

PLANO DE AULA

EF04MA27

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

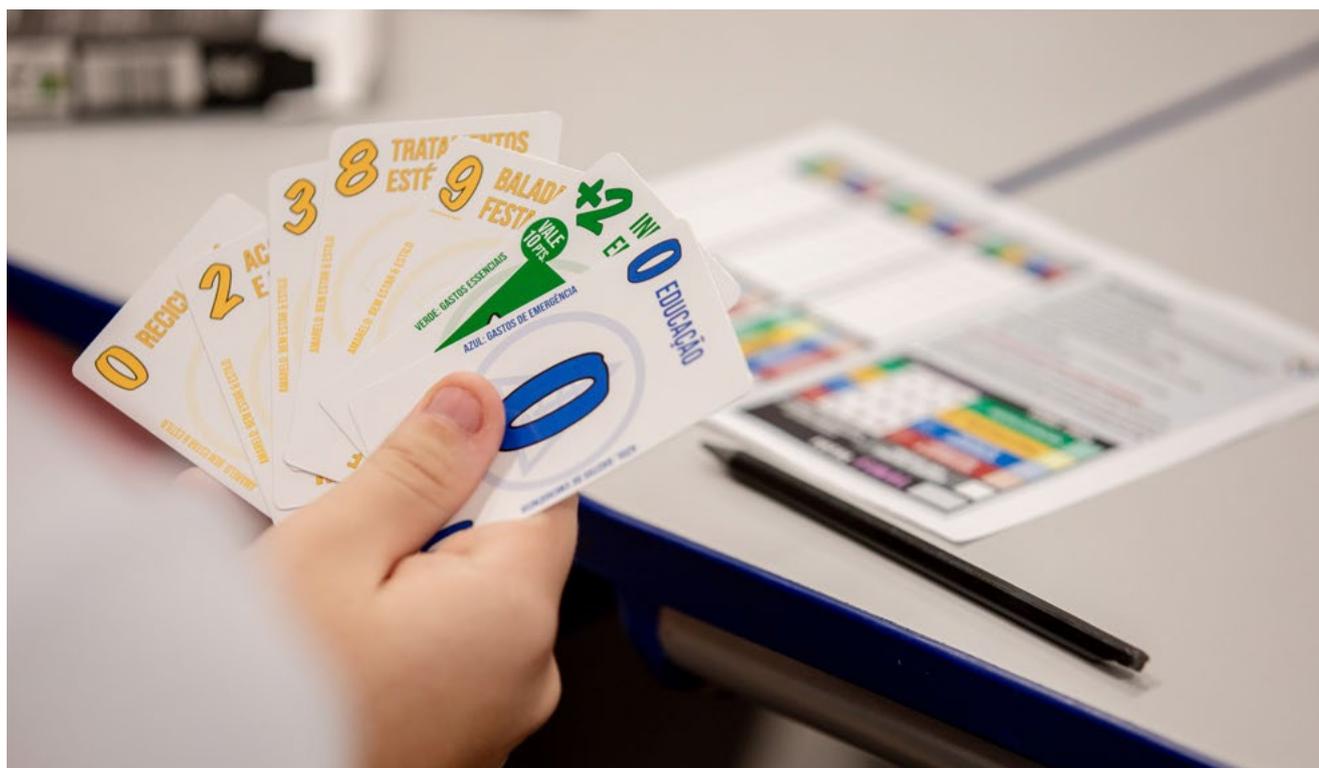
Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Comparar informações apresentadas em tabelas.

Habilidade: (EF04MA27) Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise.



Objetivos

- Elaborar formas de registro de dados;
- Leitura de informações apresentadas em tabelas;
- Comparar e relacionar informações apresentadas em tabelas.

Conteúdos

Registro de dados em tabelas.

Recursos gerais

Folhas para registro.

Recursos IBS

Jogo Pic\$



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula propondo aos estudantes conhecerem o jogo **Pic\$** (ou retomarem o funcionamento e suas regras, caso já conheçam). Você pode trazer as cartas do jogo para uma roda de conversa e questionar a turma sobre o jogo:

- Quem conhece o jogo **Pic\$**?
- O que podemos dizer das cartas que o compõem? Podemos separá-las em grupos? Como?
- Quem conhece e já jogou: vocês conseguem explicar para os colegas que nunca jogaram quais são as regras?
- Como fazemos para saber quem ganha o jogo?

Ensine aos estudantes as regras do jogo, caso ainda não conheçam o **Pic\$**. Proponha aos estudantes que façam a leitura das informações nas cartas e abra espaço para que eles possam esclarecer as dúvidas iniciais. Para grupos que estão jogando o **Pic\$** pela primeira vez, nessa faixa etária, é interessante criar um **glossário coletivo**, em que os estudantes indiquem palavras com significado um pouco mais complexo ou desconhecido. O significado pode ser pesquisado e registrado nesse banco de palavras da turma. É possível socializar essas definições em um caderno presente na sala ou usando um registro virtual, em arquivo de escrita colaborativa (*Google Docs* ou similar), para que possa sempre ser acessado, e ampliado quando necessário. Inclusive, é importante verificar com o grupo se eles compreendem os tipos de endividamento apresentados no jogo, pedindo para que os próprios estudantes expliquem uns para os outros.

