

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 5º 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 - 5º ANO

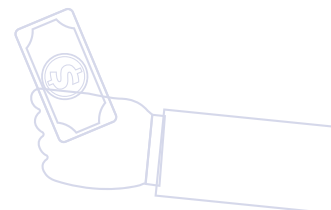
ÍNDICE

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
EF35LP01-EF35LP04-EF-023	27
EF05LP09-EF05LP12-EF-025	31
EF05LP12-EF-052	35
CIÊNCIAS	
EF05CI05-EF-063	41
EF05CI05-EF-027	46
GEOGRAFIA	
EF05GE11-EF-064	52
EF05GE11-EF-065	56
EF05GE12-EF-028	61

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 5º ANO

ÍNDICE



Planos Interdisciplinares

ARTE E LÍNGUA PORTUGUESA

EF15AR20-EF35LP25-EF-059 65

ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

EF15AR04-EF15AR24- 70
EF35EF01-EF-060

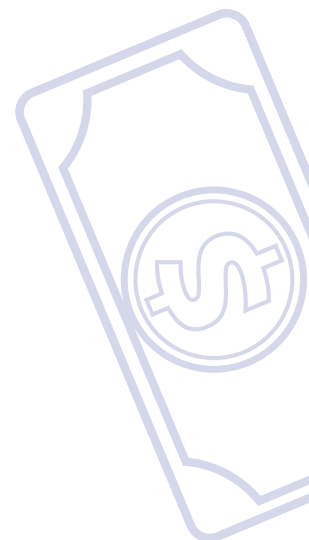
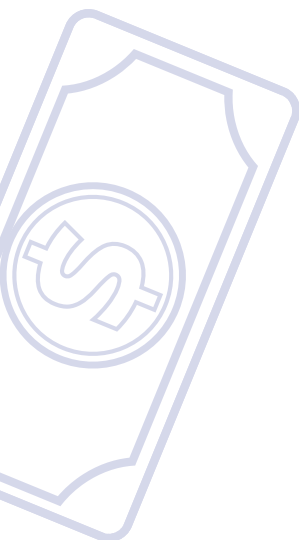
LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

EF15LP12-EF02MA08-EF-012 75

EF35LP07-EF05MA25-EF-026 81

CIÊNCIAS E GEOGRAFIA

EF05CI05-EF05GE11-EF-062 86



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

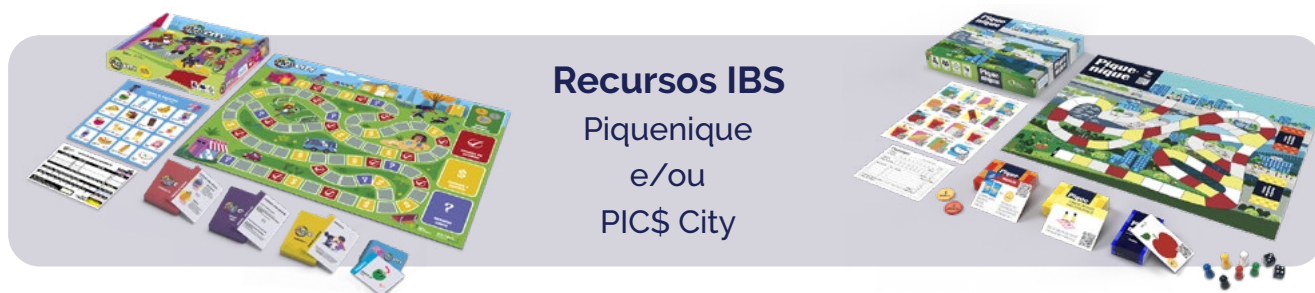
Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

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

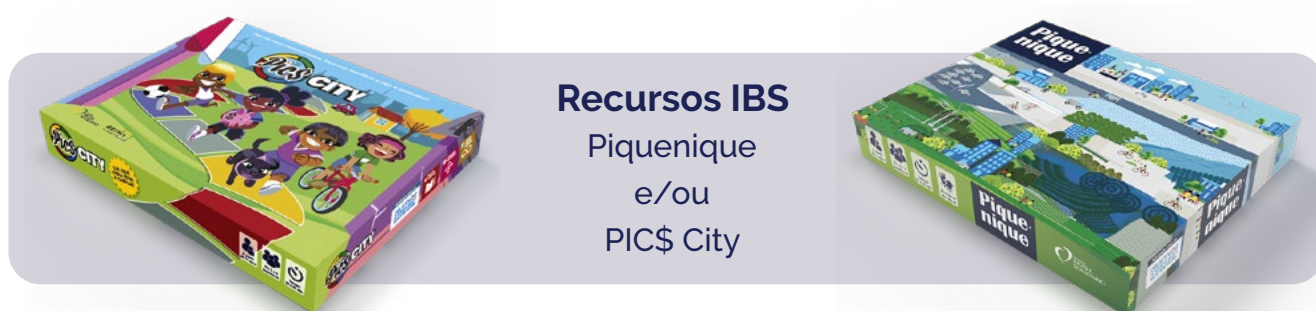
Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

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

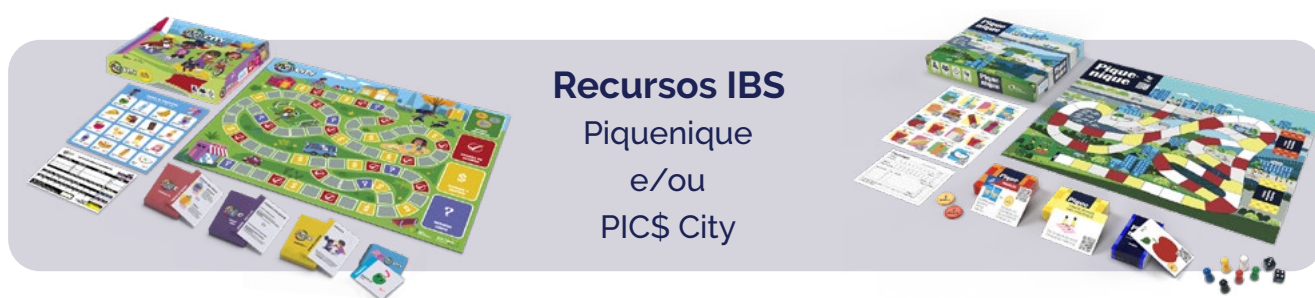
Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

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

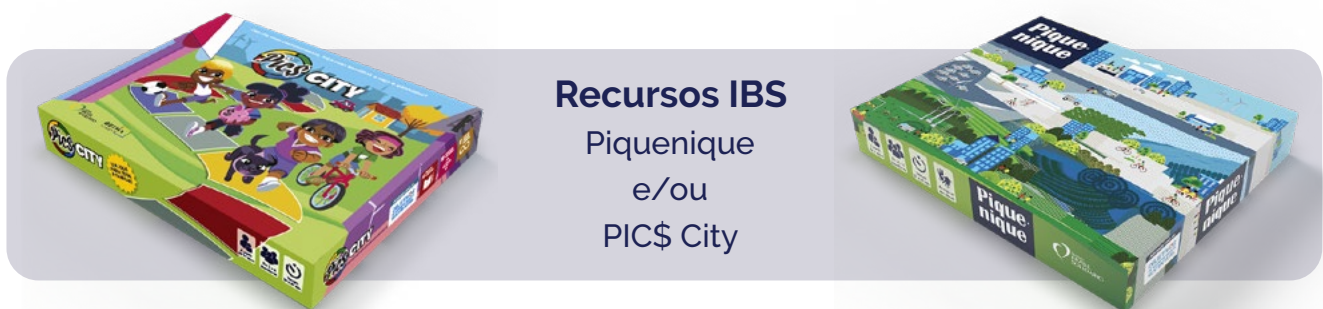
Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

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

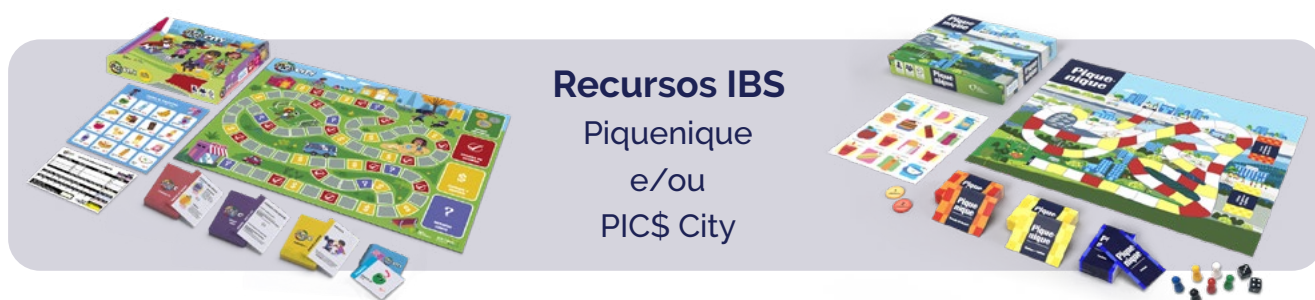
Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

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

EF35LP01-EF35LP04-EF-023

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: Língua Portuguesa.

