



**Objetos de Aprendizagem
para professores do
Ensino Fundamental**

Jogos de tabuleiro

**EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE**

SEBRAE

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

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

Informações e contatos

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae

Unidade de Cultura Empreendedora – UCE

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

Telefone: 0800 570 0800

Email: educacaoempreendedora@sebrae.com.br

Site: www.sebrae.com.br/educacaoempreendedora

Presidente do Conselho Deliberativo

José Roberto Tadros

Diretor-Presidente

Carlos Carmo Andrade Melles

Diretor-Técnico

Bruno Quick

Diretor de Administração e Finanças

Eduardo Diogo

Gerente da Unidade de Cultura Empreendedora

Gustavo de Lima Cezario

Gerente Adjunto da Unidade de Cultura Empreendedora

Augusto Togni de Almeida Abreu

Coordenação Nacional

Luana Martins Carulla

Elaboração

Patrícia Liz Gutierrez

Revisão

Luana Martins Carulla

Projeto Visual e Diagramação

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 12 objetos de aprendizagem no modelo de planos de aula, com sugestões de jogos de tabuleiros 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 de tabuleiros 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.

Para o sucesso da aplicação desses objetos de aprendizagem na prática, é indicado que o professor conheça o jogo, bem como as regras e outras indicações de aplicação, e providencie o jogo e os recursos necessários 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

Quebra-Cabeça	5
Xadrez	7
Ludo.....	10
O pequeno empresário	13
Banco imobiliário	16
Jogo da mesada.....	19
Bingo das emoções	22
Um dia no shopping.....	24
Pense antes de agir	27
War.....	29
Jogo de varetas	32
Baralho – Jogos 21 e Conquista montes	35

Título	QUEBRA-CABEÇA												
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
		Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia					Projeto de vida						
		Criatividade					Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					Resiliência						
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos					
		Ética					Iniciativa						
		Flexibilidade					Responsabilidade						
		Ideias e oportunidades					Sustentabilidade						
			Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida						
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado						
		Comunicação					Empatia e cooperação						
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada						
		Atividade individual					Fórum						
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
	X	Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					Roda de conversa						
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido					
Disponível em / Forma de acesso	<p>Não se aplica</p> <p><i>Sugestões de alguns links:</i></p> <p>- Para 1º ano: https://araguarela.com.br/produto/brincadeiras-de-rua/</p> <p>- Para 2º a 5º anos: http://www.toyster.com.br/explorando-o-corpo-humano/</p> <p>Para as turmas de 4º a 5º ano os quebra-cabeças, estes ou quaisquer outros, podem ser utilizados com complementos desafiadores como montar em silêncio, ter tempo cronometrado, um aluno fica de olhos fechados e outros orientam a construção, entre outras ideias.</p>												

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a definição de estratégias, objetivos e planejamento. ✓ Orientar sobre regras, comunicação e trabalho em equipe.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> Livre.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> jogos de quebra-cabeças tradicionais.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> formar as figuras a partir das peças do quebra-cabeças disponível.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conforme o número de pessoas da sala, definir a quantidade de grupos que irão jogar, se 3 ou 4 grupos, conforme número de quebra-cabeças disponíveis. ✓ Entregar a cada grupo um quebra-cabeça. Podem ser iguais ou diferentes na figura final entre os grupos. ✓ Opcionalmente e conforme a maturidade da turma, trocar algumas peças entre os quebra-cabeças dos grupos, mas não informe aos alunos aos alunos, pois assim eles terão que se comunicar com os demais grupos. ✓ Informar que eles terão um prazo para concluir a montagem (variando conforme o número de peças e grau de dificuldade; evite jogos com mais de 100 peças para ter tempo de concluir na aula) ✓ Ao final do tempo indicado e eventuais prorrogações concedidas, encerrar o jogo mesmo que nem todos tenham concluído. Neste caso, reforce a importância de persistirem e concluírem desafios. ✓ Abrir uma roda de conversas para apresentarem os sentimentos relacionados à atividade. Pedir aos alunos que comentem o que tiveram que praticar para concluir o jogo e como foi realizar a atividade em equipe. ✓ Conversar com os alunos sobre quais os principais aprendizados. Através de questionamentos e da relação estabelecida entres os comentários dos alunos, procure explorar temas como: <ul style="list-style-type: none"> ○ Definição de Objetivos. ○ Trabalho em Equipe. ○ Planejamento. ○ Persistência. ○ Comunicação e respeito as opiniões dos colegas. <p><u>Observação:</u> opcionalmente, os quebra-cabeças podem ser produzidos de imagens recortadas de figuras de revistas ou outras técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ O jogo pode ser orientado para realização a distância, conforme recursos disponíveis aos alunos. Também, os alunos podem ser incentivados a elaborar quebra-cabeças com seus familiares e compartilhar com a turma como foi essa experiência.

