

# 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: <u>educacaoempreendedora@sebrae.com.br</u>
Site: <u>www.sebrae.com.br/educacaoempreendedora</u>

#### 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	
SOM LEGAL	14
ÁRVORE GENEALÓGICA	16
LENDAS DO FOLCLORE	
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
BRRRRI	44
EM TORNO DO PRÓPRIO EIXO	46
EXPLORADORES	48
JOGO DOS VEGETAIS	
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

70
72
74
76
78
80
82
84
86
88
90
92
94
96
98
100
102
104
106
108

<b>-</b> 7. 1.	E 1.1	CALVE DEDECITO CEA							1/3	
Título	EIN(	CAIXE PERFEITO – GEN								
Anos		Todos X 1º Ano X 2º Ano 3º Ano 4º Ano 5º A								
Habilidades /		Argumentação e com	uni	cação		Marketing				
Competências		Autoconhecimento Mundo do trabalho								
Empreendedoras		Cidadania				Objetivo				
		Comportamento emp	ree	endedor	X	Persistê	าcia			
		Comprometimento			X	Planejan	nen	to		
	X	Confiança e autonom	ia			Projeto (	de v	rida		
	X	Criatividade				Protagoi	nisn	no juvenil		
		Inovação				Qualidad	de e	eficiência	1	
		Empatia e cooperaçã	0			Resiliênd	cia			
		Empreendedorismo				Resoluçã	io d	e conflito	S	
		Ética				Iniciativa	3			
	X	Flexibilidade				Respons	abil	idade		
		Ideias e oportunidado	es			Sustenta	bili	dade		
	V	Resolução de probler	nas	е	V	Tuahalha				
	X	desafios			X	ITabama	ır ei	m equipe		
		Educação econômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica		
Relações	X	Conhecimento				Trabalho	e p	orojeto de	vida	
Competências gerais	X	Pensamento				Argumei	ntag	ão		
BNCC	^	científico/crítico/cria	tivo	)						
		Repertório cultural			X	Autocon	hec	imento e		
					^	autocuio	lado	)		
		Comunicação				Empatia	e c	ooperação	)	
	X	Cultura digital				Respons	abil	idade e ci	dadania	
Estratégia	X	Atividade em grupo				Exposiçã	o d	ialogada		
pedagógica	X	Atividade individual				Fórum				
		Práticas de construçã	o/p	rodução		Leitura c	lirig	ida		
		Dinâmica				Pesquisa	1			
		Estudo de caso			X	Roda de	cor	nversa		
		Estudo de texto				Tempest	ade	de ideias		
		Estudo dirigido				Trabalho	de	campo		
Sugestões de									híbrida	
aplicação	X   Presencial, em sala   X   A distância   X   Formato híbrido									
Disponível em /	Jo	go Encaixe Perfeito – I	Víve	eis fácil, n	néd	io, difícil e	e m	uito difícil	(Portal	
Forma de acesso	G	eniol – Jogos para pess	soas	s inteliger	ntes	)				
	- L	ink: https://www.gen	iol.	com.br/ra	cio	<u>cinio/enc</u>	aixe	e-perfeito/	(Acesso	
	er	em 21 jul. 2020)								
	- /	Acesso livre, sem nece	ssid	lade de ca	adas	stro ou <i>do</i>	wn	load.		

## Objetivos de aprendizagem

- Propor desafios e problemas a serem solucionados, individualmente ou em equipe.
- ✓ Refletir sobre a importância de criatividade, flexibilidade e persistência.

#### Orientações

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - o Buscar alternativas quando uma ideia inicial não dá certo;
  - Trabalhar em equipe e ouvir diferentes opiniões;
  - Usar a criatividade;

- Analisar as opções antes de agir.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	Gl	JERRA AO MOSQUITO	) – (	ESCOLA G	AM	ES				
Anos		Todos 1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano X 5º Ano		
Habilidades /		Argumentação e con	nuni	Marketir	ng					
Competências		Autoconhecimento	nto Mundo do trabalho							
Empreendedoras	Х	Cidadania			Х	Objetivos e metas				
	Х	Comportamento em	oree	endedor		Persistência				
		Comprometimento			X	Planejan	nen	to		
		Confiança e autonon	nia			Projeto	de v	rida		
		Criatividade			Х	Protagor	nisn	no juvenil		
		Inovação				Qualidad	de e	eficiência		
	Х	Empatia e cooperaçã	0			Resiliênd	cia			
		Empreendedorismo				Resoluçã	ĭo d	e conflitos		
	Х	Ética			Х	Iniciativa	3			
	X	Flexibilidade			X	Respons	abil	idade		
		Ideias e oportunidad	es			Sustenta	bili	dade		
	X	Resolução de proble desafios	mas	е	X	Trabalha	ır er	n equipe		
		Educação econômica	e fi	inanceira	Х	Visão Sis	tên	nica		
Relações	Х	Conhecimento				Trabalho	e p	projeto de vida		
Competências gerais	Х	Pensamento				Argumer	ntaç	ão		
BNCC	^	científico/crítico/cria	tivo	)						
		Repertório cultural			X	Autocon autocuid		imento e o		
		Comunicação				Empatia	e c	ooperação		
	Х	Cultura digital				Respons	abil	idade e cidadania		
Estratégia	X	Atividade em grupo				Exposiçã	io d	ialogada		
pedagógica	X	Atividade individual				Fórum				
		Práticas de construçã	io/p	orodução		Leitura c	lirig	ida		
		Dinâmica				Pesquisa	1			
		Estudo de caso			X	Roda de	cor	iversa		
		Estudo de texto				Tempest	ade	e de ideias		
		Estudo dirigido				Trabalho	de	campo		
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala	X	A distând	cia		X	Formato híbrido		
Disponível em /	Jo	go Guerra ao Mosquit	o (E	scola Gan	nes		1	l		
Forma de acesso	- L	ink: <u>http://www.esco</u>	laga	mes.com	.br/	jogos/gue	erra	AoMosquito/		
	(A	cesso em 21 jul. 2020	)							
	- A	cesso livre, sem nece	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>do</i>	wnl	oad.		
Objetivos de	<b>√</b>	Incentivar boas prát				-		•		
aprendizagem	✓	Promover o trabalho								
Orientações		escrição geral: o jogo i				-	•	_		
		osquito e as doenças (	•		-			•		
		talhão de combate ac				-				
		nco perguntas. Na seq								
	se	r percorrido por tanqı	ıes	ue guerra	cor	n o objeti	VO	ue eliminar os tocos		

do mosquito destacados num mapa.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o jogo para conhecer sua estrutura e abordagem.
- ✓ 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 tiverem dengue ou outras das doenças causadas pelo mosquito, como a cidade ou bairro se comporta quanto aos cuidados necessários, entre outros aspectos.
- ✓ 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.
  - Outra opção é projetar o jogo e coordenar o debate e decisão a cada rodada com a turma toda.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
  - 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.
  - o Definir objetivos e planejar as ações com a turma.
  - o Implantar o projeto e avaliar resultados e aprendizados.
- ✓ 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:
  - Definir objetivos;
  - Trabalhar em equipe;
  - Planejar e organizar as tarefas;
  - Praticar a criatividade;
  - o Pensar no bem coletivo.
- ✓ 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.

Título	Н	ERÓIS DO MAR									
Anos	Х	Todos 1º Ano 2º Ano		3º Ano 4º Ano 5º Ano							
Habilidades /		Argumentação e comunicação		Marketing							
Competências		Autoconhecimento		Mundo do trabalho							
Empreendedoras	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		Trabalbar om oquino							
		desafios		Trabalhar em equipe							
	X	Educação econômica e financeira		Visão Sistêmica							
Relações	X	Conhecimento		Trabalho e projeto de vida							
Competências gerais		Pensamento		Argumentação							
BNCC		científico/crítico/criativo									
		Repertório cultural	X	Autoconhecimento e autocuidado							
		Comunicação		Empatia e cooperação							
		Cultura digital	X	Responsabilidade e cidadania							
Estratégia	X	Atividade em grupo		Exposição dialogada							
pedagógica		Atividade individual		Fórum							
		Práticas de construção/produção		Leitura dirigida							
		Dinâmica	X								
		Estudo de caso	X	Roda de conversa							
		Estudo de texto		Tempestade de ideias							
		Estudo dirigido		Trabalho de campo							
Sugestões de	X	Presencial, em sala X A distân	cia	X Formato híbrido							
aplicação  Disponível em /	lo.	go Haráis da Mar (Fsaala Camas)									
Forma de acesso		go Heróis do Mar (Escola Games) .ink: <u>http://www.escolagames.com</u>	hr	lingos/hernisDosMares/							
Torrita de acesso		Acesso em 22 de jul. 2020)	/	Jogos/Heroisbosiviares/							
	-	Acesso livre, sem necessidade de ca	ndas	tro ou download							
Objetivos de	√										
aprendizagem		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		<u>escrição geral</u> : o jogo consiste em u									
		ndo do mar para preservar a vida n									
	es	se submarino com as setas do tecla	ado,	, o jogador deve ir de encontro							

com os lixos que aparecem em seu caminho para destruí-los.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o jogo para conhecer sua estrutura e abordagem.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
  - 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).
  - 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.
  - 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.
- ✓ 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.
- ✓ Elaborar cartazes com mensagens de práticas de consumo consciente que todo podem aplicar no dia a dia.

#### Alguns materiais de apoio:

https://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/producao-e-consumo-sustentavel/consumo-consciente-de-embalagem/quem-e-o-consumidor-consciente.html

http://www2.maringa.pr.gov.br/meioambiente/?cod=educacao-ambiental/6

https://www.akatu.org.br/dicas/

Título	SC	)M LEGAL								
Anos		Todos X 1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano 5º Ano		
Habilidades /	Х	Argumentação e con	nuni	cação		Marketir	ng			
Competências	X	Autoconhecimento				Mundo	do t	rabalho		
Empreendedoras		Cidadania				Objetivo	s e	metas		
		Comportamento em	oree	endedor		Persistência				
		Comprometimento X Planejamento								
	Х	Confiança e autonon	nia			Projeto d				
	Х	Criatividade				Protagor	nism	no juvenil		
		Inovação			X	Qualidad	de e	eficiência		
		Empatia e cooperaçã	0			Resiliênc	cia			
		Empreendedorismo				Resoluçã	ĭo d	e conflitos		
		Ética			X	Iniciativa	3			
	X	Flexibilidade				Respons	abil	idade		
		Ideias e oportunidad	es			Sustenta	bili	dade		
		Resolução de proble desafios	mas	е	X	Trabalha	ır er	n equipe		
		Educação econômica	e fi	nanceira	Х	Visão Sis	tên	nica		
Relações	Х	Conhecimento				Trabalho	o e p	projeto de vida		
Competências gerais		Pensamento				Argumer				
BNCC	X	científico/crítico/cria	tivo	)		/ II gamentação				
	X	Repertório cultural				Autocon autocuid		imento e		
	Х	Comunicação						ooperação		
		Cultura digital				· ·		idade e cidadania		
Estratégia	X	Atividade em grupo				Exposiçã				
pedagógica		Atividade individual				Fórum	- u	latoBada		
possage great	Х	Práticas de construçã	io/n	roducão		Leitura d	lirig	ida		
		Dinâmica	. O / P	ou u çu o	X					
		Estudo de caso			Х	Roda de		ıversa		
		Estudo de texto						e de ideias		
		Estudo dirigido				Trabalho				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala	X	A distând	cia		X	Formato híbrido		
Disponível em /	Jo	go Som Legal (Escola (	Gam	ies)			1	<u>I</u>		
Forma de acesso		ink: http://www.esco		•	.br/	jogos/sor	nLe	gal/		
		cesso em 22 de jul. 20								
	- 4	cesso gratuito online	ser	n necessio	dad	e de cada	stro	o ou <i>download.</i>		
Objetivos de	✓	Desenvolver a criativ	/ida	de e o tra	ball	no em equ	uipe	2.		
aprendizagem	✓	Ampliar repertório o	ultu	ral.						
Orientações		Descrição geral: o jogo consiste em deslizar as faixas para montar os								
		nstrumentos musicais e conhecer um pouco sobre cada um. A								
		resentação desses ins					ímu	lo sonoro das		
	cri	anças assim como o i	nter	esse pela	mú	sica.				

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Checar o conhecimento geral da turma sobre música e promover ou orientar a experimentação do jogo.
- ✓ Ampliar o debate sobre conhecimentos da turma sobre instrumentos, bandas/cantores, ritmos e estilos que gostam etc.
- ✓ Propor para a turma o desafio de montar uma banda:
  - 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.
  - Solicitar aos alunos que levem/utilizem materiais recicláveis, sucatas e materiais artísticos para a construção de instrumentos musicais inspirados no que observaram no jogo.
  - 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.
  - o Definir um nome para a banda.
  - o Promover o show da banda (presencial ou virtualmente!).
- ✓ 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.

									3/3		
Título	A	RVORE GENEALÓGICA		1		Г		,			
Anos		Todos X 1º Ano	X	2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano		
Habilidades /		·	rgumentação e comunicação Marketing								
Competências	X	Autoconhecimento				Mundo do	tr	abalho			
Empreendedoras	X	Cidadania				Objetivos e	e r	metas			
		Comportamento empree	nd	edor		Persistência					
		Comprometimento				Planejame	nt	:0			
	X	Confiança e autonomia			X	Projeto de	٧	ida			
		Criatividade				Protagonis	m	o juvenil			
		Inovação				Qualidade	е	eficiência			
	X	Empatia e cooperação				Resiliência					
		Empreendedorismo				Resolução	d	e conflitos			
		Ética				Iniciativa					
		Flexibilidade				Responsab	ili	dade			
		Ideias e oportunidades				Sustentabi	ilic	dade			
		Resolução de problemas				Trabalhar					
		Educação econômica e fir	nar	nceira		Visão Sistê	m	ica			
Relações	X	Conhecimento				Trabalho e	_	-	<i>r</i> ida		
Competências		Pensamento Argumentação									
gerais BNCC		científico/crítico/criativo									
		Repertório cultural			X	X Autoconhecimento e					
						autocuidad					
		Comunicação				Empatia e					
	<u> </u>	Cultura digital			X	Responsab			adania		
Estratégia	X	0 1				Exposição	di	alogada			
pedagógica	X	Atividade individual		. ~		Fórum					
		Práticas de construção/pr	roc	lução		Leitura dir	igi	da			
		Dinâmica				Pesquisa					
		Estudo de caso			X	Roda de co					
		Estudo de texto				Tempestad					
Curant and do		Estudo dirigido				Trabalho d	ie	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala	X	A distân	cia	2	X	Formato l	ıíbrido		
Disponível em /	Ic	ogo Árvore Genealógica (Escola Games)									
Forma de acesso		- Link:									
		ttp://www.escolagames.co	om	.br/jogos/	′ar\	oreGeneal	οg	ica/?devic	eTvpe=co		
		puter (Acesso em 22 de ju					_0	,			
		Acesso livre, sem necessida		•	strc	ou downlo	a	d.			
Objetivos de	✓	Desenvolver autoconhec	cim	nento pelo	es	tudo da árv	0	re genealó	gica da		
aprendizagem		família.									
	✓	Éxercitar o respeito à div	ver	sidade.							

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em organizar os parentes da família de um menino em seus lugares da árvore genealógica.

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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Informar-se o cenário familiar das crianças e se preparar para questões sensíveis que podem não estar bem construídas no contexto geral da turma.
- ✓ 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.
- ✓ Formar grupos e solicitar que os alunos apresentem seus trabalhos aos colegas.
- ✓ Incentivar os alunos a compreenderem e a respeitar os diferentes modelos de família, suas construções e vivências.
- ✓ 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.
  - 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.

	T								
Título		NDAS DO FOLCLORE		ı					
Anos	X	Todos 1º Ano	2º Ano		3º Ano	4º Ano 5º Ano			
Habilidades /		Argumentação e com	unicação		Marketing				
Competências		Autoconhecimento				o trabalho			
Empreendedoras	X	Cidadania			Objetivos				
		Comportamento emp	reendedor		Persistêno	cia			
	X	Comprometimento X Planejamento							
		Confiança e autonom	Confiança e autonomia Projeto de vida						
		Criatividade			Protagoni	smo juvenil			
		Inovação			Qualidade	e e eficiência			
		Empatia e cooperação	0		Resiliência	a			
		Empreendedorismo			Resolução	de conflitos			
		Ética			Iniciativa				
		Flexibilidade		X	Responsa	bilidade			
		Ideias e oportunidade	es		Sustentab	oilidade			
		Resolução de probler	nas e	v	Tuebelleeu				
		desafios		X	ITaballial	em equipe			
		Educação econômica	e financeira		Visão sisté				
Relações	X	Conhecimento				e projeto de vida			
Competências gerais		Pensamento			Argument	tação			
BNCC		científico/crítico/cria	tivo						
	X	Repertório cultural				ecimento e			
					autocuida				
		Comunicação			•	cooperação			
		Cultura digital		X		bilidade e cidadania			
Estratégia	X	Atividade em grupo				dialogada			
pedagógica		Atividade individual			Fórum				
		Práticas de construçã	o/produção		Leitura di	rigida			
		Dinâmica			Pesquisa				
		Estudo de caso			Roda de c	onversa			
		Estudo de texto				ide de ideias			
		Estudo dirigido			Trabalho	de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala	A distând	cia		Formato híbrido			
Disponível em /	Jo	go Lendas do Folclore	(Escola Game	es)					
Forma de acesso	- L	ink: http://www.escol	agames.com.	.br/	<u>jogos/lend</u>	lasDoFolclore/ (Acesso			
	en	n 22 de jul. 2020)							
	- <i>F</i>	- Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.							
Objetivos de	<b>√</b>	common to principale personagement as most control of							
aprendizagem	<b>V</b>	reper am accame para e grape na recordigae de presientas							
	,	✓ Valorizar o folclore brasileiro;							
	✓	Exercitar a concentra	-						
Orientações		escrição geral: o jogo c			•				
		formações sobre o fold							
	de	ram origem as lendas	da Iara, Curu	pira	a, Saci Pere	erê, Boitatá, Mula Sem			

Cabeça, Boto e Lobisomem.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.
- ✓ Propor que cada equipe tenha pelo menos 7 participantes, caso haja mais participantes uma parte joga e a outra fica como observadora.
- ✓ Informar que cada grupo terá que montar todos os quebra-cabeças, em forma de revezamento, onde cada integrante vai montar um desenho.
- ✓ Pode combinar que cada grupo defina um fiscal para controlar o tempo do grupo adversário.
- ✓ É possível controlar o tempo ou propor desafio de tempo para ver como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.
- ✓ 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.
- ✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - Metas;
  - Trabalhar em equipe e sob pressão;
- ✓ Checar o conhecimento prévio dos alunos das lendas folclóricas, histórias nacionais, costumes, datas comemorativas etc.
- ✓ Debater a importância desses pontos para a cultura nacional, suas influências, atributos que são observados no cotidiano e referências nas linguagens artísticas.
- ✓ 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.