Habilidade: (EF35LP01) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.



Objetivos

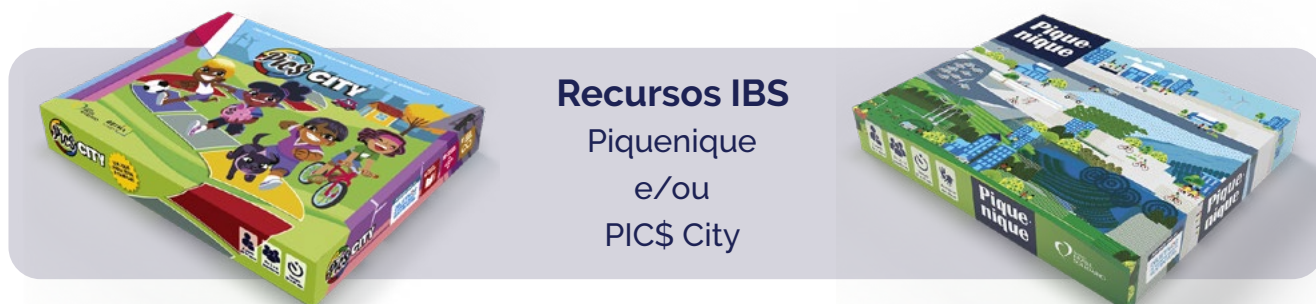
Desenvolver a leitura e compreensão de texto do tipo fábula; associar ideias do texto lido com assuntos do dia a dia; aprender o conceito e a importância de poupar na vida real.

Conteúdos

Leitura e produção de texto.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, impressões da fábula "A cigarra e a formiga" para cada aluno.



Procedimentos Metodológicos

Entregue uma cópia da fábula "A cigarra e a formiga" para cada aluno e oriente que realizem uma leitura individual, em silêncio, e depois convide a turma a fazer uma leitura coletiva.

Em seguida, promova uma roda de conversa pedindo aos alunos que falem sobre o que acharam da história. Estimule a discussão fazendo questionamentos como: qual a diferença nas atitudes da cigarra e da formiga? O que a formiga fez para esperar o inverno? E a cigarra? Como a cigarra estava quando o inverno chegou? O que você achou da atitude da formiga? Na vida você acha que seria qual das duas, a cigarra ou a formiga (peça que os alunos anotem em seus cadernos essa última resposta)? Após a conversa sobre o texto, informe que a turma irá jogar um jogo que fala sobre o tema POUPAR.

Apresente o jogo Piquenique ou PIC\$ City para a classe e pergunte se a turma já o conhece, caso alguém saiba as regras, convide-o para explicar. Se ninguém conhecer, apresente as regras do jogo, destacando seus componentes. A turma será dividida em grupos de até 6 alunos e cada um deverá receber um jogo. Se necessário, auxilie-os inicialmente. É importante destacar que o vencedor será aquele que conseguir comprar os produtos de sua lista e poupar mais dinheiro.

Os grupos realizam a partida e, ao fim, contabilizam os resultados. Oriente que os grupos reflitam acerca de quem ganhou a partida: aqueles que disseram ser cigarras ou os que disseram ser formigas.

Para finalizar, retome o conceito de poupar, explicando que para termos mais tranquilidade em nossas vidas precisamos aprender a poupar nossos recursos e solicite que os alunos respondam em seu caderno a seguinte questão: O que você aprendeu com a atitude da cigarra, da formiga e o jogo Piquenique ou PIC\$ City? Convide alguns alunos para socializar os textos produzidos.

Avaliação

Ao final da proposta, proponha as seguintes discussões:

- Por que é importante pouparmos nossos recursos?
- O que aprendemos com o jogo Piquenique ou PIC\$ City?
- Vocês conhecem pessoas parecidas com a cigarra e a formiga? Como elas são?
- Se a cigarra conhecesse o jogo Piquenique ou PIC\$ City e o tivesse jogado com seus amigos, vocês acham que ela teria uma outra atitude? Por quê?

O professor pode levantar outros pontos para discussão.

Para ir além

Proponha que a turma imagine algo que queira adquirir para a escola (um playground, por exemplo, ou uma TV) e estabeleça uma estratégia para juntos pouparem o dinheiro necessário para realização do objetivo traçado.

Referência e Pesquisa

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

FÁBULA "A cigarra e a formiga". Portal Educação, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/contabilidade/a-importancia-de-economizar-dinheiro/60392>

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



PLANO DE AULA

EF05LP09-EF05LP12-EF-025

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: Compreensão em leitura; Escrita colaborativa.

Habilidade: (EF05LP09) Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

(EF05LP12) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.



Objetivos

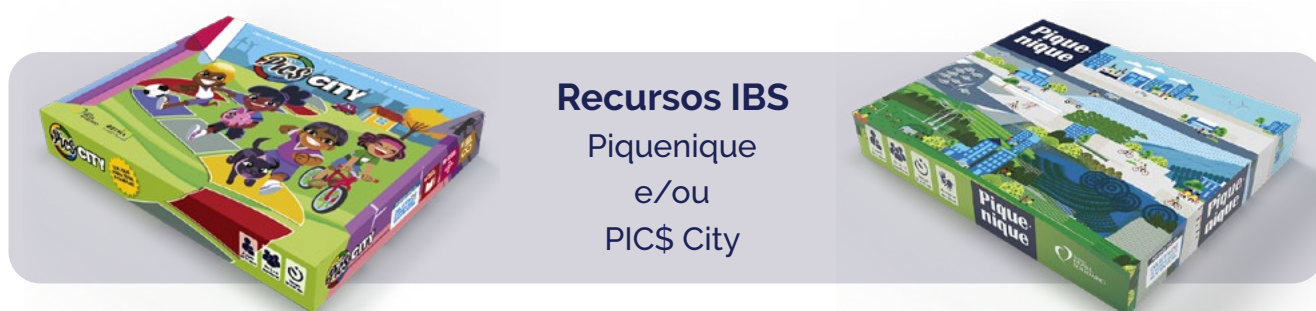
Ler e compreender as regras do jogo Piquenique ou PIC\$ City com o intuito de planejar e produzir sua reescrita, a fim de intercambiá-las com outros grupos para testar e validar sua aplicação prática.

Conteúdos

Jogos e regras; reescrita de textos.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

Inicie a atividade apresentando o jogo Piquenique ou PIC\$ City à turma. Pergunte o que eles sabem sobre o mesmo e explique que hoje eles serão como as pessoas que produziram o jogo: eles reescreverão suas regras. Divida a turma em grupos de até seis alunos e oriente a realização de uma leitura compartilhada das regras do jogo (cada grupo realiza a leitura de determinada quantidade de parágrafos). Após a leitura, anote no quadro as seguintes perguntas:

- Para que serve uma regra de jogo?
- O que é importante constar nesse tipo de texto?

Promova uma discussão sobre essas duas questões e, em seguida, oriente que os grupos reescrevam as regras do jogo Piquenique ou PIC\$ City, explicando que elas devem ser reescritas de forma clara e legível, já adiantando que cada grupo receberá as regras de um outro grupo, para testá-las e validá-las.

