

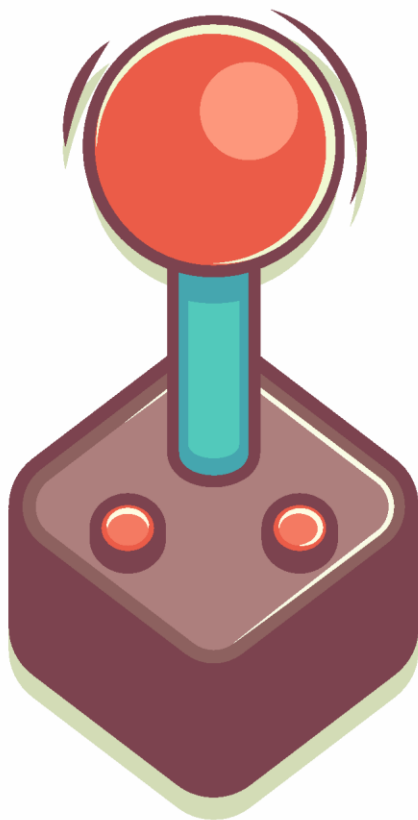
IVANIO DICKMANN

ORGANIZADOR



FLORA ALVES

PREFACIADORA



ALMANAQUE GAMEDUCAR

GUIA PRÁTICO DE JOGOS EDUCATIVOS
E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO



ALMANAQUE GAMEDUCAR

Ivanio Dickmann

[organizador]



Você gostaria do
ALMANAQUE GAMEDUCAR
impresso?



**Adquira o seu
no link abaixo**

Baixe Grátis Aqui

www.gameducar.com.br/livroalmanaque

Assista a Masterclass do
ALMANAQUE GAMEDUCAR
com o Prof. Ivánio Dickmann



**Como usar este livro
nas suas aulas** (online e presenciais)

Assista Grátis Aqui

www.gameducar.com.br/masterclassalmanaque



NOTA: Dado o caráter interdisciplinar desta coletânea, os textos publicados respeitam as normas e técnicas utilizadas por cada autor. A responsabilidade pelo conteúdo dos textos desta obra é dos respectivos autores e autoras, não significando a concordância dos organizadores e da editora com as ideias publicadas.

IMPORTANTE: Muito cuidado e técnica foram empregados na edição deste livro. No entanto, não estamos livres de pequenos erros de digitação, problemas na impressão ou de alguma dúvida conceitual. Avise-nos por e-mail: livrologia@livrologia.com.br

© **TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.** Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo, especialmente por sistemas gráficos, microfilmicos, fotográficos, reprográficos, fonográficos, videográficos. Vedada a memorização e/ou a recuperação total ou parcial, bem como a inclusão de qualquer parte desta obra em qualquer sistema de processamento de dados. Essas proibições aplicam-se também às características gráficas da obra e à sua edição. A violação dos direitos é punível como crime (art.184 e parágrafos do Código Penal), com pena de prisão e multa, busca e apreensão e indenizações diversas (art. 101 a 110 da Lei 9.610, de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).



Ivanio Dickmann

ALMANAQUE GAMEDUCAR

**Livrologia
Chapecó-SC
2021**



CONSELHO EDITORIAL INTERNACIONAL E NACIONAL

Jorge Alejandro Santos - Argentina	Ivo Dickmann - Unochapecó
Francisco Javier de León Ramírez – México	Ivanio Dickmann - UCS
Carelia Hidalgo López – Venezuela	Viviane Bagiotto Botton – UERJ
Marta Teixeira – Canadá	Fernanda dos Santos Paulo – UNOESC
Maria de Nazare Moura Björk – Suécia	Cesar Ferreira da Silva – Unicamp
Macarena Esteban Ibáñez – Espanha	Tiago Ingrassia Pereira – UFFS
Quecoi Sani – Guiné-Bissau	Carmem Regina Giongo – Feevale
	Sebastião Monteiro Oliveira – UFRR
	Adan Renê Pereira da Silva – UFAM
	Inara Cavalcanti – UNIFAP
	Ionara Cristina Albani - IFRS

FICHA CATALOGRÁFICA

A445 Almanaque Gameducar: guia prático de jogos educativos e gamificação na educação. / Ivanio Dickmann (organizador). – Chapecó: Livrologia, 2021. (Coleção Gamificação)

ISBN - 9786586218510

DOI - doi.org/10.52139/livrologia9786586218510

1. Tecnologia educacional. 2. Jogos educativos. 3. Videogames na educação. I. Dickmann, Ivanio. II. Série.

2021_0095

CDD 371.397 (Edição 23)

Ficha catalográfica elaborada por Karina Ramos – CRB 14/1056

© 2021

Permitida a reprodução deste livro, sem fins comerciais, desde que citada a fonte.