Título	XADREZ										
Anos	X	Todos	1º Ano	2º Ano	3º Ano	4º Ano	5º Ano				
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação			Marketing						
		Autoconhecimento			Mundo do trabalho						
		Cidadania			Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor			X	Persistência					
		Comprometimento			Planejamento						
	X	Confiança e autonomia			Projeto de vida						
		Criatividade			Protagonismo juvenil						
		Inovação			Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação			Resiliência						
		Empreendedorismo			Resolução de conflitos						
		Ética			Iniciativa						
	X	Flexibilidade			Responsabilidade						
		Ideias e oportunidades			Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios			Trabalhar em equipe						
	Educação econômica e financeira			X	Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento			Trabalho e projeto de vida						
	X	Pensamento científico/crítico/criativo			Argumentação						
	X	Repertório cultural			Autoconhecimento e autocuidado						
		Comunicação			Empatia e cooperação						
		Cultura digital			Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo			Exposição dialogada						
		Atividade individual			Fórum						
		Práticas de construção/produção			Leitura dirigida						
		Dinâmica			Pesquisa						
		Estudo de caso			Roda de conversa						
		Estudo de texto			Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido			Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala		X	A distância		Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	<p>- Sugestão de link para conhecimento do jogo – Site Pais&Filhos Brinquedos - Xadrez: https://www.paisefilhos.ind.br/produto/p-1155-Xadrez</p> <p>- Instruções de uso e regras do jogo - Site Pais&Filhos Brinquedos - Xadrez: https://www.paisefilhos.ind.br/uploads/pdf/8ac7e64f617c41bfd0bdf1e532b802fc.pdf (Acesso aos links em 31 jul. 2020)</p> <p>→ Jogo disponibilizado por diversas marcas e empresas.</p>										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exercitar atenção e definição de estratégias. ✓ Desenvolver habilidades para superar desafios.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> duplas.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> tabuleiro de 64 casas, claras e escuras (8 por 8 quadrados); e 32 peças, 16 de uma cor e 16 de outra, sendo em cada grupo de cor: 2 Torres, 2 Cavalos, 2 Bispos, 1 Dama (ou Rainha), 1 Rei e 8 Peões.</p> <p>→ Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> objetivo de cada jogador é movimentar suas peças de maneira que consiga deixar o rei adversário sem saída (xeque-mate), momento em que termina o jogo. Para iniciantes, muitas vezes, o objetivo principal e característico do jogo cede lugar ao aprendizado do movimento das peças e à conquista de peças do “reino oposto”.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cabe salientar, desde já, que não se espera que as crianças se tornem experts em xadrez nos primeiros contatos com o jogo. Essa é uma estratégia para longo prazo e estes podem ser os primeiros passos. ✓ Contextualizar o jogo com a turma, perguntando quem conhece ou sabe jogar xadrez. ✓ A abordagem ao jogo pode ficar mais imaginativa a partir da ideia que o jogo se estabelece com dois reinos que buscam defender seu rei e “seu território”. ✓ Apresentar o tabuleiro e as peças, deixando que os alunos se familiarizem com os elementos do jogo. ✓ Explicar as regras do xadrez, promovendo a experimentação das etapas de movimentos possíveis no tabuleiro. <ul style="list-style-type: none"> ○ Conforme necessidade, busque apoio de colegas da escola ou até mesmo de familiares dos alunos que possam contribuir com esse processo de aprendizagem da turma. ○ Movimentos básicos do xadrez: <ul style="list-style-type: none"> ○ Torre – só pode se movimentar de forma horizontal (linhas do tabuleiro) ou vertical (colunas do tabuleiro). ○ Bispo – só pode se movimentar nas diagonais do tabuleiro. ○ Dama - pode se movimentar tanto na horizontal como na vertical (assim como uma torre) ou nas diagonais (assim como um bispo). ○ Rei - se movimenta em qualquer direção, mas com a limitação de se deslocar uma casa por lance. ○ Peão - somente pode fazer movimentos no sentido de avançar de sua atual posição, isto é, não pode retroceder. Assim como o rei só pode se deslocar uma casa por lance (somente no início do jogo pode dar um salto de 2 casas à frente). ○ Cavalo - é a única peça que pode "saltar" sobre outras peças.


A movimentação do cavalo é feita em forma de "L", ou seja, anda 2 casas em qualquer direção (vertical ou horizontal) e depois mais uma em sentido perpendicular.

- Fontes de consulta sobre o jogo:
 - <https://www.soxadrez.com.br/conteudos.php>
 - <https://www.megajogos.com.br/xadrez-online/regras>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=J95yEVoTI3g>
- ✓ Orientar que as duplas joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário.
 - Importante que nas primeiras experiências com o jogo, as crianças não se cobrem de maneira desmedida sobre acertos e resultados de concluir o jogo – monitore a turma e intervenha quando necessário.
 - Podem ser propostas comemorações sempre que avanços forem feitos como, por exemplo, ao conquistar peças.
- ✓ Depois de algumas rodadas de realização do jogo, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao conhecer e começar a jogar xadrez – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:
 - Desafios que estão tendo, o que estão gostando, qual foi a maior novidade, como percebem que estão melhorando a cada vez que jogam, em que o jogo os ajuda, como acreditam que podem aprender ainda mais com o xadrez, como o que estão aprendendo pode ser útil em outras atividades que desenvolvem no dia a dia, entre outras questões.
- ✓ Incentivar os alunos a seguirem praticando o xadrez, como forma de aperfeiçoarem as habilidades no jogo e o desenvolvimento de estratégias, entre outros aspectos como: atenção, saber jogar e competir com ética, visão ampla necessária para identificar possíveis jogadas, paciência, outros.
- ✓ O jogo pode ser orientado para realização a distância, conforme recursos disponíveis aos alunos.

Título	LUDO												
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
		Cidadania					Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					Planejamento						
		Confiança e autonomia					Projeto de vida						
		Criatividade					Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					X	Resiliência					
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos						
		Ética					Iniciativa						
	X	Flexibilidade					Responsabilidade						
		Ideias e oportunidades					Sustentabilidade						
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
	Educação econômica e financeira					Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado						
	X	Comunicação					Empatia e cooperação						
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada						
		Atividade individual					Fórum						
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					Roda de conversa						
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	<p>- Sugestão de link para conhecimento do jogo – Site Brinquedos Xalingo – Damas e Ludo: https://brinquedos.xalingo.com.br/produtos/jogos-e-brinquedos/detalhe/6021.0/damas-e-ludo</p> <p>- Link para download do Manual do jogo - Site Brinquedos Xalingo – Damas e Ludo: https://brinquedos.xalingo.com.br/download/produto/manual/226 (Acesso aos links em 31 jul. 2020)</p> <p>→ Jogo disponibilizado por diversas marcas e em diversos materiais.</p>												
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exercitar atenção e definição de estratégias. ✓ Desenvolver habilidades para superar desafios. 												