Jogue uma partida com um grupo pequeno (entre 3 e 4 jogadores) para que o restante da turma possa acompanhar o funcionamento do jogo. Enquanto a partida acontece, você pode fazer perguntas para quem está à mesa de jogo e para a turma toda, problematizando as situações:

- Qual carta poderia ser jogada nesse momento?
- Como seria possível não comprar cartas agora, com a carta **+2** sendo jogada para mim?

Finalizada essa rodada de exposição, é chegada a hora de propor aos estudantes que se organizem para jogar uma partida completa em grupos, entre 3 e 6 jogadores. Um fator importante para o desenvolvimento da habilidade em questão: **não forneceremos tabelas de acompanhamento e registro das dívidas a cada rodada!** Isso porque nosso objetivo é **provocar a necessidade do registro** por parte dos estudantes e conhecer as estratégias de organização utilizadas por cada grupo de jogo. Você, professor, deverá circular entre os grupos esclarecendo possíveis dúvidas, mas sem indicar como os registros devem ser feitos: apenas explique algo do jogo que não esteja bem compreendido pelos grupos, sem induzi-los ao uso de tabelas ou outro tipo de sistematização.

Ao final da primeira rodada, fique atento para reforçar o fato de que temos mais duas rodadas e que precisaremos da informação da primeira rodada para compor o resultado final do jogo. Questione-os sobre isso: "O que podemos fazer para identificar quem ganhará ao final das 3 rodadas?"

É provável que a necessidade do registro apareça de imediato, mas o uso de objetos em quantidade para indicar o "tamanho" das dívidas também pode ser um recurso utilizado pela turma. Permita que cada grupo use sua estratégia nesse momento e acompanhe-os até a finalização da partida (fechando 3 rodadas).

Enquanto circula pelos grupos, você pode identificar três ou quatro maneiras diferentes de registrar as informações de cada rodada. Ao final da partida, proponha uma socialização desses registros, para que os demais grupos possam conhecer as estratégias dos demais. Faça questionamentos aos grupos conforme eles forem explicando quais foram as escolhas de registro feitas por eles:

- Seu grupo teve dificuldades em comparar os endividamentos de cada um dos jogadores? Por quê?
- Com esse tipo de registro dá para saber quem ganhou ao final?
- É possível descobrir quem teve a maior dívida? E os tipos de dívida, também dá para diferenciar? Como?
- Das estratégias apresentadas qual delas chamou mais a sua atenção? Por quê?

Finalizada a discussão sobre as estratégias de registro, proponha aos estudantes uma nova partida, para que cada grupo possa escolher novamente sua estratégia de registro, baseados na socialização feita anteriormente. Solicite que todos do grupo cheguem a um acordo sobre a escolha de registro. Assim, o grupo pode manter sua escolha inicial (da primeira partida) ou alterá-la.



Ao final da segunda partida, abra mais uma roda de conversa e provoque-os a refletirem sobre os tipos de registros utilizados, a partir de questionamentos:

- O seu grupo manteve a mesma estratégia inicial?
- Com a alteração de estratégia, você viu alguma vantagem? Qual?
- Será que é possível melhorar mais ainda a organização das informações de endividamento de cada jogador? Como?

É bem provável que apareça alguma alternativa de registro próxima a uma tabela convencional. De toda forma, caso não apareça nenhuma tabela ou algo similar a um registro mais formal, faça essa proposta ao grupo a partir de uma pergunta:

- Quais são os elementos que não podem faltar numa tabela que nos ajude com os registros do jogo?

A proposta para esse momento é a de criar uma forma de registro coletiva, em que todos participem, façam sugestões, debatam sobre os elementos da tabela, argumentem e defendam seus pontos de vista. Nesse sentido, além do desenvolvimento de habilidades no campo da Estatística, especificamente sobre a organização de dados em tabelas, os estudantes desenvolvem aspectos socioemocionais fundamentais para a vida em sociedade, de respeito à opinião do outro, empatia e cooperativismo.

Com a tabela elaborada coletivamente, oriente a turma a jogar mais uma partida do **Pic\$**, usando o novo recurso como base de registro e comparação entre os endividamentos dos jogadores.

Avaliação

Solicite dos estudantes um relato escrito sobre as mudanças nas formas de registrar as informações necessárias para o funcionamento do jogo. Nesse relato é importante que cada estudante conte como seu grupo pensou inicialmente, se houve mudança na estratégia escolhida, além de apontar as vantagens obtidas a partir da tabela elaborada coletivamente.

Caso você, professor, sinta a necessidade de aprimorar um pouco mais a tabela elaborada pela turma, é possível propor um novo momento de ajustes e avaliar o uso da nova tabela solicitando que os estudantes criem um texto de orientação de uso para o novo recurso de registro criado por eles.

