

---

# Planos de Aulas para Professores do Ensino Fundamental

## Jogos Digitais

---

© 2020. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae.  
Todos os direitos reservados.

A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei no 9.610).

Informações e contatos

**Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae**

Unidade de Cultura Empreendedora – UCE

SGAS 605 - Conj. A - Asa Sul - 70200-904 - Brasília / DF

Telefone: 0800 570 0800

Email: [educacaoempreendedora@sebrae.com.br](mailto:educacaoempreendedora@sebrae.com.br)

Site: [www.sebrae.com.br/educacaoempreendedora](http://www.sebrae.com.br/educacaoempreendedora)

**Presidente do Conselho Deliberativo**

José Roberto Tadros

**Diretor-Presidente**

Carlos Carmo Andrade Melles

**Diretor-Técnico**

Bruno Quick

**Diretor de Administração e Finanças**

Eduardo Diogo

**Gerente da Unidade de Cultura Empreendedora**

Gustavo de Lima Cezario

**Gerente Adjunto da Unidade de Cultura Empreendedora**

Augusto Togni de Almeida Abreu

**Coordenação Nacional**

Luana Martins Carulla

**Elaboração**

Patrícia Liz Gutierrez

**Revisão**

Luana Martins Carulla

**Projeto Visual e Diagramação**

Brendo de Almeida dos Santos

Luana Martins Carulla

Patrícia Liz Gutierrez

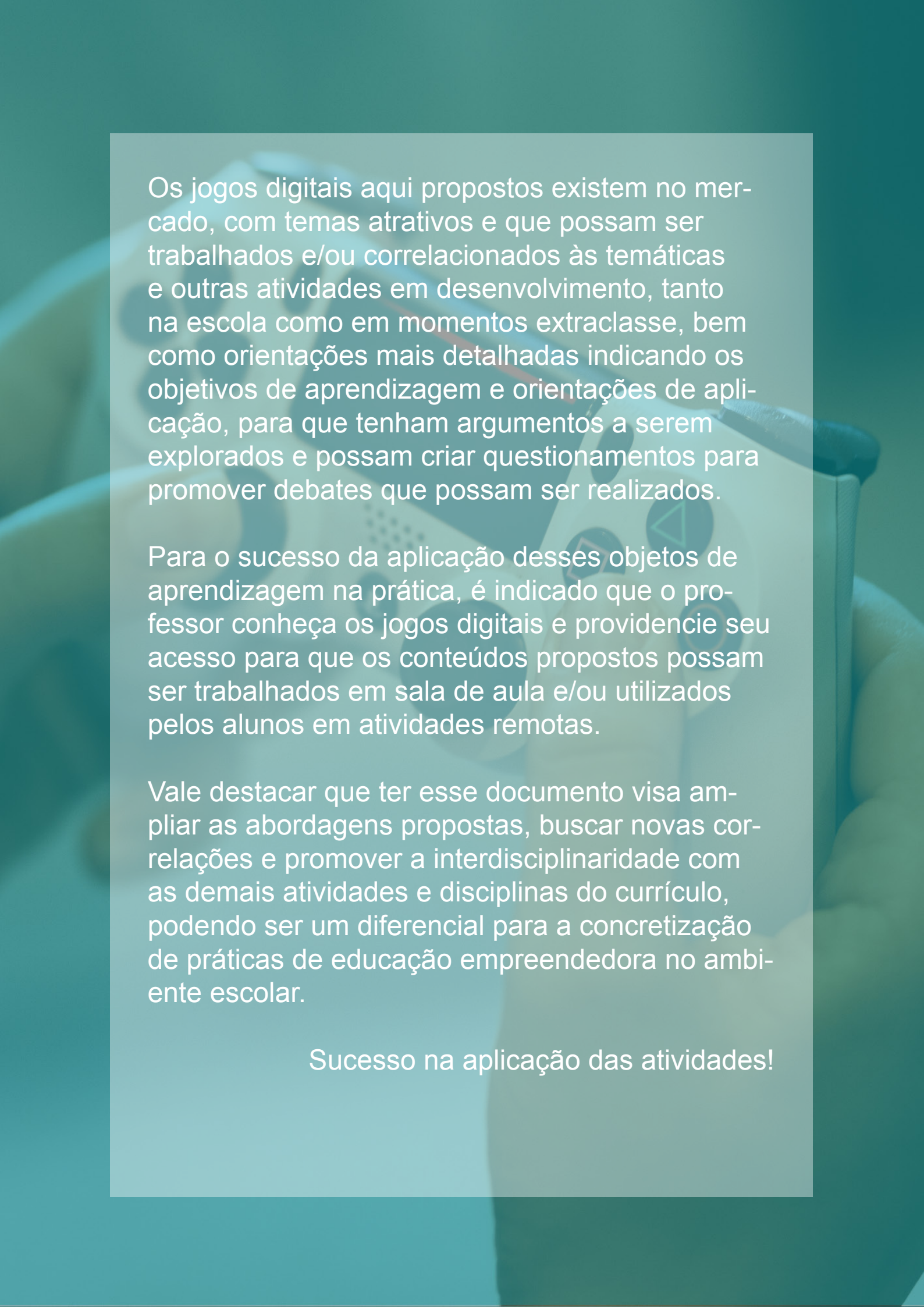
## OLÁ, PROFESSOR(A)!

Promover atividades que estimulem o desenvolvimento do potencial empreendedor dos alunos da Educação Básica é uma das premissas da Educação Empreendedora do Sebrae. E é com esse intuito que este documento foi desenvolvido!

Aqui, você encontrará uma relação de 50 objetos de aprendizagem no modelo de planos de aula, com sugestões de jogos digitais indicados para alunos do Ensino Fundamental I – Anos Iniciais, e que podem ser utilizados em atividades presenciais, a distância ou mesmo em formato híbrido, combinando atividades a distância e em sala de aula.

No documento consta a indicação de quais habilidades e competências empreendedoras poderão ser trabalhadas em cada objeto de aprendizagem. Da mesma forma, estão indicados os anos do Ensino Fundamental I para os quais cada jogo é considerado apropriado como objeto de aprendizagem. Ainda, estão destacados objetivos, abordagens e procedimentos sugeridos, bem como a correlação de cada objeto de aprendizagem com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).





Os jogos digitais aqui propostos existem no mercado, com temas atrativos e que possam ser trabalhados e/ou correlacionados às temáticas e outras atividades em desenvolvimento, tanto na escola como em momentos extraclasse, bem como orientações mais detalhadas indicando os objetivos de aprendizagem e orientações de aplicação, para que tenham argumentos a serem explorados e possam criar questionamentos para promover debates que possam ser realizados.

Para o sucesso da aplicação desses objetos de aprendizagem na prática, é indicado que o professor conheça os jogos digitais e providencie seu acesso para que os conteúdos propostos possam ser trabalhados em sala de aula e/ou utilizados pelos alunos em atividades remotas.

Vale destacar que ter esse documento visa ampliar as abordagens propostas, buscar novas correlações e promover a interdisciplinaridade com as demais atividades e disciplinas do currículo, podendo ser um diferencial para a concretização de práticas de educação empreendedora no ambiente escolar.

Sucesso na aplicação das atividades!

# Sumário

ENCAIXE PERFEITO – GENIOL.....	7
GUERRA AO MOSQUITO – ESCOLA GAMES.....	10
HERÓIS DO MAR.....	12
SOM LEGAL.....	14
ÁRVORE GENEALÓGICA.....	16
LENDAS DO FOLCLORE.....	18
MAPA MUNDI.....	20
SEGREDOS DO EGITO.....	22
CINCO SENTIDOS.....	24
SISTEMA SOLAR.....	26
MUSEU DOS DINOSSAUROS.....	29
CASA MÁGICA.....	31
JOGO DAS CORES.....	34
DIREITO DA CRIANÇA.....	36
ROBÔ LÓGICO.....	38
QUANDO EU CRESCER.....	40
ONTEM, HOJE E AMANHÃ.....	42
BRRRRR!.....	44
EM TORNO DO PRÓPRIO EIXO.....	46
EXPLORADORES.....	48
JOGO DOS VEGETAIS.....	50
JOGO DA ÁGUA .....	52
JOGO DA MEMÓRIA COM FRAÇÕES.....	54
SUDOKU.....	56
OS OPOSTOS SE ATRAEM.....	58
VAMOS RIMAR?.....	60
JOGO DAS SÍLABAS - PROFISSÕES.....	62
MEIO AMBIENTE.....	64
JOGO DA CONTAGEM.....	66
JOGO DOS ANIMAIS I.....	68

COMBINE OS ELEMENTOS.....	70
QUAL É O VALOR?.....	72
RELACIONANDO AS BANDEIRAS.....	74
TANGRAM.....	76
O QUE FALTA?.....	78
CANHÃO COLORIDO.....	80
TRÍADE.....	82
TESTE DE EINSTEIN.....	84
BOLAS COLORIDAS.....	86
JARROS.....	88
ARITMÉTICA COM CARTAS.....	90
BALANÇA LÓGICA.....	92
PALITOS.....	94
SEGUINDO A RECEITA.....	96
ACHE O PEIXE.....	98
ATAQUE CALCULADO.....	100
CORRIDA ORDENADA.....	102
PAPA PA.....	104
LABIRINTO MATEMÁTICO.....	106
OPERAÇÃO JARDIM.....	108

Título	ENCAIXE PERFEITO – GENIOL									
Anos	Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
<b>Habilidades / Competências Empreendedoras</b>	Argumentação e comunicação						Marketing			
	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	Cidadania						Objetivos e metas			
	Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	Comprometimento					X	Planejamento			
	X Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X Criatividade						Protagonismo juvenil			
	Inovação						Qualidade e eficiência			
	Empatia e cooperação						Resiliência			
	Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
	Ética						Iniciativa			
	X Flexibilidade						Responsabilidade			
	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
<b>Relações Competências gerais BNCC</b>	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
	X Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
	X Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
	Comunicação						Empatia e cooperação			
<b>Estratégia pedagógica</b>	X Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
	X Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X Atividade individual						Fórum			
	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
	Dinâmica						Pesquisa			
	Estudo de caso					X	Roda de conversa			
	Estudo de texto						Tempestade de ideias			
<b>Sugestões de aplicação</b>							Trabalho de campo			
	X Presencial, em sala			X	A distância		X Formato híbrido			
<b>Disponível em / Forma de acesso</b>	Jogo Encaixe Perfeito – Níveis fácil, médio, difícil e muito difícil (Portal Geniol – Jogos para pessoas inteligentes) - Link: <a href="https://www.geniol.com.br/raciocinio/encaixe-perfeito/">https://www.geniol.com.br/raciocinio/encaixe-perfeito/</a> (Acesso em 21 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .									