<p>Orientações</p>	<p><u>Participantes:</u> 02 a 04 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> tabuleiro de Ludo; 1 dado; 16 peças, agrupadas em 4 conjuntos por cores diferentes. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> cada jogador procurar fazer com que suas peças percorram todo do tabuleiro e cheguem à casa central da sua respectiva cor antes dos demais jogadores.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo com a turma, perguntando quem conhece ou sabe jogar ludo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opcionalmente, podem ser apresentadas informações sobre a história do ludo. ✓ Apresentar o tabuleiro e as peças, deixando que os alunos se familiarizem com os elementos do jogo. ✓ Explicar as regras do ludo, deixando que os alunos manuseiem as peças do jogo no tabuleiro. Resumo das regras do jogo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Os jogadores escolhem sua cor e as posicionam no quadrado inicial (casa ou campo inicial). ○ O dado pode ser lançado para determinar a sequência das jogadas. ○ Cada jogador lança o dado, respectivamente em sua vez. ○ O jogador somente pode tirar do campo inicial uma de suas peças ao tirar 1 ou 6 no dado. ○ Uma peça que sai do campo inicial começa sua volta no tabuleiro rumo ao campo central de mesma cor – as peças em jogo são movimentadas conforme número lançado no dado. ○ Ao tirar 1 ou 6 no lançamento do dado, o jogador decide se coloca mais peças em jogo ou segue o percurso com as que já estão em andamento. Sempre que um jogador tirar 6, poderá jogar outra vez o dado. ○ Se a peça de um jogador chegar num quadrado (casa) do jogo onde já se encontra uma peça de outro jogador, essa deve retornar para o campo inicial, exceto se estiver na casa de saída do campo inicial. ○ Se a peça de um jogador chegar num quadrado (casa) do jogo onde já se encontra outra de suas peças (mesma cor), forma-se uma “torre” ou “castelo”. Só poderá “comer” a torre com outra torre. Dois peões somente poderão caminhar como torre (juntos) caso haja uma torre no meio do caminho para ser "comida", uma vez que somente uma torre poderá fazer que outra retorne ao campo inicial. Não havendo outra torre, e lançando o dado, o jogador deverá desfazer a torre, caminhando somente com uma de suas peças. ○ Ao chegar na reta de acesso ao campo central de mesma cor, nenhuma peça recebe mais ameaças dos demais jogadores. Para
---------------------------	--

	<p>chegar ao campo central é preciso tirar o número exato de peças necessárias no dado; caso contrário é possível avançar e retroceder até a contagem do número tirado.</p> <ul style="list-style-type: none">○ O vencedor será o jogador que conseguir transportar e agrupar as suas quatro peças no campo central primeiro.○ Fontes de consulta sobre o jogo:<ul style="list-style-type: none">○ https://pt.wikihow.com/Jogar-uma-Partida-de-Ludo○ https://www.mega jogos.com.br/mega-ludo-online/regras○ Como existem algumas interpretações diferentes na prática das regras do jogo, seguir as recomendações do manual de regras do jogo adquirido. <p>✓ Orientar que os grupos joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário.</p> <p>✓ Ao final do jogo, tendo sido realizadas uma ou mais rodadas, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao conhecer e jogar ludo – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Desafios que tiveram, o que gostaram, qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias durante das jogadas, como acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões. <p>✓ Incentivar os alunos a seguirem praticando o ludo, uma vez que jogo contribui para desenvolvimento da atenção, de definição de estratégias, de aprender com imprevistos e situações incontroláveis (resultados dos outros jogadores, por exemplo), saber competir com respeito e ética, entre outros aspectos.</p> <p>✓ O jogo pode ser orientado para realização a distância, conforme recursos disponíveis aos alunos.</p>
--	--

Título	O PEQUENO EMPRESÁRIO											
Anos		Todos	X	1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
	X	Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	Relações Competências gerais BNCC		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
X		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
X		Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
Estratégia pedagógica		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
Sugestões de aplicação		Estudo de caso				Roda de conversa				Tempestade de ideias		
		Estudo de texto				Trabalho de campo						
	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso												


	<p>- Site Pais&Filhos Brinquedos – O pequeno empresário: https://www.paisefilhos.ind.br/produto/p-2796-O-Pequeno-Empresario</p> <p>- Instruções de uso e regras do jogo - Site Pais&Filhos Brinquedos – O pequeno empresário: https://www.paisefilhos.ind.br/uploads/pdf/900c47e37608760be705e9c749b1b3f3.pdf (Acesso aos links em 31 jul. 2020)</p> <p>→ É possível que outras marcas possuam jogos similares.</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a lidar com movimentação de dinheiro: recebimento e pagamentos. ✓ Respeitar regras para o bom desenvolvimento do jogo em equipe.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 02 a 04 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo O pequeno empresário - tabuleiro do jogo e suas peças e componentes: 4 cartelas, 1 roleta, 84 notas, 12 pinos e 1 dado.</p> <p>→ Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> ter o maior valor em dinheiro ao final do jogo, ou seja, da passagem de todos os peões (pinos) pelo tabuleiro.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo com a turma, sensibilizando que irão experimentar como cuidar do dinheiro de uma empresa. ✓ Apresentar os componentes e peças do jogo, deixando que os alunos se familiarizem com tais recursos. ✓ Explicar as regras, conforme manual do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link: https://www.paisefilhos.ind.br/uploads/pdf/900c47e37608760be705e9c749b1b3f3.pdf ○ Resumo geral: jogadores recebem quantidade igual de dinheiro no início do jogo. Ao iniciar o percurso pelo tabuleiro, sempre que caírem em casas dos outros jogadores, deverão girar a roleta para identificar valor a pagar como aluguel do espaço, e também podem realizar aquisições conforme outras casas do tabuleiro. ✓ Orientar que os grupos joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos, especialmente as de alunos mais novos, no sentido de apoiar a realização dos cálculos envolvidos na atividade. ✓ Ao final do jogo, tendo sido realizadas uma ou mais rodadas, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:

	<ul style="list-style-type: none">○ Desafios que tiveram, o que gostaram, qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias para cuidar do dinheiro durante as jogadas, como controlaram a vontade de comprar tudo (se ela surgiu), se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões.✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento da atenção, de organização, de aprender a lidar com recebimentos e com pagamentos, de compreender a noção de que existe esforço e investimento para conquistar e comprar as coisas que se deseja, saber competir com respeito e ética, entre outros aspectos.
--	--

Título	BANCO IMOBILIÁRIO												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho					
		Cidadania					X	Objetivos e metas					
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida					
		Criatividade						Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência					
		Empatia e cooperação						Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos					
	X	Ética					X	Iniciativa					
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade					
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida					
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação					
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado					
	X	Comunicação						Empatia e cooperação					
	Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada					
		Atividade individual						Fórum					
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida					
		Dinâmica						Pesquisa					
		Estudo de caso						Roda de conversa					
		Estudo de texto						Tempestade de ideias					
	Estudo dirigido						Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso													


	<p>- Site Brinquedos Estrela – Banco imobiliário: https://www.estrela.com.br/banco-imobiliario/p (Acesso em 31 jul. 2020)</p> <p>→ Existem outras versões do mesmo jogo disponibilizados pela Estrela. → É possível que outras marcas possuam jogos similares.</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a lidar com movimentação de dinheiro: investimentos, recebimento e pagamentos. ✓ Respeitar regras para o bom desenvolvimento do jogo em equipe. ✓ Exercitar a definição de objetivos e de estratégias para alcançá-las.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 02 a 06 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo Banco imobiliário (versão jogo com aplicativo) - 1 tabuleiro, 28 Títulos de Propriedade, 32 cartões Sorte ou Revés, 380 Notas, 80 casas plásticas, 2 dados e 6 peões. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> cada jogador deve buscar cuidar bem do seu dinheiro e dos seus investimentos, bem como ser o último jogador a falir.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo com a turma, sensibilizando que irão experimentar como administrar e investir dinheiro para buscar a prosperidade, simbolizada no jogo pela conquista de imóveis. ✓ Apresentar os componentes e peças do jogo, deixando que os alunos se familiarizem com tais recursos. ✓ Explicar as regras, conforme manual do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link: https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Banco-Imobiliario-App.pdf ○ Manual em vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=hNOaiwJZUFs ○ Link – versão jogo em cartas, sem aplicativo: https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Banco-Imobiliario-Cartas.pdf ○ Resumo geral: jogadores percorrem tabuleiro e decidem por investimentos imobiliários a serem realizados, sendo também expostos a pagamentos necessários conforme etapa do jogo que alcancem. ✓ Orientar que os grupos joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos, especialmente no sentido de apoiar a realização dos cálculos envolvidos na atividade e para utilização do aplicativo do jogo, se esta for a versão escolhida. ✓ Ao final do jogo, tendo sido realizada ao menos uma rodada, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao

	<p>realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Desafios que tiveram, o que gostaram, qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias para cuidar do dinheiro e realizar investimentos, como controlaram a vontade de comprar tudo (se ela surgiu), se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo, o que entendem por riqueza (explorar questões mais amplas e subjetivas), como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões. <p>✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento da atenção, de organização, de aprender a lidar com recebimentos, ganhos, perdas e com pagamentos, de compreender a noção de que existe esforço e investimento para conquistar e comprar as coisas que se deseja, saber competir com respeito e ética, refletir sobre o que é riqueza e como buscá-la de forma justa, entre outros aspectos.</p>
--	--


Título	JOGO DA MESADA											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing						
		Autoconhecimento				Mundo do trabalho						
		Cidadania				Objetivos e metas						
	X	Comportamento empreendedor				Persistência						
		Comprometimento				X	Planejamento					
		Confiança e autonomia				Projeto de vida						
	X	Criatividade				Protagonismo juvenil						
		Inovação				Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação				Resiliência						
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos						
	X	Ética				X	Iniciativa					
		Flexibilidade				Responsabilidade						
	X	Ideias e oportunidades				Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe						
X	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação						
		Repertório cultural				Autoconhecimento e autocuidado						
	X	Comunicação				Empatia e cooperação						
	Cultura digital				X	Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada						
		Atividade individual				Fórum						
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida						
		Dinâmica				Pesquisa						
		Estudo de caso				Roda de conversa						
		Estudo de texto				Tempestade de ideias						
	Estudo dirigido				Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso												

	<p>- Site Brinquedos Estrela – Jogo da mesada: https://www.estrela.com.br/jogo-da-mesada/p (Acesso em 31 jul. 2020)</p> <p>→ É possível que outras marcas possuam jogos similares.</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a lidar com movimentação de dinheiro: recebimento e pagamentos. ✓ Exercitar a definição de objetivos e organização de recursos.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 02 a 06.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo da mesada - 1 tabuleiro, 15 notas de \$10000, 20 notas de \$5000, 40 notas de \$1000, 20 notas de \$500, 45 notas de \$100, 6 peões, 1 dado e 1 bloco de registro.</p> <p>→ Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> ser o jogador com mais dinheiro ao final do jogo, sinal de boa “administração financeira”.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo com a turma, sensibilizando que irão experimentar como administrar um valor em dinheiro durante um período de tempo (um mês ou mais, conforme decisão). ✓ Apresentar os componentes e peças do jogo, deixando que os alunos se familiarizem com tais recursos. ✓ Explicar as regras, conforme manual do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link: https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Jogo-da-Mesada.zip ○ Resumo geral: jogadores percorrem tabuleiro, que simboliza um calendário mensal e precisam se adequar aos acontecimentos de possibilidades quanto ao uso do dinheiro que possuem. ✓ Orientar que os grupos joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos, especialmente no sentido de apoiar a realização dos cálculos. ✓ Ao final do jogo, tendo sido realizada ao menos uma rodada, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Desafios que tiveram, o que gostaram, qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias para cuidar do dinheiro que tinham, se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo e ao lidar com dinheiro (de verdade!), como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões.