Título	M	APA MUN	IDI									
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º .	Ano
Habilidades /		Argumer	ntação e con	nuni	cação		Marketii	ng				
Competências		Autocon	hecimento				Mundo	do t	trabalho			
Empreendedoras	X	Cidadani	a				Objetivos e metas					
		Comport	amento em	oree	endedor	X	Persistê	ncia	9			
		Compror	metimento			X	Planejan	nen	ito			
		Confianç	a e autonon	nia			Projeto (	de v	vida			
	X	Criativid	ade						no juveni			
		Inovação	)				Qualidad	de e	e eficiênci	a		
		_	e cooperaçã	0			Resiliêno	cia				
		•	ndedorismo						de conflito	os		
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilid					Respons					
			oportunidad				Sustenta	bili	idade			
			io de proble	mas	е		Trabalhar em equipe					
		desafios										
			o econômica	e fi	nanceira		Visão sis					
Relações	X	Conhecir							projeto de	e vi	da	
Competências gerais BNCC		Pensame	ento o/crítico/cria	+i			Argumei	nta	çao			
DIVCC			rio cultural	tivo	1		Autocon	hor	cimento e			
	X	Repertor	io cuiturai				autocuio					
		Comunic	าลตลึด						ooperaçã	0		
		Cultura					•		lidade e c		dani	ia
Estratégia			e em grupo				<u> </u>		lialogada			
pedagógica			e individual				Fórum					
			de construçã	io/p	rodução		Leitura c	dirig	gida			
		Dinâmica	<del>-</del>	- 1	<u> </u>		Pesquisa					
		Estudo d	e caso				Roda de		nversa			
		Estudo d	e texto				Tempest	tad	e de ideia	S		
		Estudo d	irigido				Trabalho	de	campo			
Sugestões de	х	Drosono:	al em cala	X	A distân	cia			Formata	híl	rid.	
aplicação		X Presencial, em sala X A distância Formato híbrido							<i></i>			
Disponível em /		•	múndi (Esco		•							
Forma de acesso			<u>//www.esco</u>	aga	mes.com	.br/	'jogos/ma	pal	Mundi/ (A	ces	so e	em
		de jul. 20	•						, .			
	- <i>F</i>	Acesso livr	e, sem nece	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>do</i>	wn	load.			

## Objetivos de aprendizagem

- ✓ Trabalhar a importância do planejamento para criar um plano de viagem.
- ✓ Compreender e identificar elementos importantes que compõem o mapa-múndi: água, terra, oceanos, continentes, linhas;
- ✓ Observar as indicações de direção, distância, escala e proporção e ampliar as noções de referência espacial.

#### Orientações

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Trabalhar a importância do planejamento de rotas e planos de viagem.
- ✓ Debater sobre a importância da diversidade e de conhecer a geografia, respeitar o planeta e o crescimento sustentável.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Reforçar a importância do planejamento.
- ✓ Após a atividade propor um debate sobre os desafios do crescimento sustentável do planeta e como podemos contribuir para isso.

(Algumas orientações de realização da atividade foram adaptadas do site do jogo)

Título	SE	GREDOS DO E	GITO								<u> </u>
Anos			1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades /		Argumentaçã	o e com	uni	cação		Marketing	g	1		
Competências		Autoconhecir	•		Mundo de		rabalho				
Empreendedoras		Cidadania					Objetivos e metas				
		Comportame	nto emp	ree	endedor	Х	Persistência				
		•	Comprometimento Planejamento								
		•	Confiança e autonomia Projeto de vida								
		Criatividade									
		Inovação							eficiência	)	
	X	Empatia e co	operaçã	0			Resiliênci	a			
		Empreended	orismo			Х	Resolução	o d	le conflito:	S	
		Ética					Iniciativa				
		Flexibilidade					Responsa	bil	idade		
		Ideias e opor	tunidade	es			Sustentak	oili	dade		
		Resolução de	probler	nas	е	v	Tuahalhau				
		desafios	Y I Irahalhar em ediline								
		Educação eco	nômica	e fi	nanceira	X	Visão sist	ên	nica		
		Conheciment	o histór	ico/	/mundial						
Relações	X	Conheciment	0				Trabalho	e p	projeto de	vid	a
Competências gerais	X	Pensamento					Argument	taç	ção		
BNCC	^	científico/crít	ico/cria	tivo	)						
	X	Repertório cu	ıltural				Autoconh				
							autocuida				
		Comunicação					-		ooperação		
_		Cultura digita					•		idade e ci	dad	lania
Estratégia	X	Atividade em					Exposição	) d	ialogada		
pedagógica		Atividade ind					Fórum				
		Práticas de co	onstruçã	o/p	rodução		Leitura di	rig	ida		
		Dinâmica					Pesquisa				
		Estudo de cas				X	Roda de d				
		Estudo de tex					-		e de ideias		
		Estudo dirigio	do		1		Trabalho	de	campo		
Sugestões de	X	Presencial, er	n sala		A distând	cia			Formato	híb	rido
aplicação		, l									
Disponível em /		Jogo Segredos do Egito (Escola Games) - Link: http://www.escolagames.com.br/jogos/segredosEgito/ (Acesso em									
Forma de acesso		ink: <u>nttp://ww</u> ! de jul. 2020)	/w.escoi	aga	mes.com.	.br/	<u>Jogos/segr</u>	ec	iosegito/ (	ACE	esso em
		Acesso livre, se	m neces	rcid	ade de ca	dac	tro ou dou	ınl	load		
Objetivos de	<u>-</u>	Conhecer alg						v I I I	ouu.		
aprendizagem	·	-	•				-	in	nagens sok	re	o Fgito
		Desenvolver leitura e interpretação de textos e imagens sobre o Egito antigo;									
	✓	Fixar conhec	imento a	ada	uirido em	sal	a de aula.				

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ O jogo pode ser proposto individualmente ou em duplas.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - o Rio Sagrado
  - o Agricultura
  - o Transporte
  - Irrigação
  - o Energia Elétrica
- ✓ 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.
- ✓ Pode propor uma pesquisa sobre evolução e das coisas e do entendimento sobre os elementos apresentados no jogo,
- ✓ Pedir que os alunos pesquisem mais informações sobre o alfabeto egípcio e hieróglifos e depois construam o próprio alfabeto com símbolos inusitados.

Título	CI	NCO SENT	IDOS							070		
Anos			X 1º Ano	X	2º Ano		3º Ano	4º Ano		5º Ano		
Habilidades /			tação e com		l		Marketir		Į			
Competências	Х		ecimento		<b>3</b>			do trabalho				
Empreendedoras		Cidadania						s e metas				
			amento emp	orec	endedor		Persistêr					
		•	netimento				Planejan					
		•	e autonom	nia			Projeto de vida					
		Criativida					_	nismo juveni	l			
		Inovação						le e eficiênci				
			e cooperaçã	0			Resiliênc					
		-	dedorismo				Resolucã	ío de conflito	os			
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilida	ade				Respons	abilidade				
		Ideias e o	portunidad	es			Sustenta					
		Resolução	de probler		е	х	Trabalha	r em equipe				
		desafios										
~			econômica	e fi	inanceira	X						
Relações	X	Conhecim				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais BNCC		Pensame		<b>.</b> :			Argumer	ntaçao				
DINCC			/crítico/cria	tivo	)		At.a.a.a.	h:				
		Repertóri	o cultural			X	autocon	hecimento e	;			
		Comunica	າເລັດ					e cooperaçã				
		Cultura di					T.	abilidade e c		dania		
<b>Estratégia</b>	Х		em grupo					o dialogada	iua	uailia		
pedagógica	^		individual				Fórum	o dialogada				
beamBe8.en			le construçã	in/r	roducão		Leitura d	lirigida				
		Dinâmica	ic construço	-	, oaaşao		Pesquisa					
		Estudo de	e caso					conversa				
		Estudo de						ade de ideia	S			
		Estudo di	rigido				-	de campo				
Disponível em /	Jo		entidos (esc	ola	Games)	1	L	•				
Forma de acesso	- L	- Link: http://www.escolagames.com.br/jogos/cincoSentidos/ (Acesso em										
	22	de jul. 202	20)									
	- <i>F</i>		e, sem neces									
Objetivos de	✓			enti	dos e os ó	rgã	os respon	sáveis pela s	sua			
aprendizagem	,	percepçã		~								
	<b>√</b>	•	nder a funç									
	<b>√</b>		•		_			os na vida co	tıdi	ana;		
	<b>V</b>	Fixar con	hecimento	adq	<sub>l</sub> uiriao em	ı sal	a de aula.	•				

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Após o jogo, estimular que os alunos conversem nos grupos sobre o que aprenderam,
- ✓ Propor uma roda de conversa sobre o que descobriram através do jogo e como isso proporcionou o autoconhecimento.
- ✓ Verificar se o trabalho em equipe colaborou para ampliar o conhecimento em relação aos sentidos.

Título	S	ISTEMA SOLA	R						10 / 30				
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano X	4º Ano	X 5º Ano				
Habilidades /		Argumentaçã	rgumentação e comunicação Marketing										
Competências		Autoconheci	autoconhecimento Mundo do trabalho										
Empreendedoras		Cidadania					Objetivos e	metas					
		Comportame	nto empreer	ided	lor		Persistência						
		Comprometi	mento			X	Planejame	nto					
		Confiança e a	autonomia				Projeto de	vida					
		Criatividade					Protagonis	mo juver	nil				
		Inovação					Qualidade	e eficiên	cia				
		Empatia e co	operação				Resiliência						
		Empreended	orismo				Resolução	de confli	tos				
		Ética					Iniciativa						
		Flexibilidade					Responsab						
		Ideias e opor	tunidades				Sustentabi	lidade					
	X	Resolução de	•			X	Trabalhar e		e				
		Educação econômica e financeira X Visão sistêmica											
Relações	X						Trabalho e	projeto (	de vida				
Competências	X	Pensamento	científico/crí	tico,	/criativo	X	Argumenta						
gerais BNCC		Repertório cı	ultural				Autoconhe		е				
							autocuidad						
		Comunicação					Empatia e						
		Cultura digita					Responsab						
Estratégia	X	Atividade em					Exposição	dialogada	1				
pedagógica		Atividade ind					Fórum						
		Práticas de co	onstrução/pr	odu	ção		Leitura diri	gida					
		Dinâmica				X	Pesquisa						
		Estudo de ca					Roda de co						
		Estudo de tex					Tempestac		as				
		Estudo dirigio	do	ı			Trabalho d	e campo					
Sugestões de	X	Presencial, e	m sala	X	A distânci	a		Format	o híbrido				
aplicação													
Disponível em / Forma de	Jogo Sistema Solar (Escola Games)												
acesso		Link: ttp://www.es	rolagamos co	m h	r/ingos/sic	tor	naSolar/2do	wiceType	-computer				
acesso	http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/?deviceType=computer (Acesso em 22 de jul. 2020)												
	-	Acesso em 22 Acesso livre, s	-	nde i	de cadastro	ე	ı download	_					
		56666	2				. 50111110000	-					

## Objetivos de aprendizagem

- ✓ Desenvolver as capacidades de observação, comparação e classificação;
- ✓ Resolver problemas em equipe;
- ✓ Identificar os planetas que compõem o sistema solar e suas características;
- ✓ Refletir sobre a visão sistêmica evidenciando a amplitude e complexidade do universo.

#### Orientações

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Outra sugestão é apresentar um questionário para que os alunos, durante as jogadas, encontrem as respostas. Algumas perguntas que poderão compor esta atividade:
  - O Quantos planetas formam o nosso sistema solar?
  - Escreva o nome de três outros corpos celestes que compõem o sistema solar, além dos oito planetas:
  - Qual é o planeta que está mais próximo do sol?
  - Podemos perceber a presença do planeta Vênus à noite, ao olhar para o céu? Como ele se apresenta?
  - o Como também é conhecido o planeta Netuno?
  - o Quantos satélites Urano tem ao seu redor?
  - Qual é o nome do planeta que está mais distante do sol?
  - Qual era o planeta considerado mais distante do sol, chamado também de Planeta Anão?
  - o Qual é o menor planeta do sistema solar?
  - O Qual é o nome do planeta em que vivemos?
  - Qual o planeta que possui algumas semelhanças com a Terra? Por quê?
  - o Do que é composto o planeta Júpiter?

- O Qual é o planeta com o maior número de satélites?
- ✓ Debater as informações encontradas e fazer desenhos com referências do que foi observado no jogo.
- ✓ Propor uma roda de conversa sobre o que foi observado no jogo e como foi trabalhar em equipe, alguns temas devem ser estimulados:
  - o A importância da Visão sistêmica e ampliada
  - o Como foi a resolução de problemas em equipes
  - o Capacidade de observação, comparação e classificação
- ✓ 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.

Título	М	USEU DOS DINOSSA	URC	)S				11/30				
Anos		Todos 1º Ano			Х	3º Ano X	4º Ano	5º Ano				
Habilidades /		Argumentação e co				Marketing	70	3 71110				
Competências		Autoconhecimento		neagae		Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadania			Х	Objetivos e metas						
		Comportamento er	nnro	andedor	X	Persistência						
		Comprometimento	пріс	criacaoi	^	Planejamento						
		Confiança e autono	mia			Projeto de						
		Criatividade	IIIIa			Protagonis						
	X	Inovação				Qualidade e eficiência						
	^	Empatia e cooperaç	າລັດ			Resiliência						
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos						
		Ética	,			Iniciativa						
		Flexibilidade				Responsabilidade						
		Ideias e oportunida	doc			Sustentabi						
		Resolução de probl				Sustentabl	lluaue					
		desafios	ema	3 E		Trabalhar em equipe						
		Educação econômic	a e	financeira	X	Visão sistêmica						
Relações		Conhecimento				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	X	Pensamento			Argumenta	ıção						
BNCC	^	científico/crítico/cr	0									
	х	Repertório cultural				Autoconhe						
	^					autocuidad						
		Comunicação				Empatia e						
		Cultura digital				Responsab		idadania				
Estratégia		Atividade em grupo				Exposição	dialogada					
pedagógica		Atividade individua				Fórum						
		Práticas de constru	ção/	produção			Leitura dirigida					
		Dinâmica			X	Pesquisa						
		Estudo de caso				Roda de co	Roda de conversa					
		Estudo de texto				Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido				Trabalho d	e campo					
Sugestões de aplicação		Presencial, em sala	Formato	híbrido								
Disponível em /	Jogo Museu dos Dinossauros (Escola Games)											
Forma de acesso	- Link: http://www.escolagames.com.br/jogos/museuDinossauros/											
	(Acesso em 22 de jul. 2020)											
	- Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.											
Objetivos de	✓ Conhecer algumas características dos dinossauros: dentes, fósseis,											
aprendizagem	réplicas, ovos, pegadas;  ✓ Reconhecer algumas espécies de dinossauros e suas características;											
		Refletir sobre a evo	-									
	✓ Trabalhar aspectos como pesquisa e planejamento.											

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ A medida que os alunos vão registrando suas anotações verificar quais conseguiram entrar na sala.
- ✓ Após o jogo pedir que os alunos apresentem o que registraram.
- ✓ Opcionalmente pode propor que realizem uma pesquisa sobre a história dos animais e a contribuição deles para o desenvolvimento da humanidade.

Título	CA	ASA MÁGIO	CA									/ 30
Anos		Todos	1º Ano	X	3º Ano	Х	4º Ano	X	5º	Ano		
Habilidades /		Argumen	tação e com		Marketir	ng	1	1				
Competências			necimento		Mundo do trabalho							
Empreendedoras		Cidadania		Х	Objetivos e metas							
	Х	Comporta	amento emp	Х	Persistência							
		_	netimento			X	Planejan	nen	to			
		Confiança		Projeto (								
		Criativida		Protagonismo juvenil								
		Inovação		Qualidade e eficiência								
		Empatia e		Resiliência								
		Empreen	dedorismo				Resolução de conflitos					
		Ética					Iniciativa	3				
		Flexibilida	ade				Respons	abil	idade			
			portunidade				Sustenta	bili	dade			
	X	Resoluçã		Trabalhar em equipe								
	desatios							manaman em equipe				
		-	econômica		Visão sistêmica							
Relações		Conhecin				ho e projeto de vida						
Competências gerais		Pensame	x	Argumentação								
BNCC			/crítico/cria	tivo								
		Repertór			Autoconhecimento e autocuidado							
		Comunic										
		Comunica Cultura d		Empatia e cooperação Responsabilidade e cidada					ia			
<b>Estratégia</b>	Х	Atividade		•		ialogada	iuc	uaii	ıa			
pedagógica	^	Atividade			Fórum	io u	iaiogaua					
beaubobieu		Práticas o		Leitura dirigida								
		Dinâmica		Pesquisa								
		Estudo de				X	•	Roda de conversa				
		Estudo de					Tempestade de ideias					
		Estudo di			Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencia	A distân	cia	Formato híbrido				0			
Disponível em /	lο	go Casa M	ágica (Escol:	ı a Ga	ı mes)				1			-
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									m		
	22 de jul. 2020)											
	- Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.											
Objetivos de	✓ Ampliar as noções de referência espacial;											
aprendizagem	✓ 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;							to;				
	✓ Explorar a persistência necessária na conquista dos objetivos.											

