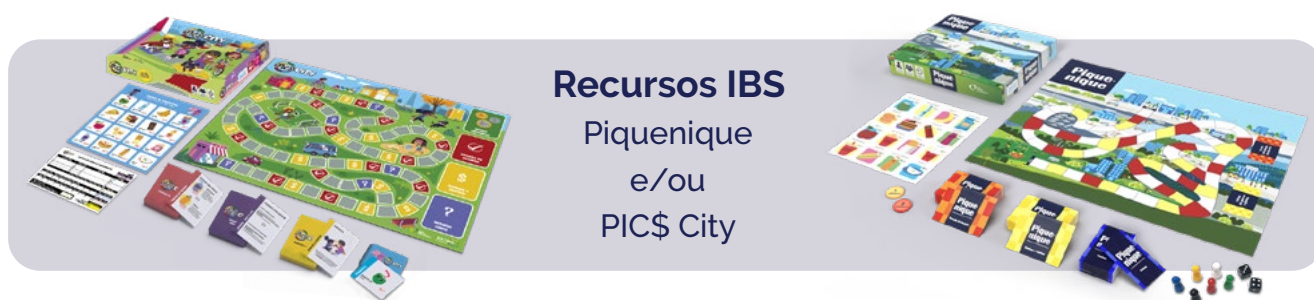
Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

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.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 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

EF12LP03-EF02LP02-EF-016

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Construção do sistema alfabético/Estabelecimento de relações anafóricas na 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

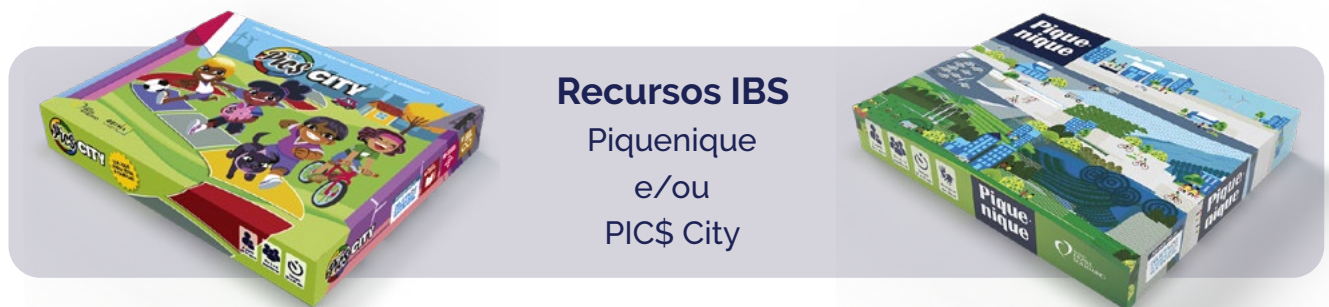
Compreender a formação e composição das palavras; elaborar textos simples usando palavras exploradas em aula; identificar claramente vogais e consoantes que compõem as palavras.

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

EF02LP11-EF-009

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: Morfologia

Habilidade: (EF02LP11) Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixos -ão e -inho/-zinho.



Objetivos

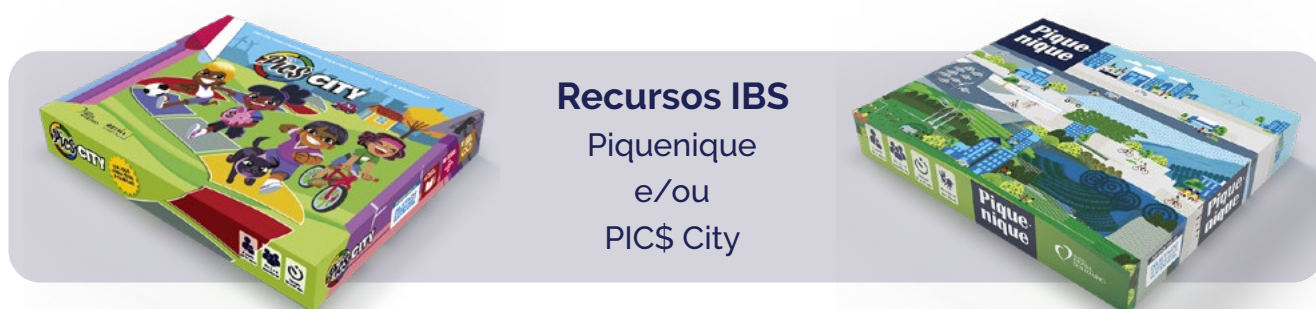
Identificar palavras conhecidas no texto proposto e aplicar diminutivos e aumentativos relacionados às palavras selecionadas; conhecer a origem da palavra Piquenique; conhecer os jogos Piquenique e PIC\$ City e realizar rodadas dos jogos, socializando com a turma depois.

Conteúdos

Análise linguística (aumentativo/diminutivo); origem da palavra “piquenique”.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

Inicie a atividade perguntando se a turma já participou de um piquenique. Caso afirmativo, peça que descrevam como foi a experiência. Incentive a participação de todos e, se achar interessante, anote no quadro as respostas que forem surgindo.

Depois, questione:

- De onde vem a palavra “piquenique”? O que ela significa?