	<ul style="list-style-type: none">✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento de educação financeira, da atenção, de organização, de aprender a lidar com recebimentos e pagamentos, de compreender a necessidade de saber controlar e economizar, entre outros aspectos.
--	--

Título	BINGO DAS EMOÇÕES											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing						
	X	Autoconhecimento				Mundo do trabalho						
		Cidadania				Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor				X	Persistência					
		Comprometimento				Planejamento						
		Confiança e autonomia				X	Projeto de vida					
		Criatividade				Protagonismo juvenil						
		Inovação				Qualidade e eficiência						
	X	Empatia e cooperação				X	Resiliência					
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos						
	X	Ética				X	Iniciativa					
	X	Flexibilidade				X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades				Sustentabilidade						
		Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe						
	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				X	Trabalho e projeto de vida					
		Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação						
		Repertório cultural				X	Autoconhecimento e autocuidado					
	X	Comunicação				X	Empatia e cooperação					
		Cultura digital				Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada						
		Atividade individual				Fórum						
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida						
		Dinâmica				Pesquisa						
		Estudo de caso				Roda de conversa						
		Estudo de texto				Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido				Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso												

	<p>Trol Brinquedos – Bingo das emoções Link: https://www.lojatrol.com.br/produtos/bingo-das-emocoas/ (Acesso em 30 jul. 2020)</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a reconhecer e a expressar emoções. ✓ Exercitar a empatia e o respeito aos outros.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> até 32 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo Bingo das emoções - 32 cartelas de Bingo das Emoções, 34 cartões sentimentos, 200 fichas brancas para marcação, 1 saquinho para colocar e sortear os cartões, 1 pôster ilustrando todas as emoções presentes no jogo. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> conhecer, controlar e expressar sentimentos de uma forma saudável, bem como tornar-se bom ouvinte de emoções.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo que será realizado de forma que os alunos se sentiram seguros a falar sobre suas emoções. ✓ Apresentar o material do jogo aos alunos. ✓ Explicar as regras do jogo conforme manual de instruções do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ De forma geral, o jogo acontece pela identificação nas cartelas recebidas dos sentimentos que forem sendo sorteados. Cada jogador deve identificar em sua cartela sinais desses sentimentos, e, a partir disso, será momento de discutir com a turma sobre os sentimentos pontuados, compreender as emoções envolvidas e refletir sobre elas. ○ Os jogadores terão oportunidade de falar sobre o que os tornam zangados, tristes ou culpados, e o que pode ser feito para alterar as situações que causam esses sentimentos, bem como sobre o que lhes dá alegria, tranquilidade e paz, buscando uma maneira de intensificá-los. ✓ Depois de vivenciado o jogo, conversar com os alunos sobre como se sentem após falarem sobre suas experiências e emoções, e como perceberam a importância de um momento assim. ✓ Acolher os comentários dos alunos, reforçando práticas positivas que podem ter para lidar com suas diferentes emoções. ✓ Promover outros momentos do jogo com a turma.


Título	UM DIA NO SHOPPING												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing							
		Autoconhecimento				Mundo do trabalho							
		Cidadania				X	Objetivos e metas						
	X	Comportamento empreendedor				Persistência							
		Comprometimento				X	Planejamento						
		Confiança e autonomia				Projeto de vida							
		Criatividade				Protagonismo juvenil							
		Inovação				X	Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação				Resiliência							
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos							
	X	Ética				X	Iniciativa						
		Flexibilidade				X	Responsabilidade						
		Ideias e oportunidades				Sustentabilidade							
	X	Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe							
X	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica								
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				Trabalho e projeto de vida							
		Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação							
		Repertório cultural				Autoconhecimento e autocuidado							
	X	Comunicação				Empatia e cooperação							
		Cultura digital				X	Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada							
		Atividade individual				Fórum							
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida							
		Dinâmica				Pesquisa							
		Estudo de caso				Roda de conversa							
		Estudo de texto				Tempestade de ideias							
		Estudo dirigido				Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido					
Disponível em / Forma de acesso													

	<p>- Site Nig Brinquedos – Um dia no shopping: http://www.nigbrinquedos.com.br/site/my-product/um-dia-no-shopping/ (Acesso em 31 jul. 2020)</p> <p>→ É possível que outras marcas possuam jogos similares.</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a lidar com movimentação de dinheiro: recebimento e pagamentos. ✓ Exercitar a definição de objetivos e organização de recursos.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 02 a 04 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo Dia no shopping - 1 tabuleiro, 4 pinos coloridos, 4 carros, 4 ingressos de cinema, 4 lanches, 4 fichas de diversões eletrônicas, 4 listas de compras, 24 fichas de produtos para compra, 1 dado, 120 notas de dinheiro de diferentes valores, 1 folheto com regras.</p> <p>→ Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> o jogador recebe uma lista de compras e atividades que deverá fazer em seu passeio pelo shopping. Também receberá um valor em dinheiro para cumprir seus objetivos. Será considerado vencedor o jogador que primeiro cumprir todas as atividades que deve fazer, organizando melhor seu tempo e percurso no shopping.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo com a turma, sensibilizando que irão fazer um passeio ao shopping, mas com objetivos definidos serem cumpridos. ✓ Apresentar os componentes e peças do jogo, deixando que os alunos se familiarizem com tais recursos. ✓ Explicar as regras, conforme manual do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link: http://www.nigbrinquedos.com.br/instrucoes/um_dia_no_shopping.pdf ○ Resumo geral: jogadores recebem uma ficha com tarefas a serem cumpridas no shopping. No local decide seu percurso, sendo que existem regras como entrar nos estabelecimentos para poder realizar uma compra, se cair na área de descanso ou sanitário fica sem jogar uma rodada, entre outras. É interessante que os jogadores podem decidir as rotas que seguirão dentro do shopping, o que requer atenção às regras e definição de estratégia. ✓ Orientar que os grupos joguem e acompanhar a turma, apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos, especialmente no sentido de assumir o papel de Caixa do jogo.