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ 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 5 º anos. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo e façam um ranking dos participantes.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Objetivos;
  - Buscar alternativas quando há obstáculos;
  - Analisar as opções antes de agir;
  - Persistir diante dos obstáculos;
  - o Quando não se sabe onde vai, qualquer caminho serve.
- ✓ 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.

- ✓ Opcionalmente como complemento da atividade pode ser realizada em sala.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

(A atividade em sala e as orientações de realização foram adaptadas do site do jogo: http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/ficha/)

Título	JO	GO DAS CO	DRES	6								13 / 30		
Anos		Todos X 1º Ano X 2º Ano						3º Ano		4º Ano		5º Ano		
Habilidades /		Argumentação e comunicação						Marketii	ng	I		<u> </u>		
Competências		Autoconhecimento						Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadania						Objetivos e metas						
		Comporta		nto emi	ree	ndedor	X	Persistência						
		Comprom	•				Planejamento							
		Confiança		nia			Projeto de vida							
	Х	Criativida		2011011				Protagonismo juvenil						
		Inovação						Qualidade e eficiência						
		Empatia e	COO	peracã	0			Resiliência						
		Empreend						Resolução de conflitos						
		Ética						Iniciativa						
		Flexibilida	de					Respons		lidade				
	Х							Sustenta						
		Resolução de problemas e						Trahalha	or o	m equine				
		desafios						Trabalhar em equipe						
~		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica						
Relações	X							Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais BNCC		Pensamento						Argumei	nta	çao				
DINCC		científico/crítico/criativo Repertório cultural						At.a.a.a.a	ء ما	.:				
		Repertori	o cui	iturai				autocuic		cimento e				
		Comunicação								ooperaçã				
	Х	Cultura digital								lidade e c		dania		
Estratégia	X	Atividade em grupo						-		lialogada	···	aama		
pedagógica	X	Atividade em grupo  Atividade individual						Fórum						
	X				io/p	roducão		Leitura dirigida						
		Práticas de construção/produção Dinâmica						Pesquisa						
		Estudo de caso						Roda de conversa						
		Estudo de texto						Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido						Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X							rido						
Disponível em /	Jogo das cores (Escola Games)													
Forma de acesso	- Link: <a href="http://www.escolagames.com.br/jogos/jogoCores/">http://www.escolagames.com.br/jogos/jogoCores/</a> (Acesso em 22													
	de	de jul. 2020)												
	- 4	Acesso livre												
Objetivos de	✓								nea	r as cores				
aprendizagem	✓ Desenvolver percepções visuais e auditivas.													
	✓ Estimular a criatividade e o desenvolvimento de novas ideias.													

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em seguir o arco-íris para descobrir a cor das estrelas que encontrar pelo caminho.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Algumas sugestões de atividades que poderão compor o Projeto sobre cores, estimulando a criatividade:
  - Fazer massinha caseira, dividindo-a em partes depois de pronta, e tingir de cores variadas.
  - 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.
  - Mandar bilhete aos pais, pedindo para mandarem as crianças com a roupa da cor que estão trabalhando.
  - o Trabalhar com a poesia "As borboletas" de Vinícius de Moraes.
  - o Bingo de cores.
  - Montar um boliche para trabalhar as cores, usando garrafa pet transparente com água colorida (usar anilina comestível).
  - Ao trabalhar uma cor, leve gelatina que represente a cor trabalhada.
  - Pintura com guache e cola colorida;
  - Usar a tinta para fazer mistura e descoberta de novas cores;
  - o Contar a história "Bom dia todas as cores" de Ruth Rocha;

Título	DI	REITO DA CRIANÇA		14 / 30					
Anos		Todos 1º Ano 2º Ano	X	3º Ano X 4º Ano X 5º Ano					
Habilidades /	Х	Argumentação e comunicação		Marketing					
Competências	Х	Autoconhecimento		Mundo do trabalho					
Empreendedoras	X	Cidadania		Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor		Persistência					
		Comprometimento		Planejamento					
		Confiança e autonomia		Projeto de vida					
		Criatividade	X	Protagonismo juvenil					
		Inovação		Qualidade e eficiência					
	Х	Empatia e cooperação		Resiliência					
	_	Empreendedorismo		Resolução de conflitos					
	Х	Ética		Iniciativa					
	_	Flexibilidade		Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades		Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e		Justemabilidade					
		desafios	Trabalhar em equipe						
		Educação econômica e financeira		Visão sistêmica					
Relações	X	Conhecimento		Trabalho e projeto de vida					
Competências gerais		Pensamento		Argumentação					
BNCC		científico/crítico/criativo							
		Repertório cultural	x	Autoconhecimento e					
				autocuidado					
		Comunicação		Empatia e cooperação					
		Cultura digital	X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia	X	Atividade em grupo		Exposição dialogada					
pedagógica		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 distâr	cia	Formato híbrido					
Disponível em /	Jo	go Direito da Criança (Escola Game	es)	· · ·					
Forma de acesso	- 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 download.								
Objetivos de	✓ Conhecer o Estatuto da Criança e do Adolescente;								
aprendizagem	✓ Capacidade de observação e autoconhecimento;								
	,	✓ Desenvolver o protagonismo;							
	✓	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·							
		adolescentes.							

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

## Como realizar:

- ✓ 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.
- ✓ Checar o conhecimento inicial das crianças, se elas têm noção dos direitos humanos e infantis e quais práticas são construídas a partir disso.
- ✓ 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.
- ✓ Debater sobre a importância do protagonismo, de serem responsáveis por suas ações e conhecer seus direitos e deveres.
- ✓ 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.
- ✓ 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>
- ✓ Explorar as páginas da Revista de forma interativa, onde os alunos possam se expressar, fazer perguntas, trocar ideias e conhecimentos.
- ✓ Após a leitura, interpretar a história oralmente através de perguntas, dando a oportunidade para alunos tirarem possíveis dúvidas.

(Orientações de realização da atividade adaptadas do site do jogo)

Título	RC	)BÔ LÓGI	СО								13 / 3
Anos		Todos	1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano
Habilidades /		Argumen	ntação e com	nuni	icação		Marketii	ng		•	
Competências		Autoconl	hecimento				Mundo	do t	rabalho		
Empreendedoras		Cidadani	a			X	Objetivo	s e	metas		
		Comport	amento em	ore	endedor		Persistê	ncia	1		
		Compror	netimento				Planejan	nen	ito		
		Confianç	a e autonom	nia			Projeto	de v	⁄ida		
		Criativida	ade				Protago	nisr	no juvenil		
		Inovação	)				Qualidad	de e	e eficiênci	a	
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliên	cia			
		Empreen	dedorismo				Resoluçã	ăo c	de conflito	os	
		Ética					Iniciativa	э			
		Flexibilid	ade				Respons	abi	lidade		
		Ideias e d	portunidad	es			Sustentabilidade				
	X	Resoluçã desafios	o de problei	s e	X	Trabalha	ar e	m equipe			
	X	Educação	o econômica	e f	inanceira		Visão sistêmica				
Relações		Conhecir	nento				Trabalho e projeto de vida				
Competências gerais		Pensame	ento				Argume	nta	ção		
BNCC		científico	/crítico/cria	tivo	)						
		Repertór	io cultural				Autoconhecimento e				
							autocuio				
		Comunic					-		ooperaçã		
		Cultura d					Responsabilidade e cidadania				
Estratégia			e em grupo					io d	lialogada		
pedagógica			e individual				Fórum				
			de construçã	io/p	orodução		Leitura d		gida		
		Dinâmica					Pesquisa				
		Estudo d					Roda de				
		Estudo d							e de ideia	S	
		Estudo d	irigido	ı	T		Trabalho	o d∈	campo		
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala A dist							Formato	híl	orido
Disponível em /		_	ógico (Escola		•						
Forma de acesso		·	//www.esco	aga	mes.com	.br/	jogos/rob	oLo	ogico (Ace	esso	em 22
		jul. 2020)	•				_				
	_		e, sem nece								~
Objetivos de	<b>√</b>		problemas						-		-
aprendizagem	<b>V</b>	✓ Desenvolver e exercitar o raciocínio lógico-matemático, encontrando									
		o resultado das operações.									

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ 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 5 º anos. Caso perceba que os estudantes realizam o jogo no nível escolhido sem perceber grau de desafio, recomenda-se avançar para o próximo nível.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.
- ✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Objetivos;
  - o Buscar alternativas quando há obstáculos;
  - Resolver problemas sob pressão;
  - Analisar as opções antes de agir;
  - Persistir diante dos obstáculos;

# 16 / 50

Título	QI	UANDO EI	J CRESCER									7 30
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º	Ano
Habilidades /	X	Argumer	ntação e com	uni	cação		Marketii	ng	•			
Competências	Х		hecimento			X	Mundo	do t	rabalho			
Empreendedoras		Cidadani	a				Objetivo	s e	metas			
		Comport	amento emp	ree	endedor		Persistê	ncia	1			
		Compror	netimento				Planejan	nen	ito			
		Confianç	a e autonom	ia		X	Projeto (	de v	⁄ida			
		Criativida	ade			X	Protagoi	nisr	no juveni			
		Inovação	)				Qualidad	de e	e eficiênci	a		
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênd	cia				
		Empreer	dedorismo				Resoluçã	io c	de conflito	S		
		Ética					Iniciativa	3				
		Flexibilid	ade				Responsabilidade					
		Ideias e	oportunidade	es			Sustentabilidade					
		Resoluçã desafios										
		Educação	ducação econômica e financeira Visão sistêmica									
Relações	X	Conhecir	nento			X	Trabalho e projeto de vida					
Competências gerais	X	Pensame	ento				Argume	nta	ção			
BNCC	^	científico	/crítico/cria	tivo	1							
		Repertór	io cultural						cimento e			
							autocuio					
		Comunic	-						ooperaçã			
		Cultura c					•		lidade e c	ida	dan	iia
Estratégia			e em grupo					io d	ialogada			
pedagógica	X		e individual				Fórum					
			de construçã	o/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo d				X	Roda de					
		Estudo d					· ·		e de ideia	S		
	Estudo dirigido Trabalho de campo											
Sugestões de aplicação	X	Presencia	al, em sala	X	A distân	cia			Formato	hí	brid	0
Disponível em /		_	o eu crescer	•			•					
Forma de acesso			://escola.bri		nica.com.	br/j	ogos/GE	5	<u> 11/index.</u>	htn	<u>nl</u>	
	-		22 de jul. 20	-			_					
	_		e, sem neces					wn	load.			
Objetivos de	<ul> <li>✓ Conhecer profissões e áreas de atuação.</li> <li>✓ Refletir sobre planos, interesses e objetivos de vida.</li> </ul>											
aprendizagem	✓	Refletir	sobre planos	, in	teresses e	ob	jetivos de	e VIC	aa.			

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em escolher entre algumas opções a dupla correspondente correta da profissão e sua área de atuação. <u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Orientar o jogo para que realizem em duplas e alternem as duplas, enquanto um joga o outro da dupla anota sobre as profissões apresentadas.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - Se já tem expectativas sobre o que pretendem ser no futuro.
  - o O que já conhecem sobre o mundo do trabalho.
  - O que descobriram através do jogo.
- ✓ Opcionalmente poderá orientar uma pesquisa sobre profissões onde eles apresentem as características das profissões já existentes.
- ✓ 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.

Título	OI	NTEM, HO	DJE E AMANH	ΙÃ								7 30
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º	Ano
Habilidades /	X	Argumei	ntação e com	uni	cação		Marketii	ng				
Competências			hecimento				Mundo	do t	rabalho			
Empreendedoras		Cidadani	ia				Objetivo	s e	metas			
		Comport	tamento emp	oree	ndedor		Persistê	ncia	1			
		Comproi	metimento			X	Planejan	nen	to			
		Confianç	a e autonom	nia			Projeto (	de v	⁄ida			
	X	Criativid	ade				Protago	nisn	no juveni			
		Inovação	)				Qualidad	de e	eficiênci	a		
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênd	cia				
		Empreer	ndedorismo				Resoluçã	ăo c	le conflito	os		
		Ética					Iniciativa	Э				
		Flexibilio					Respons					
			oportunidad				Sustentabilidade					
		Resoluçã desafios	io de probler	nas	е		Trabalha	rabalhar em equipe				
		Educaçã	ducação econômica e financeira X Visão sistêmica									
Relações	X	Conheci	mento				Trabalho e projeto de vida					
Competências gerais		Pensame				x	Argume	nta	ção			
BNCC			o/crítico/cria	tivo		^						
	x	Repertó	rio cultural						imento e			
							autocuio					
		Comunic					Empatia e cooperação					
		Cultura					Responsabilidade e cidadania					iia
Estratégia	X		e em grupo					o d	ialogada			
pedagógica			e individual	, ,	. ~		Fórum					
	X		de construçã	io/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmic					Pesquisa					
		Estudo d					Roda de		e de ideia			
										3		
Sugestões de	Estudo dirigido Trabalho de campo											
aplicação	X	Presenci	al, em sala	X	A distân	cia			Formato	) hí	brid	0
Disponível em /		_	i, hoje e ama		•		•					
Forma de acesso		· ·	://escola.bri	<u>tanr</u>	nica.com.	br/j	ogos/GE	4 !	5/index.h	tm	(Ad	cesso
		n 22 de ju	•	,		.1.			11			
Ohioticas	_		e, sem nece			aas	tro ou <i>do</i>	wn	ioaa.			
Objetivos de	<ul><li>✓ Familiarizar os tempos verbais.</li><li>✓ Estimular o raciocínio rápido para formação de frases.</li></ul>											
aprendizagem	✓	Estimula	ar o raciocini	υ ra	pido para	TOI	rnação de	e fra	ases.			

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ 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.
- ✓ 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
- ✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.
- ✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
  - Como a riqueza das palavras pode auxiliar na argumentação
- ✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre:
  - A importância da comunicação e o poder da argumentação;
  - Buscar alternativas entre o universo das palavras;
  - Resolver problemas sob pressão;
  - Analisar as opções antes de agir;
- ✓ Orientar questões da língua portuguesa assim como suas aplicações, a importância da flexibilidade verbal e sua linguagem.
- ✓ Opcionalmente propor que criem relatos, cartas e outras correspondências entre os colegas, usando as palavras apresentadas no jogo.

Título	R	PPPPI								18 / 50		
Anos	Di	BRRRRR!Todos1º Ano2º Ano3º Ano4º Ano5º AnoArgumentação e comunicaçãoMarketing										
Habilidades /				nuni	_			nσ	4- A110	J- A110		
Competências			hecimento	iiuiii	caçao		Mundo		rahalho			
Empreendedoras		Cidadani										
Linprecilidedoras							Objetivo Persistê					
			tamento em	pree	nueuor							
			metimento	. • .			Planejan					
			a e autonor	nıa			Projeto					
		Criativid							no juvenil			
		Inovação							eficiência	9		
		-	e cooperaçã	io_			Resiliênd					
		•	ndedorismo						le conflito	S		
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilio					Respons					
			deias e oportunidades Sustentabilidade									
		Resoluçã desafios										
		Educaçã	o econômica	a e fi	nanceira	X	Visão sis	tên	nica			
Relações	X	Conheci	mento				Trabalho	o e p	orojeto de	vida		
Competências gerais	X	Pensame	ento				Argume	ntaç	ção			
BNCC	^	científico	o/crítico/cria	ativo								
		Repertói	rio cultural				Autocon	hec	imento e			
							autocuio	dado	)			
		Comunic					Empatia	e c	ooperação	)		
		Cultura d	digital				Respons	abil	idade e ci	dadania		
Estratégia	X	Atividad	e em grupo				Exposiçã	ío d	ialogada			
pedagógica		Atividad	e individual				Fórum					
	X	Práticas	de construç	ão/p	rodução		Leitura d	dirig	ida			
		Dinâmica	a			X	Pesquisa	3				
		Estudo d	le caso				Roda de	cor	nversa			
		Estudo d	le texto				Tempest	tade	e de ideias	<b>;</b>		
		Estudo dirigido Trabalho de campo										
Sugestões de aplicação	X	Presenci	al, em sala	x	A distând	cia		X	Formato	híbrido		
Disponível em /	Jo	go Brrrr! (	(Escola Brita	nnic	a)			•	•			
Forma de acesso	- L	ink: <u>https</u>	://escola.br	itanr	nica.com.l	br/j	ogos/GS	2 2	2/index.ht	ml (Acesso		
		n 24 de ju		_								
	- /	Acesso livr	e, sem nece	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>do</i>	wnl	oad.			
Objetivos de	✓	Testar c	onheciment	os g	eográfico:	s.						
aprendizagem	✓	Treinar	o pensamen	to ra	ápido para	a re	spostas.					