Escreva no quadro a palavra Piquenique, com letras grandes. Explique à turma que a origem da palavra é francesa, sendo que *piquer* significa pegar, e *nique* está associado a coisas pequenas.

Em seguida, distribua uma cópia das regras do jogo Piquenique ou PIC\$ City para cada aluno (o professor pode escolher qual jogo deseja trabalhar). Incentive uma leitura coletiva e, após a leitura, peça que cada aluno destaque palavras que já conhece no texto. Registre essas palavras no quadro.

Aproveite esse momento para brincar com os diminutivos e aumentativos das palavras citadas (explique, se necessário, o que são essas formas). Proponha que cada criança diga o diminutivo ou aumentativo da palavra que escolheu. Registre as respostas no quadro e oriente que todos façam o mesmo registro em seus cadernos.

Em seguida, divida a turma em grupos de até 6 integrantes e retome as regras do jogo escolhido, orientando que os grupos realizarão uma partida.

Durante o jogo, circule entre os grupos para observar como os alunos tomam decisões, utilizam estratégias e se comunicam entre si, oferecendo apoio quando necessário.

Ao final da rodada, reúna a turma para uma roda de socialização. Estimule as crianças a compartilharem:

- Como foi jogar?
- O que foi mais divertido ou mais difícil?
- Quais estratégias usaram?
- O que descobriram ou aprenderam com o jogo?

Essa conversa final contribui para valorizar a experiência do jogo como prática de linguagem, pensamento matemático e convivência, além de reforçar os conteúdos trabalhados de forma significativa e participativa.

Avaliação

Ao longo da atividade observe se as crianças foram capazes de reconhecer palavras mais usuais no texto lido e se conseguiram formar os diminutivos/aumentativos. Para reforçar o aprendizado, faça uma rodada rápida de questionamentos:

1. Qual o diminutivo de: piquenique, parque, amigos, ideia, dinheiro?
2. Qual o aumentativo de: jogo, lista, alimento, partida, item?

O professor pode escolher outras palavras dentro das regras e do próprio universo do jogo.

Para ir além

Solicite aos alunos que realizem uma pesquisa com seus familiares sobre seus conhecimentos e vivências pessoais relacionadas ao tema "piquenique". Eles podem fazer perguntas como: "Você já foi a um piquenique? Como foi? Onde foi? Quando aconteceu? O que havia no piquenique?"

Organize um momento em sala de aula para a socialização das respostas e das experiências coletadas.



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>

Origem da palavra piquenique. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/artigo/piquenique/>



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 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

EF02MA05-EF-010

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: Construção de fatos fundamentais da adição e subtração.

Habilidade: (EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.



Objetivos

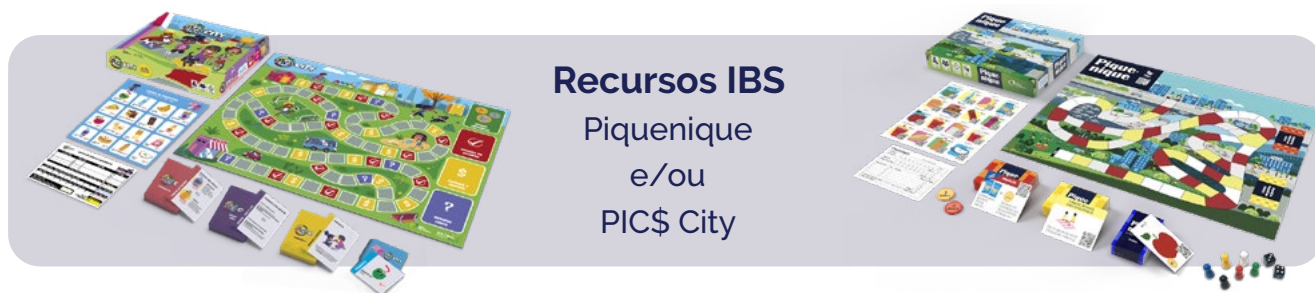
Identificar características específicas dos tabuleiros dos jogos Piquenique e PIC\$ City; usar a contagem das casas dos tabuleiros para resolver cálculos simples de adição.

Conteúdos

Números; adição simples.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a aula orientando a formação de grupos e entregando uma caixa do jogo Piquenique ou PIC\$ City para cada grupo (os jogos podem ser distribuídos de forma alternada, conforme a disponibilidade).

Em seguida, pergunte se alguém da turma já conhece o jogo que o grupo recebeu e se pode explicar para os colegas como se joga. Caso algum aluno saiba e queira explicar as regras, incentive sua participação e faça as mediações necessárias.

Após essa explicação inicial, incentive uma rodada experimental do jogo que receberam. Circule entre os grupos, observe o envolvimento dos alunos e tire dúvidas que surgirem durante a partida.

Após a rodada, solicite que os grupos observem com atenção o tabuleiro do jogo que estão utilizando e respondam, oralmente e depois por escrito, às perguntas que serão escritas no quadro:

- Em quantas partes o tabuleiro está dividido?
- O tabuleiro do jogo lembra qual figura geométrica?
- Quantas casas o tabuleiro possui no total?
- Quantas casas são vermelhas? E o que elas significam?
- Quantas casas são amarelas? O que elas significam?
- Qual é o destino final no tabuleiro?