Referência e pesquisa



Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao-final_site.pdf

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

Tutorial do jogo **Pic\$**. Disponível em: <https://youtu.be/QGq-V833ljfY?si=HU2pZx2RiaUOyiPD>

Competências gerais

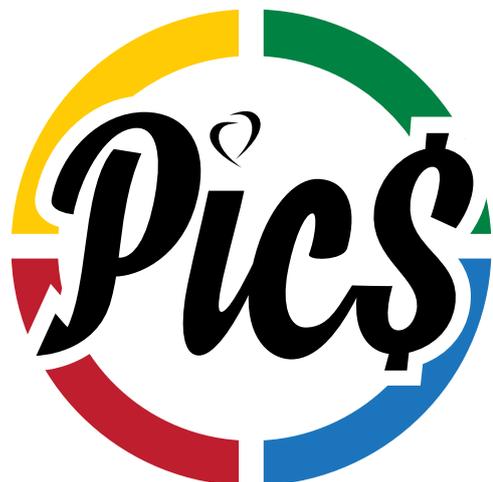
- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural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



SIGA-NOS EM NOSSOS CANAIS OFICIAIS

-  www.brasilsolidario.org.br
-  www.jogopics.com.br
-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [instagram.com/pics_jogo](https://www.instagram.com/pics_jogo)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



PLANO DE AULA

EF05LP12

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Escrita colaborativa.

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



Objetivos

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

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

Conteúdos

Escrita de textos instrucionais (regras de jogo).

Recursos gerais

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

Recursos IBS

Jogo Pic\$ Bio



Procedimentos Metodológicos

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

Os dois grupos deverão ler as regras que foram criadas.



Avaliação

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

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

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

Quando todos tiverem preenchido suas tabelas, promova uma roda de conversa sobre a experiência de se autoavaliarem e também aos colegas de classe (o resultado de seus trabalhos).



Referência e Pesquisa

Tutorialjogo Pic\$ Bio. Disponível em: https://youtu.be/L_zoezSqerY?si=ewnNpZuQg854xSpU

Mapas de foco da BNCC, Língua Portuguesa. Material do *Instituto Reúna*. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Regras do jogo de dama. Disponível para impressão em: www.djeco.com/data/rules/DJ05211_PT.pdf



Competências gerais

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

SIGA-NOS EM NOSSOS CANAIS OFICIAIS

-  www.brasilsolidario.org.br
-  www.jogopics.com.br
-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [instagram.com/pics_jogo](https://www.instagram.com/pics_jogo)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Pics\$ Bi 

PLANO DE AULA

EF06MA33

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Comparar informações apresentadas em tabelas.

Habilidade: (EF06MA33) Planejar e coletar dados de pesquisa referente a práticas sociais escolhidas pelos alunos e fazer uso de planilhas eletrônicas para registro, representação e interpretação das informações, em tabelas, vários tipos de gráficos e texto.



Objetivos

- Registrar e comparar informações apresentadas em tabelas;
- Apresentar dados, fazendo uso de planilhas eletrônicas.

Conteúdos

Estatística: dados apresentados em tabelas.

Recursos gerais

Folhas para registro.

Recursos IBS

Jogo Pic\$



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula propondo aos estudantes conhecerem o jogo **Pic\$** (ou retomarem o funcionamento e suas regras, caso já conheçam).

Faça um debate sobre o funcionamento do jogo e apresente o vídeo da partida guiada, para que os estudantes conheçam como é o jogo. Permita que a turma esclareça possíveis dúvidas e dialoguem sobre os tipos de cartas.

Finalizado o momento de apresentação e explicação, proponha aos estudantes que se organizem para jogar uma partida do **Pic\$** em grupos, de 3 a 6 jogadores em cada grupo.

Um fator importante para o desenvolvimento da habilidade em questão precisa ser garantido nesse momento: proponha que cada grupo **crie um modelo** de tabela de registro, a partir das regras, **antes de jogarem**. Outro ponto importante: **não forneceremos tabelas prontas de acompanhamento e registro das dívidas!** Isso porque nosso objetivo é o de deixar que cada grupo organize os dados previamente e, a partir da experiência de jogo, possam aprimorar suas formas de registro.

Você, professor, deverá circular entre os grupos esclarecendo possíveis dúvidas, mas sem indicar como os registros devem ser feitos: apenas explique algo do jogo que não esteja bem compreendido pelos grupos, sem induzi-los ao uso deste ou daquele tipo de sistematização para registros a cada rodada.

O que precisa ser destacado antes do início da partida são as características do próprio jogo:

- Precisamos saber quem teve o maior e o menor endividamento em cada rodada para que, ao final, seja identificado o vencedor;
- É necessário saber qual o tipo de endividamento foi o maior causador da derrota;
- As informações registradas precisam ser compreendidas por qualquer um dos jogadores. Afinal, as tabelas precisam estar à vista de todos.

Ao final desta primeira partida, proponha um momento de socialização, para que a turma possa mostrar o que pensou para organizar os registros rodada a rodada. Tabelas de diferentes formatos devem aparecer neste momento. Caso algum grupo não tenha conseguido sistematizar muito bem os registros, o momento de socialização das estratégias será de grande oportunidade para que eles possam conhecer outras maneiras de organizar as informações do jogo, rodada a rodada.

Enquanto circula pelos grupos, durante a primeira partida, você pode identificar três ou quatro maneiras diferentes de registrar as informações idealizadas pelos grupos. Reforce com os estudantes que alterações no modelo de registro só serão realizadas após o término da partida, ou seja, ao final das 3 rodadas.

