

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