- Quantas bifurcações existem no tabuleiro? (Caso necessário, explique o que é uma bifurcação.)
- Quais são os pontos de referência importantes no percurso? (Praça, banco, escola, hospital etc.)
- Qual é o objetivo final do jogo e como ele é alcançado?

Leia as perguntas em voz alta e oriente que cada grupo responda uma por vez, de forma colaborativa.

Na sequência, oriente que os grupos realizem uma nova rodada do jogo, agora com uma regra adicional: a cada jogada, o resultado do dado deve ser somado à casa atual em que o peão está.

Exemplo: O peão está na casa 8 e o dado tirou o número 6. O peão deve avançar até a casa 14.

Solicite que os alunos façam os seguintes registros em seus cadernos:

- A numeração da casa de onde partiram;
- O número tirado no dado;
- A nova casa onde o peão parou.

Esse registro deve ser feito a cada jogada, até o final do tabuleiro. Acompanhe os grupos para verificar se os alunos estão realizando os cálculos corretamente e faça intervenções pedagógicas sempre que necessário.

Quando todos os grupos concluírem suas rodadas, promova um momento de socialização. Peça que compartilhem:

- Quem venceu o jogo e como foi a trajetória até a vitória;
- Quais estratégias foram utilizadas pelos jogadores;
- O que descobriram sobre o funcionamento do jogo e sobre o próprio raciocínio matemático.



Avaliação

Ao final da proposta, realize oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas com a turma, abordando aspectos relacionados ao tabuleiro dos jogos. Seguem alguns exemplos:

1. O tabuleiro dos jogos lembra qual figura geométrica?

- a) Triângulo
- b) Retângulo

2. O tabuleiro do jogo Piquenique possui 55 casas no total. Essa afirmação é:

- a) Verdadeira
- b) Falsa

3. Em qual local o jogador chega quando encerra as casas no tabuleiro?

- a) Ao banco
- b) Ao parque

4. Se somarmos a quantidade de casas vermelhas e amarelas que existem no tabuleiro do jogo Piquenique, o total é:

- a) 20 casas
- b) 30 casas

5. Se somarmos a quantidade de casas vermelhas e amarelas que existem no tabuleiro do jogo PIC\$ City, o total é:

- a) 18 casas
- b) 28 casas

O educador pode criar outras perguntas que julgar interessantes, explorando aspectos relacionados ao tabuleiro dos jogos.



Para ir além

O professor pode pedir aos alunos que, em situações do dia a dia, identifiquem quando é necessário realizar somas, como as que foram feitas na aula. Por exemplo, quando os pais vão ao mercado, à feira ou à padaria e precisam saber se têm dinheiro suficiente para comprar o que desejam, ou quando querem descobrir quantos anos uma criança é mais velha que outra.



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 checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

PLANO DE AULA

EF02MA05-EF02MA20-EF-011

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: Construção de fatos fundamentais da adição e da subtração; Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores.

Habilidade: (EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.



Objetivos

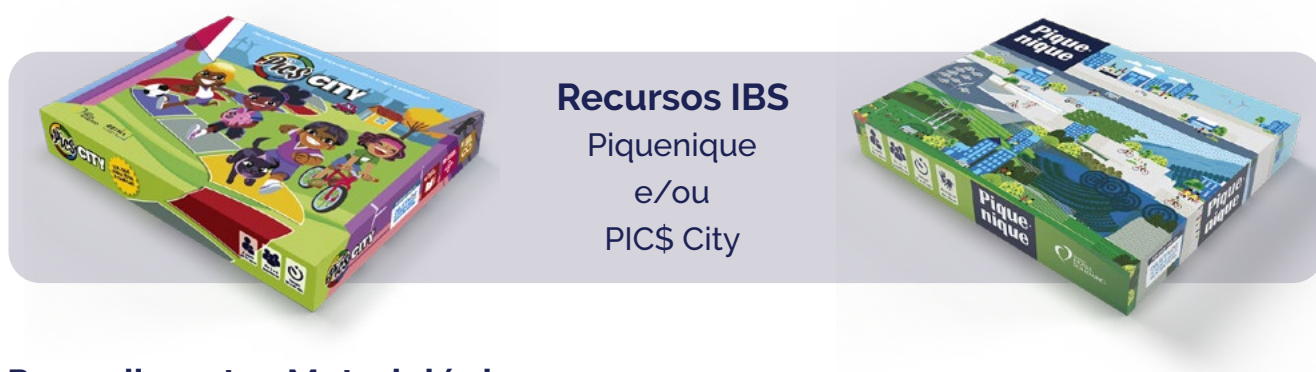
Identificar valor e tipo de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro; realizar operações simples de adição e subtração com a compra e venda de produtos dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City; compreender como a sociedade se organiza acerca da existência do dinheiro.

Conteúdos

Números; sistema monetário brasileiro; operações simples de adição e subtração.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, notebook, projetor, imagens de cédulas e moedas do sistema brasileiro.



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a atividade com uma roda de conversa para levantar os conhecimentos prévios das crianças, fazendo perguntas como:

- O que é o dinheiro?
- Para que ele serve?
- De onde ele vem?
- Quem inventou?
- O dinheiro é igual em todos os lugares?
- Como ele é feito?
- Posso tirar uma cópia de uma nota e usar?