Ao final da partida, proponha uma socialização desses registros, para que cada grupo possa conhecer as estratégias dos demais, inclusive para que possam dar palpites sobre as criações de tabelas uns dos outros. Faça questionamentos aos grupos conforme eles forem explicando quais foram as escolhas de registro feitas por eles:

- Seu grupo teve dificuldades em comparar os endividamentos de cada um dos jogadores rodada a rodada? Por quê?
- Os tipos de dívida indicados pelo jogo ficam evidentes no registro utilizado pelo seu grupo?
- As dívidas proporcionadas pelas cartas coringa foram contabilizadas na organização de vocês? Como?



Finalizada a discussão, proponha que cada grupo use as ideias que surgiram no debate para melhorarem o modelo de registro. Proponha aos estudantes uma nova partida, para que cada grupo possa escolher novamente sua estratégia de registro, baseados na socialização feita anteriormente.

Com a nova tabela de registro "melhorada", os grupos devem disputar mais uma partida do **Pic\$**, usando esse novo recurso de organização e registro.

Ao final da partida, cada grupo deve entregar em uma folha os dois modelos de tabela, um "antes e depois" para as tabelas utilizadas por eles, identificando quais foram as melhorias verificadas pelo grupo com as alterações propostas em relação à organização das informações, quanto aos cálculos necessários durante o jogo etc.

A partir desse momento os cálculos necessários para se chegar ao total de endividamento ganharão uma atenção, tendo em vista que a proposta é de que os estudantes compreendam quais são as operações que poderiam ser "automatizadas" com o uso de uma planilha eletrônica.

Peça que os grupos criem breves explicações para mostrar quais as operações necessárias em cada um dos modelos elaborados por eles para obter o total de endividamento ao final das 3 partidas.

De posse destas explicações, o próximo passo (caso se tenha acesso a esses recursos) é o de recriar a tabela de registro elaborada pelo grupo a partir de uma planilha eletrônica (*Google Planilhas, Microsoft Excel, etc.*).

Promova um processo de investigação, para que os estudantes possam pesquisar em tutoriais disponíveis na internet e identificar como criar os cálculos necessários na planilha para automatizá-la. De posse das informações pesquisadas, cada grupo vai trabalhar na construção do seu modelo para uso no registro das informações do jogo.

Para fechar esse trabalho, promova uma nova partida para que os registros sejam feitos a partir da planilha eletrônica elaborada por cada um dos grupos.



Avaliação

Troque os arquivos produzidos pelos grupos para que um grupo analise a planilha eletrônica elaborada por outro grupo, e vice-versa. Após a análise do arquivo, cada grupo deverá indicar as vantagens de trabalhar a partir do modelo apresentado, apontando as operações realizadas automaticamente pela planilha, em um texto (apresentado físico ou digitalmente).

Referência e pesquisa

Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

Tutorial do jogo **Pic\$**. Disponível em: <https://youtu.be/QGqV833ljfY?si=HU2pZx2RiaUOyiPD>

Competências gerais

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



SIGA-NOS EM NOSSOS CANAIS OFICIAIS

-  www.brasilsolidario.org.br
-  www.jogopics.com.br
-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [instagram.com/pics_jogo](https://www.instagram.com/pics_jogo)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



PLANO DE AULA

EF12LP01

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Decodificação/Fluência de leitura.

Habilidade: (EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.



Objetivos

- Ler palavras novas decodificando-as;
- Ler globalmente palavras conhecidas.

Conteúdos

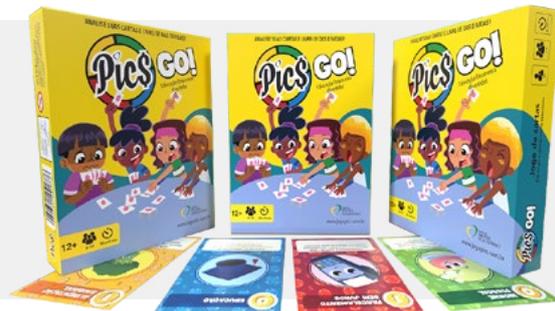
Leitura e escrita de cantigas de roda.

Recursos gerais

Notebook, projetor, caixa de som, folhas de ofício, lápis de cor.

Recursos IBS

Jogo Pic\$ GO!



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula convidando as crianças para ouvir e assistir a cantiga de roda *Peixinho do mar/Marinheiro só* a partir de um vídeo do grupo Barbatuques. Providencie um espaço adequado para a apresentação do vídeo ou prepare a própria sala de aula, assim como os materiais necessários (projetor multimídia, *notebook* e caixa de som). Permita que as crianças participem livremente do momento, cantando junto, levantando, dançando, imitando os movimentos ou apenas assistindo ao vídeo. Caso ache necessário, pode-se repetir a apresentação do vídeo.



Após esse primeiro momento, faça alguns questionamentos para a turma:

- Vocês já conheciam essa cantiga? Se sim, como a conheceram?
- Além desta cantiga, quais outras vocês conhecem?
- Quem costuma cantar essas cantigas para vocês?
- Você tem uma cantiga preferida?

Aguarde as respostas das crianças e, a partir delas, escreva uma lista de cantigas no quadro (espera-se que essa lista seja criada com sugestões das próprias crianças, caso elas não falem, você pode escrever a lista sugerida abaixo e questionar se elas conhecem tais cantigas).