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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
- ✓ Propor que os participantes dos grupos se revezem na realização do jogo.
- ✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
  - Qual a importância do conhecimento e da visão sistêmica.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	ΕN	/I TORNO I	DO PRÓPRIO	) El	XO					19/30		
Anos	X	Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano		
Habilidades /		L	tação e com	uni			Marketii	ng				
Competências			ecimento		3 3		Mundo		rabalho			
Empreendedoras		Cidadania					Objetivo					
			amento emp	ree	ndedor		Persistê					
		-	netimento				Planejan	nen	to			
		-	e autonom	ia			Projeto					
	X	Criativida							no juvenil			
		Inovação				Х	Qualidad	de e	eficiência	<del></del>		
			e cooperaçã	0			Resiliêno	cia				
		Empreen	dedorismo				Resoluçã	ĭo d	e conflito	S		
		Ética					Iniciativa	3				
	X	Flexibilida	ade				Responsabilidade					
		Ideias e o	portunidad	es			Sustentabilidade					
		Resolução desafios	o de probler	nas	е		Trabalha	ar er	m equipe			
		Educação	econômica	e fi	nanceira	X	Visão sis	Visão sistêmica				
Relações	X	Conhecim	nento				Trabalho e projeto de vida					
Competências gerais	X	Pensame	nto				Argume	ntaç	ão			
BNCC	^	científico	/crítico/cria	tivo								
		Repertóri	o cultural						imento e			
							autocuio					
		Comunica					Empatia e cooperação Responsabilidade e cidadania					
		Cultura d					•			dadania		
Estratégia	X		em grupo					io d	ialogada			
pedagógica	X		individual				Fórum					
	X		le construçã	o/p	rodução		Leitura d		ida			
		Dinâmica				X	•					
		Estudo de					Roda de					
		Estudo de							de ideias	5		
C		Estudo di	rigido				Trabalho	g de	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencia	A distân	ncia X Formato híbrido								
Disponível em /		_	no do própri		•		-					
Forma de acesso		•	//escola.bri	tanr	nica.com.	br/j	ogos/GS	5 2	<u>2/index.ht</u>	ml (Acesso		
		n 24 de jul	•						,			
Objective state	- F		e, sem neces					wnl	oad.			
Objetivos de	<ul><li>✓ Testar o conhecimento astronômico.</li><li>✓ Estimula os estudos científicos.</li></ul>											
aprendizagem	<b>V</b>	Estimula	os estudos	cien	ILITICOS.							

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas.
- ✓ Propor que as duplas se revezem na realização do jogo.
- ✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
  - o Como a riqueza das palavras pode auxiliar na argumentação
- ✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre:
  - O conhecimento sobre o universo;
  - Resolver problemas sob pressão;
  - Analisar as opções antes de agir;
- ✓ Iniciar uma pesquisa sobre o movimento de rotação dos planetas e abrir para o grupo em uma exposição de ideias.
- ✓ Opcionalmente poderão construir "engenhocas" para rotacionar planetas construídos a partir de materiais recicláveis como sucatas, peça que usem a criatividade para desenvolver os projetos.

Título	EX	PLORADO	DRES							20 / 30		
Anos	X	Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano		
Habilidades /		l l	ntação e com	uni			Marketir	ng	1			
Competências			hecimento		<b>3</b>	Х	Mundo		trabalho			
Empreendedoras	X	Cidadani					Objetivo					
		Comport	amento em	oree	endedor		Persistêr					
		-	netimento .				Planejan	ner	nto			
			a e autonom	nia			Projeto d					
		Criativida							no juvenil			
	X	Inovação	)				Qualidad	de e	e eficiência	1		
			e cooperaçã	0			Resiliênc	ia				
		Empreen	dedorismo				Resoluçã	ío c	de conflito	S		
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilid	ade				Respons	abi	lidade			
		Ideias e d	portunidad	es			Sustentabilidade					
		Resoluçã desafios										
		Educação	Educação econômica e financeira Visão sistêmica									
Relações	X	Conhecir	mento				Trabalho	е	projeto de	vida		
Competências gerais	Х	Pensame	ento				Argumer	nta	ção			
BNCC	^	científico	/crítico/cria	tivo	1							
	X	Repertór	io cultural				Autocon	he	cimento e			
							autocuid					
		Comunic	-				-		cooperação			
		Cultura c					•		lidade e ci	dadania		
Estratégia	X		e em grupo					0 0	lialogada			
pedagógica			e individual				Fórum					
	X		de construçã	io/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo d				X	Roda de					
		Estudo d							e de ideias	<u> </u>		
		Estudo d	irigido		ı		Trabalho	o d∈	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencia	al, em sala	X	A distân	cia			Formato	híbrido		
Disponível em /		go Explora										
Forma de acesso			://escola.bri	tanr	nica.com.	br/j	ogos/GE	5	<u>9/index.ht</u>	ml (Acesso		
		n 24 de ju	•									
	- <i>F</i>		e, sem nece			das	tro ou <i>do</i>	wn	load.			
Objetivos de	<ul><li>✓ Conhecimento histórico mundial.</li><li>✓ Aproximação com figuras históricas.</li></ul>											
aprendizagem	✓	Aproxim	iaçao com fig	gura	is históric	as.						

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em ligar cada explorador ao seu país de origem.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - o De que forma chegaram em suas respostas?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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.
- ✓ Opcionalmente propor uma pesquisa a respeito das curiosidades encontradas e construção de cartazes informativos para compartilhar com a turma.

Título	JC	GO DOS VEGETAIS	1	ı		T				
Anos		Todos 1º Ano		2º Ano		3º Ano	4º Ano 5º Ano			
Habilidades /		Argumentação e com	nuni	cação		Marketing				
Competências	X	Autoconhecimento				Mundo do	trabalho			
Empreendedoras		Cidadania				Objetivos e	e metas			
		Comportamento em	oree	endedor		Persistênci	a			
		Comprometimento				Planejame	nto			
		Confiança e autonom	nia			Projeto de	vida			
		Criatividade				Protagonis	mo juvenil			
		Inovação				Qualidade	e eficiência			
		Empatia e cooperaçã	0			Resiliência				
		Empreendedorismo				Resolução	de conflitos			
		Ética				Iniciativa				
		Flexibilidade				Responsab	ilidade			
		Ideias e oportunidad	es		X	Sustentabi				
		Resolução de problei		е		- , ,,				
		desafios				Trabalhar 6	em equipe			
		Educação econômica	e fi	nanceira	X	Visão sistê	mica			
Relações	X	Conhecimento				Trabalho e	projeto de vida			
Competências gerais	Х	Pensamento				Argumentação				
BNCC	^	científico/crítico/criativo								
		Repertório cultural				Autoconhe	cimento e			
						autocuidad	lo			
		Comunicação				Empatia e	cooperação			
		Cultura digital				Responsab	ilidade e cidadania			
Estratégia	X	Atividade em grupo				Exposição	dialogada			
pedagógica	X	Atividade individual				Fórum				
		Práticas de construçã	io/p	rodução		Leitura diri	gida			
		Dinâmica				Pesquisa				
		Estudo de caso				Roda de co	nversa			
		Estudo de texto				Tempestac	le de ideias			
		Estudo dirigido				Trabalho d	e campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala	X	A distând	cia		Formato híbrido			
Disponível em /	Jo	go dos Vegetais (Escol	a Br	ritannica)						
Forma de acesso	- Link: https://escola.britannica.com.br/jogos/GS 1 6/index.html (Acesso									
		n 24 de jul. 2020)				-87	,			
		Acesso livre, sem nece	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>dowr</i>	nload.			
Objetivos de	✓	Explorar o conhecim	ent	o dos alim	nen	tos.				
aprendizagem	✓	Incentivar a diversid	ade	de hábito	s a	limentares.				
Orientações	De	escrição geral: o jogo o	ons	iste em e	sco	lher a opção	correta dos vegetais			
		ie aparecem, colocano								
	οι	ı semente.								
		Recursos necessários: Internet, computadores e outros recursos,								
	СО	nforme demais ativida	ades	s planejad	as.					

## Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Estimular o conhecimento sobre o desenvolvimento sustentável considerando todas as possibilidades.
- ✓ Algumas questões interessantes para a discussão:
  - O que são vegetais?
  - Onde podemos encontrar os vegetais?
  - Os vegetais vivem em todos os lugares?
  - o Quais são os cuidados que devemos ter com os vegetais?
  - O que os vegetais precisam para se desenvolver?
  - Alguém já plantou um vegetal? Qual?
  - Os vegetais são todos iguais?
  - O Quais os vegetais que vocês conhecem?
- ✓ 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.
- ✓ Solicite uma pesquisa sobre vegetais em diferentes fontes: livros, revistas, jornais, internet ou fazerem entrevista com um adulto.
- ✓ 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.
  - o Na sua casa costuma-se comer frutas e verduras? Quais?
  - Se você tivesse de escolher entre duas sobremesas, uma salada de frutas e um brigadeiro, por exemplo, qual você escolheria? Por quê?
  - Qual é o seu fruto preferido? Você sabe como é a planta de onde ele vem?
  - Você conhece: Alguma semente utilizada na nossa alimentação?
     Uma raiz que podemos comer? Folhas usadas na alimentação humana?

(Orientações de realização de atividades adaptadas do portal do professor:

http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26842 Acesso em 24 jul. 2020)

Título	JO	GO DA ÁG	iUA									22 1		
Anos		Todos 1º Ano X 2º A  Argumentação e comunicação						3º Ano	X	4º Ano	X	5º A	lno	
Habilidades /		Argumen	tação	e com	uni	cação		Marketir	ng					
Competências		Autoconh	necime	ento				Mundo	do t	rabalho				
Empreendedoras	X	Cidadania	3					Objetivo	s e	metas				
		Comport	ament	o emp	ree	ndedor		Persistêr	ncia					
	X	Compron	netime	ento				Planejan	nen	to				
		Confiança	e aut	onom	ia			Projeto d	de v	rida				
		Criativida	de					Protagor	nisn	no juveni	l			
		Inovação						Qualidad	de e	eficiênci	a			
		Empatia (	e coop	eraçã	0			Resiliênc	cia					
		Empreen	dedori	ismo				Resoluçã	ĭo d	e conflite	os			
		Ética						Iniciativa						
		Flexibilid					X	Respons						
		Ideias e c	•				X	Sustentabilidade						
		Resoluçã desafios	o de pi	roblen	nas	е		Trabalha	palhar em equipe					
		Educação econômica e financeira						Visão sis	isão sistêmica					
Relações	X	Conhecin			Trabalho	rabalho e projeto de vida								
Competências gerais		Pensame						Argumer	ntaç	ão				
BNCC		científico			tivo									
		Repertór	io cultı	ural				Autocon autocuid		imento e o	)			
		Comunic	ação					Empatia	e c	ooperaçã	io			
		Cultura d	igital				X	Respons	abil	idade e c	ida	dania	3	
Estratégia	X	Atividade	em gr	rupo				Exposiçã	io d	ialogada				
pedagógica		Atividade	indivi	dual				Fórum						
		Práticas o		struçã	o/p	rodução		Leitura c	dirig	ida				
		Dinâmica						Pesquisa						
		Estudo de					X	Roda de						
		Estudo de						-		de ideia	S			
		Estudo di	rigido				X	Trabalho	de	campo				
Sugestões de aplicação	X	X Presencial, em sala X A distâr					cia		X	Formato	) hí	brido	ı	
Disponível em /		go Teste n	_	•		•	_		_			· <u> </u>	_	
Forma de acesso		ink: <u>https:</u>					x.ph	np/jogo-d	a-ag	gua/				
		cesso em		-						,				
01: .:		cesso livro							wnl	oad.				
Objetivos de	<b>√</b>	•	-			ntabilidad hilidada								
aprendizagem	<b>V</b>	recursos		-	onsa	absbilidade	e de cada um por preservar os							
	<u> </u>													

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Checar o conhecimento prévio dos alunos a respeito do tema, como fazem uso da água em suas casas.
- ✓ Propor a formação de duplas para que decidam em conjunto sobre a melhor opção em cada situação.
- ✓ Após o jogo verificar qual a pontuação alcançada e debater sobre os aprendizados que tiveram a partir do jogo.
- ✓ 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.
- ✓ Esse jogo pode ser orientado para ser realizado em casa com a família e depois compartilhar o resultado da experiência do aprendizado do grupo.

<b>T'</b> 1 1.	10	CO DA 8458	4ÓDIA 60		DACÕEC					23 /	30	
Título	JO	GO DA MEN		IVI F		l			1.0.4			
Anos		Todos	1º Ano ~		2º Ano ~		3º Ano		4º Ano	5º Aı	no	
Habilidades /	X	Argumenta		uni	caçao		Marketii					
Competências		Autoconhe	cimento				Mundo					
Empreendedoras		Cidadania				X	Objetivo					
		Comportan		ree	ndedor		Persistê					
		Comprome					Planejan					
		Confiança e		ia			Projeto (					
		Criatividade	9						no juvenil			
		Inovação							eficiênci	a		
		Empatia e d		0		X	Resiliêno					
		Empreende	dorismo						le conflito	S		
		Ética					Iniciativa	3				
		Flexibilidad					Respons					
		Ideias e opo					Sustenta	bili	dade			
	X	Resolução desafios	de probler	nas	е	X	Trabalha	alhar em equipe				
		Educação e	conômica	e fi	nanceira	X	Visão sis	sistêmica				
Relações	X	Conhecime	nto				Trabalho	alho e projeto de vida				
Competências gerais	Х	Pensament	0				Argumei	ntag	ção			
BNCC	^	científico/c	rítico/cria	tivo								
		Repertório	cultural						imento e			
							autocuic					
		Comunicaç							ooperaçã			
		Cultura digi					Responsabilidade e cidadania					
Estratégia	X	Atividade e					Exposição dialogada					
pedagógica	X	Atividade ir					Fórum					
	X	Práticas de	construçã	o/p	rodução		Leitura c		ida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo de d					Roda de					
		Estudo de t					-		e de ideia:	5		
		Estudo dirig	gido				Trabalho	de	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial,	em sala	X	A distân	cia		X	Formato	híbrido		
Disponível em /		go da memó		-								
Forma de acesso		ink: <u>https://</u>			nica.com.	br/j	ogos/GM	4	17/index	<u>.html</u>		
		cesso em 24	-									
	- <i>F</i>	cesso livre,										
Objetivos de	<b>√</b>	Praticar a l		_		•		de f	rações.			
aprendizagem	<b>√</b>	Exercitar a					-	. ^				
	<b>√</b>				e problem	ıas,	a visão si	stëi	mica e os	desatios		
		Trabalhar a resolução de problemas, a visão sistêmica e os desafios do trabalho em equipe.										

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em duplas ou grupos.
- ✓ Propor que os grupos se revezem na realização do jogo.
- ✓ Checar quantos pontos fizeram em grupo e conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como foi jogar com os colegas de grupo? (se for o caso)
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre:
  - o Foco, resolução de problemas e visão sistêmica;
  - Resolver problemas sob pressão;
  - Analisar as opções antes de agir, considerando o desafio de ter que ter a memória para encontrar o par e os cálculos realizados;
  - A importância do pensamento e dos conhecimentos da matemática e a resolução de problemas.
- ✓ 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.

Título	Sl	JDOKU										7 30
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	Х	5º	Ano
Habilidades /	Х	Argumen	tação e com	uni	cação		Marketir	ng				
Competências		Autoconl	necimento				Mundo	do t	trabalho			
Empreendedoras		Cidadani	a			X	Objetivo	s e	metas			
		Comport	amento emp	ree	ndedor		Persistêr	ncia	3			
		Compror	netimento			X	Planejan	nen	nto			
		Confianç	a e autonom	iia			Projeto d	de v	vida			
	X	Criativida	nde				Protagor	nisr	no juveni			
	X	Inovação					Qualidad	de e	e eficiênci	a		
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênc	cia				
		Empreen	dedorismo			X	Resoluçã	ăo c	de conflito	os		
		Ética					Iniciativa	3				
		Flexibilid	ade				Responsabilidade					
		Ideias e d	portunidad	es			Sustenta	bili	idade			
	X	Resoluçã desafios	o de probler	nas	е		Trabalha	Frabalhar em equipe				
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão sistêmica					
Relações	X	Conhecin	nento				Trabalho	е	projeto de	e vi	da	
Competências gerais	X	Pensame	nto				Argumer	nta	ção			
BNCC	^	científico	/crítico/cria	tivo	ı							
		Repertór	io cultural				Autocon	hed	cimento e	!		
							autocuid	lad	0			
	X	Comunic	_				-		ooperaçã			
		Cultura d							lidade e c	ida	dan	ia
Estratégia	X		e em grupo					io d	lialogada			
pedagógica			individual				Fórum					
			de construçã	o/p	rodução		Leitura c		gida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo d				X	Roda de					
		Estudo d				X	-		e de ideia	S		
	Estudo dirigido Trabalho de campo											
Sugestões de aplicação	X	Presencia	al, em sala	X	A distând	cia			Formato	) hí	brid	0
Disponível em /	Jo	go Sudoku	ı(Geniol)									
Forma de acesso		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	/geniol.com	.br/	'logica/pr	<u>oble</u>	emas/test	te-c	<u>de-einstei</u>	<u>n/</u>	(Ace	esso
		n 22 de jul	•									
	_		e, sem neces						Ioad.			
Objetivos de	<b>√</b>		_				-		~			
aprendizagem	✓	<ul><li>✓ Praticar o uso de lógica para resolver problemas.</li><li>✓ Interpretar e encontrar soluções para diferentes situações.</li></ul>										

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.
- ✓ Orientar que nos grupos os integrantes se dividam para apoiar a solução dos quadros.
- ✓ Estipular um tempo para a resolução do jogo.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Caso tenham resolvido o jogo, o que facilitou a resolução do problema?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	0	OPOSTOS	SE ATRAEI	VI						257		
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º An	10	
Habilidades /		Argument	ação e con	nuni	cação		Marketi	ng				
Competências		Autoconh	ecimento				Mundo	do t	rabalho			
Empreendedoras		Cidadania					Objetivo	s e	metas			
		Comporta	mento em	oree	ndedor		Persistê	ncia	1			
		Comprom	etimento				Planejan	nen	ito			
		Confiança	e autonom	nia			Projeto	de v	/ida			
	X	Criativida	de				Protago	nisr	no juvenil			
		Inovação					Qualidad	de e	e eficiênci	a		
	X	Empatia e	cooperaçã	0		X	Resiliên	cia				
		Empreend	dedorismo				Resoluçã	ăo c	de conflito	S		
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilida	de				Responsabilidade					
			portunidad				Sustentabilidade					
		Resolução desafios	de problei	nas	e		Trabalha					
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica			
Relações		Conhecim	ento				Trabalho e projeto de vida					
Competências gerais		Pensamer	nto				Argume	nta	ção			
BNCC		científico,	crítico/cria	tivo								
		Repertóri	o cultural						cimento e			
							autocuio					
		Comunica	_				Empatia e cooperação Responsabilidade e cidadania					
		Cultura di	<u> </u>				-			idadania		
Estratégia	X	Atividade						io d	lialogada			
pedagógica			individual				Fórum					
			e construçã	io/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmica				X						
		Estudo de				X	Roda de					
		Estudo de					-		e de ideia	5		
		Estudo di	rigido	ı			Trabalho	o d∈	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencia	A distând	ncia Formato híbrido				híbrido				
Disponível em /		•	stos se atra		•		•					
Forma de acesso		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<u>//escola.bri</u>	tanı	nica.com.l	br/j	ogos/GE	4 4	4/index.h	tml (Acess	so	
		n 26 de jul.	•				_					
	_		, sem nece				tro ou <i>do</i>	wn	load.			
Objetivos de	<b>√</b>		conceito d									
aprendizagem	✓	✓ Desenvolver concentração e atenção.										