Quando os grupos concluírem a reescrita, recolha todas e as redistribua entre eles, se certificando que cada um receba o material reescrito por outro.

Peça que iniciem uma rodada do jogo seguindo as regras que foram recebidas. Ao fim da rodada, realize uma nova troca de regras entre os grupos e indique a realização de outra rodada do jogo.

Ao fim das duas partidas, organize para que cada grupo socialize acerca do momento realizado, respondendo perguntas do tipo: como foi jogar seguindo as regras reescritas? Alguma coisa mudou? Algo não funcionou ou não deu certo? O que os grupos mais gostaram? Se fossem modificar alguma coisa, o que modificariam? E outras perguntas do tipo.

Conclua a atividade proposta incentivando a realização da prática do Piquenique ou PIC\$ City seguindo as regras originais, apresentadas na caixa do jogo.

Avaliação

Além da avaliação qualitativa sobre o interesse dos alunos, participação nos grupos e nas discussões promovidas, ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual é o objetivo de textos do gênero Regras de jogo?
- De acordo com as regras do jogo Piquenique ou PIC\$ City, qual é o seu objetivo?
- O que pode acontecer se algum participante não segue as regras indicadas para o jogo?
- É possível realizar alguma brincadeira ou jogo sem regras? Você conhece alguma? Qual/quais?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos na aula.

Para ir além

Realize uma enquete sobre as brincadeiras preferidas da turma e oriente que os alunos executem uma pesquisa sobre elas, buscando conhecer suas regras. Com a ajuda dos alunos, organize uma pequena exposição intitulada "Jogos e brincadeiras: como jogamos?" a partir dos resultados encontrados.

Outra possibilidade é pedir que o alunos recriem o jogo, trazendo temas pertinentes ao dia a dia deles e da comunidade local, como a tabela de produtos, os desafios enfrentados etc. O jogo pode ser produzido com materiais recicláveis, materiais escolares comuns ou de forma eletrônica.

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 REÚNA. Mapas de foco da BNCC – Língua Portuguesa. São Paulo: Instituto Reúna, 2020. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Regras do jogo de dama. Djeco, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://www.djeco.com/data/rules/DJ05211_PT.pdf

Tutorial jogo PIC\$ BIO. YouTube, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://youtu.be/L_zoezSqerY?si=ewnNpZuQg854xSpU

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

EF05LP12-EF-052

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: Escrita colaborativa.

Habilidade: (EF05LP12) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.



Objetivos

Planejar e produzir textos instrucionais (regras de jogo), considerando suas condições de produção (finalidade, suporte e público-alvo, entre outros);

Reconhecer as condições de produção de textos instrucionais, como regras de jogo (função social, suporte, autor, público-alvo).

Conteúdos

Escrita de textos instrucionais (regras de jogo).

Recursos gerais

Notebook, projetor, caixa de som, cópias da tabela de avaliação.

Recursos IBS

Jogo Pic\$ BIO



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula realizando uma roda de conversa com os alunos e diga que a atividade de hoje será sobre jogos, um que eles provavelmente devam conhecer e um outro mais novo, lançado há pouco tempo.

Ainda na roda, mostre a imagem de um tabuleiro de **jogo de dama**, impressa ou projetada e faça as seguintes perguntas:



- Quem conhece o **jogo de dama**? De quem conhece, quem já jogou?
- O **jogo de dama** é um jogo de carta ou de tabuleiro?
- Como que se joga o **jogo de dama**?
- Quem determinou como são as regras do **jogo de dama**?

Entregue uma cópia das regras do **jogo de dama** ([link](#) para impressão ao final do plano) para cada aluno e oriente que a turma realize uma leitura compartilhada. Em seguida, prossiga com a análise do contexto de produção e circulação do gênero em questão através dos seguintes questionamentos:

- Qual a função das regras que foram lidas? Para que elas servem?
- Quem escreveu esse texto?
- Para quem ele foi escrito?

As regras do **jogo de dama** são compostas por diversas partes. Oriente que os alunos releiam cada parte com atenção e expliquem qual a função de cada uma delas:



- Conteúdo;
- Objetivo do jogo;
- Preparação do jogo;
- Desenrolar do jogo;
- Fim da partida.

Após a análise das regras do **jogo de dama**, apresente um novo jogo, o **PIC\$ BIO**. Mostre todas as cartas e suas classificações por cores e temas. Explique como se joga e em seguida assista com os alunos ao vídeo de sua partida guiada.

Forme dois grandes grupos e explique que eles jogarão uma partida desse novo jogo, de preferência em trios. Acompanhe as rodadas das partidas e faça mediações sempre que necessário.

Quando finalizadas, escute as impressões dos alunos sobre as partidas. Depois desse momento, explique que os grupos deverão escrever as regras do **PIC\$ BIO** (lembrando que em nenhum momento elas foram lidas, houve somente a sua explicação e o vídeo da partida guiada). Indique que os grupos deverão seguir os seguintes passos:

- Apresentar o jogo para o qual farão as regras;
- Apresentar os componentes, de acordo com sua divisão por cores e classificações;
- Explicar como jogá-lo;
- Explicar como deve ser realizado o cálculo ao final de cada rodada e também o cálculo final;
- Explicar sobre a reflexão que deve ser feita pelo jogador que terminar o jogo com a maior pegada ambiental;
- Criar uma ilustração para o jogo.

Os dois grupos deverão ler as regras que foram criadas.



Avaliação

Explique que os próprios grupos deverão fazer uma análise das regras que criaram. Para isso, cada aluno deverá preencher a seguinte tabela, que pode ser reproduzida no quadro ou feita uma cópia que pode ser entregue para todos.

TABELA DE AVALIAÇÃO		
As regras criadas cumprem os seguintes passos e critérios:	Grupo 1	Grupo 2
Apresentação do jogo;		
Apresentação dos componentes do jogo;		
Explicação de como jogar;		
Explicação sobre os cálculos ao final das rodadas e ao final da partida;		
Apresentação de uma ilustração que está relacionada ao jogo;		
As regras são claras e não deixam dúvidas.		

*Os alunos devem assinalar com um X quando o grupo atender ao passo ou critério.

Quando todos tiverem preenchido suas tabelas, promova uma roda de conversa sobre a experiência de se autoavaliarem e também aos colegas de classe.



Para ir além

Proponha que os alunos criem um novo jogo coletivo, inspirado no PIC\$ BIO, mas com regras próprias. A turma pode escolher um tema de interesse (como sustentabilidade, alimentação saudável, convivência ou hábitos de estudo) e elaborar as cartas, objetivos, componentes e regras.

Depois de criar e testar o jogo, cada grupo deverá produzir um texto instrucional completo, com título, objetivo, materiais necessários, modo de jogar e forma de pontuação. O professor pode orientar que esse texto siga o mesmo formato das regras estudadas anteriormente.

Ao final, organize um momento de socialização, em que os grupos apresentem e joguem suas criações com as demais turmas, estimulando a leitura, a escrita e o protagonismo dos estudantes.



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 REÚNA. Mapas de foco da BNCC – Língua Portuguesa. São Paulo: Instituto Reúna, 2020. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Regras do jogo de dama. Djeco, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://www.djeco.com/data/rules/DJ05211_PT.pdf

Tutorial jogo PIC\$ BIO. YouTube, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://youtu.be/L_zoezSqrY?-si=ewnNpZuQg854xSpU

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

EF05CI05-EF-063

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências da Natureza

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Consumo Consciente

Habilidade: (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou a reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.



Objetivos

Diminuir os impactos causados ao meio ambiente por resíduos sólidos gerados e acumulados.

Conteúdos

Produção e acúmulo de resíduos.

Recursos gerais

Notebook, projetor, papel 40 kg - 66 x 94, pincel atômico e fita adesiva.

Recursos IBS

Kit de Práticas de Educação Ambiental:

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

Jogo Piquenique e/ou PIC\$ City



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula realizando um levantamento das hipóteses dos alunos sobre o termo "resíduos sólidos". Pergunte o que eles sabem sobre o assunto e qual seria a diferença entre resíduos sólidos e lixo, termo ainda muito utilizado. Registre as hipóteses apresentadas pela turma.