Cantigas sugeridas

Alecrim dourado

Boi da cara preta

Ciranda cirandinha

Caranguejo não é peixe

Se eu fosse um peixinho

Sapo cururu

O cravo brigou com a rosa

Samba Lelé

A linda rosa juvenil

Como pode um peixe vivo

Meu limão, meu limoeiro

**O professor pode adicionar mais cantigas nessa lista de referência.*

Leia em voz alta a lista criada e em seguida realize uma votação. As crianças deverão escolher uma cantiga da lista para ser escrita no quadro e após a escolha você deve questionar qual o motivo que a levaram a tal escolha, questionando também se elas sabem cantar essa cantiga. Se a resposta for sim, peça que cantem.

Escolha algumas palavras aleatórias da cantiga que foi escrita e peça que as crianças as localizem no texto. Por exemplo: Onde está a palavra peixe (se for alguma cantiga que tiver essa palavra)? Faça isso com umas 10 palavras (caso a letra da cantiga permita).



Partindo dessas mesmas palavras, faça alguns questionamentos, por exemplo:

- Com qual letra começa a palavra **caranguejo** (da cantiga caranguejo não é peixe)?
- Qual a segunda letra?
- O **C** com o **A** faz?
- Qual o som das três letras **GUE** juntinhas?
- Que som faz o **J** com o **O**?
- E se fosse **G** com **O**?

LEMBRE-SE!

- Você deve fazer esses questionamentos com palavras da cantiga escolhida pelas crianças e escrita por você no quadro, para que elas tenham referência e possam buscar as respostas autonomamente.
- Você pode criar outras perguntas e escolher outras palavras da cantiga.
- Se a escola possui alfabeto móvel, ele pode ser usado nesse momento para auxiliar as crianças na construção e escrita das palavras.

Ao final, entregue uma folha de papel ofício para cada criança, peça que escolham uma das cantigas listadas no início da aula, dobrem a folha ao meio, simulando um caderno, escrevam na frente o título da cantiga e dentro façam desenhos que a represente, junto com palavras que possam se associar à cantiga.

Avaliação

Para verificar se o objetivo de aprendizagem foi alcançado, utilize o jogo **Pic\$GO** na seguinte prática:

Peça que as crianças escolham uma carta de cada cor do jogo, para isso, peça que escolham um número entre 0 a 9 em cada cor. Pergunte se alguma criança gostaria de ler a palavra ou as palavras que aparecem nas cartas selecionadas, se ninguém se voluntariar, selecione algumas crianças. Peça que cada uma leia sua carta, informando com qual letra se inicia a palavra ou as palavras. Se alguma criança não conseguir realizar a leitura, escreva a palavra no quadro e faça uma leitura coletiva com toda turma.

Repita essa prática até que todas as crianças possam ter a oportunidade de realizar a leitura de uma carta do jogo.

Exemplo: uma criança escolheu o número 1, da cor azul (Gastos de emergência). Ela deverá ler em voz alta a palavra **remédios** e em seguida dizer com qual letra ela começa e com qual letra termina (começa com a letra **R** e termina com a letra **S**). Opte somente pela leitura das palavras que são títulos das cartas. Você pode, ainda, avançar para uma separação de sílabas ou significado das palavras a partir de uma busca no dicionário, isso vai variar de acordo com o nível da turma.

Referência e pesquisa

Caderno de Língua Portuguesa 1º ao 9º anos do Ensino Fundamental. *Observatório Movimento pela Base*. Disponível em: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2023/02/caderno-fichas-dos-professores-lingua-portuguesa.pdf>

Mapas de foco da BNCC, Língua Portuguesa. Material do *Instituto Reúna*. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Competências gerais

- Conhecimento
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Repertório cultural
- Comunicação
- Cultura digital
- Trabalho e projeto de vida
- Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania



SIGA-NOS EM NOSSOS CANAIS OFICIAIS

-  www.brasilsolidario.org.br
-  www.jogopics.com.br
-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [instagram.com/pics_jogo](https://www.instagram.com/pics_jogo)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



PLANO DE AULA

EF8gLP08

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:

6ºano

7ºano

8ºano

9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Estratégia de produção: planejamento de textos informativos.

Habilidade: (EF8gLP08) Planejar reportagem impressa e em outras mídias (rádio ou TV/vídeo, *sites*), tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. – a partir da escolha do fato a ser aprofundado ou do tema a ser focado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato ou tema – que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes diversas, análise de documentos, cobertura de eventos etc. –, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc., da produção de infográficos, quando for o caso, e da organização hipertextual (no caso a publicação em *sites* ou *blogs* noticiosos ou mesmo de jornais impressos, por meio de boxes variados).



Objetivos

- Planejar reportagem impressa considerando o contexto de produção, recepção e circulação do texto;
- Fazer curadoria de informações para a produção da reportagem;
- Planejar roteiro para entrevista e consequente produção de infográfico.

Conteúdos

Estudo e produção de gênero textual **reportagem**.

Recursos gerais

Projetor, *notebook*, ambiente com acesso à *internet* para realização de pesquisa.

Recursos IBS

Jogo Pic\$



Procedimentos metodológicos

Inicie informando que os alunos terão a contribuição de um jogo na aula. Para isso, realize uma breve apresentação do jogo **Pic\$**, seu contexto, regras, temas abordados e outras informações que considerar importante destacar e, em seguida, apresente o vídeo da partida guiada.