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	VA	MOS RIMAR?								20 / 30
Anos		Todos 1º A	no		2º Ano		3º Ano	<b>X</b> 4º A	no	X 5º Ano
Habilidades /	Х	Argumentação e	com	uni	cação		Marketing	 [		L
Competências		Autoconhecimer					Mundo do	trabal	ho	
Empreendedoras		Cidadania				Х	Objetivos	e meta	ıS	
		Comportamento	emp	ree	ndedor		Persistênc			
		Comprometimen					Planejame	ento		
		Confiança e auto		ia			Projeto de			
	Х	Criatividade					Protagoni	smo ju	venil	
		Inovação				X	Qualidade	e efici	ência	
		Empatia e coope	ração	0		X	Resiliência	)		
		Empreendedoris	mo				Resolução	de cor	nflitos	
		Ética					Iniciativa			
		Flexibilidade					Responsal	oilidade	9	
	X	Ideias e oportuni	idade	es			Sustentab	ilidade		
		Resolução de pro	blen	nas	е		Trabalhar	om oa	uino	
		desafios					Habaillai	em eq	uipe	
		Educação econôi	mica	e fi	nanceira		Visão sisté			
Relações	X	Conhecimento					Trabalho e	e proje	to de	vida
Competências gerais	X	Pensamento				X	Argument	ação		
BNCC		científico/crítico,		tivo						
		Repertório cultu	ral				Autoconh		to e	
							autocuida		~	
	X	Comunicação					Empatia e			
<b>-</b>		Cultura digital					Responsal			ladania
Estratégia		Atividade em gru					Exposição	dialog	ada	
pedagógica	X	Atividade individ		,	. ~		Fórum			
	X	Práticas de const	ruça	o/p	roduçao		Leitura dir	igida		
		Dinâmica				X	'			
		Estudo de caso Estudo de texto				X	Roda de c			
		Estudo de texto					Tempesta Trabalho			
Sugestões de		Estudo dirigido					Traballo	le cam	μυ	
aplicação	X	Presencial, em sa	ala	X	A distând	cia		Forn	nato l	níbrido
Disponível em /	Ιο	go Vamos rimar?								
Forma de acesso		ink: <u>https://escol</u> a	a.brit	anr	ica.com.l	or/i	ogos/GE 1	7/ind	ex.htr	nl (Acesso
		n 26 de jul. 2020)						7		
		.cesso livre, sem r	neces	sida	ade de ca	das	tro ou <i>dow</i>	nload.		
Objetivos de	✓	Reconhecer e pr	atica	ır co	nceitos d	le o	ralidade e	escrita.		
aprendizagem	✓	Desenvolver a ci	riativ	idad	de para p	rod	uções textı	ıais.		
Orientações	De	scrição geral: o jo	go c	ons	iste em ei	nco	ntrar as pa	lavras	que ri	mam e
		lecionar a caixa qı			-					
		cursos necessário			•		dores e ou	tros red	cursos	5,
	СО	conforme demais atividades planejadas.								

## Como realizar:

✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.

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.

INFÂNCIA 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?

- ✓ 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.
- ✓ Divida a turma em duplas e entregue uma estrofe. Peça que ilustrem usando a criatividade.
- ✓ Procure interagir com os grupos para as orientações necessárias.
- ✓ Propor um debate sobre as criações que desenvolveram e a relação das palavras com os desenhos.

Título	JO	GO DAS SÍLA	BAS - PRO	OFI	SSÕES						211		
Anos		Todos	X	3º Ano	X	4º Ano		5º An	10				
Habilidades /	Х	Argumenta		Marketii	ng	•	,	•					
Competências	X	Autoconhec	imento			X	Mundo do trabalho						
Empreendedoras	Х	Cidadania				Х	Objetivos e metas						
		Comportam	ento emp	ree	endedor		Persistê	ncia	1				
		Compromet	imento			X	Planejan	nen	ito				
		Confiança e	autonom	ia		X	Projeto de vida						
		Criatividade	!				Protagonismo juvenil						
		Inovação				X	Qualidad	de e	e eficiênci	a			
		Empatia e c	ooperaçã	0			Resiliênd	cia					
		Empreende	dorismo				Resoluçã	ăo c	de conflito	S			
		Ética					Iniciativa	э					
		Flexibilidade	e			X	Respons	abi	lidade				
		Ideias e opc	rtunidade	es			Sustenta	abili	dade				
		Resolução desafios	Resolução de problemas e						Trabalhar em equipe				
		Educação e	conômica	e fi	nanceira		Visão sistêmica						
Relações	X	Conhecime	nto			X	Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	Х	Pensamento	)			х	Argumentação						
BNCC		científico/cr		tivo		^							
		Repertório (	cultural						cimento e				
							autocuidado						
		Comunicaçã					Empatia e cooperação						
		Cultura digi					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia	X	Atividade ei					Exposição dialogada						
pedagógica	Х	Atividade in					Fórum						
		Práticas de	construçã	o/p	rodução		Leitura dirigida						
		Dinâmica				X	- '						
		Estudo de c				X	Roda de						
		Estudo de to					•		e de ideia	S			
		Estudo dirig	ido		I		Trabalho	) de	campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial,	Presencial, em sala X A distân						Formato híbrido				
Disponível em /		go das sílaba	•		•								
Forma de acesso		- Link: <a href="https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51675">https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=51675</a> (Acesso									cesso		
		n 24 de jul. 2	•										
	- <i>F</i>	<ul> <li>Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.</li> <li>✓ Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre</li> </ul>											
Objetivos de	<b>~</b>						-	s e	diterenças	s er	itre		
aprendizagem		sons de síla											
	✓	✓ Segmentar oralmente palavras em sílabas.											

<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.

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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

## Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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?
  - ✓ Opcionalmente poderá trabalhar algumas variações e pesquisas:
    - 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.
    - Mural de figuras e/ou desenhos.
    - Entrevistas com os pais/responsáveis: Qual a profissão de cada um? O que fazem?
    - Convidar um pai e/ou uma mãe de diferentes profissões para palestra em sala de aula.

(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)

Título	M	EIO AMBIEN	TE								20 / 3			
Anos		Todos		3º Ano		4º Ano		5º Ano						
Habilidades /		Argumenta		Marketir	ng	<u>I</u>		·L						
Competências		Autoconhec					Mundo do trabalho							
Empreendedoras	Х	Cidadania					Objetivos e metas							
		Comportam	ento emp	ree	ndedor		Persistêr	ncia						
		Compromet					Planejamento							
		Confiança e		nia			Projeto de vida							
		Criatividade	!				Protagonismo juvenil							
		Inovação					Qualidade e eficiência							
		Empatia e c	ooperaçã	0			Resiliênc	Resiliência						
		Empreende	dorismo				Resoluçã	io d	e conflito	os				
		Ética					Iniciativa	3						
		Flexibilidade				X	Respons	abil	idade					
		Ideias e opc	rtunidade	es		X	Sustenta	bili	dade					
	X	Resolução d desafios	le probler	nas	е		Trabalhar em equipe							
	X	Educação e		Visão sistêmica										
Relações	X	Conhecime	nto				Trabalho	ep	rojeto de	e vi	da			
Competências gerais		Pensamento	)				Argumentação							
BNCC		científico/cr	ítico/cria	tivo										
		Repertório	cultural				Autoconhecimento e autocuidado							
		Comunicaçã	ío				Empatia e cooperação							
		Cultura digi				Х	Responsabilidade e cidadania							
Estratégia	Х	Atividade ei	n grupo				Exposição dialogada							
pedagógica	X	Atividade in	dividual				Fórum							
	X	Práticas de	construçã	io/p	rodução		Leitura dirigida							
		Dinâmica					Pesquisa							
		Estudo de c	aso			X	Roda de	cor	iversa					
		Estudo de to	exto				Tempest	ade	e de ideia	S				
		Estudo dirig	ido				Trabalho	de	campo					
Sugestões de	Х	Presencial,	em sala	X	A distân	cia		Х	Formato	híl	orido			
aplicação		•												
Disponível em /		go Meio Amb	•				·1 /: -	L ^	E4655					
Forma de acesso		ink: <u>https://s</u>		.com.br/b	<u>ras</u>	ıı/Jogos.p	np !	id=51653	<u>s</u> (A	cesso				
		n 22 jul. 2020 .cosso livro s	•	ado do ca	dac	tro ou do	اميدا	load						
Objetivos de	_	<ul> <li>Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.</li> <li>✓ Reconhecer atitudes adequadas e inadequadas para o meio</li> </ul>												
aprendizagem	•	ambiente.	autuues	aut	-quauas t	. 1110	ucquaud	s ho	ii a O IIIEI	U				
apiciidizageiii	✓	Despertar o	respeito	pel	o Meio A	mbi	iente mos	tra	ndo a imp	oort	ância			
		da sua pres	ervação.											

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Orientar como acontece a interferência do homem na natureza, a forma negativa que afeta o ambiente em que vive.
- ✓ 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).
- ✓ 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).
- ✓ 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.

Título	JO	GO DA CON	ITAGEM								7 30		
Anos		Todos X		X	2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º	Ano		
Habilidades /		Argumenta	ação e com	uni	cação		Marketii	ng		I			
Competências		Autoconhe	cimento				Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadania				Х	Objetivos e metas						
		Comportar	mento emp	ree	ndedor	X	Persistê	ncia					
		Comprome	etimento				Planejan	nen	to				
	X	Confiança	e autonom	ia			Projeto de vida						
		Criatividad	е				Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidad	de e	eficiênci	a			
		Empatia e	cooperaçã	0		X	Resiliênd	cia					
		Empreend	edorismo				Resoluçã	ĭo d	le conflito	S			
		Ética					Iniciativa	3					
		Flexibilidad	de				Respons	abil	idade				
		Ideias e op	ortunidad	es			Sustenta	bili	dade				
		Resolução desafios	de probler	nas	е	X	Trabalhar em equipe						
		Educação e	econômica	e fi	nanceira		Visão sistêmica						
Relações	X	Conhecime	ento				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	X	Pensamen					Argumei	ntag	ção				
BNCC		científico/d											
		Repertório	cultural						imento e				
			~				autocuidado						
		Comunicaç					Empatia e cooperação						
<b>5</b>		Cultura dig					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia	X	Atividade i					Exposição dialogada						
pedagógica	_			- /			Fórum						
	X	Práticas de Dinâmica	construça	o/p	rodução		Pesquisa	eitura dirigida					
		Estudo de				Х	Roda de						
		Estudo de				^			e de ideia:	ς			
		Estudo de					Trabalho			<u>,                                     </u>			
Sugestões de						l	madame						
aplicação	X	Presencial,	em sala	X	A distân	cia		X	Formato	híbrid	0		
Disponível em /	Jo	go da Conta	gem (Sesi	Edu	cação)				1				
Forma de acesso	- Link: https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=516									(Aces	so		
	em 22 de jul. 2020)												
	- <i>F</i>	Acesso livre,						wnl	load.				
Objetivos de	✓	Auxiliar a			_								
aprendizagem	✓	Trabalhar	a concentr	açã	o e obser	vaç	ão.						

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em observar as imagens e relacionar os números com as quantidades. Para aprender brincando.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos,

conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Checar o conhecimento da turma, assim como sua capacidade de resolução de problemas.
- ✓ Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos.
- ✓ Pode propor que realizem a atividade em duplas para que um ajude o outro com a contagem dos pontos e dos objetos.
- ✓ Conversar com a turma após o jogo sobre a importância do foco, da observação e atenção na resolução de problemas.
- ✓ A importância do trabalho em equipe que auxilia na hora da contagem dos elementos.

	_			30 / 30						
Título	JO	GO DOS ANIMAIS I								
Anos		Todos X 1º Ano X 2º Ano		3º Ano 4º Ano 5º Ano						
Habilidades /		Argumentação e comunicação		Marketing						
Competências		Autoconhecimento		Mundo do trabalho						
Empreendedoras	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						
		Resolução de problemas e		Tueledlessessessing						
	X	desafios		Trabalhar em equipe						
		Educação econômica e financeira		Visão sistêmica						
Relações	X	Conhecimento		Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	Х	Pensamento		Argumentação						
BNCC	^	científico/crítico/criativo								
		Repertório cultural		Autoconhecimento e						
				autocuidado						
		Comunicação		Empatia e cooperação						
		Cultura digital	X	Responsabilidade e cidadania						
Estratégia	X	Atividade em grupo		Exposição dialogada						
pedagógica		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	X	Presencial, em sala X A distân	cia	Formato híbrido						
aplicação		,								
Disponível em /	Jogo dos Animais I (Sesi Educação)									
Forma de acesso		ink: https://sesieducacao.com.br/k	oras	SII/Jogos.php?id=51640 (Acesso						
	em 22 jul. 2020)									
Objetive	- Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou download.									
Objetivos de	<b>V</b>	Trabalhar habilidades lógicas e m		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						
aprendizagem	✓ Conscientizar a respeito da fauna brasileira.									

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Checar o conhecimento e costumes dos alunos em relação aos cuidados com animais.
- ✓ Conversar sobre a experiência com o jogo:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Se tiveram que ter atenção a montagem das cores;
  - Quais as maiores dificuldades;
  - Como Atenção e foco;
  - Metas;
  - Trabalhar em equipe e sob pressão;
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Opcionalmente pode realizar desafios de montagens desses quebracabeças entre grupos, trocando entre os grupos as peças para que haja uma interação e mostre a importância de cada um no todo.

Título	CC	OMBINE C	S ELEMENT	)S						317			
Anos		Todos	X 1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano	5º An	0		
Habilidades /		Argumer	ntação e com	uni	cação		Marketir	ng	1				
Competências		Autocon	hecimento				Mundo do trabalho						
Empreendedoras	X	Cidadani	a				Objetivos e metas						
		Comport	amento emp	ree	endedor		Persistêr	ncia	3				
		Compror	metimento				Planejan	nen	nto				
		Confianç	a e autonom	ia		X	Projeto de vida						
	X	Criativid	ade				Protagonismo juvenil						
		Inovação	)				Qualidad	le e	e eficiênci	3			
		Empatia	e cooperaçã	0		X	Resiliênc	ia					
		Empreer	ndedorismo				Resoluçã	io c	de conflito	S			
	X	Ética					Iniciativa						
		Flexibilid	lade				Respons	abi	lidade				
		Ideias e	oportunidade	es			Sustenta	bili	idade				
	X	Resoluçã desafios	io de probler	nas	е		Trabalhar em equipe						
		Educação	nanceira		Visão sistêmica								
Relações	X	Conhecir	mento				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais		Pensame	ento				Argumer	nta	ção				
BNCC		científico	o/crítico/cria	tivo	1								
		Repertó	rio cultural				Autocon	hed	cimento e				
							autocuidado						
		Comunic					Empatia e cooperação						
		Cultura d				X	Responsabilidade e cidadania						
Estratégia	X		e em grupo				Exposição dialogada						
pedagógica		Atividad	e individual				Fórum						
		Práticas	de construçã	o/p	rodução		Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo d				X	Roda de conversa						
		Estudo d							e de ideia:	5			
		Estudo d	irigido		,		Trabalho	de	campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala A distân							Formato	híbrido			
Disponível em /	Jo	go Combi	ne os Elemer	ntos	(Sesi Edu	ıcaç	ão)						
Forma de acesso		· ·	://sesieduca	cao.	.com.br/b	ras	il/jogos.p	hpî	?id=51639	(Acesso			
		n 22 jul. 2	•										
			e, sem neces										
Objetivos de	<b>√</b>	-	o conhecime		_				ntil.				
aprendizagem	✓ Desenvolver métodos qualitativos e de opinião.												