Em seguida, promova uma discussão coletiva sobre as ideias levantadas, destacando que o descarte incorreto de resíduos é um problema global. Apresente imagens de locais com acúmulo de resíduos e incentive os alunos a refletirem sobre os impactos que essas ações humanas causam ao meio ambiente.

Após esse momento, sistematize os conceitos trabalhados, explicando que resíduos sólidos são restos descartados que podem ser reaproveitados ou reciclados, enquanto lixo é aquilo que não possui utilidade e não pode ser reaproveitado.

Na sequência, apresente e realize a leitura compartilhada da matéria "Os problemas causados pela disposição e descarte inadequado de resíduos" (link disponível na seção Referência e Pesquisa). Conduza uma discussão sobre os problemas apontados no texto, relacionando-os à realidade da comunidade dos alunos.

Hora da prática: divida a turma em grupos de quatro estudantes e entregue a cada grupo um conjunto de cartas-produto dos jogos Piquenique ou PIC\$ City. Oriente-os a debater sobre o que pode ser feito com as embalagens ou cascas de cada alimento ou bebida, registrando as conclusões no caderno. Após o término da atividade, realize uma socialização oral das observações feitas pelos grupos.

Proposta de atividade individual: solicite que cada aluno produza um texto com o título "10 dicas para descartar os resíduos de forma correta", estimulando o uso dos termos reaproveitar, reciclar, coleta seletiva e sustentabilidade. Promova a leitura e socialização das produções entre os colegas.

Em seguida, reúna as principais ideias apresentadas e elabore um cartaz coletivo com as 10 dicas mais relevantes, que deverá ser afixado na escola para inspirar a comunidade e gerar impactos positivos no ambiente.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões relacionadas aos conteúdos da aula, por exemplo:

- O que são resíduos sólidos?
- Qual é a diferença entre resíduos sólidos e lixo?
- O que podemos fazer para reduzir a quantidade de resíduos que produzimos?
- Por que é importante separar o lixo para a coleta seletiva?
- O que você aprendeu com as atividades sobre sustentabilidade?

O professor pode elaborar outras perguntas, de acordo com a proposta da aula.



Para ir além

Proponha que os alunos aprofundem seus conhecimentos pesquisando sobre a Política dos 5 R's: Repensar, Reduzir, Reaproveitar, Reciclar e Recusar.

A pesquisa pode ser feita em casa, com apoio da família, e retomada em sala de aula. Após o levantamento, cada grupo poderá elaborar um pequeno cartaz ou apresentação explicando o significado de cada "R" e sugerindo ações práticas para aplicar esses princípios no dia a dia da escola e da comunidade.

Para concluir, organize uma exposição com os cartazes ou uma "Feira dos 5 R's", onde os alunos socializem suas descobertas e proponham desafios coletivos para tornar a escola mais sustentável.

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>

OLIVEIRA, L. Da escola para o mundo: projetos integradores. 5º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. São Paulo: Ática, 2017.

Os problemas causados pela disposição e descarte inadequado de resíduos. Prefeitura de Maceió, Maceió, 2022. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/noticias/alurb/descarte-irregular-de-residuos-e-origem-para-diversos-problemas-na-cidade>

Sustentabilidade. Instituto Brasil Solidário, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: http://www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/Educacao_Ambiental_Sustentabilidade.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 type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

Autor(a) do plano: Iris do Céu Feitosa
Município: Cabaceiras/PB
Código do plano: EF05CI05-EF-065



PLANO DE AULA

EF05CI05-EF-027

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 Naturais

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Consumo consciente, Reciclagem.

Habilidade: (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou a reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.



Objetivos

Compreender a diferença entre consumismo e consumo consciente; identificar como a publicidade influencia nos hábitos de consumo.

Conteúdos

Consumo consciente e publicidade.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, régua, canetas e papel A4 (ou tabelas impressas).



Procedimentos Metodológicos

Faça um levantamento prévio sobre os conhecimentos dos alunos acerca dos conteúdos da aula. Para isso escreva no quadro: "Consumismo x Consumo consciente" e pergunte à turma o que eles sabem sobre isso.

Vá elencando no quadro as principais respostas e promova uma reflexão: "Por que consumimos (aqui é esperado que os alunos digam que precisamos comprar comida, roupas etc.)?" Prossiga com a discussão, mas agora com uma pergunta no quadro: "O que te faz comprar algo?". Escute algumas respostas.

Distribua para grupos de até 4 alunos as seguintes cartas:

JOGO PIQUENIQUE:

Tomada de decisão:

- Promoção Compre 2 chocolates por A\$3. ou Escolha um dos produtos selecionados e pague A\$1.
- Promoção Compre 2 batatas fritas por A\$3. ou Escolha um dos produtos selecionados e pague A\$1.

COMPRA AGORA **PROMOÇÃO**



OU



COMPRA DOIS CHOCOLATES POR A\$ 3.

ESCOLHA UM DOS PRODUTOS SELECIONADOS E PAGUE A\$ 1.

COMPRA AGORA **PROMOÇÃO**



OU



COMPRA DUAS BATATAS FRITAS POR A\$ 3.

ESCOLHA UM DOS PRODUTOS SELECIONADOS E PAGUE A\$ 1.

JOGO PIC\$ CITY:

Tomada de decisão:

- Escolha uma opção: Promoção! Leve 2 chocolates por \$2,00. ou Só hoje! Leve qualquer produto da sua lista por \$1,00.
- Escolha uma opção: Cupom de desconto Vale 50% de desconto em qualquer produto ao final do jogo. ou Se não usá-la, poderá vendê-la por \$1,00 ao banco no final.
- Escolha uma opção: Promoção! Leve 2 batatas fritas por \$3,00. ou Guarde a carta. Ao chegar ao mercado, compre qualquer produto da sua lista por \$1,00.
- Escolha uma opção: Leve um refrigerante pela metade do preço e avance 2 casas! ou Oferta! Leve um suco de laranja pela metade do preço e volte 2 casas!

Peça que os alunos leiam essas cartas e digam o que elas querem dizer, qual seu objetivo no jogo e se em nosso dia a dia nos deparamos com alguma dessas palavras. Neste momento o objetivo é atentar para as palavras "promoção", "aproveite", "só hoje", "desconto" e "oferta".

Espera-se que os alunos apontem para elas, caso não, destaque-as e em seguida levante os seguintes questionamentos: Qual o significado dessas palavras? Quais sensações sentimos ao ler ou ouvir tais palavras? O que elas nos levam a fazer?

Explique aos alunos que o uso dessas palavras é uma manobra publicitária para atrair compradores, que termos como: promoção, desconto, queima de estoque, oferta, imperdível, economize, 3 pelo preço de 1... são frequentemente usados para mexer com o estado emocional das pessoas e que, quando compramos somente pelo fato de estar em promoção, não estamos fazendo uma compra consciente.

Agora retome às respostas dadas à pergunta: "O que te faz comprar algo?". Explique aos alunos que muitas escolhas que fazemos, ou coisas que pedimos aos nossos familiares, são influenciadas pelas propagandas, que não são necessidades reais. A publicidade é uma área do conhecimento que estuda como funciona a mente humana e quais são as formas mais eficientes de nos fazer comprar, por isso é muito importante termos consciência na hora de consumir. A partir daí, então, introduza o conceito dos 5 R's, explicando que tais princípios nos ajudam a fazer escolhas mais conscientes.

Anote no quadro os 5 R's e pergunte se alguém conhece seus significados. Se sim, deixe que realize a explicação, mediando, se necessário. Caso não, explique a sequência:

Refletir - Recusar - Reduzir - Reutilizar - Reciclar

Solicite aos alunos que anotem em seus cadernos o princípio dos 5 R's e encerre a atividade com a pergunta: "por que é importante reduzir o consumo?" Neste momento, estimule a discussão mostrando que o consumismo produz muito lixo e que isso é um grande problema ambiental.