É importante estimular a curiosidade das crianças e esclarecer que o dinheiro é um meio para alcançar o que precisamos ou desejamos, e não um fim em si mesmo. Durante a conversa, o professor pode anotar no quadro as ideias mais relevantes trazidas pelas crianças e, ao final, fazer um pequeno fechamento, explicando de forma simples como surgiu o dinheiro e por que ele é usado atualmente.

Na sequência, o professor projeta ou apresenta imagens de cédulas e moedas brasileiras, incentivando as crianças a observarem e comentarem o que sabem sobre elas (cores, números, animais estampados, tamanhos etc.). Esse é um bom momento para perceber o nível de familiaridade com o tema e esclarecer dúvidas sobre conceitos ou vocabulário.

Após essa introdução, o professor apresenta os jogos Piquenique e/ou PIC\$ City, destacando a tabela de produtos e os preços expressos em "Américas" e "Pilas" (moedas fictícias dos jogos). Aproveite para explorar com as crianças:

- Os nomes e tipos de alimentos presentes;
- Os preços dos itens (quais são mais caros? quais são mais baratos?).

Em duplas, cada criança recebe 10 Américas ou 10 Pilas e uma tabela de produtos (de acordo com a moeda recebida). O professor orienta uma brincadeira de compra e venda, na qual uma criança assume o papel de comprador e a outra, de vendedor. Cada comprador escolhe dois produtos, o vendedor soma os preços e dá o troco, se necessário. O professor acompanha a atividade, incentivando as crianças a registrarem os cálculos que fizerem.

Após essa atividade, podem ser feitos questionamentos como:

- Qual é o preço da água/maçã/banana no jogo Piquenique em Américas (A\$)?
- Quanto custa a soma desses três itens?
- Escolha cinco produtos da tabela e compare seus valores com preços reais em Reais (R\$).
- O que você faria se tivesse 20 Pilas no jogo PIC\$ City? O que compraria? O que deixaria de lado?

Se houver tempo, finalize com uma nova rodada do Jogo Piquenique ou PIC\$ City, incentivando as crianças que já jogaram a ajudar os colegas que ainda não conhecem bem as regras.

Reforce ao longo de toda a aula a ideia de que o dinheiro deve ser usado com consciência, como um meio para conquistar o que precisamos ou desejamos, respeitando os limites e fazendo boas escolhas.



Avaliação

Ao longo da aula o educador observa o envolvimento e interação dos alunos, e pode sortear duplas para responder às seguintes questões:

1. Para que serve o dinheiro?

a) Ficar rico;

b) Meio para alcançarmos algo que queremos ou precisamos.

2. Quais cédulas existem no Brasil?

3. Como é o nome da nossa moeda?

4. É possível viver sem dinheiro? Por quê?

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

Para ir além

Solicite uma pesquisa sobre as moedas ao redor do mundo e organize um momento para socialização das mesmas.

Referência e Pesquisa

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

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

CASA DA MOEDA DO BRASIL. Origem do dinheiro. Disponível em: <https://www.casadamoeda.gov.br/portal/socioambiental/cultural/origem-do-dinheiro.html>

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 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 checked="" type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

EF02GE10-EF-013

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: Localização, orientação e representação espacial.

Habilidade: (EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola.



Objetivos

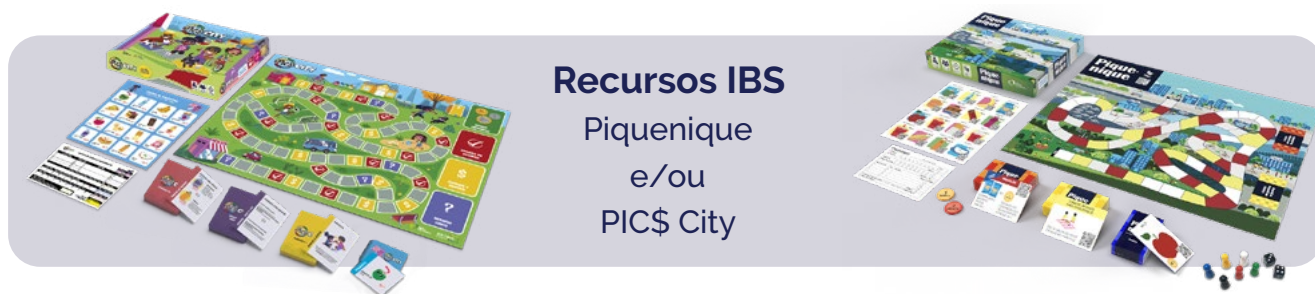
Trabalhar as direções através da rosa dos ventos.

Conteúdos

Localização espacial.