<b>Objetivos de aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Propor desafios e problemas a serem solucionados, individualmente ou em equipe.</li> <li>✓ Refletir sobre a importância de criatividade, flexibilidade e persistência.</li> </ul>
<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste no desafio de encaixar uma quantidade de peças para formar um quadrado (clicar e arrastar as peças para o quadrado). As peças não podem ser rotacionadas e a cada fase o conjunto de peças é diferente. São apresentados quatro níveis de dificuldade: fácil, médio, difícil e muito difícil.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente e identificar o nível de dificuldade do jogo que será proposto, conforme turma. Como sugestão, considerar nível fácil para 1º e 2º anos, nível médio para 3º e 4º anos, e nível difícil para 5º ano. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou formar grupos. No caso da formação de grupos, orientar que cada estudante decida pela posição de uma das peças, por exemplo, ou que escolham quem movimentará as peças a cada rodada.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado. É possível controlar o tempo ou propor desafio de tempo para ver como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes ou grupos tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Buscar alternativas quando uma ideia inicial não dá certo;</li> <li>○ Trabalhar em equipe e ouvir diferentes opiniões;</li> <li>○ Usar a criatividade;</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Analisar as opções antes de agir.</li> <li>✓ Opcionalmente, é possível solicitar pesquisas, elaboração de textos ou de desenhos sobre aspectos debatidos como resolução de problemas no dia a dia ou persistência, entre outros.</li> <li>✓ O jogo pode ser indicado para realização de forma remota, indicando aos estudantes e seus responsáveis o link do nível de dificuldade selecionado, bem como orientando sobre demais etapas de atividades que forem planejadas.</li> </ul>
--	--

Título		GUERRA AO MOSQUITO – ESCOLA GAMES											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas					
	X	Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
	X	Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
	X	Ética					X	Iniciativa					
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira					X	Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Guerra ao Mosquito (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/guerraAoMosquito/">http://www.escolagames.com.br/jogos/guerraAoMosquito/</a> (Acesso em 21 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Incentivar boas práticas no combate ao mosquito <i>aedes aegypti</i> . ✓ Promover o trabalho em equipe com foco em objetivos.												
Orientações	Descrição geral: o jogo inicia com um conjunto de perguntas sobre o mosquito e as doenças que causadas por ele. Para fazer parte do batalhão de combate ao mosquito é preciso responder corretamente a cinco perguntas. Na sequência, os estudantes devem definir o caminho a ser percorrido por tanques de guerra com o objetivo de eliminar os focos												

	<p>do mosquito destacados num mapa.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o jogo para conhecer sua estrutura e abordagem.</li> <li>✓ É possível solicitar pesquisas prévias sobre o tema do jogo, bem como promover conversa com a turma para identificar o que já conhecem sobre o assunto, se conhecem pessoas que já tiveram dengue ou outras das doenças causadas pelo mosquito, como a cidade ou bairro se comporta quanto aos cuidados necessários, entre outros aspectos.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou orientar a formação de grupos. No caso da formação de grupos, orientar que escolham quem registrará a decisões do grupo no jogo a cada rodada, bem como nas perguntas iniciais. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Outra opção é projetar o jogo e coordenar o debate e decisão a cada rodada com a turma toda.</li> </ul> </li> <li>✓ Após o jogo, ampliar o debate sobre o aedes aegypti e as doenças causadas por ele com a turma, questionando o que o jogo trouxe de aprendizados e de ideias que possam colocar em prática no dia a dia.</li> <li>✓ Propor para a turma a formação de batalhão de combate ao mosquito, sendo que devem definir o que fazer concretamente para impedir sua proliferação no local em que vivem. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Debater e decidir com a turma sobre o pode ser feito, por exemplo: cartazes, teatros, gravações em áudio ou vídeo, coleta de materiais descartados incorretamente, cartilhas com dicas de cuidados, outras possibilidades.</li> <li>○ Definir objetivos e planejar as ações com a turma.</li> <li>○ Implantar o projeto e avaliar resultados e aprendizados.</li> </ul> </li> <li>✓ Durante todo o trabalho e também ao final do projeto, dialogar com a turma sobre alguns comportamentos e atitudes empreendedoras que contribuem para alcançar os resultados esperados, entre eles: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Definir objetivos;</li> <li>○ Trabalhar em equipe;</li> <li>○ Planejar e organizar as tarefas;</li> <li>○ Praticar a criatividade;</li> <li>○ Pensar no bem coletivo.</li> </ul> </li> <li>✓ O jogo pode ser indicado para realização de forma remota, indicando aos estudantes e seus responsáveis o link a ser acessado, de forma que esta etapa seja complementada com as demais atividades que forem planejadas.</li> </ul>
--	--

Título	HERÓIS DO MAR											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Heróis do Mar (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/heroisDosMares/">http://www.escolagames.com.br/jogos/heroisDosMares/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conscientizar sob o descarte de lixos e a poluição dos mares e da natureza como um todo. ✓ Entender os diferentes tipos de materiais, recicláveis ou não, e seus impactos no meio ambiente, como forma de incentivar iniciativas sustentáveis e o consumo consciente.											
Orientações	Descrição geral: o jogo consiste em um submarino que recolhe lixos do fundo do mar para preservar a vida marinha e o meio ambiente. Pilotando esse submarino com as setas do teclado, o jogador deve ir de encontro											

	<p>com os lixos que aparecem em seu caminho para destruí-los.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o jogo para conhecer sua estrutura e abordagem.</li> <li>✓ É possível solicitar pesquisas prévias sobre o tema do jogo, bem como promover conversa com a turma para identificar o que já conhecem sobre o assunto, quais atitudes eles praticam e o que acham que poderia mudar na rotina da escola e de suas casas.</li> <li>✓ Após os estudantes vivenciarem o jogo, orientar a respeito de atitudes corretas que ajudam o meio ambiente e o convívio, práticas para gerar menos lixo, separação de resíduos e reutilização de materiais, reforçando os valores ecológicos e compromisso com a natureza. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Conforme a turma, debater os princípios dos 3Rs (reduzir, reutilizar e reciclar) ou dos 5Rs (repensar, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar), e como podem ser consumidores mais conscientes (estudantes, famílias e escolas).</li> <li>○ É possível promover ações sustentáveis para melhorar a qualidade de vida em seus ambientes como, por exemplo, construir cartazes informativos, organizar coletas seletivas e fazer trabalhos artísticos com materiais reciclados para exemplificar o assunto para toda escola.</li> <li>○ Opcional e complementarmente, conversar previamente com a direção da escola e organizar novas práticas sustentáveis, como a separação de recicláveis em diferentes lixeiras (plástico, vidro, papel etc.). Pode ser promovida uma ação de coleta de resíduos recicláveis e encontrar um lugar para o descarte correto. Essa atividade pode ter algumas recompensas como prêmios, mas lembrando que os pontos principais são os cuidados com o meio ambiente e não a competição.</li> </ul> </li> <li>✓ Orientar pesquisa sobre empresas ou empreendedores da cidade e/ou da região que desenvolvam práticas sustentáveis em seus negócios. Ao compartilharem os exemplos pesquisados, debater com os estudantes sobre a responsabilidade de empreender de forma sustentável, seja qual for a atividade desenvolvida.</li> <li>✓ Elaborar cartazes com mensagens de práticas de consumo consciente que todo podem aplicar no dia a dia.</li> </ul> <p>Alguns materiais de apoio:</p> <p><a href="https://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/producao-e-consumo-sustentavel/consumo-consciente-de-embalagem/quem-e-o-consumidor-consciente.html">https://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/producao-e-consumo-sustentavel/consumo-consciente-de-embalagem/quem-e-o-consumidor-consciente.html</a></p> <p><a href="http://www2.maringa.pr.gov.br/meioambiente/?cod=educacao-ambiental/6">http://www2.maringa.pr.gov.br/meioambiente/?cod=educacao-ambiental/6</a></p> <p><a href="https://www.akatu.org.br/dicas/">https://www.akatu.org.br/dicas/</a></p>
--	--



Título	SOM LEGAL												
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing					
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida					
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação					X	Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética					X	Iniciativa					
	X	Flexibilidade						Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira					X	Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
	X	Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
		Atividade individual						Fórum					
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica					X	Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Som Legal (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/somLegal/">http://www.escolagames.com.br/jogos/somLegal/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso gratuito online, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Desenvolver a criatividade e o trabalho em equipe. ✓ Ampliar repertório cultural.												
Orientações	Descrição geral: o jogo consiste em deslizar as faixas para montar os instrumentos musicais e conhecer um pouco sobre cada um. A apresentação desses instrumentos aumenta o estímulo sonoro das crianças assim como o interesse pela música.												

	<p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Checar o conhecimento geral da turma sobre música e promover ou orientar a experimentação do jogo.</li> <li>✓ Ampliar o debate sobre conhecimentos da turma sobre instrumentos, bandas/cantores, ritmos e estilos que gostam etc.</li> <li>✓ Propor para a turma o desafio de montar uma banda: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Selecionar e apresentar aos estudantes diferentes estilos e ritmos musicais – trabalhar com mais ou menos estilos e ritmos conforme a turma. Pode ser solicitada pesquisa prévia sobre o assunto.</li> <li>○ Solicitar aos alunos que levem/utilizem materiais recicláveis, sucatas e materiais artísticos para a construção de instrumentos musicais inspirados no que observaram no jogo.</li> <li>○ Em grupos, criar músicas com os instrumentos construídos, conforme os estilos e ritmos estudados, e promover as apresentações posteriormente. A partir disso, podem ser criadas ou escolhidas as músicas para toda a turma tocar/cantar. Opcionalmente, podem ser escolhidas músicas já conhecidas dos estudantes.</li> <li>○ Definir um nome para a banda.</li> <li>○ Promover o show da banda (presencial ou virtualmente!).</li> </ul> </li> <li>✓ Conversar com a turma sobre a experiência da atividade como um todo e aprendizados: o que gostaram ou não; o que acham que deu certo ou não; o que poderia ser melhor do que foi, entre outros aspectos.</li> </ul>
--	--

Título		ÁRVORE GENEALÓGICA									
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing				
	X	Autoconhecimento					Mundo do trabalho				
	X	Cidadania					Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					Persistência				
		Comprometimento					Planejamento				
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida			
		Criatividade					Protagonismo juvenil				
		Inovação					Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					Resiliência				
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos				
		Ética					Iniciativa				
		Flexibilidade					Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira					Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada				
	X	Atividade individual					Fórum				
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida				
		Dinâmica					Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto					Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido					Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Árvore Genealógica (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/arvoreGenealogica/?deviceType=computer">http://www.escolagames.com.br/jogos/arvoreGenealogica/?deviceType=computer</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .										
Objetivos de aprendizagem	✓ Desenvolver autoconhecimento pelo estudo da árvore genealógica da família. ✓ Exercitar o respeito à diversidade.										

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em organizar os parentes da família de um menino em seus lugares da árvore genealógica.</p> <p>Esta atividade visa consolidar os conhecimentos sobre a árvore genealógica, testando as crianças com perguntas sobre os parentes mais próximos: pai, mãe, tia, tio, avó, avô, primo e prima.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Informar-se o cenário familiar das crianças e se preparar para questões sensíveis que podem não estar bem construídas no contexto geral da turma.</li> <li>✓ Depois do acesso ao jogo, pedir para que os alunos façam uma lista dos familiares que se lembram para depois, em casa, perguntar aos pais os que faltarem para organizar a árvore genealógica.</li> <li>✓ Formar grupos e solicitar que os alunos apresentem seus trabalhos aos colegas.</li> <li>✓ Incentivar os alunos a compreenderem e a respeitar os diferentes modelos de família, suas construções e vivências.</li> <li>✓ Debater sobre o que constitui uma família e como as famílias são importantes para a formação de uma comunidade e as relações que se estabelecem. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Opcionalmente, é possível ampliar atividade com pesquisa sobre a convivência em comunidade e em espaços comuns/públicos, bem como sobre características econômicas e sociais da região do entorno da escola.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Título	LENDAS DO FOLCLORE											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Lendas do Folclore (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/lendasDoFolclore/">http://www.escolagames.com.br/jogos/lendasDoFolclore/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer os principais personagens do nosso folclore; ✓ Propor um desafio para o grupo na resolução de problemas ✓ Valorizar o folclore brasileiro; ✓ Exercitar a concentração;											
Orientações	Descrição geral: o jogo consiste em um quebra-cabeça que apresenta informações sobre o folclore brasileiro, histórias contadas pelo povo que deram origem as lendas da Iara, Curupira, Saci Pererê, Boitatá, Mula Sem											



	<p>Cabeça, Boto e Lobisomem.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.</li> <li>✓ Propor que cada equipe tenha pelo menos 7 participantes, caso haja mais participantes uma parte joga e a outra fica como observadora.</li> <li>✓ Informar que cada grupo terá que montar todos os quebra-cabeças, em forma de revezamento, onde cada integrante vai montar um desenho.</li> <li>✓ Pode combinar que cada grupo defina um fiscal para controlar o tempo do grupo adversário.</li> <li>✓ É possível controlar o tempo ou propor desafio de tempo para ver como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Após a montagem de todas as figuras, o grupo que encerrar primeiro será o vencedor do desafio e o ranking segue até que todos os grupos tenham concluído o desafio.</li> <li>✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Metas;</li> <li>○ Trabalhar em equipe e sob pressão;</li> </ul> </li> <li>✓ Checar o conhecimento prévio dos alunos das lendas folclóricas, histórias nacionais, costumes, datas comemorativas etc.</li> <li>✓ Debater a importância desses pontos para a cultura nacional, suas influências, atributos que são observados no cotidiano e referências nas linguagens artísticas.</li> <li>✓ Pesquisar e ler lendas folclóricas com a turma, para que eles escolham um dos personagens, criem uma narrativa em cima dele e produzam uma história em quadrinhos.</li> </ul>
--	---