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Construir painéis que mostrem as relações das combinações vistas no jogo, baseadas no conhecimento prévio dos alunos e pesquisa dirigida.

Título	Ql	JAL É O V	ALOR	?									. / 30		
Anos		Todos		º Ano		2º Ano	Х	3º Ano	Х	4º Ano	Х	5º	Ano		
Habilidades /		Argumei	ntação	o e com	uni	cação		Marketi	ng						
Competências		Autocon					Х	Mundo do trabalho							
Empreendedoras		Cidadan						Objetivos e metas							
	X	Compor	tamer	nto emp	oree	ndedor		Persistência							
		Compro	metim	nento			X	Planejamento							
		Confianç	a e au	utonom	nia			Projeto de vida							
		Criativid	ade					Protagonismo juvenil							
		Inovação	)					Qualidad	de e	eficiênci	a				
		Empatia	e coo	peraçã	0			Resiliên	cia						
		Empreer	ndedo	rismo				Resoluçã	ão d	le conflito	os				
		Ética						Iniciativa	а						
		Flexibilio						Respons							
		Ideias e						Sustenta	abili	dade					
		Resoluçã desafios		probler	nas	е		Trabalhar em equipe							
	X	Educaçã	o ecor	nômica	e fi	nanceira		Visão sistêmica							
Relações	X	Conheci	mento	)				Trabalho e projeto de vida							
Competências gerais	X	Pensame						Argume	ntag	ção					
BNCC		científico			tivo										
		Repertó	rio cul	tural						imento e					
								autocuidado							
		Comunic						Empatia e cooperação							
		Cultura						Responsabilidade e cidadania							
Estratégia	X	Atividad						Exposição dialogada							
pedagógica		Atividad				~ .		Fórum							
				nstruça	io/p	rodução	\ \ \	Leitura dirigida							
		Dinâmic					X	Pesquisa Roda de conversa							
		Estudo d					X								
		Estudo d						Tempestade de ideias Trabalho de campo							
Sugestões de		LStudo C	iii igiu	<u> </u>				Traballic	Tue	Campo					
aplicação	X	Presenci	al, em	ı sala	X	A distân	cia		X	Formato	) hí	brid	lo		
Disponível em /	Jo	go Qual É	O Val	or?					•						
Forma de acesso	- L	ink: <u>https</u>	://ses	<u>ieduca</u>	com.br/b	rasi	il/jogos.p	hp?	id=51629	(A	ces	so			
	em 22 de jul. 2020)														
	- A	cesso livr							wnl	oad.					
Objetivos de	<b>√</b>					élulas e i									
aprendizagem	✓	Trabalha	ar adiç	ção e su	ação no d	cotidiano.									

<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.

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

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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em pequenos grupos.
- ✓ Orientar que usem folhas para calcular os valores das coisas e possam apresentar ao final.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
  - O fato de trabalhar em equipe contribuiu ou atrapalhou para a resolução dos problemas?
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	RE	LACIONAND	O AS BAN	IDE	IRAS						33 / 30
Anos	Х	Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades /		Argumentaç	ão e com	uni	cação		Marketii	ng			
Competências		Autoconhec	imento				Mundo	do t	rabalho		
Empreendedoras	Х	Cidadania					Objetivo	s e	metas		
		Comportam	ento emp	ree	ndedor		Persistê				
		Compromet	imento				Planejan	nen	to		
		Confiança e	autonom	ia			Projeto				
		Criatividade					_		no juvenil		
		Inovação							eficiênci		
		Empatia e co	operaçã	0			Resiliêno	cia			
		Empreended					Resoluçã	ĭo d	le conflito	S	
	Х	Ética					Iniciativa				
		Flexibilidade	<u> </u>			Х	Respons	abil	idade		
		Ideias e opo	rtunidade	es			Sustenta	bili	dade		
		Resolução d desafios	e probler	nas	е		Trabalha	ır eı	m equipe		
		Educação ed	onômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica		
Relações	Х	Conhecimen		C 11					orojeto de	vic	la
Competências gerais		Pensamento					Argumei				, u
BNCC		científico/cr		tivo			, gae.		,		
		Repertório d					Autocon	hec	imento e		
		•					autocuic	lado	)		
		Comunicaçã	0				Empatia	e c	ooperaçã	0	
		Cultura digit	:al			Х	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia	X	Atividade er	n grupo				Exposição dialogada				
pedagógica		Atividade in	dividual				Fórum				
		Práticas de o	construçã	o/p	rodução		Leitura c	dirig	ida		
		Dinâmica					Pesquisa	9			
		Estudo de ca	aso			X	Roda de	cor	nversa		
		Estudo de te	exto				Tempest	tade	e de ideia:	S	
		Estudo dirig	ido				Trabalho	de	campo		
Sugestões de aplicação	X	Presencial, e	A distând	cia		X	Formato	híb	rido		
Disponível em /	Jo	go Relaciona:	ndo as Ba	nde	eiras						
Forma de acesso	- L	ink: <u>https://s</u>	<u>esieduca</u>	cao	.com.br/b	ras	il/jogos.p	hp?	id=51625	(A	cesso
		n 22 de jul. 2	•								
						cadastro ou <i>download</i> .					
Objetivos de	✓		=		·=·	s que remetam à percepção de					
aprendizagem		mudança, p							_		
	✓	Entender os	s valores	que	os símbo	los nacionais representam.					

<u>Descrição geral</u>: o jogo consiste em escolher a bandeira de uma nação de acordo com as características dos personagens

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.

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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

#### Como realizar:

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Fale das formas geométricas que existem nas bandeiras, da proporção entre elas e da colocação para a montagem da bandeira.
- ✓ Peça as crianças que pesquisem sobre as estrelas que nossa bandeira possui e o local onde elas são colocadas dentro do círculo.
- ✓ Relembre o Hino Nacional Brasileiro e fale da importância de cada cidadão conhecer o hino do seu país e saber cantar.
- ✓ Peça que realizem atividades com as cores da Bandeira brasileira. Nota: É importante que não tenha um "modelo" exposto para que o aluno copie. Deixe que seu aluno faça do seu próprio jeito, crie. Observação: Para saber sobre as demais Datas Comemorativas consulte os livros "Comemorando e Aprendendo" I, II, III e IV de Ivete Raffa — Editora Giracor.

(Orientações de realização de atividade adapatadas de https://acrilex.com.br/portfolio-item/dia-da-bandeira/)

Título	TA	ANGRAM											1 30
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º	Ano
Habilidades /		Argumei	ntac	ção e com	uni	cação		Marketii	ng		1		
Competências		Autocon						Mundo		rabalho			
Empreendedoras		Cidadan						Objetivo	s e	metas			
		Compor	tam	ento emp	ree	endedor		Persistê					
	X	Compro	met	timento				Planejan	nen	to			
	X	Confian	a e	autonom	ia			Projeto	de v	/ida			
	X	Criativid	ade	)						no juvenil			
	X	Inovação	)					Qualidad	de e	eficiênci	a		
		Empatia	e c	ooperaçã	0			Resiliêno	cia				
		Empreer	nde	dorismo				Resoluçã	ĭo c	le conflito	S		
		Ética						Iniciativa	э				
		Flexibilio	dade	e				Respons	abi	lidade			
		Ideias e	opc	rtunidad	es			Sustenta	abili	dade			
		_		le probler	nas	е		Trabalha	ar e	m equipe			
		desafios			_								
				conômica	e fi	nanceira		Visão sis					
Relações		Conheci							_	orojeto de	e v	da	
Competências gerais	X	Pensame					х	Argume	nta	ção			
BNCC				rítico/cria	tivo	1							
		Repertó	rio (	cultural						cimento e			
		Communic		<u> </u>				autocuio					
		Comunic						Empatia e cooperação  Responsabilidade e cidadania					
Estratégia	X	Cultura of Atividad					Х	Responsabilidade e cidadania Exposição dialogada					
pedagógica	^	Atividad					^	Fórum	10 U	lalogada			
pedagogica				construçã	io/n	roducão		Leitura d	lirio	ida			
		Dinâmic		construça	υ/ μ	nouuçao		Pesquisa		jiua			
		Estudo d		250			Х	Roda de		nversa			
		Estudo d					^			e de ideia	ς		
		Estudo d						Trabalho					
Sugestões de aplicação	x	Presenci			x	A distân	cia	<sub> </sub> a.bac		Formato	hí	brid	lo
Disponível em /	J٥	ı go Tangra	ım i	(Divertud	o)	I				1			
Forma de acesso		.ink: <u>http:</u>		•	•	o.com.br	/ser	nplugin/t	ang	ram.html	(A	ces	so
		n 22 de ju				3.1					•		
		Acesso livi		•	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>do</i>	wn	load.			
Objetivos de	✓	Promov	er a	exploraç	ão (	das forma	s d	e forma c	riat	iva.			
aprendizagem	✓	Desenvo	olve	er o pensa	me	nto lógico	).						
	✓	Trabalh	ar c	planejan	nen <sup>.</sup>	to na resc	solução de problemas.						

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Após a realização conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O planejamento prévio ajudou nas decisões para montagem das peças?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
- ✓ 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.
- ✓ Opcionalmente poderá realizar o tangram com peças feitas pelos alunos para que entendam as infinitas possibilidades.
- ✓ Valorizar a criatividade e a capacidade de se desafiar sempre.

Título	0	QUE FALT	ΓΑ?									7 30	
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano	Х	4º Ano	X	5º	Ano	
Habilidades /	Х		ntação e com	uni			Marketi						
Competências			hecimento				Mundo		rabalho				
Empreendedoras		Cidadani					Objetivo						
		Comport	tamento emp	ree	endedor	Х	Persistê	ncia	)				
		Comproi	metimento				Planejan	nen	ito				
		Confianç	a e autonom	ia			Projeto	de v	/ida				
		Criativid	ade						no juveni				
	X	Inovação	)				Qualidad	de e	e eficiênci	a			
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliên	cia					
		Empreer	ndedorismo				Resoluçã	ão c	de conflito	S			
		Ética					Iniciativa	a					
	X	Flexibilio	lade				Respons	abi	lidade				
		Ideias e	oportunidad	es			Sustenta	abili	dade				
	X	Resoluçã desafios	ío de probler	nas	е		Trabalha	ar e	m equipe				
		Educaçã	o econômica	e fi	nanceira		Visão sis	stên	nica				
Relações	X	Conheci	mento				Trabalho	реμ	projeto de	e vi	da		
Competências gerais		Pensame					Argume	nta	ção				
BNCC			o/crítico/cria	tivo	1								
		Repertó	rio cultural						cimento e				
							autocuio						
	X	<b>!</b>					Empatia e cooperação Responsabilidade e cidadania						
		Cultura								ida	dan	iia	
Estratégia		1	e em grupo					o d	ialogada				
pedagógica	X		e individual	. ,	. ~		Fórum						
			de construçã	o/p	rodução		Leitura d		gida				
		Dinâmic					Pesquisa						
		Estudo d				X	Roda de						
		Estudo d							e de ideia	S			
Curactãos do		Estudo d	iirigiao				Trabalho	o ae	campo T				
Sugestões de aplicação	X	Presenci	al, em sala	X	A distând	cia			Formato	hí	brid	0	
Disponível em /		-	falta? (Diver		-								
Forma de acesso			//www.diver	tud	o.com.br/	/ser	nplugin/c	oqu	<u>efalta.htn</u>	<u>nl</u> (	Ace	SSO	
		n 22 de ju	•										
Object on t	_					cadastro ou download.							
Objetivos de	<b>√</b>		r a memória				-	<b>.</b>	rocontas		n~-		
aprendizagem	✓	Upserva	ir airerentes	eier	nentos e	qua	uando estão presentes ou não.						

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.
- ✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado. É possível observar como os estudantes se sentem numa situação de maior pressão.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - Memorização;
  - Práticas mentais.

Título	C/	NHÃO CO	OLO	RIDO								307	-
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	Х	3º Ano	X	4º Ano	)	<b>(</b> 5º A	no
Habilidades /		Argumer	ntag	ão e com	uni	cação		Marketii	ng	1	<u> </u>		
Competências		Autocon						Mundo		trabalho			
Empreendedoras		Cidadani	a				Х	Objetivo	s e	metas			
		Comport	tam	ento emp	ree	ndedor		Persistê					
		Comproi		-			X	Planejan	nen	nto			
		Confianç	ае	autonom	iia			Projeto	de v	vida			
		Criativid	ade					Protagoi	nisr	no juveni	l		
		Inovação	)					Qualidad	de e	e eficiênc	ia		
		Empatia	e c	ooperaçã	0			Resiliênd	cia				
		Empreer	nde	dorismo				Resoluçã	ăo c	de conflite	os		
		Ética						Iniciativa	3				
		Flexibilio	lade	9				Respons	abi	lidade			
			•	rtunidad				Sustenta	bili	idade			
	X	Resoluçã desafios	io d	le probler	nas	e		Trabalha	ır e	m equipe	)		
		Educaçã	o e	conômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica			
Relações	X	Conhecii	mer	nto				Trabalho	е	projeto d	e v	ida	
Competências gerais		Pensame						Argumei	nta	ção			
BNCC				ítico/cria	tivo								
		Repertói	rio (	cultural				Autocon autocuic		cimento e o	3		
		Comunic	açã	ío				Empatia	e c	ooperaçã	íо		
		Cultura d	ligit	tal				Respons	abi	lidade e d	cida	adania	3
Estratégia		Atividad						Exposição dialogada					
pedagógica	X	Atividad	e in	dividual				Fórum					
				construçã	o/p	rodução		Leitura c	dirig	gida			
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo d					X	Roda de					
		Estudo d								e de ideia	IS		
		Estudo d	lirig	ido	1 1			Trabalho	) de	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presenci	al, e	em sala	X	A distân	cia			Formato	) h	íbrido	
Disponível em /		nhão Col	orid	lo (Site G	enio	1)	_						_
Forma de acesso		ink:											
		tps://ww				'jogos/ca	<u>nha</u>	o-colorid	<u>o/</u>				
		cesso em		-	-	مامات -	- ام			امما			
Objetives de	_	Acesso livr										docat:	<u> </u>
Objetivos de aprendizagem	<b>✓</b>						ara resolução de problemas e desafios. nição de objetivos e trabalho sob					us.	
apiciiuizageiii	•	pressão		ilias CUIII	, 100	o, aemin	çau	ue objeti	vU3	c travall	10	JUU	
	l	Pi C3340	•										

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.
- ✓ 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.
- ✓ Após as rodadas combinadas, checar os avanços e os desafios nos prazos determinados.
- ✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - o Pressão para resolução de problemas;
  - Desafios.

Título	Т	RÍADE							37 / 30				
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano	4º Ano	X 5º Ano				
Habilidades /		Argumentação		a	l		Marketing		7.10				
Competências		Autoconhecim		,			Mundo do						
Empreendedor		Cidadania	iciteo				Objetivos 6						
as		Comportamen	ito empreend	ec	dor	Х	Persistênci						
	Х	Comprometim	-				Planejame						
	X	Confiança e au					Projeto de						
		Criatividade					Protagonis						
		Inovação					Qualidade						
		Empatia e coo	peração				Resiliência						
		Empreendedo					Resolução		S				
		Ética					Iniciativa						
		Flexibilidade					Responsab	ilidade					
		Ideias e oporti	unidades				Sustentabi						
		Resolução de		de	safios		Trabalhar e	em equipe					
		Educação ecoi	nômica e fina	nc	eira		Visão sistê	mica					
Relações	X	Conhecimento	)				Trabalho e	e projeto de vida					
Competências	X	Pensamento c	ientífico/crític	СО	/criativo		Argumenta	ação					
gerais BNCC		Repertório cul	tural			X	Autoconhe	ecimento e	autocuidado				
		Comunicação					Empatia e						
		Cultura digital					Responsab	oilidade e c	dadania				
Estratégia	X	Atividade em	grupo				Exposição	dialogada					
pedagógica		Atividade indi	vidual				Fórum						
		Práticas de co	nstrução/pro	du	ção		Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso	)			X	Roda de co						
		Estudo de text					Tempestac		5				
		Estudo dirigido	ס				Trabalho d	e campo					
Sugestões de	X	Presencial, em	sala		A distânci	а		Formato	híbrido				
aplicação	_	-											
Disponível em		ogo Tríade (Geniol)											
/ Forma de acesso		Link: ttps://www.geniol.com.br/raciocinio/triade/?utm_source=frame&utm_mediu_											
acesso		=link&utm_campaign=rc-home (Acesso em 27 jul. 2020)											
		Acesso livre, se					-						
Objetivos de	√	Praticar o tra											
aprendizagem	<b>√</b>		Trabalhar habilidades que auxiliam a resolução de problemas e desafios.										
	✓		-				= -						
							· 						

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou em grupos
- ✓ Combinar com a turma o número de rodadas que será realizado e que formas os grupos podem jogar.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio com a lógica? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - Raciocínio rápido;
  - o Persistência;
  - o Planejamento na resolução de problemas;
  - o A importância do trabalho em equipe para ampliar a visão sistêmica.