Se houver tempo, promova uma rodada do jogo Piquenique ou PIC\$ City e atente para a reflexão sobre consumo consciente

Avaliação

Além da avaliação qualitativa sobre o interesse do aluno, participação em grupo e nas discussões promovidas, pergunte:

- Qual é o objetivo da publicidade e propaganda?
- Sempre que uma pessoa compra algo em promoção ela fez um ótimo negócio?
- Por que precisamos ter cuidado com palavras do tipo promoção, desconto, queima de estoque?
- Qual a melhor forma de evitar compras desnecessárias?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos na aula.



Para ir além

Solicite à turma que preste atenção nas propagandas que assistirem durante a semana (na TV, celular, internet etc.) e que façam um registro no caderno sobre como eram os anúncios, o que vendiam e de que forma chamavam a atenção do consumidor. Se desejar, oriente os alunos a produzir uma publicidade do bem, convidando a comunidade escolar a promover os 5 R's.

Outra possibilidade é iniciar estudos sobre reciclagem, promovendo conversas com cooperativas locais de reciclagem e mobilizando a comunidade escolar para a implementação do LEVE (Local de Entrega Voluntária Escolar), projeto do IBS criado e fomentado durante o curso de Educação Ambiental. Para saber mais sobre o LEVE é só assistir ao vídeo indicado na seção Referência e Pesquisa.

Uma terceira opção é desenvolver com os estudantes algum produto a partir da reutilização de materiais, como brinquedos, jogos ou objetos decorativos, que podem ser produzidos em sala de aula ou em casa e vendidos em uma feira dentro da própria escola.

Referência e Pesquisa

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

Guia de Implementação. Instituto Brasil Solidário, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Guia_Implementacao_EF.pdf

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

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

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

PROJETO LEVE – TECNOLOGIA SOCIOAMBIENTAL. YouTube, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pthl0JecVY&list=PLoevasXBN5OY4K-TpTtOC-SM7UbiVlvt&index=9>

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 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

EF05GE11-EF-064

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: Diferentes tipos de poluição

Habilidade: (EF05GE11) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.



Objetivos

- Identificar as principais fontes de poluição do ar;
- Refletir acerca de comportamentos humanos que promovem a poluição do ar;
- Desenvolver ações que promovam mudanças de hábitos cotidianos que minimizem a poluição atmosférica.

Conteúdos

Poluição atmosférica.

Recursos gerais

Quadro escolar, pincel para quadro, imagens ilustrativas das fontes de poluição de ar e material de escrita do aluno.

Recursos IBS

Caderno Temático de Educação Ambiental
"Atmosfera, o tesouro invisível"

Jogo Piquenique ou PIC\$ City



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula escrevendo no quadro a seguinte frase: REDUÇÃO DA POLUIÇÃO NO AR DURANTE PANDEMIA CONVIDA À MUDANÇA DE COMPORTAMENTO SOCIAL. Oriente que os alunos realizem uma leitura coletiva da frase e, em seguida, proponha um pequeno debate acerca do seu significado. Escute atentamente as considerações da turma e, caso necessário, realize a mediação até os alunos compreenderem que a diminuição do lançamento de gases poluentes na atmosfera, devido à diminuição do fluxo de atividade humana, culminou na redução da poluição do ar no planeta e que isso leva a humanidade a refletir sobre uma mudança de comportamento. Se quiser aprofundar a respeito da questão específica, apresente um resumo da notícia em que se baseia a frase inicial e que estará disponível nas referências ao final do plano.

Encerrado o debate, levante o seguinte questionamento: de que forma o homem promove a poluição da atmosfera? A partir dessa pergunta leve os alunos a refletir sobre as diversas fontes de poluição do ar: indústrias e usinas de energia, com chaminés que expelem fumaça e usinas térmicas; poeira, com o pó do asfalto; práticas agrícolas, com o uso de agrotóxicos líquidos; transportes automotores, com o uso de carros e motos, por exemplo; gestão de resíduos, com a queima de lixos e energia doméstica, com o uso do fogão a lenha. Realize uma breve explicação apresentando imagens que representem tais fontes.

Adeque a situação à realidade dos alunos e pergunte quais fontes de poluição do ar existem ao redor da escola, da sua casa e no trajeto realizado entre um e outro. Aguarde as respostas e, se for o caso, exemplifique com uma ação sua: "Eu venho de carro para a escola, meu carro é uma fonte de poluição?"

Com base nas respostas adquiridas, proponha aos alunos que pensem em ações que podem ser realizadas visando a diminuição da poluição do ar na sua cidade, solicite, ainda, que eles produzam um texto relacionando às fontes de poluição do ar citadas anteriormente com as ações que podem minimizar o seu potencial.

Para ajudar no raciocínio dos alunos, apresente as dicas presente no Caderno Temático de Educação Ambiental IBS "Atmosfera, o tesouro invisível", instigando-os a repensarem atitudes cotidianas que possam resultar em mudanças de hábito e, conseqüentemente, em mudanças de comportamentos sociais, como destacou a frase no início da aula.

Projete o vídeo "Climate Change" (a referência segue ao final), encerrando o momento dando continuidade à ideia de mudanças de hábitos e cuidado com a nossa casa comum, o Meio Ambiente.



Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões relacionadas aos conteúdos da aula, por exemplo:

- O que aconteceu com a poluição do ar durante a pandemia e por que isso ocorreu?
- Quais são algumas fontes de poluição do ar que podemos identificar perto da escola ou da sua casa?
- Por que é importante repensarmos nossos hábitos diários em relação à poluição do ar?
- Que atitudes você poderia adotar para ajudar a reduzir a poluição na sua cidade ou bairro?
- O que o vídeo "Climate Change" nos ensina sobre a relação entre mudanças climáticas e cuidados com o meio ambiente?

O professor pode elaborar outras perguntas, de acordo com a proposta da aula.

Para ir além

Se estiver utilizando o jogo PIC\$ City, selecione as cartas desafio (roxas) que abordam carros, a importância das árvores na natureza, fontes de energia sustentável e gases de efeito estufa, assim como as cartas de tomada de decisão (vermelhas) que tratam da escolha de transporte. Caso esteja usando o Piquenique, selecione as cartas de tomada de decisão (vermelhas) relacionadas ao transporte.

Divida os alunos em pequenos grupos ou duplas e entregue uma carta para cada equipe. Oriente-os a escrever uma pequena redação explicando os efeitos das atitudes descritas na carta sobre a atmosfera. Em seguida, cada grupo deve criar um cartaz, contendo a imagem da carta e uma dica de como cuidar da atmosfera, que pode concordar ou não com a atitude descrita na carta.

Os cartazes podem ser expostos em ambientes coletivos da escola, onde mais pessoas possam vê-los e aprender com eles.

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

CANAL IBS. Vídeo Climate Change. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ibse-ducacional>

O ECO. Redução da poluição no ar durante pandemia convida à mudança de comportamento social. 28 maio 2020. Disponível em: <https://www.oeco.org.br/reportagens/reducao-da-poluicao-no-ar-durante-pandemia-convida-a-mudanca-de-comportamento-social/>

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

PLANO DE AULA

EF05GE11-EF-065

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: Diferentes tipos de poluição

Habilidade: (EF05GE11) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.



Objetivos

Identificar os problemas ambientais existente no seu entorno causados pelo descarte incorreto do lixo.

Conteúdos

Natureza, ambiente e qualidade de vida.

Recursos gerais

Computadores/celular/tablet (um por grupo), internet, caderno, lápis, papel 40 kg 66 x 94, pincel atômico, fita adesiva e imagens impressas.

Recursos IBS

Kit de Práticas de Educação Ambiental:

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

Jogo Piquenique ou PIC\$ City



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula convidando os alunos a observarem o entorno da escola ou uma parte específica da comunidade, analisando os impactos das ações humanas relacionadas ao descarte inadequado do lixo. Faça questionamentos para estimular a reflexão, como: Existe neste espaço algum material semelhante aos que vocês costumam descartar? Que tipos de resíduos vocês produzem ao longo do dia? De que forma são descartados? Vocês conhecem o percurso dos resíduos desde a coleta até a destinação final?