Após o tutorial, promova uma partida experimental com um único grupo tendo os jogadores divididos em duplas e os alunos que não estão jogando como observadores das jogadas. Faça a mediação da partida, articulando o debate final após o encerramento das rodadas, relacionando com a proposta da aula.

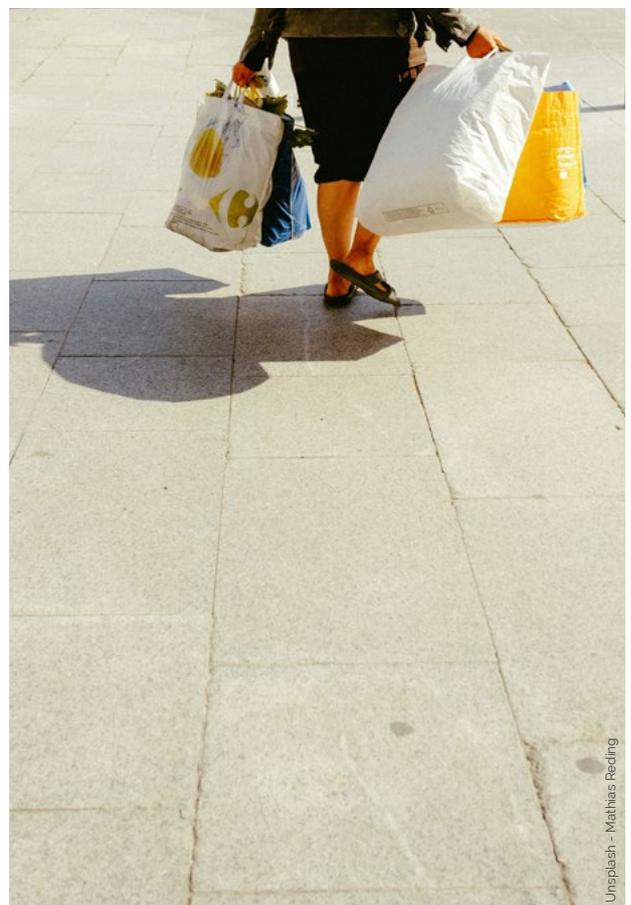
Após o debate realizado com base na partida experimental, dê continuidade realizando os seguintes questionamentos:

- Você já ouviu falar sobre consumismo? Qual o seu significado?
- Você sabe a diferença entre consumo e consumismo?
- Quais são as consequências do consumismo?
- O que seria consumo sustentável?
- O que leva as pessoas a consumirem desenfreadamente?
- Como as informações sobre consumo chegam até a população?
- Qual a relação entre educação financeira e consumo?
- Você já ouviu falar do gênero reportagem? Em quais veículos de comunicação elas são publicadas?

Proporcione o contato dos alunos com o gênero e o tema abordado nos questionamentos anteriores através da análise da reportagem que segue em anexo.

Para complementar a análise da reportagem, realize os seguintes questionamentos:

- Como o consumo de itens de grandes marcas impacta na identidade e autoestima do jovem da favela?
- Para os jovens da reportagem, qual o sentido de utilizar roupas e acessórios de grandes marcas?
- Quais os impactos do consumismo na saúde financeira dos jovens?
- Qual a relação entre o consumismo e a pirataria?
- Por que você acha que essa reportagem foi escrita? Qual a função dela?
- Para quem essa reportagem foi escrita?
- Em que veículo de comunicação a reportagem foi publicada?
- As reportagens geralmente apresentam um evento motivador ou uma questão motivadora para a discussão do assunto por elas tratado. Qual seria o evento motivador da reportagem lida?
- Qual seria o problema em publicar uma reportagem sem título?
- Qual a função da linha fina (subtítulo) da reportagem?



A seguir, encontram-se duas descrições. Leia-as com atenção para a turma. Em seguida, com base na leitura da reportagem "Como o consumo de grandes marcas afeta os jovens de periferia?", indique qual descrição se relaciona ao gênero reportagem e qual se relaciona ao gênero notícia.

Essa descrição se refere à notícia ou à reportagem? Justifique sua resposta.

Tem por objetivo informar, expor um fato, ao mesmo tempo em que o interpreta por meio da análise e opinião de especialistas sobre o assunto discutido. Além disso, por meio das interpretações, há a intenção de fornecer ao leitor informações para se fazer uma reflexão acerca do assunto.

Resposta correta: reportagem.

Essa descrição se refere à notícia ou à reportagem? Justifique sua resposta.

Tem por objetivo informar por meio do relato de um fato de relevância social, mas faz isso sem opinar sobre ele.

Resposta correta: notícia.

Ainda estudando a reportagem, destaque o uso de aspas em diversos parágrafos.

Localize-as e explique qual a função, relacionando com a ideia de discurso direto. Após a explicação, peça para a turma transpor as falas contidas nos parágrafos em discursos indiretos.

Finalize a aula com a seguinte atividade: proponha a produção de um mural informativo, que ficará exposto na sala de aula. Sendo assim, cada aluno deve produzir uma reportagem que fale sobre a relação da educação financeira com o consumo consciente. Indique que os alunos sigam os seguintes passos:

- Expliquem a relação entre educação financeira e consumo consciente;
- Utilizem ao menos duas informações vindas de especialistas nessas áreas;
- Escrevam uma dessas informações em discurso direto e uma em discurso indireto;
- Importante: lembre os alunos de atribuir um título e um subtítulo ao texto produzido.