Título	MAPA MUNDI											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Mapa mundi (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/mapaMundi/">http://www.escolagames.com.br/jogos/mapaMundi/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											

<b>Objetivos de aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabalhar a importância do planejamento para criar um plano de viagem.</li> <li>✓ Compreender e identificar elementos importantes que compõem o mapa-múndi: água, terra, oceanos, continentes, linhas;</li> <li>✓ Observar as indicações de direção, distância, escala e proporção e ampliar as noções de referência espacial.</li> </ul>
<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> O jogo consiste em encontrar as estrelas espalhadas pelo planeta, de acordo com o destino indicado na tela. Lendo as dicas e utilizando o mini mapa é possível encontrá-las, usando as setas do teclado para movimentação. O jogo possui duas dificuldades.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Trabalhar a importância do planejamento de rotas e planos de viagem.</li> <li>✓ Debater sobre a importância da diversidade e de conhecer a geografia, respeitar o planeta e o crescimento sustentável.</li> <li>✓ O jogo poderá ser proposto individualmente ou em duplas. Os alunos deverão conhecer o globo terrestre, reconhecendo nele os continentes e os oceanos e outras informações que ele apresenta. Este jogo ajudará a fixar estes conhecimentos, de forma divertida e dinâmica.</li> <li>✓ O objetivo do jogo é deixar visível apenas parte do mapa para o participante procurar a direção correta da estrela, baseando-se na bolinha vermelha do mini mapa no canto inferior à esquerda, e em seus conhecimentos. Deixe isso claro aos alunos antes de começarem a jogar.</li> <li>✓ Um registro poderá ser proposto: entregar para cada aluno (ou dupla) o desenho do mapa-múndi para que escrevam os nomes dos oceanos e continentes, à medida que forem jogando. Se estiverem em duplas, enquanto um joga, o outro anota os continentes e oceanos que apareceram na jogada. Em seguida, trocam de posição para outra rodada.</li> <li>✓ Reforçar a importância do planejamento.</li> <li>✓ Após a atividade propor um debate sobre os desafios do crescimento sustentável do planeta e como podemos contribuir para isso.</li> </ul> <p>(Algumas orientações de realização da atividade foram adaptadas do site do jogo)</p>

Título		SEGREDOS DO EGITO										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
		Conhecimento histórico/mundial										
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Segredos do Egito (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/segredosEgito/">http://www.escolagames.com.br/jogos/segredosEgito/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer alguns aspectos culturais do Egito; ✓ Desenvolver leitura e interpretação de textos e imagens sobre o Egito antigo; ✓ Fixar conhecimento adquirido em sala de aula.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> O jogo consiste em encontrar os pares de imagens como um jogo da memória. Assim que as peças são combinadas, aparece um breve texto com informações do que está ilustrado. São aspectos da cultura milenar do Egito, com pirâmides, múmias, faraós e muito mais.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ O jogo pode ser proposto individualmente ou em duplas.</li> <li>✓ Se proposto em duplas ou grupos pode ser alternado propondo uma competição, onde cada dupla tem direito a virar 2 cartas e a cada dupla de cartas encontrada a dupla marca um ponto.</li> <li>✓ Opcionalmente para alunos maiores, a cada jogada, ao aparecer a informação sobre o par formado, peça ao aluno que faça um registro com as palavras principais, em tópicos. Este tipo de registro propicia uma melhor interpretação e entendimento do texto lido. Um exemplo - Rio Nilo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ - Rio Sagrado</li> <li>○ - Agricultura</li> <li>○ - Transporte</li> <li>○ - Irrigação</li> <li>○ - Energia Elétrica</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dessas palavras, em sala de aula, poderá propor um debate sobre a evolução e a contribuição histórica do Egito no desenvolvimento da humanidade.</li> <li>✓ Pode propor uma pesquisa sobre evolução e das coisas e do entendimento sobre os elementos apresentados no jogo,</li> <li>✓ Pedir que os alunos pesquisem mais informações sobre o alfabeto egípcio e hieróglifos e depois construam o próprio alfabeto com símbolos inusitados.</li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
---------------------------	--



Título	CINCO SENTIDOS											
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Cinco Sentidos (escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/cincoSentidos/">http://www.escolagames.com.br/jogos/cincoSentidos/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer os cinco sentidos e os órgãos responsáveis pela sua percepção; ✓ Compreender a função de cada um dos sentidos; ✓ Perceber a importância dos órgãos dos sentidos na vida cotidiana; ✓ Fixar conhecimento adquirido em sala de aula.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> No início do jogo há uma breve descrição de cada um dos cinco sentidos humanos. Para jogar, observe as figuras e escolha corretamente a resposta da pergunta na parte inferior da tela, para que o monge continue meditando e não caia.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Divida a turma em duplas para este jogo. É importante ler com os alunos as informações que aparecem sobre cada sentido, deixando que as crianças comentem o que sabem, relatando o que aprenderam sobre o conteúdo.</li> <li>✓ Depois, cada dupla terá que responder às questões, sistematizando o conteúdo. Os alunos deverão se revezar para clicar nas respostas, mas deverão encontrá-las em conjunto, discutindo, trocando ideias.</li> <li>✓ Um registro poderá ser proposto: entregar cópia de uma tabela com o desenho dos 5 órgãos dos sentidos. A cada jogada, os alunos deverão escrever na frente do órgão do sentido trabalhado, a palavra que se relaciona a ele.</li> <li>✓ Após o jogo, estimular que os alunos conversem nos grupos sobre o que aprenderam,</li> <li>✓ Propor uma roda de conversa sobre o que descobriram através do jogo e como isso proporcionou o autoconhecimento.</li> <li>✓ Verificar se o trabalho em equipe colaborou para ampliar o conhecimento em relação aos sentidos.</li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
---------------------------	---

Título	SISTEMA SOLAR									
Anos	Todos	1º Ano	2º Ano	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	Argumentação e comunicação								Marketing	
	Autoconhecimento								Mundo do trabalho	
	Cidadania								Objetivos e metas	
	Comportamento empreendedor								Persistência	
	Comprometimento				X				Planejamento	
	Confiança e autonomia								Projeto de vida	
	Criatividade								Protagonismo juvenil	
	Inovação								Qualidade e eficiência	
	Empatia e cooperação								Resiliência	
	Empreendedorismo								Resolução de conflitos	
	Ética								Iniciativa	
	Flexibilidade								Responsabilidade	
	Ideias e oportunidades								Sustentabilidade	
	X Resolução de problemas e desafios				X				Trabalhar em equipe	
	Educação econômica e financeira				X				Visão sistêmica	
Relações Competências gerais BNCC	X Conhecimento								Trabalho e projeto de vida	
	X Pensamento científico/crítico/criativo				X				Argumentação	
	Repertório cultural								Autoconhecimento e autocuidado	
	Comunicação								Empatia e cooperação	
	Cultura digital								Responsabilidade e cidadania	
Estratégia pedagógica	X Atividade em grupo								Exposição dialogada	
	Atividade individual								Fórum	
	Práticas de construção/produção								Leitura dirigida	
	Dinâmica				X				Pesquisa	
	Estudo de caso								Roda de conversa	
	Estudo de texto								Tempestade de ideias	
	Estudo dirigido								Trabalho de campo	
Sugestões de aplicação	X Presencial, em sala		X A distância						Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Sistema Solar (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/?deviceType=computer">http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/?deviceType=computer</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .									

<b>Objetivos de aprendizagem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desenvolver as capacidades de observação, comparação e classificação;</li> <li>✓ Resolver problemas em equipe;</li> <li>✓ Identificar os planetas que compõem o sistema solar e suas características;</li> <li>✓ Refletir sobre a visão sistêmica evidenciando a amplitude e complexidade do universo.</li> </ul>
<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> Nesse jogo você é o comandante de uma nave que viaja pelos 8 planetas do nosso Sistema Solar: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Seja cauteloso e guie a nave pelo Sistema Solar para conhecer mais sobre cada um dos planetas, utilizando as setas do teclado para se movimentar e a barra de espaço para destruir os obstáculos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ O jogo poderá ser proposto em duplas ou em grupos. No caso do trabalho em grupos, os alunos poderão se revezar para comandar a nave espacial e para o registro das rotas percorridas.</li> <li>✓ Durante o jogo, entregue aos alunos uma folha para que registrem as principais informações sobre cada planeta. Os colegas deverão trocar ideias e escolher a melhor forma de registrar essas informações sem fazer a simples cópia do conteúdo na tela. Use este registro para outras atividades em sala.</li> <li>✓ Outra sugestão é apresentar um questionário para que os alunos, durante as jogadas, encontrem as respostas. Algumas perguntas que poderão compor esta atividade:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Quantos planetas formam o nosso sistema solar?</li> <li>○ Escreva o nome de três outros corpos celestes que compõem o sistema solar, além dos oito planetas:</li> <li>○ Qual é o planeta que está mais próximo do sol?</li> <li>○ Podemos perceber a presença do planeta Vênus à noite, ao olhar para o céu? Como ele se apresenta?</li> <li>○ Como também é conhecido o planeta Netuno?</li> <li>○ Quantos satélites Urano tem ao seu redor?</li> <li>○ Qual é o nome do planeta que está mais distante do sol?</li> <li>○ Qual era o planeta considerado mais distante do sol, chamado também de Planeta Anão?</li> <li>○ Qual é o menor planeta do sistema solar?</li> <li>○ Qual é o nome do planeta em que vivemos?</li> <li>○ Qual o planeta que possui algumas semelhanças com a Terra? Por quê?</li> <li>○ Do que é composto o planeta Júpiter?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qual é o planeta com o maior número de satélites?</li> <li>✓ Debater as informações encontradas e fazer desenhos com referências do que foi observado no jogo.</li> <li>✓ Propor uma roda de conversa sobre o que foi observado no jogo e como foi trabalhar em equipe, alguns temas devem ser estimulados: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A importância da Visão sistêmica e ampliada</li> <li>○ Como foi a resolução de problemas em equipes</li> <li>○ Capacidade de observação, comparação e classificação</li> </ul> </li> <li>✓ Também seria interessante propor uma atividade com papel machê (papéis recicláveis com uma mistura de cola e água) para construir o sistema solar, pensando também na estrutura e cenário.</li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
--	--



Título		MUSEU DOS DINOSSAUROS										
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação		Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Museu dos Dinossauros (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/museuDinossauros/">http://www.escolagames.com.br/jogos/museuDinossauros/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer algumas características dos dinossauros: dentes, fósseis, réplicas, ovos, pegadas; ✓ Reconhecer algumas espécies de dinossauros e suas características; ✓ Refletir sobre a evolução da humanidade. ✓ Trabalhar aspectos como pesquisa e planejamento.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Você vai conhecer um pouco da história dos maiores animais que o planeta Terra já abrigou. Cada peça em exposição possui informações valiosas para quem deseja entrar na sala dos paleontólogos, pois o guarda só permite a entrada de quem entende do assunto.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Proponha aos alunos que preencham um quadro a partir das informações obtidas no jogo. Este quadro será uma tabela com os itens: fósseis, réplicas, ovos, pegadas e dentes. Os alunos deverão escrever as principais informações sobre cada um. Atenção! É importante explicar que não deverão fazer cópia do que está escrito no jogo, mas sim resumir, utilizar palavras chave, escrevendo com suas palavras.</li> <li>✓ Outro registro importante é sobre as espécies que aparecem no jogo: Tricerátopo, Pterossauro, Titanossauro, Tiranossauro Rex, Velociraptor e Uberabasuchus Terrificus. Os alunos deverão registrar suas características principais que aparecem nos textos do jogo e depois, ilustrar cada uma dessas espécies, complementando o estudo de outras espécies em sala de aula.</li> <li>✓ A medida que os alunos vão registrando suas anotações verificar quais conseguiram entrar na sala.</li> <li>✓ Após o jogo pedir que os alunos apresentem o que registraram.</li> <li>✓ Opcionalmente pode propor que realizem uma pesquisa sobre a história dos animais e a contribuição deles para o desenvolvimento da humanidade.</li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
---------------------------	---