Recursos gerais

Material escolar do aluno, desenho ampliado da rosa dos ventos, papel ofício cortado para cada aluno (uma folha dividida em seis partes iguais), imagens de bússola e GPS.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula escolhendo alguns alunos e peça que eles expliquem o caminho que percorrem todos os dias para chegarem à escola. Questione o que eles usam como ponto de referência. Pergunte se sabem o que isso significa. Explique que um ponto de referência é um local bem conhecido pela maioria das pessoas, e normalmente perguntamos: você conhece este lugar? Se a resposta for positiva explicamos o caminho a partir de lá, até o ponto de chegada. Se os alunos ainda ficarem confusos, use como exemplo um ponto na cidade onde moram. Escolha como ponto de referência algo bem conhecido na cidade, como um supermercado, escola, praça, rua principal e a partir dele explique como chegar a um outro lugar.

Após a conversa inicial, apresente um desenho ampliado de uma rosa dos ventos, com a descrição de todos os pontos cardeais. Explique que estes pontos foram criados para ajudar na localização e usam o sol como referência. O nascer do sol é o lado leste e o pôr do sol é o lado oeste. A rosa dos ventos é usada em mapas para ajudar na localização de um ponto, pois ela indica qual orientação devemos seguir.

Explique que quando mostramos um caminho a alguém, usamos os pontos de referência pois são mais próximos facilitando o entendimento, mas quando estamos usando um mapa muitas vezes é impossível usar apenas um ponto de referência para achar a localização, por isso usamos a rosa dos ventos para encontrar a direção que procuramos.

Pergunte se os alunos já pensaram como era se localizar antigamente, quando ainda não existiam instrumentos como as bússolas e os GPS's (se possível apresente imagens e fale um pouco sobre os dois). Como as pessoas se localizavam quando estavam no mar, nas florestas ou em um deserto? A ideia neste momento é que os alunos pensem na localização pelo sol, pelas estrelas, pelo vento e outros elementos naturais.

Distribua pedaços de papel ofício e peça que todos os alunos desenhem a rosa dos ventos, ocupando todo o espaço da folha. Explique que esse desenho será fundamental para a atividade que eles irão realizar.

Forme grupos e entregue um tabuleiro do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City (conforme a turma ou a disponibilidade, se possível, varie entre os grupos). Oriente que cada grupo escolha uma das rosas dos ventos produzidas e posicione-a no centro do tabuleiro.

Em seguida, peça que utilizem essa rosa dos ventos para identificar e anotar a localização de espaços importantes do jogo: o banco, a padaria, o mercado, a escola, o parque e outros. Os alunos devem registrar as direções em seus cadernos. Em seguida, proponha uma rápida conversa com a turma:

- Foi fácil ou difícil localizar esses lugares usando a rosa dos ventos? O que ajudou? O que confundiu?

Após a socialização, oriente que os grupos iniciem uma rodada do jogo que estiverem utilizando (Piquenique ou PIC\$ City), com a seguinte regra especial: a cada jogada, o jogador deverá informar a localização do seu peão em relação ao banco (ou outro ponto de referência), usando os pontos cardeais (ex: no jogo Piquenique, o meu peão parou do lado esquerdo do tabuleiro, significa que ele está localizado a sudoeste (SO) do banco).

Caso tenham dúvidas, incentive que consultem a rosa dos ventos desenhada, reforçando o uso prático da orientação espacial.

Avaliação

Ao final da atividade, reúna a turma para uma roda de conversa avaliativa. Escolha quatro alunos para iniciar a reflexão, mas incentive que todos participem.

Comece com perguntas como:

- Sempre existiu o GPS para informar a localização das pessoas?
- Como as pessoas se localizavam antes do GPS?
- Para que serve uma bússola?
- O que é a rosa dos ventos e como ela ajuda na orientação?
- Que ponto de referência existe no caminho entre a sua casa e a escola?
- Se você precisasse explicar para alguém como chegar à sua escola, como faria?
- O que foi mais fácil ou mais difícil na atividade de hoje?
- Usar a rosa dos ventos ajudou a entender melhor os espaços no jogo?
- Você já tinha pensado em direção e localização desse jeito antes?

Se possível, peça que os alunos façam um pequeno desenho do trajeto casa-escola, incluindo um ponto de referência e setas indicando as direções.

Para ir além

O professor pode realizar uma semana de observação sobre por quais lados o sol nasce e se põe na escola e, a partir disso, fixar uma rosa dos ventos na sala de aula, indicando as direções corretamente.



Referência e Pesquisa

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

ESCOLA KIDS. GPS. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/geografia/gps.htm>

INFOESCOLA. Bússola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/geografia/bussola/>

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 type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input checked="" 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:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

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

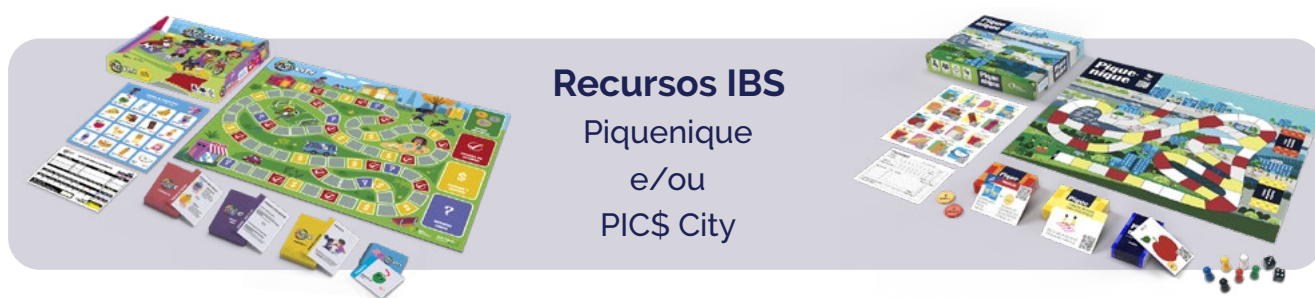
Realização das partidas dos jogos com certa autonomia: respeitando a vez do outro, aguardando a leitura das cartas e cumprindo o fechamento da partida com as operações matemáticas de compra e venda; compreensão do significado de metade.