Observação: essa atividade pode ser feita em algum espaço que disponibilize acesso à internet, como por exemplo: sala de informática, biblioteca ou outros. Nessa proposta de aula, os alunos deverão iniciar a produção da reportagem, com apresentação prevista para uma próxima aula.

Avaliação

Escolha uma reportagem com o tema parecido com o proposto para a produção dos alunos. Projete-a para que fique visível a todos e proponha sua leitura coletiva. Em seguida, promova um debate sobre aspectos tais, como: fato de relevância que ela apresenta, contexto de produção e circulação, análise linguística com observação dos discursos e outros aspectos que permitam compreender acerca das condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc.

Referência e pesquisa

Caderno de Língua Portuguesa 1º ao 9º anos do Ensino Fundamental. *Observatório Movimento pela Base*. Disponível em: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2023/02/caderno-fichas-dos-professores-lingua-portuguesa.pdf>

Mapas de foco da BNCC, Língua Portuguesa. Material do *Instituto Reúna*. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Tutorial do jogo Pic\$. Disponível em: <https://youtu.be/QGqV833ljfY?si=HU2pZx2RiaUOyiPD>

Sugestões de reportagens para análise na avaliação

1 - *Consumo consciente: o que é, importância e como adotar no dia a dia* - [clique aqui](#)

2 - *Consumo consciente começa a se popularizar no Brasil* - [clique aqui](#)

3 - *Consumir de forma consciente ajuda a economizar dinheiro e recursos* - [clique aqui](#)

Competências gerais

- Conhecimento
- Pensamento científico, crítico e criativo
- Repertório cultural
- Comunicação
- Cultura digital
- Trabalho e projeto de vida
- Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania



Anexo

Como o consumo de grandes marcas afeta os jovens de periferia?

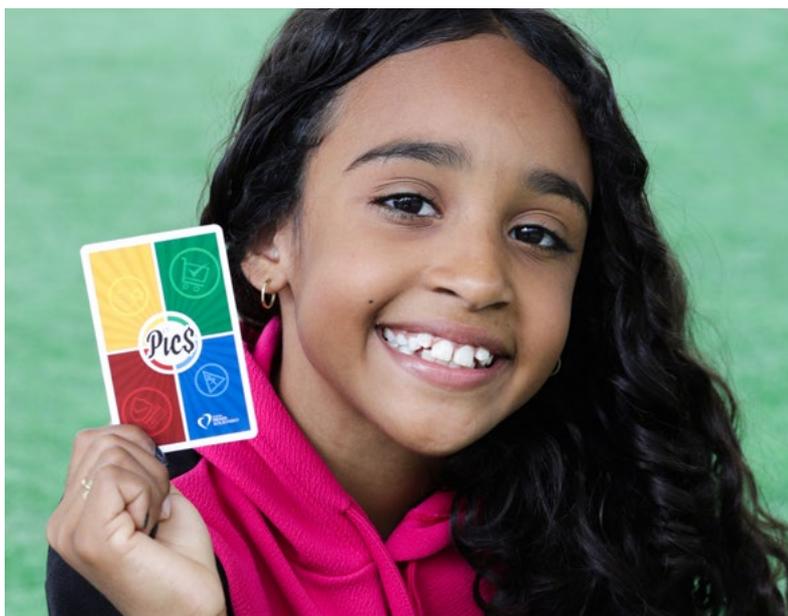
Entenda a relação entre o consumismo e a construção da autoestima e saúde financeira dos jovens periféricos

Com tênis da *Adidas*, bermuda, uma polo e um boné brancos da *Lacoste*, um adolescente afirma: "Tem que estar sempre elegante, atraente, porque assim, se eu for olhar para a cara de cada um [aqui] não é tão bonita. Se você já é feio e anda jogado, aí é triste". Essa frase descreve como o desenvolvimento da identidade e autoestima dos jovens de favela pode ser impactada pelo consumo de itens de grandes marcas, o qual torna-se um elemento crucial para a construção do empoderamento da juventude periférica.

O consumo é um meio essencial para a manutenção do capitalismo, sendo impulsionado e incentivado, por meio de estratégias financeiras (como o crédito) e de *marketing*, para a sobrevivência de toda cadeia do sistema capitalista. Para Paula Silva, cientista social pela Universidade de São Paulo, "hoje somos mais necessários socialmente como consumidores do que produtores. É para isso que a sociedade apela por meio da publicidade para chamar nossa atenção para o consumo".

Jean Baudrillard, sociólogo e filósofo francês, afirma em seu livro *A Sociedade de Consumo* que os indivíduos utilizam o consumo como forma de comunicação, isto é, a partir do consumo que os seres humanos afirmam a sua personalidade e identidade. Assim, pode-se apontar que o jovem da periferia, inserido nessa lógica capitalista, também irá utilizar o consumo – de roupas ou itens de grandes marcas, por exemplo – para construir a sua individualidade.

"Pela psicanálise, o jovem está mais preocupado com a questão do reconhecimento. Ele quer ver, ele quer ser visto, ele quer fazer parte. É importante para construção de quem ele é. Todos nós buscamos reconhecimento e todos nós buscamos reconhecimento por meio do consumo, mas os jovens são os mais suscetíveis pela busca do reconhecimento para a construção da personalidade (...) Ninguém quer ser invisível nesse mundo", afirma Silva.