Título		CASA MÁGICA										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Casa Mágica (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/">http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Ampliar as noções de referência espacial; ✓ Aplicar, no cotidiano e em mapas, os referenciais espaciais que orientam a direção e mostram a localização; ✓ Trabalhar com os objetivos e metas para encontrar o caminho certo; ✓ Explorar a persistência necessária na conquista dos objetivos.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em uma casa cheia de armadilhas que vai confundindo o jogador e deixando o personagem perdido. A única ajuda é da bússola, que orienta até a saída. Observando as dicas e escolhendo corretamente as direções é possível sair da casa.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente e identificar o nível de dificuldade do jogo que será proposto, conforme turma. Como sugestão, considerar nível fácil para 1º, 2º e 3º anos, nível difícil para 4º e 5º anos. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou formar grupos. No caso da formação de grupos, orientar que cada estudante decida pela posição de uma das peças, por exemplo, ou que escolham quem movimentará as peças a cada rodada.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado. É possível controlar o tempo ou propor desafio de tempo para ver como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo e façam um ranking dos participantes.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram individualmente e em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objetivos;</li> <li>○ Buscar alternativas quando há obstáculos;</li> <li>○ Analisar as opções antes de agir;</li> <li>○ Persistir diante dos obstáculos;</li> <li>○ Quando não se sabe onde vai, qualquer caminho serve.</li> </ul> </li> <li>✓ O jogo pode ser indicado para realização de forma remota, indicando aos estudantes e seus responsáveis o link do nível de dificuldade selecionado, bem como orientando sobre demais etapas de</li> </ul>
---------------------------	---

	<p>atividades que forem planejadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Opcionalmente como complemento da atividade pode ser realizada em sala.</li> <li>✓ Um aluno, com os olhos vendados, deverá ser guiado pelos colegas (que darão comandos para virar para norte, sul, leste ou oeste), para chegar a um ponto marcado pela turma.</li> <li>✓ Para que fique ainda mais claro aos alunos, sugerimos que utilizem em sala de aula, recursos visuais que indiquem os quatro pontos cardeais: norte, leste, sul e oeste.</li> <li>✓ Placas e figuras são excelentes formas visuais para este trabalho: cada parede receberá uma placa, de acordo com sua localização geográfica. Na parede leste, fixar um cartaz com a imagem do sol e uma seta apontando para cima, indicando o nascer do sol. Na parede oeste, fixar um cartaz com a imagem do sol e uma seta apontando para baixo, indicando o pôr do sol. Nas outras paredes fixar os nomes sul e norte.</li> </ul> <p>(A atividade em sala e as orientações de realização foram adaptadas do site do jogo: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/ficha/">http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/ficha/</a>)</p>
--	--

Título	JOGO DAS CORES										
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
		Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação						Empatia e cooperação			
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso						Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Jogo das cores (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/jogoCores/">http://www.escolagames.com.br/jogos/jogoCores/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .										
Objetivos de aprendizagem	✓ Através de atividades lúdicas, identificar e nomear as cores. ✓ Desenvolver percepções visuais e auditivas. ✓ Estimular a criatividade e o desenvolvimento de novas ideias.										

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em seguir o arco-íris para descobrir a cor das estrelas que encontrar pelo caminho.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Orientar que as crianças precisam de cores para se desenvolver, porque estão presentes em tudo que nos cerca. Elas também são importantes na expressão de ideias e sentimentos, com tantos significados diferentes que mudam para cada pessoa.</li> <li>✓ Debater a presença de figuras coloridas e suas influências em cada um, como estimulam capacidades e funções. Pedir para que os alunos notem as peças coloridas em seus mundos e apontem suas favoritas.</li> <li>✓ Algumas sugestões de atividades que poderão compor o Projeto sobre cores, estimulando a criatividade:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fazer massinha caseira, dividindo-a em partes depois de pronta, e tingir de cores variadas.</li> <li>○ Encher balões da cor que está trabalhando e deixar que as crianças pintem o balão, compondo a figura de um rosto. Deixar levar para casa.</li> <li>○ Mandar bilhete aos pais, pedindo para mandarem as crianças com a roupa da cor que estão trabalhando.</li> <li>○ Trabalhar com a poesia “As borboletas” de Vinícius de Moraes.</li> <li>○ Bingo de cores.</li> <li>○ Montar um boliche para trabalhar as cores, usando garrafa pet transparente com água colorida (usar anilina comestível).</li> <li>○ Ao trabalhar uma cor, leve gelatina que represente a cor trabalhada.</li> <li>○ Pintura com guache e cola colorida;</li> <li>○ Usar a tinta para fazer mistura e descoberta de novas cores;</li> <li>○ Contar a história “Bom dia todas as cores” de Ruth Rocha;</li> </ul> </li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
---------------------------	--

Título	DIREITO DA CRIANÇA												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing					
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
	X	Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento						Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
	X	Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
	X	Ética						Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
		Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Direito da Criança (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/direitoCrianca/">http://www.escolagames.com.br/jogos/direitoCrianca/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer o Estatuto da Criança e do Adolescente; ✓ Capacidade de observação e autoconhecimento; ✓ Desenvolver o protagonismo; ✓ Identificar os direitos e deveres básicos das crianças e dos adolescentes.												



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Para as crianças e os jovens conhecerem melhor seus direitos e deveres, este jogo traz um divertido ‘quiz’ sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Interdisciplinar, este tema favorece também o trabalho de Língua Portuguesa, entre outros.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma. Pode-se propor que joguem em duplas ou trios para que aprendam juntas a respeito do ECA.</li> <li>✓ Checar o conhecimento inicial das crianças, se elas têm noção dos direitos humanos e infantis e quais práticas são construídas a partir disso.</li> <li>✓ Propor que os alunos joguem em duplas, pode pedir que a dupla anote os conhecimentos adquiridos e depois será possível compartilhar com a turma toda.</li> <li>✓ Debater sobre a importância do protagonismo, de serem responsáveis por suas ações e conhecer seus direitos e deveres.</li> <li>✓ Orientar uma pesquisa com as crianças sobre como era a infância antigamente e identificar o que mudou, comparando com a infância das crianças que nasceram depois da lei.</li> <li>✓ Disponibilizar o acesso do Almanaque Turma da Mônica: Estatuto da Criança e do Adolescente, focando no lazer da leitura somado com assuntos sérios e importantes, através do site do governo federal: <a href="https://www.gov.br/mdh/pt-br/centrais-de-conteudo/crianca-e-adolescente/estatuto-da-crianca-e-adolescente-turma-da-monica-2018.pdf/view">https://www.gov.br/mdh/pt-br/centrais-de-conteudo/crianca-e-adolescente/estatuto-da-crianca-e-adolescente-turma-da-monica-2018.pdf/view</a></li> <li>✓ Explorar as páginas da Revista de forma interativa, onde os alunos possam se expressar, fazer perguntas, trocar ideias e conhecimentos.</li> <li>✓ Após a leitura, interpretar a história oralmente através de perguntas, dando a oportunidade para alunos tirarem possíveis dúvidas.</li> </ul> <p>(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)</p>
---------------------------	---

Título	ROBÔ LÓGICO											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Robô Lógico (Escola Games) - Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/roboLogico">http://www.escolagames.com.br/jogos/roboLogico</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Resolver problemas matemáticos envolvendo as quatro operações. ✓ Desenvolver e exercitar o raciocínio lógico-matemático, encontrando o resultado das operações.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Jogo criado para o trabalho com as quatro operações, oferecendo uma diferente estratégia para o enriquecimento das aulas de matemática. Auxilia na aprendizagem e estimula o raciocínio lógico, tornando a prática mais criativa e atraente! De acordo com os objetivos e a faixa etária da turma, este game traz duas opções de níveis de dificuldade. Controle o Robô Lógico e pegue todos os parafusos que estão espalhados pela fábrica. Para garantir vidas extras, acesse os computadores e responda às operações apresentadas.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente e identificar o nível de dificuldade do jogo que será proposto, conforme turma. Como sugestão, considerar nível fácil para 1º, 2º e 3º anos, nível difícil para 4º e 5º anos. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas ou grupos. No caso da formação de grupos, definir quem irá anotar os resultados, quem fará os cálculos e quem responderá o jogo.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado. É possível controlar o tempo ou propor desafio de tempo para ver como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objetivos;</li> <li>○ Buscar alternativas quando há obstáculos;</li> <li>○ Resolver problemas sob pressão;</li> <li>○ Analisar as opções antes de agir;</li> <li>○ Persistir diante dos obstáculos;</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	---

Título	QUANDO EU CRESCER											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Quando eu crescer (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_5_11/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_5_11/index.html</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer profissões e áreas de atuação. ✓ Refletir sobre planos, interesses e objetivos de vida.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em escolher entre algumas opções a dupla correspondente correta da profissão e sua área de atuação.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Checar o conhecimento dos alunos a respeito das profissões, as que eles têm contato, com o que seus familiares trabalham e o que desejam se tornar.</li> <li>✓ Orientar o jogo para que realizem em duplas e alternem as duplas, enquanto um joga o outro da dupla anota sobre as profissões apresentadas.</li> <li>✓ Orientar um debate a respeito da importância de uma formação prévia profissional e como todo emprego e função têm sua importância na vida pessoal e em sociedade.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e a complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se já tem expectativas sobre o que pretendem ser no futuro.</li> <li>○ O que já conhecem sobre o mundo do trabalho.</li> <li>○ O que descobriram através do jogo.</li> </ul> </li> <li>✓ Opcionalmente poderá orientar uma pesquisa sobre profissões onde eles apresentem as características das profissões já existentes.</li> <li>✓ Estimular respeito do conhecimento geral de profissões e aspirações de vida, para descobrir áreas de atuação que interessam os alunos e quais são suas perspectivas de vida.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	ONTEM, HOJE E AMANHÃ											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Ontem, hoje e amanhã (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_4_5/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_4_5/index.html</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Familiarizar os tempos verbais. ✓ Estimular o raciocínio rápido para formação de frases.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste na organização de cartas com verbos em seus respectivos tempos: passado, presente e futuro. Cada carta deverá ser colocada na caixa de correio que indica o tempo correto da palavra.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente e identificar o nível de dificuldade do jogo que será proposto, conforme turma. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas ou grupos. No caso da formação de grupos, definir quem irá anotar os resultados e quem irá anotar as palavras correspondentes</li> <li>✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> <li>○ Como a riqueza das palavras pode auxiliar na argumentação</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A importância da comunicação e o poder da argumentação;</li> <li>○ Buscar alternativas entre o universo das palavras;</li> <li>○ Resolver problemas sob pressão;</li> <li>○ Analisar as opções antes de agir;</li> </ul> </li> <li>✓ Orientar questões da língua portuguesa assim como suas aplicações, a importância da flexibilidade verbal e sua linguagem.</li> <li>✓ Opcionalmente propor que criem relatos, cartas e outras correspondências entre os colegas, usando as palavras apresentadas no jogo.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	BRRRRR!											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Brrrr! (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_2_2/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_2_2/index.html</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Testar conhecimentos geográficos. ✓ Treinar o pensamento rápido para respostas.											



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> esse jogo consiste em separar os fatos que aparecem nas cargas do caminhão nos respectivos navios. São informações a respeito do Ártico e da Antártica que mudam de acordo com a dificuldade selecionada. Os pontos são contados pelos acertos dentro do tempo escolhido.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas ou grupos. No caso da formação de grupos, definir quem irá anotar os resultados e quem irá anotar as características dos polos</li> <li>✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> <li>○ Qual a importância do conhecimento e da visão sistêmica.</li> </ul> </li> <li>✓ Debater as informações encontradas no jogo e as diferenças entre os polos, quais os pontos que mais chamaram a atenção dos alunos e quais questões estão envolvidas nessa temática.</li> <li>✓ Opcionalmente pode propor a construção de painéis com as informações aprendidas e outras a serem pesquisadas; ilustrações, pesquisas sobre as mudanças climáticas e como afetam essas partes do planeta.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	EM TORNO DO PRÓPRIO EIXO													
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing							
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho							
		Cidadania					Objetivos e metas							
		Comportamento empreendedor					Persistência							
		Comprometimento					Planejamento							
		Confiança e autonomia					Projeto de vida							
	X	Criatividade					Protagonismo juvenil							
		Inovação					X	Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					Resiliência							
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos							
		Ética					Iniciativa							
	X	Flexibilidade					Responsabilidade							
		Ideias e oportunidades					Sustentabilidade							
		Resolução de problemas e desafios					Trabalhar em equipe							
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida							
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação							
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado							
		Comunicação					Empatia e cooperação							
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania							
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada							
	X	Atividade individual					Fórum							
	X	Práticas de construção/produção					Leitura dirigida							
		Dinâmica					X	Pesquisa						
		Estudo de caso					Roda de conversa							
		Estudo de texto					Tempestade de ideias							
		Estudo dirigido					Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Em torno do próprio eixo (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_5_2/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_5_2/index.html</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .													
Objetivos de aprendizagem	✓ Testar o conhecimento astronômico. ✓ Estimula os estudos científicos.													