Após esse momento, socialize com os alunos as respostas levantadas e conduza uma conversa informativa sobre a produção de lixo no Brasil, destacando que o país está entre os cinco que mais geram resíduos no mundo. Explique que, embora a produção de resíduos esteja relacionada ao padrão de consumo individual, de forma geral cada brasileiro gera cerca de 1 kg de resíduo diariamente.

Em seguida, peça que cada aluno faça uma lista contendo 10 resíduos que descarta diariamente, indicando o tempo de decomposição de cada um de acordo com o conhecimento ou suposição dele. Promova uma discussão coletiva sobre as listas, analisando diferenças e semelhanças entre elas. Em seguida, construa uma lista única com os nomes dos resíduos e registre-a no caderno.

Organize os alunos em grupos e solicite que pesquisem o tempo de decomposição de cada resíduo, registrando os resultados na tabela sintetizada. Após a pesquisa, peça que transcrevam a tabela para um cartaz ilustrativo, utilizando imagens para melhor visualização. Exponha o cartaz em local visível e conduza uma conversa sobre os resultados: quais resíduos levam mais tempo para se decompor e quais levam menos? Os resultados são semelhantes ou diferentes do que cada aluno havia pensado inicialmente?

Para a etapa do jogo, organize a turma em grupos de até quatro alunos e entregue a cada equipe uma tabela de produtos do Piquenique ou do PIC\$ City. Oriente-os a analisar os alimentos ou bebidas da tabela, identificando o tempo de decomposição de cada embalagem e discutindo os impactos ambientais associados.

Para finalizar, peça que os alunos reflitam sobre possíveis soluções para reduzir os problemas ambientais relacionados ao descarte de resíduos e anatem suas ideias, preparando-se para a próxima atividade.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões relacionadas aos conteúdos da aula, por exemplo:

- Que tipos de resíduos vocês encontraram no entorno da escola e quais impactos eles podem causar?
- Quanto tempo alguns desses resíduos levam para se decompor no meio ambiente?
- Como o consumo diário está relacionado à produção de resíduos?
- Que ações podemos adotar para reduzir a produção de lixo em casa ou na escola?
- Pensando nas embalagens analisadas no jogo Piquenique ou no PIC\$ City, qual seria uma alternativa que demorasse menos para se decompor?

O professor pode elaborar outras perguntas, de acordo com a proposta da aula.

Para ir além

Entregue para cada aluno uma carta produto do jogo Piquenique ou PIC\$ City e lance o desafio: individualmente, eles devem pensar numa boa embalagem para venda que leve menos tempo para se decompor no meio ambiente. Para isso, eles deverão ser orientados a pesquisar sobre design e novas tecnologias (professor pode já realizar uma pesquisa prévia e trazer textos impressos ou links de sites confiáveis).

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Sustentabilidade. Disponível em: http://www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/Educacao_Ambiental_Sustentabilidade.pdf

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Vídeos. Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=INSTITUTO+BRASIL+SOLID%C3%81RIO

OLIVEIRA, L. Da escola para o mundo: projetos integradores. 5. ano, Ensino Fundamental – Anos Iniciais. São Paulo: Ática, 2017.

SIMIELLI, M. E. Ápis Geografia. 5. ano, Ensino Fundamental – Anos Iniciais. 2. ed. São Paulo: Ática, 2017.



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



Autor(a) do plano: Iris do Céu Feitosa
Município: Cabaceiras/PB
Código do plano: EF05GE11-EF-067



PLANO DE AULA

EF05GE12-EF-028

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: Gestão pública da qualidade de vida.

Habilidade: (EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.



Objetivos

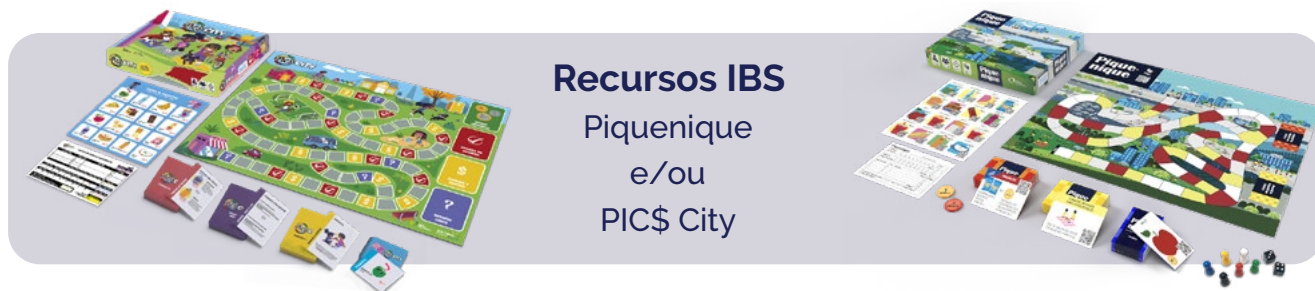
Identificar e debater formas de participação social; elaborar texto reivindicatório.

Conteúdos

Gestão pública da qualidade de vida; ações de cidadania.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, cópias da tirinha *Distraídos*, de *Armandinho* (link disponível nas referências).



Procedimentos Metodológicos

Inicie questionando a turma acerca do que sabem sobre o tema "participação social". Logo após, distribua para os alunos cópias da tirinha "Distraídos", de *Armandinho* (link disponível nas referências) e faça questionamentos sobre o que eles entenderam a partir da leitura. Dialogue com eles acerca da ação do homem sobre o meio ambiente e sobre a importância da população se organizar para solucionar problemas como o lixo, por exemplo. Explique o significado de participação social, indicando que se trata de toda ação da população que influencia na organização da sociedade. Indique exemplos de como a população pode participar da organização de uma sociedade e sobre sua importância. Você pode buscar apoio no material indicado nas referências.

Em seguida, projete o tabuleiro do jogo *Piquenique* ou *PIC\$ City* no quadro e solicite que os alunos verifiquem quais espaços e lugares aparecem nele (banco, padaria, mercado, escola, rios, ruas, avenidas e parque no *Piquenique* ou ruas, parques, casas, escolas, estádios, bancos e mercados no *PIC\$ City*). Caso a escola não possua projetor, junte duas ou três unidades de tabuleiros e passe entre os alunos.

Lance a seguinte pergunta: dos espaços e lugares observados no tabuleiro, quem são os responsáveis por cuidar deles? (Espera-se que a turma identifique órgãos como: a prefeitura, secretarias municipais, estaduais; empresas privadas; a própria comunidade; a escola e outros).

Pergunte aos alunos se, no bairro ou comunidade onde moram, existem esses lugares e como são conservados, tentando identificar se eles também sofrem com problemas como lixo e poluição, por exemplo. Pergunte também se os alunos encontram lixo no caminho para a escola ou na rua onde moram. Em seguida, questione se a comunidade tem feito algo em relação a este problema e como as pessoas do bairro poderiam se organizar para resolvê-lo. Caso não, converse com os alunos sobre a importância da ação da população mediante os problemas que uma comunidade possui.

Veja se a turma identifica algum local próximo à escola que necessita de cuidados, ou de alguma ação que pode ser feita para melhorias ambientais e oriente que os alunos escrevam uma solicitação ao órgão responsável: prefeitura, alguma secretaria municipal ou estadual, empresa privada ou outro. Informe que todos os textos reivindicatórios serão enviados ao seu destino (para isso, você deverá mobilizar a gestão da escola para que viabilize o envio das cartas) e garanta que um outro momento seja realizado quando da chegada das respostas às reivindicações realizadas. Enquanto isso, faça com a turma uma agenda para acompanhamento das solicitações. Antes de finalizar a aula, peça que alguns comentem acerca da reivindicação que escreveram.

Avaliação

Além da avaliação qualitativa sobre o interesse do aluno, participação na atividade e nas discussões promovidas, pergunte:

- O que é participação social?
- De que forma a escola e os alunos podem participar socialmente da resolução de problemas da comunidade?
- Dos espaços e lugares que aparecem no tabuleiro do Piquenique ou PIC\$ City, quais podem ser de responsabilidade comunitária?
- Qual a importância de se engajar socialmente nas discussões e resoluções de problemas que afetam a comunidade em que vivemos?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos em aula.