"É importante apontar que consumo está ligado à acesso, o consumo abre portas. Para o jovem de periferia o consumo de marca, o consumo de roupa, de tênis é para ele ter acesso. A ideia de andar mal-vestido, não colocar uma marca [ou] não colocar um tênis, faz parecer que você não é visto em outros lugares", declara Lana Coelho, economista da *Nath Finanças*, empresa de orientação financeira dirigida pela influenciadora Nathália Rodrigues (ou *Nath Finanças*, como é conhecida).

Ainda de acordo com Lana, o consumo é importante para o empoderamento do jovem favelado, pois faz com que ele tenha a possibilidade de estar em outros espaços sociais e ser visto de uma forma menos perversa pela sociedade. "O consumo abre portas. O jovem pensa: 'eu vou andar bem-vestido porque assim eu vou para o shopping e o segurança não vai me seguir'. 'Eu vou andar bem-vestido porque assim a pessoa que eu gosto vai olhar para mim'", afirma.

Impactos na saúde financeira

Apesar do consumo ser considerado uma ferramenta para desenvolver o empoderamento do jovem periférico, o excesso dele pode trazer sérios problemas para a construção da saúde financeira dessa população, uma vez que para sustentar a aquisição de roupas de grandes marcas, por exemplo, é necessário um grande investimento, o que, em virtude da desigualdade social no Brasil, não é uma realidade para muitas famílias das periferias.

"No natal e ano novo eu gasto uns R\$ 1,300 com roupa", "se eu tivesse dinheiro era todo dia um *kit* novo, mas a renda não ajuda", disseram dois estudantes da Escola Estadual Pedro Alexandrino, localizada no extremo norte de São Paulo.

Nesse contexto, muitos jovens utilizam o crédito bancário como uma alternativa financeira para conseguirem comprar itens de marcas conceituadas, o que pode ser uma medida arriscada, tendo em vista o aumento da possibilidade do endividamento dessa população.

Segundo a *Peic (Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor)*, divulgada pela *Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC)*, 77,9% das famílias brasileiras declararam estar endividadas em 2022. O cartão de crédito é a modalidade de dívida mais citada, representando 86,6% das respostas. Além disso, jovens com menos de 35 anos representaram na média 78,1% do total de consumidores pesquisados.

"É legítimo você, no primeiro salário, comprar um tênis de R\$ 500 que você nunca teve acesso. Você não trabalha oito, nove, dez horas por dia para guardar e viver a vida só no futuro, você tem que viver o presente também. Se antes você queria um tênis de R\$ 500 e hoje você pode, você não precisa se culpar por isso. O lance da educação financeira é que você pode comprar o tênis desse valor, sem deixar de pagar a sua luz, por exemplo. Não é criminalizar o consumo, é utilizar o consumo de maneira inteligente", explicou Lana Coelho.

Consumismo X Pirataria

Já que itens originais de grandes marcas apresentam um preço mais elevado, parte dos jovens de periferia recorrem à pirataria. Ao serem questionados sobre o tema, os adolescentes entrevistados para esta reportagem dizem que o Brás, região de São Paulo conhecida pelo comércio de produtos mais baratos ou falsificados, é uma alternativa para manter estilo e estética que eles procuram ter.

"A pirataria ajuda a gente, porque uma dessa aqui [camisa polo da marca *Lacoste*] no Brás é R\$ 35", afirma o estudante Daniel Assis, de 16 anos. Para comparação, a mesma camisa custa, em média, R\$ 300 no site da *Lacoste*.



"O consumo faz parte do sistema econômico, é um celular novo a cada ano, é um tênis a cada mês. É algo incentivado. Aí entra a pirataria, porque, se tem um tênis de R\$ 500 que todo mundo está utilizando e outro de R\$ 100 que é uma réplica, eu vou comprar o de R\$ 100, porque eu quero ser aceito", afirma a economista Luna Coelho sobre o assunto.

No artigo *Os sentidos do real e do falso: o consumo popular em perspectiva etnográfica*, as pesquisadoras Lucia Scalco e Rosana Pinheiro-Machado explicam: "Em muitas situações, o importante é possuir/exibir a marca, mesmo que falsificada. A cópia não deslegitima o uso individual. O importante é compartilhar um símbolo, seja ele impresso por meio de um meio legítimo pelas políticas de propriedade intelectual ou não."

Segundo dados da *Associação Brasileira de Combate à Falsificação*, o Brasil teve um prejuízo de R\$ 345 bilhões em 2022 por causa da pirataria, sendo o setor de vestuário o quarto mais impactado, pois perdeu cerca de R\$ 18 bilhões.

Texto: Ray Macedo sob supervisão de Miguel Rocha - 25/07/2023

Fonte: https://cultura.uol.com.br/noticias/60295_consumismo-de-roupas-de-grandes-marcas-pode-afetar-a-saude-financeira-e-a-autoestima-dos-jovens-perifericos.html



SIGA-NOS EM NOSSOS CANAIS OFICIAIS

-  www.brasilsolidario.org.br
-  www.jogopics.com.br
-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [instagram.com/pics_jogo](https://www.instagram.com/pics_jogo)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