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em escolher a opção correta entre respostas para a pergunta “qual corpo celeste está com o período de rotação correto?”. Cada dificuldade tem o número de respostas diferentes.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas.</li> <li>✓ Propor que as duplas se revezem na realização do jogo.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> <li>○ Como a riqueza das palavras pode auxiliar na argumentação</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ O conhecimento sobre o universo;</li> <li>○ Resolver problemas sob pressão;</li> <li>○ Analisar as opções antes de agir;</li> </ul> </li> <li>✓ Iniciar uma pesquisa sobre o movimento de rotação dos planetas e abrir para o grupo em uma exposição de ideias.</li> <li>✓ Opcionalmente poderão construir “engenhocas” para rotacionar planetas construídos a partir de materiais recicláveis como sucatas, peça que usem a criatividade para desenvolver os projetos.</li> </ul>
---------------------------	---

Título	EXPLORADORES											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Exploradores - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_5_9/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_5_9/index.html</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecimento histórico mundial. ✓ Aproximação com figuras históricas.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em ligar cada explorador ao seu país de origem.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou formar grupos. No caso da formação de grupos, orientar que os estudantes discutam as respostas de cada parte do jogo.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes ou grupos tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ De que forma chegaram em suas respostas?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre as questões históricas apontadas no jogo e o que eles já conheciam ou não.</li> <li>✓ Opcionalmente propor uma pesquisa a respeito das curiosidades encontradas e construção de cartazes informativos para compartilhar com a turma.</li> </ul>
---------------------------	---

Título		JOGO DOS VEGETAIS										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo dos Vegetais (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_1_6/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GS_1_6/index.html</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o conhecimento dos alimentos. ✓ Incentivar a diversidade de hábitos alimentares.											
Orientações	<u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em escolher a opção correta dos vegetais que aparecem, colocando dentro de sua característica: fruto, folha, raiz ou semente. <u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.											

	<p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Debater sobre os seres vivos, tanto animais quanto vegetais e suas semelhanças, os ciclos de vida e as leis da natureza, que de forma geral, os seres vivos se diferenciam dos objetos que não têm vida por serem capazes de agir ou reagir diante das circunstâncias do ambiente.</li> <li>✓ Estimular o conhecimento sobre o desenvolvimento sustentável considerando todas as possibilidades.</li> <li>✓ Algumas questões interessantes para a discussão: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ O que são vegetais?</li> <li>○ Onde podemos encontrar os vegetais?</li> <li>○ Os vegetais vivem em todos os lugares?</li> <li>○ Quais são os cuidados que devemos ter com os vegetais?</li> <li>○ O que os vegetais precisam para se desenvolver?</li> <li>○ Alguém já plantou um vegetal? Qual?</li> <li>○ Os vegetais são todos iguais?</li> <li>○ Quais os vegetais que vocês conhecem?</li> </ul> </li> <li>✓ Com essas questões respondidas, dialogue a respeito do costume de chamar os vegetais de plantas, onde elas vivem e crescem, o que precisam para se desenvolver e o que produzem.</li> <li>✓ Solicite uma pesquisa sobre vegetais em diferentes fontes: livros, revistas, jornais, internet ou fazerem entrevista com um adulto.</li> <li>✓ Incentive os alunos a entrarem em contato com a diversidade de hábitos alimentares. Convide-os a expor o que costumam comer. Isso é importante, pois muitos alunos não são conscientes de seus próprios hábitos alimentares e muitas vezes não têm noção de que outras pessoas e familiares podem ter hábitos alimentares diferentes. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Na sua casa costuma-se comer frutas e verduras? Quais?</li> <li>○ Se você tivesse de escolher entre duas sobremesas, uma salada de frutas e um brigadeiro, por exemplo, qual você escolheria? Por quê?</li> <li>○ Qual é o seu fruto preferido? Você sabe como é a planta de onde ele vem?</li> <li>○ Você conhece: Alguma semente utilizada na nossa alimentação? Uma raiz que podemos comer? Folhas usadas na alimentação humana?</li> </ul> </li> </ul> <p>(Orientações de realização de atividades adaptadas do portal do professor:  <a href="http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26842">http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26842</a>  Acesso em 24 jul. 2020)</p>
--	--

Título	JOGO DA ÁGUA											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Teste na Água (Plenarinho) - Link: <a href="https://plenarinho.leg.br/index.php/jogo-da-agua/">https://plenarinho.leg.br/index.php/jogo-da-agua/</a> (Acesso em 26 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar noção de sustentabilidade e ✓ Refletir sobre a responsabilidade de cada um por preservar os recursos disponíveis											



<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em 8 situações do dia-a-dia que envolvem o uso da água e as escolhas pelo uso consciente vão somando mais pontos aos participantes.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Checar o conhecimento prévio dos alunos a respeito do tema, como fazem uso da água em suas casas.</li> <li>✓ Propor a formação de duplas para que decidam em conjunto sobre a melhor opção em cada situação.</li> <li>✓ Após o jogo verificar qual a pontuação alcançada e debater sobre os aprendizados que tiveram a partir do jogo.</li> <li>✓ Propor uma atividade de campo para que os alunos realizem pelo menos duas ações de economia de água em suas casas, seja por meio de suas próprias ações ou conscientizando a família e depois compartilhem os resultados.</li> <li>✓ Esse jogo pode ser orientado para ser realizado em casa com a família e depois compartilhar o resultado da experiência do aprendizado do grupo.</li> </ul>
--------------------	---

Título		JOGO DA MEMÓRIA COM FRAÇÕES										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo da memória com frações - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GM_4_17/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GM_4_17/index.html</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.											
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar a leitura de algarismos e por extenso de frações. ✓ Exercitar a memória e o raciocínio rápido. ✓ Trabalhar a resolução de problemas, a visão sistêmica e os desafios do trabalho em equipe.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em encontrar os pares de frações por extenso e em algarismos. Clique em um favo para revelar a fração, depois escolha outro até encontrar a fração equivalente e formar todos os pares.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas ou grupos.</li> <li>✓ Propor que os grupos se revezem na realização do jogo.</li> <li>✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Foco, resolução de problemas e visão sistêmica;</li> <li>○ Resolver problemas sob pressão;</li> <li>○ Analisar as opções antes de agir, considerando o desafio de ter que ter a memória para encontrar o par e os cálculos realizados;</li> <li>○ A importância do pensamento e dos conhecimentos da matemática e a resolução de problemas.</li> </ul> </li> <li>✓ Opcionalmente recriar o jogo com cartões customizados pelos alunos, reunidos em grupos. Pode-se solicitar que cada grupo trabalhe com uma operação matemática diferente e depois da construção, no momento de testar o jogo, podem trocar os cartões entre os grupos para incentivar a socialização e o trabalho em equipe.</li> </ul>
---------------------------	---

Título	SUDOKU											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Sudoku(Geniol) - Link: <a href="http://geniol.com.br/logica/problemas/teste-de-einstein/">http://geniol.com.br/logica/problemas/teste-de-einstein/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar o uso de lógica para resolver problemas. ✓ Interpretar e encontrar soluções para diferentes situações.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> O Sudoku é um jogo de lógica, ideal para todas as idades, que fez muito sucesso nos anos 2000 e que ainda continua atraindo aqueles que gostam de jogos simples e que colocam o cérebro pra funcionar.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.</li> <li>✓ Orientar que nos grupos os integrantes se dividam para apoiar a solução dos quadros.</li> <li>✓ Estipular um tempo para a resolução do jogo.</li> <li>✓ Após o jogo, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Caso tenham resolvido o jogo, o que facilitou a resolução do problema?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral.</li> <li>✓ Em uma tempestade de ideias coletiva, sugerir novas ideias para desafios de lógica criados pelos estudantes, para que testem entre si, com outras pessoas da escola e em suas famílias.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	OS OPOSTOS SE ATRAEM									
Anos	Todos	1º Ano	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	Argumentação e comunicação								Marketing	
	Autoconhecimento								Mundo do trabalho	
	Cidadania								Objetivos e metas	
	Comportamento empreendedor								Persistência	
	Comprometimento								Planejamento	
	Confiança e autonomia								Projeto de vida	
	X Criatividade								Protagonismo juvenil	
	Inovação								Qualidade e eficiência	
	X Empatia e cooperação					X			Resiliência	
	Empreendedorismo								Resolução de conflitos	
	Ética								Iniciativa	
	Flexibilidade								Responsabilidade	
	Ideias e oportunidades								Sustentabilidade	
	Resolução de problemas e desafios								Trabalhar em equipe	
	Educação econômica e financeira								Visão sistêmica	
Relações Competências gerais BNCC	Conhecimento								Trabalho e projeto de vida	
	Pensamento científico/crítico/criativo								Argumentação	
	Repertório cultural								Autoconhecimento e autocuidado	
	Comunicação								Empatia e cooperação	
	Cultura digital								Responsabilidade e cidadania	
Estratégia pedagógica	X Atividade em grupo								Exposição dialogada	
	Atividade individual								Fórum	
	Práticas de construção/produção								Leitura dirigida	
	Dinâmica					X			Pesquisa	
	Estudo de caso					X			Roda de conversa	
	Estudo de texto								Tempestade de ideias	
	Estudo dirigido								Trabalho de campo	
Sugestões de aplicação	X Presencial, em sala		X A distância						Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Os Opostos se atraem (Escola Britannica) - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_4_4/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_4_4/index.html</a> (Acesso em 26 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .									
Objetivos de aprendizagem	✓ Refletir o conceito de antônimos. ✓ Desenvolver concentração e atenção.									

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em encontrar as palavras opostas clicando nos favos e depois combinando com seus opostos, por exemplo: feio e bonito, quente e frio, dia e noite.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ A aula pode ser iniciada com perguntas onde as respostas são os respectivos sinônimos e antônimos. Por exemplo: Qual o contrário de feio? Por qual palavra posso trocar a palavra “bonito” de forma que não mude de sentido? Dentre outras. Anote no quadro as respostas e quando finalizar, peça para que os alunos identifiquem palavras com significados semelhantes e diferentes, explicando o que são sinônimos e antônimos.</li> <li>✓ Sinônimos: no caso de palavras que têm significado idênticos ou muitos semelhantes. Ex.: Bonito/lindo, bruxa/feiticeira. Antônimos: quando são palavras com significado contrário (também oposto ou inverso) uma das outras. Ex.: alto/baixo, alegre/triste.</li> <li>✓ É possível recriar o jogo digital de forma física, fazendo cartões com as palavras e/ou desenhos. Os cartões podem ser construídos em grupo para criar um jogo com muitas opções.</li> </ul>
---------------------------	---

Título	VAMOS RIMAR?													
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação					Marketing							
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho							
		Cidadania					X	Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor					Persistência							
		Comprometimento					Planejamento							
		Confiança e autonomia					Projeto de vida							
	X	Criatividade					Protagonismo juvenil							
		Inovação					X	Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					X	Resiliência						
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos							
		Ética					Iniciativa							
		Flexibilidade					Responsabilidade							
	X	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade							
		Resolução de problemas e desafios					Trabalhar em equipe							
		Educação econômica e financeira					Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida							
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação						
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado							
	X	Comunicação					Empatia e cooperação							
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania							
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo					Exposição dialogada							
	X	Atividade individual					Fórum							
	X	Práticas de construção/produção					Leitura dirigida							
		Dinâmica					X	Pesquisa						
		Estudo de caso					X	Roda de conversa						
		Estudo de texto					Tempestade de ideias							
		Estudo dirigido					Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			Formato híbrido					
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Vamos rimar? - Link: <a href="https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_1_7/index.html">https://escola.britannica.com.br/jogos/GE_1_7/index.html</a> (Acesso em 26 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .													
Objetivos de aprendizagem	✓ Reconhecer e praticar conceitos de oralidade e escrita. ✓ Desenvolver a criatividade para produções textuais.													
Orientações	<u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em encontrar as palavras que rimam e selecionar a caixa que tem o par correto. <u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.													