Título	TE	STE DE EI	NSTEIN								30 / 30	
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades /	X	Argumei	ntação e com	uni	cação		Marketir	ng	I	1	l	
Competências			hecimento				Mundo d		rabalho			
Empreendedoras		Cidadani	ia			Х	Objetivo	s e	metas			
		Comport	tamento emp	ree	ndedor		Persistêr	ncia	1			
		Comproi	metimento			X	Planejan	nen	to			
		Confianç	a e autonom	ia			Projeto d	de v	/ida			
	X	Criativid	ade				Protagor	nisr	no juveni			
	X	Inovação	)				Qualidad	le e	e eficiênci	a		
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênc	ia				
		Empreer	ndedorismo			X	Resoluçã	ío c	le conflito	os		
		Ética					Iniciativa	1				
		Flexibilio	lade				Respons	abi	lidade			
		Ideias e	oportunidad	es			Sustenta	bili	dade			
	X	Resoluçã desafios	io de probler	nas	е		Trabalha	r e	m equipe			
		Educaçã	o econômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica			
Relações	X	Conheci	mento				Trabalho	е	projeto de	e vio	da	
Competências gerais	X	Pensame					Argumer	nta	ção			
BNCC			o/crítico/cria	tivo								
		Repertó	rio cultural						cimento e			
							autocuid					
	X		-				Empatia e cooperação Responsabilidade e cidadania					
		Cultura								ida	dania	
Estratégia	X		e em grupo				Exposiçã	0 d	ialogada			
pedagógica			e individual	,	. ~		Fórum					
			de construçã	o/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmic				v	Pesquisa					
		Estudo d				X	Roda de			<u> </u>		
		Estudo d				^	Trabalho		e de ideia	5		
Sugestões de		Estudo d	iii igiuo				TTabalilo	ue				
aplicação	X	Presenci	al, em sala	X	A distând	ància Formato híbrido					rido	
Disponível em /		_	de Einstein (C		•							
Forma de acesso		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	//geniol.com	.br/	'logica/pr	oble	emas/test	:e-c	<u>le-einstei</u>	<u>n/</u>	(Acesso	
		n 22 de ju	•			and also a decided						
Object on t	_					cadastro ou download.						
Objetivos de	<b>√</b>		_			solver problemas.						
aprendizagem	✓	interpre	etar e encont	rar	soiuções j	para diferentes situações.						

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em grupos.
- ✓ Orientar que nos grupos os integrantes se dividam para apoiar a solução do teste.
- ✓ Estipular um tempo para a resolução do jogo.
- ✓ Opcionalmente pode permitir que os grupos conversem entre si para tentar solucionar
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - o Consideraram buscar informações com outros grupos?
  - Caso tenham resolvido o jogo, o que facilitou a resolução do problema?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	ВС	DLAS COLO	RIDAS									7 30
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º	Ano
Habilidades /		Argument	tação e con	uni	cação		Marketii	ng			ı	
Competências		Autoconh	ecimento		<u>-</u>		Mundo	do t	rabalho			
Empreendedoras		Cidadania				Х	Objetivo	s e	metas			
		Comporta	mento em	oree	endedor		Persistê	ncia	1			
		Comprom	etimento			X	Planejan	nen	to			
		Confiança	e autonon	nia			Projeto	de v	/ida			
		Criativida	de				Protagoi	nisr	no juveni	l		
		Inovação					Qualidad	de e	eficiênci	a		
		Empatia e	cooperaçã	0			Resiliênd	cia				
		Empreend	dedorismo				Resoluçã	ăo c	le conflito	os		
		Ética					Iniciativa	Э				
		Flexibilida	ide				Respons	abi	lidade			
		Ideias e o	portunidad	es			Sustenta	abili	dade			
	X	Resolução desafios	de proble	mas	е		Trabalha	ar e	m equipe	!		
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão sis	tên	nica			
Relações	X	Conhecim	iento				Trabalho	реј	projeto de	e vi	da	
Competências gerais		Pensamer	nto				Argume	nta	ção			
BNCC		científico,	/crítico/cria	tivo	)							
		Repertóri	o cultural						cimento e	)		
							autocuio					
		Comunica					Empatia e cooperação					
		Cultura di	<u> </u>				Responsabilidade e cidadania					
Estratégia			em grupo					io d	ialogada			
pedagógica	X		individual				Fórum					
			e construçã	io/p	rodução		Leitura d		gida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo de				X	Roda de					
		Estudo de					•		e de ideia	S		
		Estudo di	rigido	1	1		Trabalho	) de	campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencia	A distân	cia			Formato	) hí	bride	0		
Disponível em /		_	oloridas (Ge		•							
Forma de acesso			<u>//www.gen</u>			gos	<u>/bolas-co</u>	lori	das/			
	-		22 de jul. 20			.1			11			
Objetive	-					e cadastro ou <i>download</i> .						
Objetivos de	<b>√</b>					ara resolução de problemas e desafios. finição de objetivos e trabalho sob					ios.	
aprendizagem	✓		temas com	סז ט	co, aetini	çao	ue objeti	vos	e trabain	10 S	aoi	
		pressão.										

<u>Descrição geral</u>: O jogo cujo objetivo é juntar 3 ou mais bolas coloridas de mesma cor para removê-las do jogo.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.
- ✓ 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.
- ✓ Após as rodadas combinadas, checar os avanços e os desafios nos prazos determinados.
- ✓ Conversar sobre a experiência com o jogo, aprofundando o debate e complexidade das questões conforme a turma:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - o Pressão para resolução de problemas;
  - o Desafios.

Título	JΑ	RROS										40 / 30	
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º Ano	
Habilidades /		Argumei	ntaç	ão e com	uni	cação		Marketi	ng	•			
Competências		Autocon	hec	imento				Mundo	do t	rabalho			
Empreendedoras		Cidadan	ia					Objetivo	s e	metas			
		Comport	tam	ento emp	ree	endedor	X	Persistê	ncia				
		Comproi	met	imento			X	Planejar	nen	to			
		Confianç	;a e	autonom	ia			Projeto	de v	⁄ida			
	X	Criativid	ade					Protago	nisn	no juvenil			
		Inovação	)					Qualidad	de e	eficiênci	a		
		Empatia	e co	ooperaçã	0			Resiliên	cia				
		Empreer	nded	dorismo				Resoluçã	ão d	le conflito	S		
		Ética						Iniciativa	a				
		Flexibilio	lade	)				Respons	abil	idade			
		Ideias e	оро	rtunidade	es			Sustenta	abili	dade			
	X	Resoluçã desafios		e probler	nas	е	X	Trabalha	ar ei	m equipe			
		Educaçã	o ec	onômica	e fi	nanceira		Visão Sis	stên	nica			
Relações	X	Conheci	mer	ito				Trabalho	рер	orojeto de	e vic	la	
Competências gerais	X	Pensame						Argume	ntag	ção			
BNCC				ítico/cria	tivo								
		Repertó	rio c	ultural						imento e			
								autocuio					
		Comunic						Empatia e cooperação  Responsabilidade e cidadania					
		Cultura						· ·			idac	dania	
Estratégia	X	Atividad							io d	ialogada			
pedagógica	Х	Atividad				. ~		Fórum					
				construçã	o/p	rodução		Leitura d		ida			
		Dinâmic						Pesquisa					
		Estudo d					X	Roda de					
		Estudo d						1		e de ideia	S		
Curantan da		Estudo d	ıırıg	100				Trabalho	o ae	campo I			
Sugestões de aplicação	X	Presenci	al, €	em sala	X	A distân	cia	cia X Form				rido	
Disponível em /		go Jarros	•	•									
Forma de acesso		ink: <u>https</u>	://r	<u>achacuca</u>	.cor	m.br/jogo	os/ja	arros/ (Ac	ess	o em 22 c	le ju	ıl.	
		)20)											
Object on t	_						cadastro ou download.						
Objetivos de	<b>√</b>						ores visualmente.						
aprendizagem	✓	ivielnora	ar a	percepçã	O VI	isuai e cr	tica	a.					

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Orientar a realização do jogo em pequenos grupos ou individualmente, conforme recurso disponíveis.
- ✓ Acompanhar o desenvolvimento do jogo pelos alunos e registrar o tempo.
- ✓ 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.

Título	Al	RITMÉTICA	COM CART	AS								7 30	
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º	Ano	
Habilidades /		Argument	ação e com	uni	cação		Marketii	ng					
Competências	X	Autoconh	ecimento				Mundo	do t	rabalho				
Empreendedoras		Cidadania					Objetivo	s e	metas				
		Comporta	mento emp	oree	ndedor	X	Persistê	ncia					
		Comprom	etimento			X	Planejan	nen	to				
		Confiança	e autonom	nia			Projeto (	de v	⁄ida				
		Criatividad	de				Protago	nisn	no juveni				
	X	Inovação					Qualidad	de e	eficiênci	a			
	X	Empatia e	cooperaçã	0			Resiliênd	cia					
		Empreend	ledorismo				Resoluçã	ĭo d	le conflito	os			
		Ética					Iniciativa	3					
		Flexibilida	de				Respons	abil	idade				
	X		oortunidad				Sustenta	bili	dade				
	X	Resolução desafios	de probler	nas	е	X	Trabalha	ır eı	m equipe				
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão Sis	tên	nica				
Relações	X	Conhecim	ento				Trabalho	e p	orojeto de	e vi	da		
Competências gerais	X	Pensamer					Argume	ntag	ção				
BNCC			crítico/cria	tivo									
		Repertório	o cultural						imento e	!			
			~				autocuio						
		Comunica	_				·	Empatia e cooperação Responsabilidade e cidadania					
		Cultura di								ida	dan	ia	
Estratégia	X	Atividade						o d	ialogada				
pedagógica	X	Atividade		, ,	. ~		Fórum						
			e construçã	o/p	roduçao		Leitura c		ıda				
	X	Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de				X	Roda de						
		Estudo de					Trabalho		e de ideia	5			
Sugestões de		Estudo dir	igido				Trabaino	) de	Саттро				
aplicação	X	Presencia	, em sala	X	A distând	cia		X	Formato	) hí	brid	0	
Disponível em /	Jo	ı go Aritméti	ca com Car	tas	<u> </u>			1	1				
Forma de acesso		ink: <u>https:/</u>			m.br/jogo	s/a	ritmetica	-cor	m-cartas/	(A	cess	0	
		n 22 jul. 20							,	•			
		-	•	ssida	ade de ca	e cadastro ou <i>download</i> .							
Objetivos de	✓	Exercitar	a resolução	de	problema	emas e de desafios.							
aprendizagem	✓	Encontra	oportunid	ade	s diferent	es o	s de soluções.						

<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.

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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado em pequenos grupos.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Como lidaram com a pressão do tempo para solucionar os desafios?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio em pouco tempo? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - Somar esforços com outras pessoas;
  - o Agir sem desespero e persistir.

Título	BA	ALANÇA LÓ	GICA								72 / 30	
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades /		Argument	ação e com	uni	cação		Marketii	ng	<u>I</u>		<u> </u>	
Competências		Autoconh					Mundo		rabalho			
Empreendedoras		Cidadania					Objetivo					
-		Comporta	mento emp	oree	endedor	Х	Persistê					
		Comprom	-			Х	Planejan	nen	to			
	Х	-	e autonom	nia			Projeto					
	X	Criatividad							no juveni	l		
		Inovação					Qualidad	de e	eficiênci	a		
			cooperaçã	0			Resiliênd	cia				
		Empreend				X	Resoluçã	ăo d	le conflit	os		
		Ética					Iniciativa					
		Flexibilida	de				Respons	abil	idade			
	X	Ideias e or	ortunidad	es			Sustenta					
		Resolução	de probler	nas	е		Tue le elle e					
	X	desafios					Trabaina	ar ei	m equipe			
		Educação	econômica	e fi	inanceira		Visão Sis	stên	nica			
Relações	X	Conhecim	ento				Trabalho	o e p	orojeto d	e vi	da	
Competências gerais	Х	Pensamen	nto				Argume	ntaç	ão			
BNCC	^	científico/	crítico/cria	tivo	)							
		Repertório	o cultural				Autocon	hec	imento e	)		
							autocuio	dado	)			
		Comunica	_				•		ooperaçã			
		Cultura di							idade e c	ida	dania	
Estratégia	X	Atividade						io d	ialogada			
pedagógica	X	Atividade	individual				Fórum					
			e construçã	io/p	rodução		Leitura d		ida			
		Dinâmica					Pesquisa					
		Estudo de				X	Roda de					
		Estudo de					†		e de ideia	S		
		Estudo dir	igido				Trabalho	o de	campo			
				1	T			1	1			
Sugestões de	X	Presencial	, em sala	X	A distân	cia		X	Formato	) híl	orido	
aplicação	1 -			- ما	C							
Disponível em / Forma de acesso		go Balança ink: https:/	• .		•	ac /h	alanca la	gica	///		0 22 do	
FUIIIIA WE ALESSU		link: <u>mttps:/</u> l. 2020)	<u>/ i aciiacuca</u>	0	iii.bi/Jog(	ogos/balanca-logica/ (Acesso em 23 de						
	1 -	•	sem nece	hizz	ade de ca	cadastro ou download.						
Objetivos de	<b>✓</b>		a resolução									
aprendizagem	✓		-		•				s entre el	las ı	oara	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		tomar de		3	- 234	tabelecer relações entre elas para						

<u>Descrição geral</u>: A partir das posições das balanças é possível determinar, logicamente, qual é o objeto com mais pesado.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente ou em grupos.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios que tinham?
  - Já passaram por situações no dia a dia que tinham que resolver um problema ou um desafio? Como agiram?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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:
  - Atenção e foco;
  - o Conhecimento;
  - Práticas constantes.

Habilidades / Competências Empreendedoras  Argumentação e comunicação  Autoconhecimento  Cidadania  Comportamento empreendedor  X Persistência  Comprometimento  X Confiança e autonomia  X Criatividade  Inovação  Empatia e cooperação  Marketing  Mundo do trabalho  Objetivos e metas  X Persistência  Planejamento  Projeto de vida  X Criatividade  Protagonismo juvenil  Resiliência	X 5º Ano				
Habilidades / Competências Empreendedoras  Argumentação e comunicação  Autoconhecimento  Cidadania  Comportamento empreendedor  X Persistência  Comprometimento  X Confiança e autonomia  X Criatividade  Inovação  Empatia e cooperação  Marketing  Mundo do trabalho  Objetivos e metas  X Persistência  Planejamento  Projeto de vida  X Criatividade  Protagonismo juvenil  Resiliência					
Cidadania Comportamento empreendedor Comprometimento Planejamento Projeto de vida Criatividade Protagonismo juvenil Inovação Qualidade e eficiência Empatia e cooperação Resiliência					
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					
Comprometimento  X Confiança e autonomia  Projeto de vida  X Criatividade  Inovação  Empatia e cooperação  Planejamento  Projeto de vida  Protagonismo juvenil  Qualidade e eficiência					
XConfiança e autonomiaProjeto de vidaXCriatividadeProtagonismo juvenilInovaçãoQualidade e eficiênciaEmpatia e cooperaçãoResiliência					
XCriatividadeProtagonismo juvenilInovaçãoQualidade e eficiênciaEmpatia e cooperaçãoResiliência					
Inovação Qualidade e eficiência Empatia e cooperação Resiliência					
Empatia e cooperação Resiliência					
	i i				
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 X Conhecimento Trabalho e projeto de vi	vida				
Competências X Pensamento científico/crítico/criativo Argumentação					
gerais BNCC Repertório cultural Autoconhecimento e					
autocuidado					
Comunicação Empatia e cooperação					
Cultura digital Responsabilidade e cida	adania				
Estratégia X Atividade em grupo Exposição dialogada					
pedagógica 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 X Presencial, em sala X A distância X Formato hí	ıíbrido				
aplicação  Disponível em / Jogo Palitos (Racha Cuca)					
Forma de acesso - Link: https://rachacuca.com.br/jogos/palitos/ (Acesso em 23 jul. 202	120)				
- Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .	,201				
Objetivos de ✓ Praticar o raciocínio lógico, a argumentação e o trabalho em equip	 iipe.				
aprendizagem ✓ Exercitar a resolução de problemas e de desafios.					

<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, devese usar o raciocínio lógico para a realização do jogo.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Expliquei aos alunos a atividade que irão realizar e informe que será uma atividade em duplas.
- ✓ Orientar que acessem o jogo selecionado e cumpram o desafio proposto.
   Registrar o tempo da atividade.
- ✓ Acompanhar os alunos para conferir possíveis soluções que encontrem e que sejam diferentes da resposta padrão do jogo.
- ✓ Após o jogo, solicite que os alunos comentem sobre facilidades e dificuldades que tiveram, e como foi o trabalho em dupla.
- ✓ 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.

Título	SE	GUINDO /	4 R	ECEITA								<b></b> /	
Anos	Х	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º An	10
Habilidades /	Х	Argumen	taç		uni	cação	Х	Marketi	ng		1	II.	
Competências		Autoconl					Х	Mundo		rabalho			
Empreendedoras		Cidadani					Х	Objetivo					
-				ento emp	ree	endedor		Persistê					
	Х	Compror					Х	Planejan					
		-		autonom	ia			Projeto					
	Х	Criativida						_		no juveni	l		
		Inovação					Х			eficiênci			
				ooperaçã	0			Resiliên					
		Empreen								le conflito	os		
		Ética					Х	Iniciativa					
		Flexibilid	ade	9				Respons		idade			
	Х	Ideias e d	po	rtunidade	es			Sustenta					
		Resoluçã	•	e probler		е		Trabalha	ar ei	m equipe			
		desafios		^ .	٠.								
Dalas ~	· ·			conômica	e fi	nanceira	X	Visão Sis				حا ہ	
Relações	X	Conhecin							-	orojeto de	e vi	aa	
Competências gerais BNCC	X	Pensame científico			tivo	)		Argume	ntaç	çao			
	Х	Repertór	io (	cultural				Autocon	hec	imento e	!		
	^							autocuio	dado	)			
		Comunic	açã	io			X	Empatia	e c	ooperaçã	0		
		Cultura d	ligit	al				Respons	abil	idade e c	ida	dania	
Estratégia	X	Atividade	e er	n grupo					io d	ialogada			
pedagógica		Atividade	in	dividual				Fórum					
	X	Práticas o	de d	construçã	o/p	rodução		Leitura d	dirig	ida			
	X	Dinâmica	1				X	Pesquisa	3				
		Estudo d	e ca	aso				Roda de	cor	iversa			
		Estudo d								e de ideia	S		
		Estudo d	irig	ido		1	X	Trabalho	de	campo			
Sugestões de aplicação	X								X	Formato	híl	orido	
Disponível em /	Jo	go Seguin	do	a Receita	(Lu	dicament	:e)						
Forma de acesso	- L	ink: <u>http:/</u>	<u>//w</u>	ww.ludic	ame	ente.net/	segi	uindo a	rece	eita/ (Ace	sso	em 23	3
		jul. 2020)											
	_						dastro ou <i>download</i> .						
Objetivos de	✓			compreer	ารลิด	o de entre	ntregar algo conforme padrão						
aprendizagem	,	solicitad				~	_						
	✓	Desenvo	lve	r a conce	ntra	ação e ate	tenção.						