Para ir além

Oriente a turma a elaborar uma publicação que dê visibilidade para as solicitações feitas em aula, onde mais pessoas da comunidade possam acompanhar o pedido e cobrar a ação dos órgãos responsáveis.



Referência e Pesquisa

23 formas de exercer a cidadania. Texto sobre diversos meios de participação social e cidadania. Disponível em: <https://www.politize.com.br/cidadania-23-formas-de-exercer/>

A participação social e a mobilização da sociedade. Resgate histórico. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-participacao-social-e-a-mobilizacao-da-sociedade/43802>

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf

Cidadania e participação social. Definição e conceito. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/cidadania-e-participacao-social/141882>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogos de Educação Financeira: cadernos de alinhamento pedagógico BNCC. Disponível em: https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2021/09/BNCC_Piquenique5.pdf

Participação política. Participação política e cidadania. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/sociologia/participacao-politica-participacao-politica-e-cidadania.htm>

Participação popular: veja como exercer sua cidadania além do voto. Texto sobre como a população pode colaborar com a sociedade. Disponível em: <https://idec.org.br/dicas-e-direitos/participacao-popular-veja-como-exercer-sua-cidadania-alem-do-voto>

Participação social. Conceito de participação social. Disponível em: <http://www.sites.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/parsoc.html>

Participação social como exercício da cidadania. Disponível em: <https://www.tce.ba.gov.br/noticias/a-participacao-social-e-fundamental-para-o-exercicio-da-cidadania>

Plano de aula adaptado. Adaptado do plano Canais de participação social. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/5ano/geografia/canais-de-participacao-social/5865>

Quadrinhos e tirinhas do Armandinho. Tirinha Distraídas. Disponível em: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/post/159501896304/tirinha-original>

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

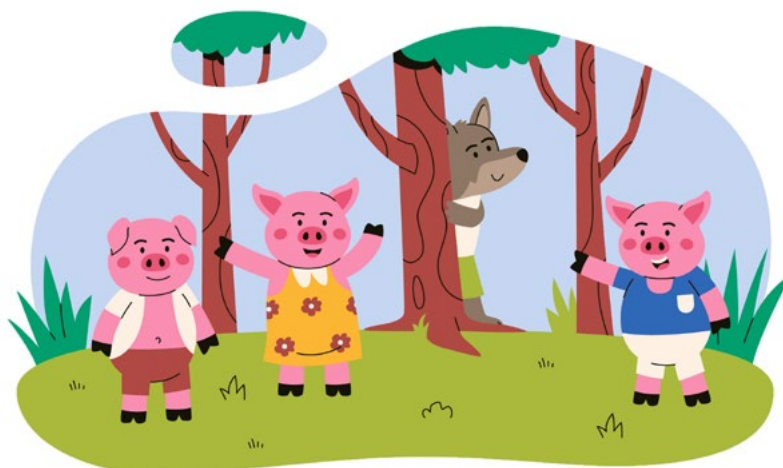
Área do Conhecimento: Linguagens

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

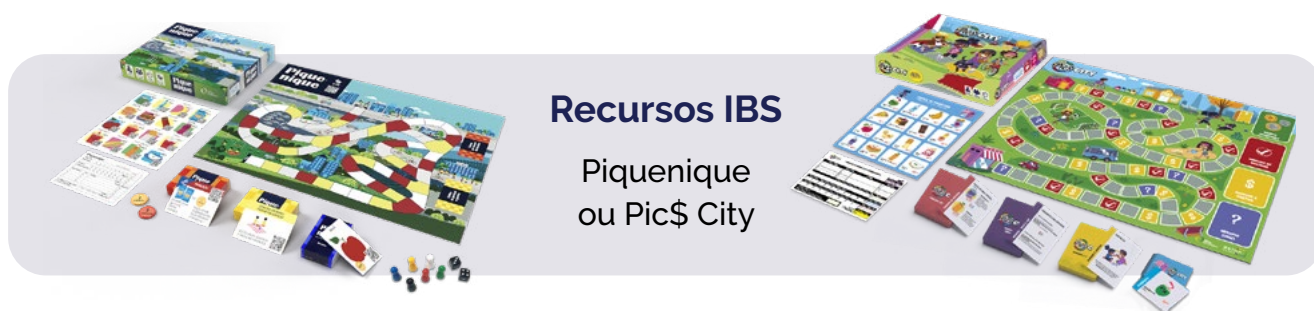
- Identificar os principais elementos da história "Os Três Porquinhos" (personagens, cenário, enredo e o problema central).
- Analisar como a alteração de um elemento pode modificar significativamente o enredo de uma história.
- Reescrever a história "Os Três Porquinhos" em grupo, incorporando uma nova 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

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

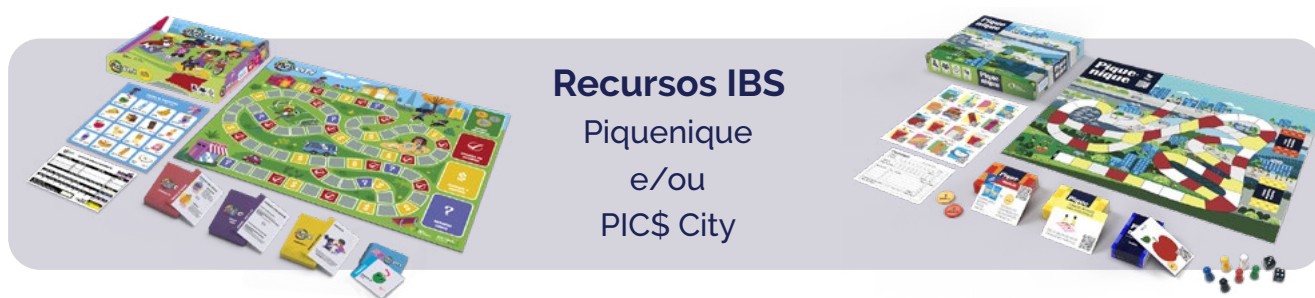
Realização das partidas dos jogos com certa autonomia: respeitando a vez do outro, aguardando a leitura das cartas e cumprindo o fechamento da partida com as operações matemáticas de compra e venda; compreensão do significado de metade.

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

EF35LP07-EF05MA25-EF-026

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; Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

Objeto de Conhecimento: Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita; Leitura, coleta, classificação, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada, gráfico de colunas agrupadas, gráficos pictóricos e gráfico de linhas.

Habilidade:(EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.

(EF05MA25) Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.



Objetivos

Produzir um texto orientando acerca de consumo consciente; utilizar tabelas para registro e planejamento financeiro.

Conteúdos

Produção de texto; probabilidade e estatística; planejamento financeiro.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, régua, canetas e papel A4 (ou tabelas impressas).



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula conversando sobre a importância de entender e reduzir os problemas ambientais provocados por nós seres humanos, focando na ideia de que, quanto maior o consumo de produtos e outros, maior a geração de resíduos. Introduza as questões financeiras como ponto fundamental para conscientização da necessidade do consumo consciente, visando um equilíbrio entre ganhos e gastos. Levante questionamentos acerca de dinheiro e consumo: Vocês ganham algum dinheiro? Costumam planejar os gastos? Sobra algum dinheiro dos gastos? Quando sobra, o que vocês fazem?

Apresente aos alunos o jogo Piquenique ou PIC\$ City como uma forma divertida de aprender sobre planejamento financeiro. Ao fazer a leitura do objetivo do jogo, seguida de suas regras, organize os alunos em grupos de até 6 participantes. Faça uma observação sobre a moeda a ser utilizada no jogo que, apesar de ser fictícia, tem grande importância, pois auxilia no desenvolvimento de uma consciência financeira. Após as orientações iniciais, apresente todos os componentes existentes no jogo.

No centro de cada mesa, coloque a tabela de produtos e solicite que os alunos façam a leitura e releitura da mesma, observando produto e preço, para que façam suas escolhas de forma consciente.