	<p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> </ul> <p>Convide-os para brincar com as palavras através do poema "Infância" de Sonia Miranda. Leia o poema para turma e peça que prestem atenção e procurem descobrir como a autora brincou com as palavras. Anote os comentários para que depois sejam socializados pela turma de acordo com as propostas apresentadas pelos alunos.</p> <p style="text-align: center;"> <b>INFÂNCIA</b>          Aninha          pula amarelinha          Henrique          brinca de pique          Marília          de mãe e filha          Marcelo          é o rei do castelo          Mariazinha          sua rainha          Carola          brinca de bola          Renato          de gato e rato          João          de polícia e ladrão          Joaquim          anda de patins          Tieta          de bicicleta e          Janete          de patinete          Lucinha!          Eu estou sozinha.          Você quer brincar comigo?       </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Distribua uma cópia do poema para cada aluno. Peça que releiam e grifem as palavras que combinam, ou seja, que possuem o som parecido. Liste no quadro as descobertas de modo que fique visível a grafia e favoreça a percepção de que há similaridade de som e de escrita. Relacione os nomes apresentados no poema às brincadeiras correspondentes.</li> <li>✓ Divida a turma em duplas e entregue uma estrofe. Peça que ilustrem usando a criatividade.</li> <li>✓ Procure interagir com os grupos para as orientações necessárias.</li> <li>✓ Propor um debate sobre as criações que desenvolveram e a relação das palavras com os desenhos.</li> </ul>
--	--

Título		JOGO DAS SÍLABAS - PROFISSÕES											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing					
	X	Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho					
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia					X	Projeto de vida					
		Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação					X	Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética						Iniciativa					
		Flexibilidade					X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica					X	Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo das sílabas – profissões (Sesi Educação) - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51675">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51675</a> (Acesso em 24 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais. ✓ Segmentar oralmente palavras em sílabas.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em montar palavras verificando as imagens no canto direito e arrastando as sílabas até os espaços em branco para formar os nomes das profissões.</p> <p>Proporcionar às crianças conhecerem a diversidade das profissões e valorizá-las nos diferentes espaços e épocas, despertando o interesse por uma melhor qualidade de vida, através da escolha consciente da profissão.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Proporcionar aos alunos conhecerem a diversidade das profissões e valorizá-las nos diferentes espaços e épocas, despertando o interesse por uma melhor qualidade de vida, através da escolha consciente da profissão, fazendo uma relação com o projeto de vida adulta que irão escolher um dia.</li> <li>✓ Roda de conversas: Quem sou? O que quero ser quando crescer? Que profissões conheço? Qual a função de cada uma? O que as diferencia das outras? <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Opcionalmente poderá trabalhar algumas variações e pesquisas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trazer objetos que caracterizem diferentes profissões. Pode-se criar um baú. Apresente à turma o baú, tire os objetos de dentro dele e deixe que os alunos os relacionem com as ocupações listadas anteriormente.</li> <li>○ Mural de figuras e/ou desenhos.</li> <li>○ Entrevistas com os pais/responsáveis: Qual a profissão de cada um? O que fazem?</li> <li>○ Convidar um pai e/ou uma mãe de diferentes profissões para palestra em sala de aula.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p>(Orientações de realização de atividades adaptadas do site: <a href="https://www.educacaoetransformacao.com.br/plano-de-aula-sobre-profissoes/amp/">https://www.educacaoetransformacao.com.br/plano-de-aula-sobre-profissoes/amp/</a> Acesso em 24 jul. 2020)</p>
---------------------------	--

Título	MEIO AMBIENTE												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
	X	Cidadania					Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor					Persistência						
		Comprometimento					Planejamento						
		Confiança e autonomia					Projeto de vida						
		Criatividade					Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					Resiliência						
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos						
		Ética					Iniciativa						
		Flexibilidade					X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado						
		Comunicação					Empatia e cooperação						
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada						
	X	Atividade individual					Fórum						
	X	Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Meio Ambiente (Sesi Educação) - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51653">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51653</a> (Acesso em 22 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Reconhecer atitudes adequadas e inadequadas para o meio ambiente. ✓ Despertar o respeito pelo Meio Ambiente mostrando a importância da sua preservação.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> A palavra "poluição" refere-se à destruição do ambiente por um ou mais fatores prejudiciais. Nas cenas a seguir, você terá que classificar, as atitudes, como: CERTO ou ERRADO. Em seguida, arraste para o lugar indicado sua resposta.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Orientar como acontece a interferência do homem na natureza, a forma negativa que afeta o ambiente em que vive.</li> <li>✓ Debater sobre as diferentes formas de preservação do meio ambiente, os diversos tipos de destruição, agressão e degradação do meio ambiente e como evitar (listar para os alunos os nomes delas e pedir que façam uma pesquisa por textos e imagens).</li> <li>✓ Pedir para que pesquisem a tempo de degradação da garrafa, pneu, lata e sacola e motivar a criatividade da criança mostrando trabalhos realizados com materiais reciclados (procurar na internet exemplos e escolher um para ser feito).</li> <li>✓ Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.</li> </ul>
---------------------------	--

Título		JOGO DA CONTAGEM										
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo da Contagem (Sesi Educação) - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51652">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51652</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Auxiliar a prática de contagem de elementos. ✓ Trabalhar a concentração e observação.											

<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em observar as imagens e relacionar os números com as quantidades. Para aprender brincando.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Checar o conhecimento da turma, assim como sua capacidade de resolução de problemas.</li> <li>✓ Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos.</li> <li>✓ Pode propor que realizem a atividade em duplas para que um ajude o outro com a contagem dos pontos e dos objetos.</li> <li>✓ Conversar com a turma após o jogo sobre a importância do foco, da observação e atenção na resolução de problemas.</li> <li>✓ A importância do trabalho em equipe que auxilia na hora da contagem dos elementos.</li> </ul>
--------------------	---

Título		JOGO DOS ANIMAIS I										
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo dos Animais I (Sesi Educação) - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51640">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51640</a> (Acesso em 22 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Trabalhar habilidades lógicas e motoras com quebra-cabeças. ✓ Conscientizar a respeito da fauna brasileira.											



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em organizar as cenas com animais, vendo os desenhos e de acordo com as sombras arrastar as peças e montar as imagens completas como um quebra-cabeças.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Checar o conhecimento e costumes dos alunos em relação aos cuidados com animais.</li> <li>✓ Conversar sobre a experiência com o jogo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se tiveram que ter atenção a montagem das cores;</li> <li>○ Quais as maiores dificuldades;</li> <li>○ Como Atenção e foco;</li> <li>○ Metas;</li> <li>○ Trabalhar em equipe e sob pressão;</li> </ul> </li> <li>✓ Orientar o cuidado e respeito aos animais, debater a preservação e extinção de animais, a interferência da humanidade na vida dos animais e o respeito a biodiversidade.</li> <li>✓ Fazer desenhos dos animais da perspectiva dos alunos, colar em papéis de gramatura maior (como cartolina ou papel cartão) e recortar, para criar um quebra-cabeça.</li> <li>✓ Opcionalmente pode realizar desafios de montagens desses quebra-cabeças entre grupos, trocando entre os grupos as peças para que haja uma interação e mostre a importância de cada um no todo.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	COMBINE OS ELEMENTOS											
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Combine os Elementos (Sesi Educação) - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51639">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51639</a> (Acesso em 22 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Ampliar o conhecimento geral da vivência estudantil. ✓ Desenvolver métodos qualitativos e de opinião.											

<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em relacionar as colunas, combinando e organizando os elementos de acordo com as figuras que combinam por meio de atributos como cor, forma, medida etc.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Debater o motivo dos objetos serem ligados aos elementos e como surge essas conexões. Porque atrelamos símbolos às coisas e qual a importância dessa relação.</li> <li>✓ Construir painéis que mostrem as relações das combinações vistas no jogo, baseadas no conhecimento prévio dos alunos e pesquisa dirigida.</li> </ul>
--------------------	--

Título	QUAL É O VALOR?											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Qual É O Valor? - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51629">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51629</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Conhecer os valores de células e moedas. ✓ Trabalhar adição e subtração no cotidiano.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em brincar com as operações matemáticas, analisando as em cada cena e arrastando a nota ou moeda correspondente a cada situação.</p> <p>Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.</p> <p>Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Inicialmente o professor questiona o grupo sobre quais são as moedas e cédulas que existem circulando no Brasil e quais são os seus valores. Nesse momento poderá também questionar onde se utilizam o dinheiro, para que serve. Questiona o grupo sobre as experiências de compra e venda.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em pequenos grupos.</li> <li>✓ Orientar que usem folhas para calcular os valores das coisas e possam apresentar ao final.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> <li>○ O fato de trabalhar em equipe contribuiu ou atrapalhou para a resolução dos problemas?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, bem como o valor do dinheiro.</li> <li>✓ Opcionalmente conforme a turma pode pedir que realizem uma pesquisa na internet sobre preço de alguns produtos e tragam na próxima aula para discussão com o grupo.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	RELACIONANDO AS BANDEIRAS											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Relacionando as Bandeiras - Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51625">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51625</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória. ✓ Entender os valores que os símbolos nacionais representam.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em escolher a bandeira de uma nação de acordo com as características dos personagens</p> <p>As bandeiras têm como objetivo a representação da importância de uma organização. Elas são símbolos que podem representar uma nação, um estado, um time etc.</p> <p>Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Converse com os estudantes sobre a Bandeira Brasileira, sobre a importância desse símbolo nacional para cada país e o significado das cores da nossa bandeira.</li> <li>✓ Fale das formas geométricas que existem nas bandeiras, da proporção entre elas e da colocação para a montagem da bandeira.</li> <li>✓ Peça as crianças que pesquisem sobre as estrelas que nossa bandeira possui e o local onde elas são colocadas dentro do círculo.</li> <li>✓ Relembre o Hino Nacional Brasileiro e fale da importância de cada cidadão conhecer o hino do seu país e saber cantar.</li> <li>✓ Peça que realizem atividades com as cores da Bandeira brasileira.</li> </ul> <p>Nota: É importante que não tenha um “modelo” exposto para que o aluno copie. Deixe que seu aluno faça do seu próprio jeito, crie.</p> <p>Observação: Para saber sobre as demais Datas Comemorativas consulte os livros “Comemorando e Aprendendo” I, II, III e IV de Ivete Raffa – Editora Giracor.</p> <p>(Orientações de realização de atividade adaptadas de <a href="https://acrilex.com.br/portfolio-item/dia-da-bandeira/">https://acrilex.com.br/portfolio-item/dia-da-bandeira/</a> )</p>
---------------------------	---

Título	TANGRAM											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					X	Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Tangram (Divertudo) - Link: <a href="http://www.divertudo.com.br/sempugin/tangram.html">http://www.divertudo.com.br/sempugin/tangram.html</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Promover a exploração das formas de forma criativa. ✓ Desenvolver o pensamento lógico. ✓ Trabalhar o planejamento na resolução de problemas.											