	<ul style="list-style-type: none">✓ Ao final do jogo, tendo sido realizada ao menos uma rodada, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:<ul style="list-style-type: none">○ Desafios que tiveram, o que gostaram, qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias para circular pelo shopping e cumprir as tarefas que tinham, como organizaram o dinheiro que tinham, se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões. ✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento de estratégias, planejamento, educação financeira, organização e atenção a atividades a serem cumpridas, entre outros aspectos.
--	---

Título	PENSE ANTES DE AGIR											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing						
	X	Autoconhecimento				Mundo do trabalho						
		Cidadania				Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor				X	Persistência					
		Comprometimento				X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia				X	Projeto de vida					
		Criatividade				Protagonismo juvenil						
		Inovação				Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação				X	Resiliência					
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos						
	X	Ética				Iniciativa						
		Flexibilidade				X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades				Sustentabilidade						
		Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe						
	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação						
		Repertório cultural				X	Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação				X	Empatia e cooperação					
		Cultura digital				Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada						
		Atividade individual				Fórum						
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida						
		Dinâmica				Pesquisa						
		Estudo de caso				Roda de conversa						
		Estudo de texto				Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido				Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso												

	<p>Trol Brinquedos – Bingo das emoções Link: https://www.lojatrol.com.br/produtos/pense-antes-de-agir/ (Acesso em 30 jul. 2020)</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a lidar com situações de estresse e pressão. ✓ Experimentar situações de “alto e baixo” resultados. ✓ Compreender e refletir sobre emoções.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 02 a 06 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo Pense antes de agir - 1 dado, 06 tartarugas, Tabuleiro, 1 Roleta “Pare”, 30 Fichas, 36 Cartas Sentimentos, 32 Cartões Pense Antes de Agir. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> caminhar pelo trajeto do jogo coletando fichas ao longo do caminho. O jogador que tiver mais fichas no final do jogo será o vencedor.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo que será realizado de forma que os alunos se sintam seguros a vivenciá-lo. ✓ Apresentar o material do jogo aos alunos. ✓ Explicar as regras do jogo conforme manual de instruções do jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ De forma geral, o jogo acontece pelos jogadores (tartarugas) avançarem no trajeto simbolizado no tabuleiro conforme o resultado que alcançar ao jogar o dado. Conforme a casa do percurso alcançada, deve ser cumprido o que se propõe para acumular fichas ao longo do caminho. Quem finalizar o jogo com o maior número de fichas acumuladas será o vencedor. ✓ Depois de vivenciado o jogo, conversar com os alunos sobre como se sentem após passarem pelo trajeto proposto no jogo e os desafios que foram aparecendo: <ul style="list-style-type: none"> ○ O que mais gostaram e não, qual foi a maior novidade, como foi pensarem nas situações que o jogo apresenta, como se sentiram diante das regras, como interagiram com os colegas, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões. ✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para refletirem sobre sua conduta, se conhecerem melhor, pensar em como conviver melhor com amigos e até mesmo familiares, entre outros aspectos.

Título	WAR												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing							
		Autoconhecimento				Mundo do trabalho							
		Cidadania				X	Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor				Persistência							
		Comprometimento				X	Planejamento						
	X	Confiança e autonomia				Projeto de vida							
	X	Criatividade				Protagonismo juvenil							
		Inovação				Qualidade e eficiência							
	X	Empatia e cooperação				Resiliência							
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos							
		Ética				X	Iniciativa						
		Flexibilidade				Responsabilidade							
	X	Ideias e oportunidades				Sustentabilidade							
		Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe							
	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica								
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				Trabalho e projeto de vida							
	X	Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação							
		Repertório cultural				Autoconhecimento e autocuidado							
		Comunicação				X	Empatia e cooperação						
		Cultura digital				Responsabilidade e cidadania							
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada							
		Atividade individual				Fórum							
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida							
		Dinâmica				Pesquisa							
		Estudo de caso				Roda de conversa							
		Estudo de texto				Tempestade de ideias							
		Estudo dirigido				Trabalho de campo							
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			A distância			Formato híbrido					
Disponível em / Forma de acesso													

	<p>Brinquedos Grow – Jogo War - Link: https://www.lojagrow.com.br/jogo-war---grow-02000/p (Acesso em 30 jul. 2020)</p>
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabalhar o desenvolvimento de estratégias. ✓ Familiarizar-se com análise de informações e tomada de decisões.
Orientações	<p><u>Participantes:</u> 03 a 06 jogadores.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> Jogo War - 1 tabuleiro, 6 conjuntos de fichas de cores diferentes, 6 caixas plásticas com tampas, 14 cartas-objetivos, 44 cartas de territórios, 3 dados vermelhos, 3 dados amarelos e 1 manual de instruções. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> os jogadores devem exercitar suas habilidades de definição de estratégias e de planejamento para cumprir os desafios que receberem no início do jogo.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo, explicando que com toda a simbologia de continentes, tropas, exércitos, guerras e etc. espera-se criar um contexto de desafios a serem superados. ✓ Apresentar os componentes e peças do jogo, deixando que os alunos se familiarizem com tais recursos. ✓ Explicar as regras, conforme manual do jogo e simular algumas das ações que podem acontecer durante o jogo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link (não oficial Grow): https://tablegames.com.br/wp-content/uploads/2017/10/war_manual_table_games.pdf ○ Resumo geral: jogadores recebem desafios a serem cumpridos. Conforme as regras do jogo, devem avançar em suas conquistas e estratégias de superação a cada batalha. O jogo termina quando um jogador conquista seu objetivo – deve mostrar a carta do jogo que comprova qual era seu objetivo para que todos possam conferir. ✓ Orientar a formação dos grupos e que iniciem o jogo. Acompanhar a turma, apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos. ○ Em função do tempo do jogo, num primeiro momento/etapa os alunos podem apenas se familiarizar com jogo e exercitar algumas jogadas, se possível; em outras etapas da atividade e momentos jogar de forma mais concreta. ✓ Ao final do jogo, tendo sido realizada ao menos uma rodada completa, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Desafios que tiveram e como os enfrentaram, o que gostaram,