Utilizando folha A4, oriente os alunos a construírem duas tabelas, sendo uma com três colunas e seis linhas, contendo os nomes dos quatro produtos que deverão levar para o piquenique ou encontro com amigos no parque escritos nas linhas da primeira coluna, seguida (segunda coluna) dos valores dos produtos comprados e na terceira coluna os valores pagos, que ficarão em branco até que o jogo aconteça, já na sexta linha serão calculados os valores totais dos gastos.

A segunda tabela deverá ter como título “Piquenique”, conter duas colunas identificadas por ganhos e gastos na primeira linha; e cerca de 10 linhas para que registrem a informação sempre que tirarem cartas amarelas. No anexo encontram-se exemplos destas tabelas (se preferir, para otimizar o tempo da aula, imprima as tabelas em branco).

Ao concluir o jogo, solicite que cada aluno faça seus cálculos nas tabelas, em seguida, todos deverão realizar a comparação entre elas, observando que quem mais poupou foi o ganhador.

Por fim, organize uma discussão coletiva questionando-os sobre: o que foi possível observar na tabela de produtos? Quais critérios vocês utilizaram para as escolhas dos produtos? Quais cartas amarelas são passíveis de gastos? Na vida real, é possível reduzir alguns desses gastos, como? Que aprendizagens vocês adquiriram com relação ao consumismo? Para os ganhadores, que estratégias vocês utilizaram para poupar mais?

Socialize com a turma os conceitos construídos, pedindo para que, ao final, escrevam um pequeno texto em seus cadernos sobre como podemos reduzir o consumo exagerado de determinadas coisas e produtos.

Avaliação

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

- O que é consumismo?
- Que impactos o consumo exagerado de determinadas coisas e produtos pode causar à nossa vida financeira e, conseqüentemente, ao meio ambiente?
- Por que é tão importante poupar, como ensina o jogo Piquenique ou PIC\$ City?
- E qual a importância do planejamento para uma boa saúde financeira?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos na aula.



Para ir além

Solicite uma pesquisa em casa, com a construção de uma tabela dos principais gastos (água, luz, internet, aluguel, alimentação...) e oriente-os a preencherem suas tabelas com o consumo de três meses (iniciando após essa atividade) com foco na prática dos hábitos para redução do consumo (os quais os próprios alunos identificaram durante a aula). Concluído o prazo combinado, retome os resultados em um momento específico.

Referência e Pesquisa

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

FEITOSA, Íris do Céu. Plano de aula elaborado para a 12ª turma do Curso EaD de Educação Financeira. [Adaptado]. Paraíba, s.d.

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. Guia de Implementação. 2022. Disponível em: https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Guia_Implementacao_EF.pdf.

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 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 |

Anexos

Tabela 1 (EXEMPLO)

Produto	Valor da tabela	Valor pago
Maçã	1,00	1,00
Chocolate	4,00	4,00
Pastel	4,00	2,00
Pipoca	1,00	0,00
TOTAL	10,00	7,00

Tabela 2 (EXEMPLO)

Ganhos	Gastos
TOTAL	

PLANO DE AULA

EF05CI05-EF05GE11-EF-062

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 e Ciências Humanas

Componente Curricular: Ciências e Geografia

Objeto de Conhecimento: Reciclagem e diferentes tipos de poluição.

Habilidade: (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou a reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.

(EF05GE11) Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.



Objetivos

Identificar os danos ambientais a partir dos hábitos e do consumo humanos.

Conteúdos

Consumismo e produção de resíduos.

Recursos gerais

Peça antecipadamente aos alunos que levem embalagens devidamente higienizadas de produtos utilizados em casa, pode ser de alimentos, produtos de higiene e limpeza, atentando para a segurança das crianças (não pegar embalagens de produtos tóxicos, cortantes, que possam quebrar facilmente).

Precisará também de: papel kraft (pardo), cola, fita adesiva, tesoura, imagens impressas ou desenhadas; Notebook, projetor e caixa de som.

Recursos IBS

Caderno Temático de Educação Ambiental
"Projeto LEVE", do Kit de Educação Ambiental – IBS

Jogo Piquenique ou PIC\$ City para estimulação da discussão inicial



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula propondo a realização de uma rodada do jogo Piquenique ou PIC\$ City. Após a atividade, promova uma conversa com a turma sobre a experiência vivenciada e introduza os conceitos de consumismo e resíduo. Pergunte aos alunos o que sabem sobre esses termos e ouça suas hipóteses. Leve-os a refletir sobre questões como: por que consumimos tanto? O consumismo está relacionado à falta de planejamento e controle? Explique que resíduo é o nome correto para aquilo que descartamos e que ainda pode ser reutilizado, enquanto lixo é tudo aquilo que não serve mais para nada. Caso considere necessário, peça que registrem esses conceitos no caderno.

Amplie o diálogo perguntando se já viram notícias sobre animais que sofrem com plásticos jogados em mares, rios e praias. Incentive-os a contar essas notícias para a turma. Em seguida, mostre a imagem da reportagem disponível em <https://bit.ly/2rIFsGU>, observando a reação das crianças e estimulando que expressem suas impressões sobre o tema.

Após essa discussão, solicite que os alunos proponham soluções para reduzir o impacto dos resíduos, registrando suas ideias em papel kraft ou em cartazes. Retome essas propostas ao final da aula. Converse sobre as embalagens trazidas pelas crianças, destacando a quantidade de materiais utilizados em sua fabricação. Explique que, há aproximadamente 30 anos, o plástico passou a ser utilizado intensamente na produção de embalagens e sacolas. Antes disso, eram comuns embalagens de vidro ou metal, e as pessoas levavam sacolas reutilizáveis para as compras. Embora o plástico seja resistente e durável, ele se tornou um problema ambiental, pois seu tempo de decomposição é de 100 anos ou mais, dependendo do tipo.

Apresente o Projeto LEVE – Local de Entrega Voluntária Escolar, seus objetivos e as ações que os alunos irão realizar. Leve a turma até o local do LEVE na escola, destacando a importância da coleta seletiva e explicando que cada tipo de resíduo é encaminhado para o destino correto. Oriente que cada criança deposite suas embalagens no LEVE e, em seguida, projete o vídeo do projeto, retomando e concluindo as discussões sobre cuidados com o meio ambiente. Mostre a imagem da reportagem, disponível no site <https://bit.ly/2rlFsGU> (com reportagem completa). Observe a reação das crianças e incentive que falem sobre suas impressões e sobre o que já sabem sobre o tema.



Avaliação

Ao final da proposta, faça perguntas orais para verificar a compreensão e reflexão dos alunos, como:

- O que vocês aprenderam sobre consumismo e resíduo?
- Qual a diferença entre resíduo e lixo?
- Por que o plástico é considerado um problema ambiental?
- Como a coleta seletiva e o LEVE podem ajudar a reduzir a poluição?
- Que atitudes podemos ter no dia a dia para produzir menos resíduos e proteger os animais e o meio ambiente?

O professor pode elaborar outras perguntas, de acordo com a proposta da aula.

Para ir além

Como atividade complementar, utilize o jogo Piquenique ou PIC\$ City: entregue para cada grupo uma carta de produto ou situação do jogo que envolva embalagens ou escolhas de consumo. Peça que analisem os impactos ambientais das decisões apresentadas e proponham alternativas mais sustentáveis, como embalagens que levem menos tempo para se decompor ou hábitos de consumo conscientes. Os grupos podem registrar suas propostas em cartazes ou textos, que podem ser apresentados para a turma ou expostos na escola.

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. Jogo Pic\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br/>. Acesso em: 15 maio 2025.

CANAL IBS. Vídeos temáticos do Canal IBS. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ibseducacional>

CATRACA LIVRE. Plástico mata 100 mil animais marinhos todos os anos. Disponível em: <https://bit.ly/2rIFsGU>

LIXO – Coleta seletiva. Disponível em: <https://youtu.be/UgiYvirTfn8?si=Rwe468ZICCSvGo7X>

PROJETO LEVE. Tecnologia socioambiental. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_pthl0JecVY&t=31s

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



Autor(a) do plano: Zenaide Campos
Município: Natal – RN
Código do plano: EF05CI05-EF05GE11_EF-064





Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