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Esta brincadeira vem de um antigo jogo chinês chamado TANGRAM. Ele tem 7 peças geométricas (sempre as mesmas) com as quais podemos formar diversas figuras.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas, propor que eles discutam antes de montar as peças, para que realizem um planejamento antes da execução no computador, podem até usar uma folha de rascunho para auxiliar na decisão.</li> <li>✓ Após a realização conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O planejamento prévio ajudou nas decisões para montagem das peças?</li> <li>○ O que fizeram que consideraram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos alunos, conversar sobre a importância do planejamento, da criatividade, da resolução de problemas em situações de conflito e o quanto podem usar esses mesmos comportamentos em situações de vida.</li> <li>✓ Opcionalmente poderá realizar o tangram com peças feitas pelos alunos para que entendam as infinitas possibilidades.</li> <li>✓ Valorizar a criatividade e a capacidade de se desafiar sempre.</li> </ul>
---------------------------	--

Título		O QUE FALTA?														
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		X	4º Ano		X	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing								
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho								
		Cidadania						Objetivos e metas								
		Comportamento empreendedor						X	Persistência							
		Comprometimento						Planejamento								
		Confiança e autonomia						Projeto de vida								
		Criatividade						Protagonismo juvenil								
	X	Inovação						Qualidade e eficiência								
		Empatia e cooperação						Resiliência								
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos								
		Ética						Iniciativa								
	X	Flexibilidade						Responsabilidade								
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade								
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe								
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica									
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida								
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação								
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado								
	X	Comunicação						Empatia e cooperação								
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania								
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada								
	X	Atividade individual						Fórum								
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida								
		Dinâmica						Pesquisa								
		Estudo de caso						X	Roda de conversa							
		Estudo de texto						Tempestade de ideias								
		Estudo dirigido						Trabalho de campo								
Sugestões de aplicação		X	Presencial, em sala				X	A distância				Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso		Jogo O que falta? (Divertudo) - Link: <a href="http://www.divertudo.com.br/sempugin/oquefalta.html">http://www.divertudo.com.br/sempugin/oquefalta.html</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .														
Objetivos de aprendizagem		✓ Exercitar a memória e o raciocínio rápido. ✓ Observar diferentes elementos e quando estão presentes ou não.														

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em memorizar as 10 imagens que aparecem na tela no tempo de 10 segundos. Depois, notar a imagem que falta e escrever a resposta no campo indicado. É preciso escrever corretamente o nome da imagem para ganhar o ponto. A cada fase o tempo diminui.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado. É possível observar como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Memorização;</li> <li>○ Práticas mentais.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Título		CANHÃO COLORIDO										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Canhão Colorido (Site Geniol) - Link: <a href="https://www.geniol.com.br/jogos/canhao-colorido/">https://www.geniol.com.br/jogos/canhao-colorido/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Estimular o raciocínio rápido para resolução de problemas e desafios. ✓ Explorar temas como foco, definição de objetivos e trabalho sob pressão.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Use o canhão colorido para mirar e lançar bolinhas na direção em que deseja para juntar 3 ou mais bolinhas de mesma cor e eliminá-las do jogo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado e o prazo para as jogadas. É possível observar como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar os avanços e os desafios nos prazos determinados.</li> <li>✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Pressão para resolução de problemas;</li> <li>○ Desafios.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Título		TRÍADE										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Tríade (Geniol) - Link: <a href="https://www.geniol.com.br/raciocinio/triade/?utm_source=frame&amp;utm_medium=link&amp;utm_campaign=rc-home">https://www.geniol.com.br/raciocinio/triade/?utm_source=frame&amp;utm_medium=link&amp;utm_campaign=rc-home</a> (Acesso em 27 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar o trabalho em equipe. ✓ Trabalhar habilidades que auxiliam a resolução de problemas e desafios. ✓ Explorar os comportamentos da persistência e comprometimento.											

<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> Tríade é um jogo de raciocínio com regras simples, mas desafiador. O objetivo é formar grupos de 3 cartas de maneira que cada uma das características das cartas sejam todas iguais ou diferentes entre si. Esse jogo é atualizado de hora em hora.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou em grupos</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado e que formas os grupos podem jogar.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio com a lógica? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Raciocínio rápido;</li> <li>○ Persistência;</li> <li>○ Planejamento na resolução de problemas;</li> <li>○ A importância do trabalho em equipe para ampliar a visão sistêmica.</li> </ul> </li> </ul>
--------------------	---

Título	TESTE DE EINSTEIN											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Teste de Einstein (Geniol) - Link: <a href="http://geniol.com.br/logica/problemas/teste-de-einstein/">http://geniol.com.br/logica/problemas/teste-de-einstein/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar o uso de lógica para resolver problemas. ✓ Interpretar e encontrar soluções para diferentes situações.											



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Albert Einstein criou, supostamente, este teste de lógica no século XX e afirmou que 98% da população mundial não seria capaz de resolvê-lo. Use o seu raciocínio lógico e faça o possível para resolver o famoso Teste de QI de Einstein.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.</li> <li>✓ Orientar que nos grupos os integrantes se dividam para apoiar a solução do teste.</li> <li>✓ Estipular um tempo para a resolução do jogo.</li> <li>✓ Opcionalmente pode permitir que os grupos conversem entre si para tentar solucionar</li> <li>✓ Após o jogo, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Consideraram buscar informações com outros grupos?</li> <li>○ Caso tenham resolvido o jogo, o que facilitou a resolução do problema?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral.</li> <li>✓ Em uma tempestade de ideias coletiva, sugerir novas ideias para desafios de lógica criados pelos estudantes, para que testem entre si, com outras pessoas da escola e em suas famílias.</li> </ul>
---------------------------	--

Título		BOLAS COLORIDAS											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
		Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética						Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância				Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Bolas Coloridas (Geniol) - Link: <a href="https://www.geniol.com.br/jogos/bolas-coloridas/">https://www.geniol.com.br/jogos/bolas-coloridas/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Estimular o raciocínio rápido para resolução de problemas e desafios. ✓ Explorar temas como foco, definição de objetivos e trabalho sob pressão.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> O jogo cujo objetivo é juntar 3 ou mais bolas coloridas de mesma cor para removê-las do jogo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.</li> <li>✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado e o prazo para as jogadas. É possível observar como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar os avanços e os desafios nos prazos determinados.</li> <li>✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Pressão para resolução de problemas;</li> <li>○ Desafios.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	---

Título	JARROS												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética						Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Jarros (Racha Cuca) - Link: <a href="https://rachacuca.com.br/jogos/jarros/">https://rachacuca.com.br/jogos/jarros/</a> (Acesso em 22 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Desenvolver estimativa de valores visualmente. ✓ Melhorar a percepção visual e crítica.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> Clique no jarro e arraste até a torneira para enchê-lo. Arraste e solte sobre o outro jarro para passar água. Para esvaziar o jarro, basta arrastar e soltar sobre a privada. O uso da água é ilimitado. O objetivo é alcançar a medida de 4 unidades num dos jarros, a partir desses movimentos de encher e esvaziar.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Apresentar o objetivo do jogo, explicando os passos possíveis para conseguir chegar ao objetivo: 4 unidades em um dos jarros centrais da tela do jogo.</li> <li>✓ Orientar a realização do jogo em pequenos grupos ou individualmente, conforme recurso disponíveis.</li> <li>✓ Acompanhar o desenvolvimento do jogo pelos alunos e registrar o tempo.</li> <li>✓ Após o jogo conversar com a turma sobre o que foi possível aprender nessa atividade. Questionar e debater, especialmente, sobre a persistência (e porque não também a paciência!) necessária para chegar ao resultado que é o objetivo do jogo, e em tudo na vida.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	ARITMÉTICA COM CARTAS											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing					
	X	Autoconhecimento					Mundo do trabalho					
		Cidadania					Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia					Projeto de vida					
		Criatividade					Protagonismo juvenil					
	X	Inovação					Qualidade e eficiência					
	X	Empatia e cooperação					Resiliência					
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos					
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilidade					Responsabilidade					
	X	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação					
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação					Empatia e cooperação					
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada					
	X	Atividade individual					Fórum					
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida					
	X	Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido					Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Aritmética com Cartas - Link: <a href="https://rachacuca.com.br/jogos/aritmetica-com-cartas/">https://rachacuca.com.br/jogos/aritmetica-com-cartas/</a> (Acesso em 22 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Exercitar a resolução de problemas e de desafios. ✓ Encontrar oportunidades diferentes de soluções.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em 1 minuto para usar as 4 cartas disponíveis e os sinais da matemática para criar uma fórmula que apresente o número 24 como resposta.</p> <p>Use o mouse para posicionar as cartas e os sinais. Clique no botão “enviar” para conferir o resultado. Fique atento para o valor das seguintes cartas: Ás representa o 1; Valete (J) representa o 11; Dama (Q) representa o 12; Rei (K) representa o 13.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em pequenos grupos.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Como lidaram com a pressão do tempo para solucionar os desafios?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio em pouco tempo? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral e ainda mais em situação em que o tempo que um fator de pressão: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Somar esforços com outras pessoas;</li> <li>○ Agir sem desespero e persistir.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	---

Título		BALANÇA LÓGICA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida					
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos					
		Ética						Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Balança Lógica (Racha Cura) - Link: <a href="https://rachacuca.com.br/jogos/balanca-logica/">https://rachacuca.com.br/jogos/balanca-logica/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Exercitar a resolução de problemas e de desafios. ✓ Analisar várias informações e estabelecer relações entre elas para tomar decisões.												



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> A partir das posições das balanças é possível determinar, logicamente, qual é o objeto com mais pesado.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou em grupos.</li> <li>✓ Após as rodadas combinadas, checar quantos pontos os estudantes fizeram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?</li> <li>○ Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para a resolução de problemas e de desafios, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Atenção e foco;</li> <li>○ Conhecimento;</li> <li>○ Práticas constantes.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	---

Título	PALITOS																	
Anos		Todos			1º Ano			2º Ano		X	3º Ano		X	4º Ano		X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação								Marketing								
		Autoconhecimento								Mundo do trabalho								
		Cidadania								Objetivos e metas								
		Comportamento empreendedor							X	Persistência								
		Comprometimento								Planejamento								
	X	Confiança e autonomia								Projeto de vida								
	X	Criatividade								Protagonismo juvenil								
		Inovação								Qualidade e eficiência								
		Empatia e cooperação								Resiliência								
		Empreendedorismo								Resolução de conflitos								
		Ética							X	Iniciativa								
	X	Flexibilidade								Responsabilidade								
	X	Ideias e oportunidades								Sustentabilidade								
	X	Resolução de problemas e desafios							X	Trabalhar em equipe								
		Educação econômica e financeira								Visão Sistêmica								
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento								Trabalho e projeto de vida								
	X	Pensamento científico/crítico/criativo								Argumentação								
		Repertório cultural								Autoconhecimento e autocuidado								
		Comunicação								Empatia e cooperação								
		Cultura digital								Responsabilidade e cidadania								
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo								Exposição dialogada								
		Atividade individual								Fórum								
		Práticas de construção/produção								Leitura dirigida								
		Dinâmica								Pesquisa								
		Estudo de caso							X	Roda de conversa								
		Estudo de texto								Tempestade de ideias								
		Estudo dirigido								Trabalho de campo								
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				X	A distância				X	Formato híbrido						
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Palitos (Racha Cuca) - Link: <a href="https://rachacuca.com.br/jogos/palitos/">https://rachacuca.com.br/jogos/palitos/</a> (Acesso em 23 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .																	
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar o raciocínio lógico, a argumentação e o trabalho em equipe. ✓ Exercitar a resolução de problemas e de desafios.																	