Conteúdos

Oralidade; jogo de tabuleiro; números.

Recursos gerais

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



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

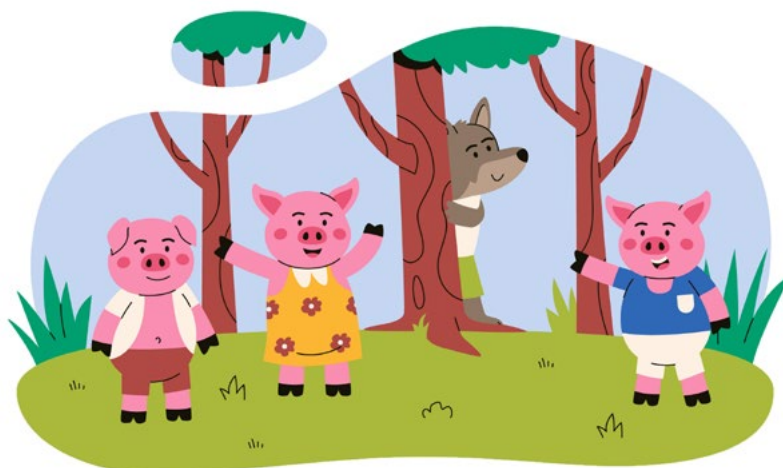
Área do Conhecimento: Linguagens

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-EF01CI03-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.

(EF01CI03) 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>

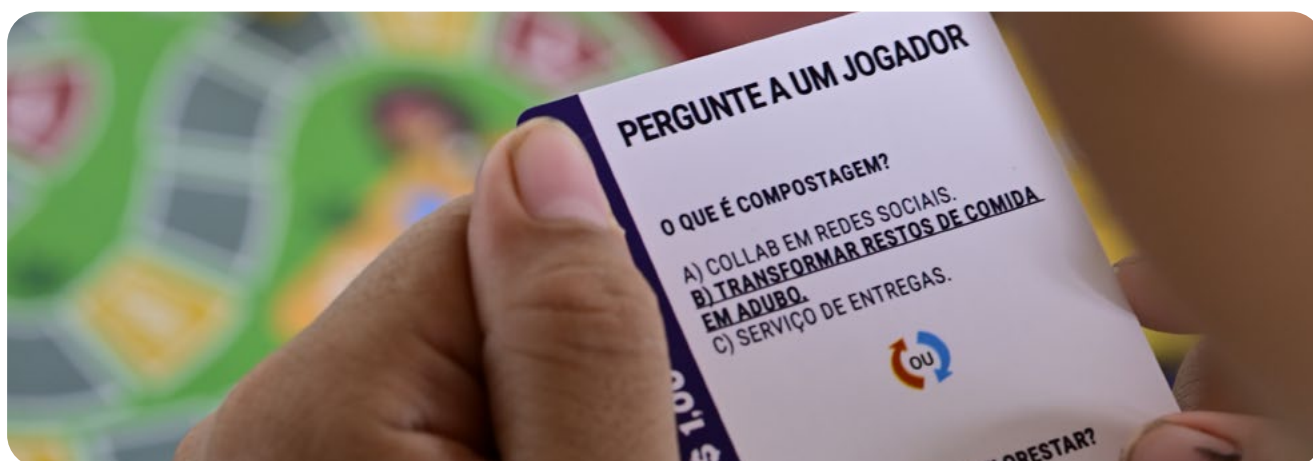
INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.vamosjogareaprender.com.br>

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.brasilolidario.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 |



PLANO DE AULA

EF02CI01-EF02GE07-EF-015

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; Ciências Humanas

Componente Curricular: Ciências e Geografia

Objeto de Conhecimento: Propriedades e usos dos materiais; Tipos de trabalho em lugares e tempos diferentes.

Habilidade: (EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado.

(EF02GE07) Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais.