	<p>qual foi a maior novidade, como definiram as estratégias para as conquistas buscadas durante o jogo, como interagiram com os colegas, se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões.</p> <p>✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento de estratégias, planejamento, pensamento crítico, tomada de decisões, correr riscos, entre outros aspectos.</p>
--	---

Título	JOGO DE VARETAS												
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
	X	Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
		Cidadania					Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		Comprometimento					X	Planejamento					
		Confiança e autonomia					Projeto de vida						
	X	Criatividade					Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidade e eficiência						
	X	Empatia e cooperação					Resiliência						
		Empreendedorismo					Resolução de conflitos						
		Ética					Iniciativa						
	X	Flexibilidade					Responsabilidade						
	X	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
	Educação econômica e financeira					Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado					
		Comunicação					X	Empatia e cooperação					
		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania						
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada						
		Atividade individual					Fórum						
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					Roda de conversa						
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	<p>- Sugestão de link para conhecimento do jogo – Pega varetas: https://brinquedos.xalingo.com.br/produtos/jogos-e-brinquedos/detalhe/0709.8/pega-varetas</p> <p>- Link para download do Manual do jogo - Site Brinquedos Xalingo – Pega varetas: https://brinquedos.xalingo.com.br/download/produto/manual/210 (Acesso aos links em 31 jul. 2020)</p> <p>→ Jogo disponibilizado por diversas marcas e em diversos materiais.</p>												
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desenvolver atenção e concentração. ✓ Trabalhar desenvolvimento de estratégia. ✓ Desenvolver habilidade de jogar em equipe e de forma saudável. 												

<p>Orientações</p>	<p><u>Participantes:</u> 02 ou mais; sugestão de realizar grupos de até 3 alunos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> jogo pega varetas. → Providenciar quantidade necessária de jogos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> acumular a maior pontuação ao tirar varetas do jogo, sem fazer com que as outras se movam.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo que será realizado, questionando quem já conhece e cuidados que são necessários. ✓ Apresentar o jogo e suas varetas, bem como as regras e pontuação conforme as cores das varetas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Link: <ul style="list-style-type: none"> https://brinquedos.xalingo.com.br/download/produto/manual/210 ○ Descrição geral: <ul style="list-style-type: none"> - Pontuação das varetas: Verde - 5 pontos; Azul - 10 pontos; Amarelo - 15 pontos; Vermelho - 20 pontos; Preto - 50 pontos. - Para jogar: segurar verticalmente as varetas e soltá-las sobre a mesa ou base do jogo. Alternadamente e pela sequência definida, os jogadores escolhem uma vareta a tirar do jogo e esse movimento não pode mexer com as demais varetas dispostas. Se as demais varetas se mexerem, o jogador perde o direito de continuar jogando. ○ Existem algumas variações entre orientações de diferentes fabricantes sobre a pontuação das varetas, sobre a utilização da vareta preta (branca em alguns fabricantes) como peça de apoio ao jogador para resgatar outras varetas jogo, e quanto ao jogador que movimenta varetas além daquela que quer tirar ter que ceder a vez e entregar as varetas que já tirou ao próximo jogador. Sugestão de jogar conforme as regras do jogo adquirido. ✓ Definir a quantidade de grupos a serem formados, conforme número de jogos disponíveis, e entregar a cada grupo um jogo de varetas. ✓ Acompanhar o desenvolvimento do jogo pela turma, orientando no que for necessário ✓ Após o jogo, conversar com os alunos sobre os sentimentos e percepções que tiveram ao realizar essa atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Quais dificuldades e facilidades tiveram, como se sentiram com relação às regras do jogo, como foi o trabalho em equipe, o que entendem que podem fazer para melhorar em próximas vezes que participar desse jogo, o que aprenderam com o jogo que podem praticar em outras atividades do dia a dia, entre outros aspectos.
---------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none">✓ Através dos questionamentos e da relação estabelecida entre os comentários dos alunos, incentivar que continuem a praticar esse jogo como forma de potencializar desenvolvimento e habilidades de planejamento, persistência, respeito aos resultados dos outros, definição de estratégias, entre outros aspectos. <p><u>Observação:</u> opcionalmente, o jogo de varetas pode ser produzido com recursos como palito de churrasco, por exemplo, ou outras técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ O jogo pode ser orientado para realização a distância, conforme recursos disponíveis aos alunos.
--	---

Título	BARALHO – JOGOS 21 E CONQUISTA MONTES											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação				Marketing						
		Autoconhecimento				Mundo do trabalho						
		Cidadania				Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor				Persistência						
		Comprometimento				X	Planejamento					
	X	Confiança e autonomia				Projeto de vida						
		Criatividade				Protagonismo juvenil						
		Inovação				Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação				Resiliência						
		Empreendedorismo				Resolução de conflitos						
	X	Ética				Iniciativa						
	X	Flexibilidade				Responsabilidade						
	X	Ideias e oportunidades				Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios				Trabalhar em equipe						
	Educação econômica e financeira				Visão sistêmica							
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento				Trabalho e projeto de vida						
	X	Pensamento científico/crítico/criativo				Argumentação						
		Repertório cultural				Autoconhecimento e autocuidado						
	X	Comunicação				Empatia e cooperação						
		Cultura digital				X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo				Exposição dialogada						
		Atividade individual				Fórum						
		Práticas de construção/produção				Leitura dirigida						
		Dinâmica				Pesquisa						
		Estudo de caso				Roda de conversa						
		Estudo de texto				Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido				Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	<p>Não se aplica.</p> <p>- Sugestão de link para visualização de kit de baralho: https://www.copagloja.com.br/kit-baralho-braille/p</p> <p>- Jogo 21 descrito por conhecimento e vivência do jogo</p> <p>- Jogo Conquista Montes adaptado de: https://www.uol.com.br/universa/album/2013/05/17/aprenda-14-jogos-com-baralho-para-fazer-com-seu-filho.htm?mode=list&foto=11 (Acesso aos links em 30 jul. 2020)</p>											
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exercitar a atenção, a observação e a interação. ✓ Lidar com situações de perdas de resultados conquistados. ✓ Exercitar tomada de decisões. 											