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em mudar de lugar ou remover alguns palitos que aparecem na imagem de acordo com o que é pedido no título, revelando uma forma diferente. Com poucos movimentos permitidos, deve-se usar o raciocínio lógico para a realização do jogo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Expliquei aos alunos a atividade que irão realizar e informe que será uma atividade em duplas.</li> <li>✓ Orientar que acessem o jogo selecionado e cumpram o desafio proposto. Registrar o tempo da atividade.</li> <li>✓ Acompanhar os alunos para conferir possíveis soluções que encontrem e que sejam diferentes da resposta padrão do jogo.</li> <li>✓ Após o jogo, solicite que os alunos comentem sobre facilidades e dificuldades que tiveram, e como foi o trabalho em dupla.</li> <li>✓ Conforme os comentários dos alunos, registre que quanto mais jogarem, mais ágeis serão em encontrar soluções para os desafios e que é assim que se desenvolve uma habilidade – praticando.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	SEGUINDO A RECEITA												
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação					X	Marketing					
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho					
		Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
	X	Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação					X	Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética					X	Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira					X	Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação					X	Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
		Atividade individual						Fórum					
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
	X	Dinâmica					X	Pesquisa					
		Estudo de caso						Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Seguindo a Receita (Ludicamente) - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/seguindo_a_receita/">http://www.ludicamente.net/seguindo_a_receita/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Exercitar a compreensão de entregar algo conforme padrão solicitado. ✓ Desenvolver a concentração e atenção.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em selecionar os ingredientes corretos pedidos, seguindo a ordem da lista da receita. Caso a ordem não seja seguida ou falte algum ingrediente, o cliente não ficará satisfeito e você não ganhará o ponto.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conversar com a turma sobre o conhecimento prévio sobre receitas e textos instrutivos. Questionar suas práticas e como/se ajudam com as refeições em casa.</li> <li>✓ Após o jogo, que pode ser individual ou em pequenos grupos, conversar com os alunos sobre a atividade: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como se sentiram nos momentos de acerto e de erro? Como foi saber que o cliente gostava ou não?</li> <li>○ Qual a importância de seguir etapas num trabalho/numa atividade que tem um passo a passo definido?</li> </ul> </li> <li>✓ Opcionalmente, fazer uma tempestade de ideias de receitas, selecionar uma ou duas delas com a turma e separar tarefas em grupos, responsabilizando cada um por providenciar o que for necessário para cada uma das etapas da(s) receita(s), que será(ão) elaboradas na escola.</li> <li>✓ Pedir uma pesquisa com familiares sobre receitas favoritas e tradicionais da família para compartilhar com a turma; chamar alguns responsáveis para contribuir e mostrar a preparação. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Essa atividade pode ser ampliada para diversas outras abordagens como: preço dos ingredientes e da receita pronta, divulgação de um evento de degustação, pesquisa de qualidade de satisfação com os visitantes, outras.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Título	ACHE O PEIXE												
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor						Persistência					
		Comprometimento						Planejamento					
		Confiança e autonomia						Projeto de vida					
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação					X	Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
		Ética						Iniciativa					
	X	Flexibilidade						Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
	X	Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica					X	Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Ache o Peixe (Ludicamente) - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/ache_o_peixe/">http://www.ludicamente.net/ache_o_peixe/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Exercitar o trabalho em equipe e a persistência.												

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em pescar os peixes com as letras que completam corretamente a palavra mostrada, usando as setas do teclado para movimentar o barco e a linha de pesca. O jogo tem como foco trabalhar palavras com X e palavras com CH.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Formar duplas ou grupos com poucos participantes e orientar que devem jogar de forma que cada palavra seja completada pela pesca de um dos participantes, de forma revezada.</li> <li>✓ Após a conclusão jogo e checar quantos acertos os estudantes tiveram. Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundamento o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo em equipe? Acham que seria mais fácil ou difícil jogarem sozinhos? Por quê?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para o trabalho em equipe, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valorizar o potencial e a contribuição de cada um;</li> <li>○ Respeitar as diferenças;</li> <li>○ Comemorar as vitórias e aprender com as dificuldades que surgirem.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Título	ATAQUE CALCULADO									
Anos	Todos	1º Ano	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	Argumentação e comunicação								Marketing	
	Autoconhecimento								Mundo do trabalho	
	Cidadania								Objetivos e metas	
	Comportamento empreendedor				X				Persistência	
	X Comprometimento								Planejamento	
	Confiança e autonomia								Projeto de vida	
	X Criatividade								Protagonismo juvenil	
	Inovação								Qualidade e eficiência	
	Empatia e cooperação								Resiliência	
	Empreendedorismo				X				Resolução de conflitos	
	Ética								Iniciativa	
	X Flexibilidade								Responsabilidade	
	Ideias e oportunidades								Sustentabilidade	
	X Resolução de problemas e desafios								Trabalhar em equipe	
	Educação econômica e financeira				X				Visão Sistêmica	
Relações Competências gerais BNCC	X Conhecimento								Trabalho e projeto de vida	
	X Pensamento científico/crítico/criativo								Argumentação	
	Repertório cultural								Autoconhecimento e autocuidado	
	Comunicação								Empatia e cooperação	
	Cultura digital								Responsabilidade e cidadania	
Estratégia pedagógica	Atividade em grupo								Exposição dialogada	
	X Atividade individual								Fórum	
	Práticas de construção/produção								Leitura dirigida	
	X Dinâmica								Pesquisa	
	Estudo de caso				X				Roda de conversa	
	Estudo de texto								Tempestade de ideias	
	Estudo dirigido								Trabalho de campo	
Sugestões de aplicação	X Presencial, em sala		X A distância				X Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Ataque Calculado (Ludicamente) - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/ataque_calculado/">http://www.ludicamente.net/ataque_calculado/</a> (Acesso em 27 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .									
Objetivos de aprendizagem	✓ Praticar o raciocínio lógico, a atenção e a habilidade de manter o foco para resolver desafios propostos como cálculo mental.									



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em selecionar o resultado correto da multiplicação usando as setas do teclado, aumentando ou diminuindo o valor do número. Com o resultado certo, a mosca acerta a planta e o jogador ganha um ponto. O jogo possui três níveis de dificuldades diferentes que podem ser trabalhadas de acordo com a turma.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente para exercitar a atenção e a habilidade de resolver desafios de cada um.</li> <li>✓ Após a conclusão das fases, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundamento o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios, ou seja, as operações matemáticas?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para o desenvolvimento da atenção prática, de forma geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Foco;</li> <li>○ Conhecimento prévio;</li> <li>○ Lidar com a pressão e se concentrar.</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	---

Título	CORRIDA ORDENADA												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing					
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho					
		Cidadania						Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida					
		Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos					
		Ética					X	Iniciativa					
		Flexibilidade						Responsabilidade					
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida					
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação						Empatia e cooperação					
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
	X	Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Corrida Ordenada (Ludicamente) - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/corrida_ordenada/">http://www.ludicamente.net/corrida_ordenada/</a> (Acesso em 27 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .												
Objetivos de aprendizagem	✓ Exercitar a importância da organização, a partir da comparação e ordenação de números naturais.												

<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em usar as setas do teclado para fazer o gatinho pular e pegar as bolas que formam a sequência, desviando das bolas erradas.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que joguem sozinhos e concentrados, entendendo a lógica do jogo (ou forme grupos com o menor número de participantes possível para que possam revezar).</li> <li>✓ Após o jogo, conversar com os alunos sobre a sequência numérica observada no jogo e como entendem que a organização das coisas é importante no dia a dia e na vida.</li> <li>✓ Opcionalmente, é possível estabelecer uma relação com a organização do ambiente da sala de aula e promover um trabalho em equipe para definir critérios irão seguir e, então, organizar o que for necessário.</li> <li>✓ Comentar que desenvolver atividades de organização é importante para o dia a dia de crianças e jovens empreendedores, pois é uma prática que contribui para o sucesso de planejamentos elaborados.</li> </ul>
--------------------	---

Título	PAPA P.A.									
Anos	Todos	1º Ano	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º Ano		
<b>Habilidades / Competências Empreendedoras</b>	Argumentação e comunicação							Marketing		
	Autoconhecimento							Mundo do trabalho		
	Cidadania							Objetivos e metas		
	Comportamento empreendedor				X			Persistência		
	X Comprometimento				X			Planejamento		
	X Confiança e autonomia							Projeto de vida		
	X Criatividade							Protagonismo juvenil		
	X Inovação				X			Qualidade e eficiência		
	Empatia e cooperação							Resiliência		
	Empreendedorismo							Resolução de conflitos		
	Ética							Iniciativa		
	Flexibilidade							Responsabilidade		
	Ideias e oportunidades							Sustentabilidade		
	X Resolução de problemas e desafios				X			Trabalhar em equipe		
	Educação econômica e financeira							Visão Sistêmica		
<b>Relações Competências gerais BNCC</b>	X Conhecimento							Trabalho e projeto de vida		
	X Pensamento científico/crítico/criativo							Argumentação		
	Repertório cultural							Autoconhecimento e autocuidado		
	Comunicação							Empatia e cooperação		
	Cultura digital							Responsabilidade e cidadania		
<b>Estratégia pedagógica</b>	X Atividade em grupo							Exposição dialogada		
	X Atividade individual							Fórum		
	X Práticas de construção/produção							Leitura dirigida		
	X Dinâmica							Pesquisa		
	Estudo de caso				X			Roda de conversa		
	Estudo de texto							Tempestade de ideias		
	Estudo dirigido							Trabalho de campo		
<b>Sugestões de aplicação</b>	X Presencial, em sala		X A distância				X Formato híbrido			
<b>Disponível em / Forma de acesso</b>	Jogo Papa P.A. - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/agario_matematica/">http://www.ludicamente.net/agario_matematica/</a> (Acesso em 27 jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .									
<b>Objetivos de aprendizagem</b>	✓ Exercitar o trabalho em equipe. ✓ Refletir sobre a necessidade da dedicação constante para melhorar resultados e alcançar qualidade no que faz.									

<b>Orientações</b>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em movimentar o personagem para pegar os números e completar a sequência, usando o mouse para clicar no cenário para direcionar. É preciso desviar dos monstros que aparecem na tela. Existem algumas balinhas distribuídas pelo cenário que aumentam as habilidades durante um período e, conforme as fases são concluídas a dificuldade aumenta.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Debater sobre a experiência depois do jogo e questionar quais foram as dificuldades enfrentadas pelos alunos, bem como se sentiram com os resultados que foram alcançando.</li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, debater e conversar com a turma sobre o que podem fazer no dia a dia para ampliar a qualidade do que estão fazendo, pensando tanto na forma como fazem, como nos resultados alcançados.</li> <li>✓ Para exercitar a qualidade e eficiência, reproduzir com cartolina e papel cartão as cédulas do jogo, escrever alguns números em papéis diferentes para sortear e pedir para que os alunos façam as sequências de acordo com a soma indicada no papel sorteado por eles. Avaliar como ficou a qualidade do jogo criado em papel e como os resultados alcançados e volume como prática e busca de melhorias que podem adotar.</li> </ul>
--------------------	---

Título	LABIRINTO MATEMÁTICO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Labirinto Matemático (Ludicamente) - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/labirinto_matematico/">http://www.ludicamente.net/labirinto_matematico/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Aumentar a capacidade de raciocínio e de atenção diante de desafios.											

<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em direcionar com as setas do teclado o caminho que a joaninha faz pelo labirinto, para coletar as estrelas com os resultados corretos das operações matemáticas mostradas no canto esquerdo da tela.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.</li> <li>✓ Após o final do jogo, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundamento o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ De que forma fizeram as operações matemáticas?</li> <li>○ Alguma vez chutaram a resposta?</li> <li>○ Definiram alguma estratégia? Qual foi o resultado?</li> <li>○ O que ajudou ou atrapalhou vocês a manterem a atenção, e por quê?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> <li>○ Como se sentiram lidando com as questões do jogo?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre a importância de manter o foco e a atenção diante de desafios e de atividades a serem realizadas.</li> </ul>
---------------------------	--

Título	OPERAÇÃO JARDIM											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão Sistêmica				
X	Atenção											
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Jogo Operação Jardim - Link: <a href="http://www.ludicamente.net/operacao_jardim/">http://www.ludicamente.net/operacao_jardim/</a> (Acesso em 23 de jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
Objetivos de aprendizagem	✓ Aumentar a capacidade de raciocínio e de atenção diante de desafios.											



<p><b>Orientações</b></p>	<p><u>Descrição geral:</u> o jogo consiste em combinar sílabas para formar palavras. Se a sílaba da bomba que é colocada em frente ao monstro combinar, o monstro será destruído. As setas do teclado movimentam o caracol e a tecla X solta a bomba. Bombas sem sílabas explodem qualquer monstro.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.</li> <li>✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.</li> <li>✓ Após o final do jogo, checar quantos acertos os estudantes tiveram e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundamento o debate e complexidade das questões conforme a turma: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?</li> <li>○ De que forma montaram as palavras, definiram alguma forma de agir? A estratégia que definiram deu certo?</li> <li>○ Como foi a atenção de vocês durante o jogo, ajudou ou atrapalhou?</li> <li>○ O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?</li> </ul> </li> <li>✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre a importância de manter o foco e a atenção diante de desafios e de atividades a serem realizadas.</li> </ul>
---------------------------	---