Objetivos

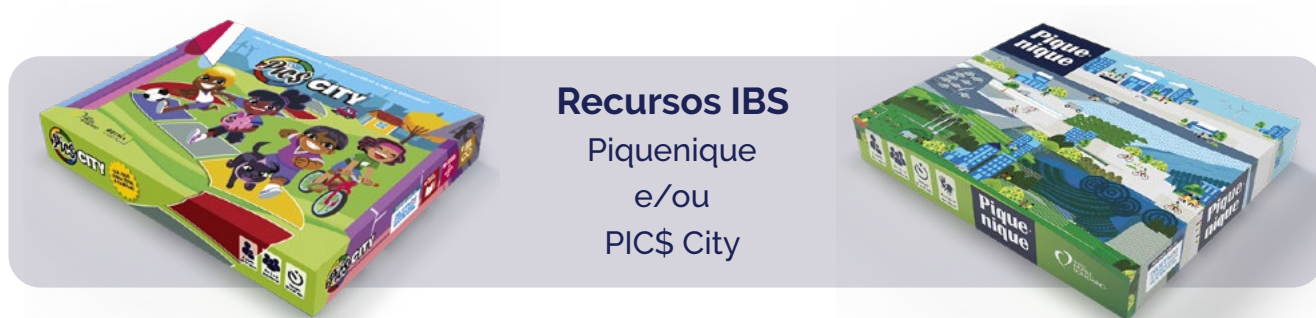
Reconhecer as principais diferenças entre alimentos naturais e industrializados (origem, local e modo de produção, consumo, resíduos e seus descartes); identificar quais são as decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis em relação à compra de alimentos.

Conteúdos

Origem e produção dos alimentos; consumo consciente; descarte de resíduos.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

Comece a atividade conversando com a turma sobre os alimentos da tabela de produtos do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City (o professor pode escolher um jogo ou trabalhar com as tabelas dos dois, se preferir). Lance perguntas: vocês conhecem esses alimentos? De onde vêm e como são produzidos? Como os alimentos chegam até às nossas casas? Quais as principais diferenças entre os alimentos presentes na tabela? O alimento precisa de embalagem? Como era produzido na época de seus avós? O educador pode escrever no quadro as principais respostas. 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 muitas etapas: cultivo, colheita, distribuição, processo industrial, uso de diferentes insumos, venda, descarte. Reforce a ideia de quanto menos manipulado, mais saudável será o alimento.

Escolha duas frutas e dois produtos industrializados da tabela de produtos e faça uma tabela no quadro (com uma coluna para cada item), conforme modelo a seguir:

Faça as perguntas aos alunos e escreva as respostas na tabela feita no quadro. Enfatize que mesmo quando o produto é natural, ainda existem muitas diferenças a serem consideradas em relação à produção e consumo.

	Banana	Maçã	Bolacha recheada	Chocolate
Onde cultiva				
É fácil cultivar				
De onde veio? (é nativa, exótica)				
Qual seu formato?				
Depois de consumido, o que sobra?				
Essa sobra vai pra onde?				
Qual a matéria-prima?				
Conhecem a árvore da fruta?				

Solicite que os alunos também realizem o registro da tabela em seus cadernos.

Se houver tempo, promova uma rodada do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City e observe se as crianças escolhem os produtos mais saudáveis para suas listas, dando preferência a alimentos não industrializados, que passam por menos etapas de processamento e costumam ser mais naturais e benéficos para a saúde.

Avaliação

Ao final da atividade, promova uma breve conversa avaliativa com a turma. Uma sugestão é fazer um sorteio com o nome de quatro alunos e propor as seguintes perguntas para retomar os aprendizados da aula:

1. Para o meio ambiente, é melhor comprar banana ou maçã? (Estimule os alunos a pensarem sobre qual fruta é mais comum na região e qual exige menos transporte ou uso de agrotóxicos.)
2. Para a sua saúde, o que é melhor: refrigerante ou suco de laranja? (Leve a turma a refletir sobre o nível de processamento e a quantidade de açúcar presente em cada bebida.)
3. De onde vem o pão de queijo? (Aqui, a ideia é pensar nos ingredientes e em suas origens: leite, queijo, polvilho...)
4. De onde vem o chocolate? (Estimule a turma a pensar sobre o processo de produção: da plantação do cacau até a indústria que transforma em chocolate.)

O professor pode ainda adaptar ou criar novas perguntas com base em outros produtos da tabela, de acordo com os interesses e a participação da turma.

Para ir além

O professor pode solicitar uma pesquisa sobre alguns alimentos existentes na tabela, e depois realizar uma exposição com o material encontrado.

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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

PLANO DE AULA

EF02GE03-EF02HI03-EFI-014

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 e Geografia

Objeto de Conhecimento: Riscos e cuidados nos meios de transporte e de comunicação; A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas.

Habilidade: (EF02GE03) Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.

(EF02HI03) Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória.



Objetivos

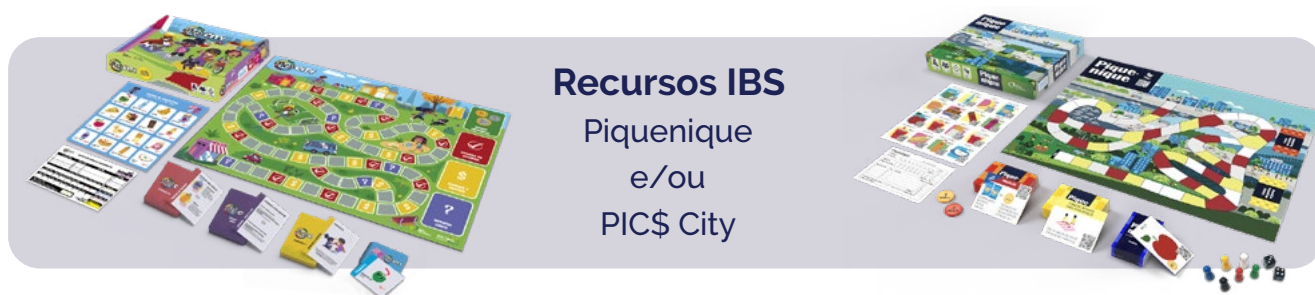
Reconhecer mudanças nos costumes ao longo dos anos; identificar transformações no sistema e modos de produção dos produtos da tabela do jogo Piquenique e/ou do jogo PIC\$ City e como isso impacta o dia a dia das famílias