<p>Orientações</p>	<p><u>Jogo Conquista Montes</u></p> <p><u>Participantes:</u> 02 ou mais jogadores; sugestão de jogar com até 04 participantes por grupo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> 01 a 04 baralhos completos; sugestão de jogar com ao menos 02 baralhos reunidos. → Providenciar quantidade necessária de baralhos para que a turma toda possa participar da atividade.</p> <p><u>Objetivo do Jogo:</u> manter atenção para aproveitar as oportunidades de conquistar montes de cartas acumuladas pelos demais jogadores.</p> <p><u>Como Jogar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contextualizar o jogo para a turma, informando que será um desafio de conquista de cartas de baralho, conforme as regras. ✓ Caso os participantes não conheçam baralho, apresentar as cartas e o significado das letras e naipes. ✓ Explicar as regras do jogo, simulando a movimentação das cartas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Oito cartas são abertas sobre a mesa e cada jogador começa com quatro cartas. ○ O restante das cartas fica em um monte de compra, virado para baixo. ○ O primeiro jogador verifica se tem, em sua mão, uma carta de número ou letra igual a qualquer uma da mesa. Se tiver, ele junta as duas, iniciando seu monte. Se não tiver, descarta uma de suas cartas na mesa. ○ Os jogadores seguem o jogo, tentando formar o maior monte possível. Além das cartas da mesa, também se pode conquistar o monte dos outros jogadores, se tiver em mãos uma carta com o mesmo número ou letra do topo do monte desse outro jogador. ○ Quando terminam as cartas, o jogador pode pescar mais quatro do monte de compra. ○ Vence o jogo quem terminar com o maior monte de cartas. ✓ Orientar a formação dos grupos e que os alunos joguem, acompanhando a turma e apoiando no que for necessário. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos. ✓ Ao final do jogo, tendo sido realizada uma ou mais rodadas, conversar com a turma sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Desafios que tiveram, o que gostaram ou não, qual foi a maior novidade, como foi manter atenção a várias informações que precisaram acompanhar (cartas na mesa, montes dos demais jogadores), se acreditam que podem melhorar suas habilidades no jogo e na forma de se relacionar com os colegas, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras
---------------------------	---

atividades no dia a dia, entre outras questões.

- ✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento de organização, empatia, sendo crítico, entre outros aspectos.

Jogo 21

Participantes: 02 ou mais jogadores; sugestão de jogar com até 03 participantes por grupo.

Recursos necessários: 01 jogo de baralho com cartas de Ás a 10. O Ás vale 1 no jogo.

→ Providenciar quantidade necessária de baralhos para que a turma toda possa participar da atividade.

Objetivo do Jogo: monitorar resultados das rodadas para identificar quem chega mais vezes próximo ao resultado 21 na soma de cartas.

Como Jogar:

- ✓ Contextualizar o jogo para a turma, informando que será um desafio de monitorar resultados e alcançar o objetivo 21 – a soma das cartas deve dar 21 ou o resultado mais próximo desse número.
- ✓ Caso os participantes não conheçam baralho, apresentar as cartas e o significado das letras e naipes. Nessa versão do jogo serão utilizadas cartas de Ás a 10, sendo que o Ás vale 1.
- ✓ Explicar as regras do jogo, simulando a movimentação das cartas.
 - Os jogadores se posicionam com o monte de baralho ao centro, virado para baixo.
 - Alternadamente, cada jogador retira uma carta. Exemplo: jogador 1 retira uma carta, jogador dois retira uma carta; o ciclo se repete. No momento da sua vez de retirar uma carta, o jogador deve decidir se quer/precisa de mais uma carta na sua tentativa de se aproximar da soma 21 ou se não vai mais pegar cartas.
 - Quando todos os jogadores decidem por não mais pegar cartas naquela rodada, todos apresentam seus resultados de soma das cartas que têm em mãos. Quem conquistar a soma 21 recebe 10 pontos na rodada. Caso ninguém alcance o resultado exato, recebe 5 pontos aquele que tiver o resultado mais próximo de 21, seja um número maior ou menor que esse total esperado.
 - *Existem outras variações na condução desse jogo.*
- ✓ Definir com a turma quantas rodadas serão feitas e como os alunos farão o registro do resultado a cada rodada.
- ✓ Orientar a formação dos grupos e que os alunos joguem, acompanhando a turma e apoiando no que for necessário.
 - Pode ser interessante e necessário contar com o apoio de outras pessoas para acompanhar os grupos.

	<ul style="list-style-type: none">✓ Ao final do jogo com o número de rodadas combinadas com a turma, conversar com os alunos sobre os aprendizados e percepções ao realizar esse tipo de atividade – abordar e aprofundar ou não o debate sobre as questões propostas, conforme turma:<ul style="list-style-type: none">○ Desafios que tiveram, o que gostaram ou não, qual foi a maior novidade, como foi pensar no risco de sortear ou não mais cartas para chegar ao resultado esperado no jogo, como o que aprenderam com esse jogo pode ser utilizado em outras atividades no dia a dia, entre outras questões.✓ Incentivar os alunos a realizarem outros momentos de experimentação do jogo, uma vez que a vivência contribui para desenvolvimento de organização, empatia, sendo crítico, entre outros aspectos.✓ Os jogos podem ser orientados para realização a distância, conforme recursos disponíveis aos alunos.
--	---



**EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE**

SEBRAE