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ Após o jogo, que pode ser individual ou em pequenos grupos, conversar com os alunos sobre a atividade:
  - Como se sentiram nos momentos de acerto e de erro? Como foi saber que o cliente gostava ou não?
  - Qual a importância de seguir etapas num trabalho/numa atividade que tem um passo a passo definido?
- ✓ 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.
- ✓ 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.
  - 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.

Título	A	CHE O PEI	XE								43 / 30			
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano	5º Ano			
Habilidades /	X	Argumei	ntaç	ão e com	uni	cação		Marketi	ng					
Competências		Autocon						Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadani	a					Objetivos e metas						
		Comport	tam	ento emp	oree	endedor		Persistê	ncia	)				
		Comproi	met	imento				Planejan	nen	to				
		Confianç	ае	autonom	nia			Projeto	Projeto de vida					
	X	Criativid	ade					Protago	nisn	no juvenil				
		Inovação	)				X	Qualidad	de e	eficiênci	Э			
		Empatia	e co	ooperaçã	0			Resiliên	cia					
		Empreer	nded	dorismo				Resoluçã	ăo c	le conflito	S			
		Ética						Iniciativa	a					
	X	Flexibilio	lade	9				Respons	abi	lidade				
				rtunidad				Sustenta	abili	dade				
		Resoluçã desafios	ío d	e probler	nas	е		Trabalhar em equipe						
		Educaçã	o ec	conômica	e fi	nanceira		Visão Sistêmica						
Relações	X	Conheci	mer	nto				Trabalho	реј	orojeto de	e vida			
Competências gerais	X	Pensame				x	Argume	nta	ção					
BNCC				ítico/cria	tivo	1		Autopubacionas tas						
		Repertó	rio c	cultural				Autoconhecimento e						
		<u> </u>						autocuidado Empatia e cooperação						
	X	<b>!</b>						-						
Faturatés:a		Cultura						Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	_	Atividad Atividad						Exposição dialogada						
pedagogica	X				/n	roducão		Fórum Leitura dirigida						
	^	Dinâmic		construçã	ιο/ μ	rodução	X			giua				
		Estudo d		250			X	Roda de		nversa.				
		Estudo d					^			e de ideia:	<u> </u>			
		Estudo d						Trabalho			,			
Sugestões de							1	madanie						
aplicação	X	Presenci	al, e	em sala	X	A distâr	cia		X	Formato	híbrido			
Disponível em /	Jo	go Ache c	Pei	ixe (Ludio	am	ente)								
Forma de acesso			//w	ww.ludic	ame	ente.net/	ach	e o peix	<u>e/</u> (,	Acesso en	n 23 de jul.			
		)20)												
	- /	Acesso livr								load.				
Objetivos de	✓	Exercita	r o	trabalho	em	equipe e	ар	ersistênci	a.					
aprendizagem														

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo em equipe? Acham que seria mais fácil ou difícil jogarem sozinhos? Por quê?
- ✓ A partir dos comentários dos estudantes, dialogar com a turma sobre comportamentos e atitudes que contribuem para o trabalho em equipe, de forma geral:
  - Valorizar o potencial e a contribuição de cada um;
  - Respeitar as diferenças;
  - Comemorar as vitórias e aprender com as dificuldades que surgirem.

Título	A	TAQUE CA	ALCULADO							40 / 30			
Anos		Todos	1º Ano	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º Ano				
Habilidades /		Argume	ntação e cor	nuni	cação		Marketing						
Competências			hecimento				Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadan	ia				Objetivos e metas						
		Compor	tamento em	pree	endedor	X	Persistê	ncia					
	X	Compro	metimento				Planejan	nen	to				
		Confian	ça e autonor	nia			Projeto de vida						
	X	Criativid	lade				Protago	nisn	no juvenil				
		Inovação	0				Qualidad	de e	eficiênci	a			
		Empatia	e cooperaç	ão			Resiliênd	cia					
		Empree	ndedorismo			X	Resoluçã	ăo d	le conflito	S			
		Ética					Iniciativa						
	X	Flexibilio					Respons						
			oportunidad				Sustenta	bili	dade				
	X	Resoluçã desafios	ão de proble	mas	е		Trabalha	Trabalhar em equipe					
			o econômic	a e fi	nanceira	X	Visão Sistêmica						
Relações	X	Conheci	mento				Trabalho	o e p	projeto de	e vida			
Competências gerais	x	Pensam					Argume	ção					
BNCC		científico/crítico/criativo					A 1						
		Repertó	rio cultural					Autoconhecimento e					
		C ·					autocuidado						
		Comunic	-				Empatia e cooperação						
Estratágia		Cultura	digitai le em grupo				Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X		le individual				Exposição dialogada Fórum						
pedagogica	^		de construç	ão/r	roducão								
	X		-	a0/ p	nouuçao		Leitura dirigida Pesquisa						
	^	Estudo				Х	Roda de		wersa				
		Estudo				^			e de ideia:	<u> </u>			
		Estudo					Trabalho						
Sugestões de	X		ial, em sala	X	A distân	cia			Formato	híbrido			
aplicação Disponível em /	10	go Atagu	e Calculado	/Lud	icamonto	١							
Forma de acesso		-	://www.ludi			-	iue calcu	ıladı	n/ (Aressi	o em 27 de			
. 511114 46 466550		·	,, , tr tr traan	<u> </u>	<u> </u>	<del>a ca c</del>	iac carea		<u>.,</u> (, 100331	5 5111 27 GC			
l .	I IU	jul. 2020) - Acesso livre, sem necessidade de cadastro ou <i>download</i> .											
	1 -	•	re, sem nece	essid	ade de ca	das	tro ou <i>do</i>	wnl	oad.				
Objetivos de	1 -	Acesso liv	re, sem nece o raciocínio							nter o foco			

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente para exercitar a atenção e a habilidade de resolver desafios de cada um.
- ✓ 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:
  - o Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - O que fizeram que consideram que deu certo para resolver os desafios, ou seja, as operações matemáticas?
- ✓ 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:
  - o Foco;
  - Conhecimento prévio;
  - o Lidar com a pressão e se concentrar.

Título	CC	ORRIDA O	RDENADA								<u> </u>	7 30		
Anos		Todos	1º Ano		2º Ano		3º Ano	v	4º Ano	v	50	Ano		
Habilidades /	Х	Argumer			<u> </u>	4- AIIO	^	J-	AIIU					
Competências	^		hecimento	IUIII	cação		Marketing							
Empreendedoras		Cidadani					Mundo do trabalho							
Linprecilidedoras							Objetivos e metas  Persistência							
		•	amento em	oree	enaeaor	X								
		•	netimento			X	Planejamento							
	X		a e autonon	าเล			Projeto de vida							
		Criativida							no juveni					
		Inovação							eficiênci	a				
		-	e cooperaçã	0			Resiliên							
		•	dedorismo			X			le conflito	S				
		Ética				X	Iniciativa	a						
		Flexibilid					Respons							
	X		portunidad				Sustenta	abili	dade					
	X	Resoluçã desafios	o de proble	mas	е	X	Trabalha	ar ei	m equipe					
		Educação	o econômica	e fi	nanceira		Visão Sistêmica							
Relações	X	Conhecir	mento				Trabalho	рер	orojeto de	e vi	da			
Competências gerais	X	Pensamento					Argume							
BNCC	^	científico												
		Repertór	io cultural				Autocon	hec	imento e					
							autocuidado							
		Comunic	ação				Empatia e cooperação							
		Cultura c	ligital				Responsabilidade e cidadania							
Estratégia	X	Atividad	e em grupo				Exposição dialogada							
pedagógica	X	Atividad	e individual				Fórum							
		Práticas	de construçã	io/p	rodução		Leitura d	Leitura dirigida						
		Dinâmica	9				Pesquisa	3						
		Estudo d	e caso			X	Roda de	cor	nversa					
		Estudo d	e texto				Tempes	tade	e de ideia	S				
		Estudo d	irigido				Trabalho	o de	campo					
Sugestões de	Х	Dresensi	al, em sala	X	A distân	cio.		v	Formato	. híl	orid	0		
aplicação	^	riesenci	ui, Cili Sala	^	A distall	Lia		^	Jioiiiatu	1111	Jilu	<u> </u>		
Disponível em /		_	ordenada (											
Forma de acesso		·	<u>//www.ludic</u>	ame	ente.net/o	corr	<u>ida orde</u>	nad	a/ (Acess	o e	m 2	:7 de		
	_	l. 2020)												
			e, sem nece											
Objetivos de	✓		r a importân		_	zaçâ	ăo, a part	ir da	a compar	açã	o e			
aprendizagem		ordenação de números naturais.												

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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).
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

Título	P/	PA P.A.									<del>10</del> / ·		
Anos		Todos	1º Ano	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano		5º An	10		
Habilidades /		Argumer	itação e com	nuni	cação		Marketii	ng	•		•		
Competências		Autocon	hecimento				Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadani	a				Objetivos e metas						
		Comport	amento emp	oree	endedor	X	Persistência						
	Х	Compror	netimento			X	Planejan	nen	to				
	X	Confianç	a e autonom	nia			Projeto de vida						
	Х	Criativida	ade				Protagonismo juvenil						
	Х	Inovação	)			X	Qualidad	de e	eficiênci	a			
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênd	cia					
		Empreen	dedorismo				Resoluçã	ĭo d	e conflito	os			
		Ética					Iniciativa	3					
		Flexibilid	ade				Respons	abil	idade				
		Ideias e d	portunidad	es			Sustenta	bili	dade				
	X	Resoluçã desafios	o de probler	mas	е	x	Trabalhar em equipe						
		Educação	o econômica	e fi	nanceira		Visão Sistêmica						
Relações	Х	Conhecir	nento				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	Х	Pensame	ento				Argumentação						
BNCC	^	científico	/crítico/cria	tivo	)								
		Repertór	io cultural				Autocon	hec	imento e				
							autocuidado						
		Comunic	<del>-</del>				Empatia e cooperação						
		Cultura c					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia	X		e em grupo				Exposição dialogada						
pedagógica	X		e individual				Fórum						
	X		de construçã	io/p	rodução		Leitura d		ida				
	X	Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo d				X	Roda de						
		Estudo d					•		de ideia	S			
		Estudo d	irigido		1		Trabalho	de	campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencia	al, em sala	X	A distân	cia		X	Formato	híl	orido		
Disponível em /		go Papa P											
Forma de acesso			<u>//www.ludic</u>	ame	ente.net/a	agai	<u>rio mate</u> i	mat	ica/ (Aces	sso	em 27	,	
	jul. 2020)												
			e, sem neces			das	tro ou <i>do</i>	wnl	oad.				
Objetivos de	<b>V</b>		r o trabalho				~	_					
aprendizagem	<b>✓</b>		sobre a nece				-	star	nte para r	nel	norar		
		resultad	os e alcança	r qu	ialidade n	o q	ue faz.						

<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 monstrinhos 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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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 coma prática e busca de melhorias que podem adotar.

										49 / 50			
Título	LA	BIRINTO N	<u> 1ATEMÁTIC</u>	0									
Anos		Todos	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	5º Ano					
Habilidades /		Argument	ação e con	nuni	cação		Marketing						
Competências		Autoconh	ecimento				Mundo do trabalho						
Empreendedoras		Cidadania					Objetivos e metas						
		Comporta	mento em	oree	endedor	X	Persistê	ncia					
		Comprom	etimento				Planejamento						
		Confiança	e autonom	nia			Projeto de vida						
	X	Criativida	de				Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidad	de e	eficiênci	a			
		Empatia e	cooperaçã	0		X	Resiliênd	cia					
		Empreend	ledorismo			X	Resoluçã	ăo d	le conflito	S			
		Ética				X	Iniciativa	э					
		Flexibilida	de				Respons	abil	idade				
		Ideias e o	portunidad	es			Sustenta	bili	dade				
	X	Resolução desafios	de problei	mas	е		Trabalhar em equipe						
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão Sis	/isão Sistêmica					
Relações	X	Conhecim	ento				Trabalho e projeto de vida						
Competências gerais	X	Pensamer	nto				Argume	ntag	ão				
BNCC		científico/crítico/criativo											
		Repertório cultural			x	Autoconhecimento e							
							autocuidado						
		Comunica					Empatia e cooperação						
		Cultura di					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia			em grupo				Exposição dialogada						
pedagógica	Х	Atividade					Fórum						
			e construçã	io/p	rodução		Leitura dirigida						
	X						Pesquisa						
		Estudo de				X	Roda de						
		Estudo de							e de ideia	S			
		Estudo dii	rigido	1	1		Trabalho	de	campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencia	l, em sala	X	A distân	cia		X	Formato	híbrido			
Disponível em /	Jo	go Labirint	o Matemát	ico	(Ludicame	ente	e)						
Forma de acesso			<u>/www.ludic</u>	ame	ente.net/l	<u>abi</u>	rinto ma	tem	atico/ (A	cesso em			
		de jul. 202	•										
			, sem nece										
Objetivos de	✓	Aumenta	r a capacida	ade	de racioc	inio	e de atei	nçã	o diante d	le desafios.			
aprendizagem													

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - o De que forma fizeram as operações matemáticas?
  - o Alguma vez chutaram a resposta?
  - o Definiram alguma estratégia? Qual foi o resultado?
  - O que ajudou ou atrapalhou vocês a manterem a atenção, e por quê?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
  - Como se sentiram lidando com as questões do jogo?
- ✓ 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.

Título	OI	PERAÇÃO	JARDIM								30 / 30			
Anos		Todos	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano						
Habilidades /	Х	Argumen	tação e com	cação		Marketin	g			1				
Competências		Autoconl	necimento		<del>-</del>		Mundo do trabalho							
Empreendedoras		Cidadania	<del></del>				Objetivos	s e	metas					
		Comport	amento em	oree	ndedor	Х	Persistência							
		Compron	netimento			X	Planejam	en	to					
		Confianç	a e autonom	nia			Projeto de vida							
	Х	Criativida	ide				Protagonismo juvenil							
		Inovação					Qualidad	e e	eficiênci	a				
		Empatia	e cooperaçã	0			Resiliênc	ia						
		Empreen	dedorismo				Resoluçã	o d	e conflito	os				
		Ética				X	Iniciativa							
		Flexibilid	ade				Responsa	abil	idade					
	X	Ideias e c	portunidad	es			Sustenta	bili	dade					
	Х	Resoluçã desafios	o de problei	nas	е		Trabalha	r er	n equipe					
		Educação	econômica	e fi	nanceira		Visão Sistêmica							
	Х	Atenção												
Relações	Х	Conhecin	nento				Trabalho e projeto de vida							
Competências gerais		Pensame	nto				Argumen	ıtaç	ão					
BNCC		científico	/crítico/cria	tivo	ı									
	X	Repertór	io cultural				Autoconhecimento e autocuidado							
	Х	Comunic	ação				Empatia e cooperação							
		Cultura d	igital				Responsabilidade e cidadania							
Estratégia		Atividade	em grupo				Exposição dialogada							
pedagógica	X	Atividade	individual				Fórum							
		Práticas o	de construçã	io/p	rodução		Leitura d	Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa							
		Estudo d	e caso			X	Roda de	cor	iversa					
		Estudo d	e texto				Tempesta	ade	de ideia	S				
		Estudo di	rigido				Trabalho	de	campo					
Sugestões de aplicação	X	Presencia	al, em sala	X	A distân	cia		X	Formato	híl	orido			
Disponível em /	Jo	go Operaç	ão Jardim				L							
Forma de acesso	- L	ink: <u>http:/</u>	/www.ludic	ame	ente.net/	ope	racao jaro	dim	/ (Acesso	er	n 23 de			
	ju	. 2020)												
	- <i>F</i>	cesso livr	e, sem nece	ssid	ade de ca	das	tro ou <i>dov</i>	vnl	oad.					
Objetivos de	✓	Aumenta	ar a capacida	ade	de racioc	ínic	e de aten	ção	o diante d	de c	lesafios.			
aprendizagem														

<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.

<u>Recursos necessários</u>: Internet, computadores e outros recursos, conforme demais atividades planejadas.

- ✓ Acessar previamente o site para entender o funcionamento do jogo e a aplicação da abordagem de acordo com a turma.
- ✓ Conforme recursos disponíveis, orientar que o jogo seja praticado individualmente.
- ✓ 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:
  - Como foi realizar o jogo? Acharam fácil ou difícil, e por quê?
  - De que forma montaram as palavras, definiram alguma forma de agir? A estratégia que definiram deu certo?
  - Como foi a atenção de vocês durante o jogo, ajudou ou atrapalhou?
  - O que mais chamou a atenção de vocês durante o jogo e o que podem dizer que aprenderam?
- ✓ 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.