Conteúdos

Diferenças históricas; sistema de produção.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

O professor inicia a aula informando às crianças que farão uma partida dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City. Caso alguma criança já conheça um dos jogos, pode ser convidada a explicar as regras, com mediações do professor quando necessário. Em seguida, a turma é dividida em grupos de até 6 alunos para o início das partidas. O educador acompanha o andamento dos jogos, observando como as crianças lidam com as escolhas de produtos e situações apresentadas.

Após a rodada, promova uma socialização sobre a experiência de jogar:

- O que foi mais fácil ou difícil?
- Quais alimentos apareceram nas escolhas?
- Que lugares da cidade aparecem nos jogos e se relacionam com a produção e consumo de alimentos?

A partir dessas falas, o professor conduz uma reflexão sobre o tema principal da aula: as transformações históricas nos modos de produção e acesso aos alimentos.

No quadro, escreva a palavra Piquenique (ou PIC\$ City, de acordo com o jogo selecionado) e desenhe uma tabela com três colunas (de acordo com o modelo abaixo). Explique à turma que farão comparações entre o passado e o presente, destacando que em 1925 ninguém da turma havia nascido, nem seus pais, talvez alguns avós.

Apresente brevemente alguns fatos históricos sobre o Brasil em 1925 para contextualizar.

Em seguida, faça perguntas provocativas para iniciar a construção da tabela comparativa:

- Será que todos os produtos dos jogos existiam em 1925?
- Seus pais ou avós consumiam os mesmos alimentos que vocês veem no jogo?
- De onde vinham os alimentos há 100 anos? E de onde vêm hoje?
- Era preciso pagar para ter acesso a alimentos simples como banana ou suco de laranja?
- Que tipo de transporte e embalagem era usado?
- Quais impactos ambientais existiam antes e agora?

Foque em estimular o pensamento crítico das crianças, relacionando os alimentos com seus sistemas de produção, os impactos ambientais e as transformações no modo de vida. Preencha a tabela coletivamente com as respostas e, se surgirem dúvidas sobre o passado, estimule os alunos a realizarem pequenas pesquisas para aprofundar os temas.

Abaixo, segue o modelo da tabela:

	1925	2025
Existiam carros?	Sim, mas eram bem poucos e diferentes dos atuais.	Muitos carros. Existem fábricas de carros no Brasil.
Todos os produtos do jogos existiam?		
Existia refrigerante?		
Quais frutas existiam?		
Onde os alimentos eram produzidos?		
Quem produzia os alimentos?		
Como os alimentos chegavam às casas?		
Era preciso pagar por tudo?		

Avaliação

Para encerrar a aula, o professor propõe uma breve atividade oral em que os alunos devem classificar as frases a seguir como verdadeiras ou falsas, justificando suas respostas sempre que possível. Isso ajuda a reforçar os aprendizados de forma participativa e significativa.

1. Há 100 anos, a forma mais comum de obter uma fruta era indo a um grande supermercado, que recebia o alimento transportado por caminhões que viajavam longas distâncias até chegar ao ponto de venda.

FALSA – A maioria dos alimentos frescos era produzida localmente, muitas vezes em quintais ou pequenas plantações familiares.

2. Se alguém fosse ao mercado em 1925, poderia comprar todos os alimentos que aparecem na tabela de produtos do jogo.

FALSA – Muitos alimentos industrializados que consumimos hoje ainda não existiam ou não eram de fácil acesso naquela época.

3. Hoje, para um alimento chegar até a nossa casa, ele passa por muitas etapas, e a maioria delas é desconhecida pelos consumidores.

VERDADEIRA – A cadeia de produção e distribuição dos alimentos é complexa e muitas vezes invisível para quem consome.

O professor pode criar outras afirmações relacionadas ao que foi discutido e construído durante a aula, como:

- O suco de laranja comprado no supermercado é menos processado do que o suco feito na hora em casa.
- O transporte dos alimentos pode gerar poluição e impactar o meio ambiente.
- Alimentos naturais, em geral, são mais saudáveis do que os muito processados.

Para ir além

Solicite uma entrevista com os idosos da comunidade abordando os temas discutidos em aula e produza uma exposição com os dados encontrados.



Referência e Pesquisa

1922 NO BRASIL. Wikipédia: a enciclopédia livre. Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=1922_no_Brasil&oldid=61192791

ABRIL. Como era nossa alimentação há 100 anos. Superinteressante. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-era-nossa-alimentacao-ha-100-anos/>

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

INFOESCOLA. História do automóvel. Disponível em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-automovel>

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 CARRO. História do automóvel no Brasil: rica e apaixonante. Disponível em: <https://revistacarro.com.br/historia-do-automovel-no-brasil-rica-e-apaixonante/>

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 checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