Impresso no Brasil.



PREFÁCIO

Um jogo é só um jogo até que ganhe vida...

Nada existe sem contexto. Por esta razão quero convidar você para investir um pouco de tempo refletindo sobre o contexto no qual o Almanaque Gameducar é publicado. O ano de 2020 acrescentou variáveis novas e incontroláveis ao cenário já existente.

Professores que já enfrentavam desafios para engajar seus alunos em ambientes presenciais passam a ter o desafio do engajamento por meio de ferramentas digitais. Se por um lado o desafio pode ser assustador em função da necessidade de novos aprendizados e adaptação, por outro lado uma palavra insiste em ecoar. Esta palavra é “oportunidade”.

Migrar aulas presenciais para formatos digitais exige muito mais que o acréscimo de plataformas para encontros síncronos e assíncronos. É necessário voltar ao objetivo de aprendizagem estabelecido para cada aula e junto com a análise dos conhecimentos a serem abordados fazer a escolha assertiva de metodologias para cada tipo de conhecimento tendo sempre o aluno como protagonista deste processo.

Revisitar cada aula, efetuar ajustes, encontrar métodos criativos e ao mesmo tempo eficazes quanto à aprendizagem é necessário para que sejamos facilitadores da aprendizagem de nossos alunos.

Mas qual o significado da palavra aprender? Do Latim APPREHENDERE, “agarrar, tomar posse de”, de AD-, “a”, mais PREHENDERE, “pegar, agarrar”. O sentido metafórico é “agarrar o conhecimento, com a mente”.

Para agarrar o conhecimento com a mente precisamos estar com o cérebro conectado naquilo que está acontecendo, precisamos estar envolvidos, imersos. Quando observamos alguém jogando e se divertindo nos damos conta do quanto esta pessoa está conectada com o ambiente do jogo e, portanto, aprendendo com ele.

Este poder de engajamento não é justamente o que buscamos para nossas aulas que muitas vezes disputam a atenção dos alunos com outros estímulos, muitas vezes mais interessantes do que aquilo que estamos oferecendo no momento?

O uso de mecânica, dinâmica, elementos e sobretudo pensamento de um *game designer* no contexto educacional promove o engajamento ao mesmo tempo que estimula a ação, a solução de problemas e a aprendizagem.

O Almanaque Gameducar, organizado pelo Ivanio Dickmann surge como um recurso para o professor que está em busca de jogos que possam transportar os conhecimentos abordados em suas aulas para a memória de longo prazo de seus alunos de forma lúdica e divertida facilitando o aprendizado.



Não se deixe enganar pela simplicidade utilizada para apresentar cada jogo, Leonardo Da Vinci nos ensinou que a simplicidade é o mais alto grau de sofisticação. Por isso, o professor que tem em suas mãos o Almanaque Gameducar encontrará nele um valioso recurso para o design de aprendizagem de suas aulas, encontrando inúmeras possibilidades para abordar cada tema de modo a engajar seus alunos.

Acredito profundamente que o conhecimento disponível deve se adequar a cada contexto e, por isso, cada professor poderá fazer os ajustes necessários para utilizar as possibilidades que encontrará aqui de modo a explorar com profundidade a proposta pedagógica de suas aulas.

O conhecimento liberta, a educação transforma. Não há nada mais valioso que a educação, que abre portas e constrói pontes. Nas mãos de cada professor existe um espelho mágico, que só ele pode levantar para que cada aluno se veja e enxergue suas potencialidades.

Um jogo é só um jogo até que ganhe vida por meio das interações que ele promove. O papel do professor como facilitador é fundamental na conexão do jogo com a proposta pedagógica.

Quero compartilhar com você, leitor, a alegria que sinto quando descubro que um de meus livros contribuiu para a criação de experiências de aprendizagem nas mãos de um professor.

Quero parabenizar o Ivanio Dickmann pela organização desta obra e também cumprimentar a todos os que compartilharam seu conhecimento tornando possível a construção deste almanaque tão rico.

Desejo que você encontre nesta leitura novos caminhos para interagir com seus alunos e também inspiração para se envolver em projetos relacionados com a educação.

Flora Alves

Maio de 2021



APRESENTAÇÃO

Olá Gameducadores e Gameducadoras!

Sejam bem-vindos e bem-vindas ao maior livro de ideias de jogos educativos e gamificações na educação! Fiquem à vontade para adaptar os projetos aqui encontrados para que se encaixem com a sua realidade. Aliás... façam isso!

Mas por que usar jogos e gamificação? Precisamos fazer um breve estudo sobre a Educação 4.0 para chegarmos ao tema dos games e gamificação.

O uso destas ferramentas vem a coincidir com a atual era da educação que vivemos no momento, a Educação 4.0. Veja abaixo uma cronologia que fizemos para vocês.

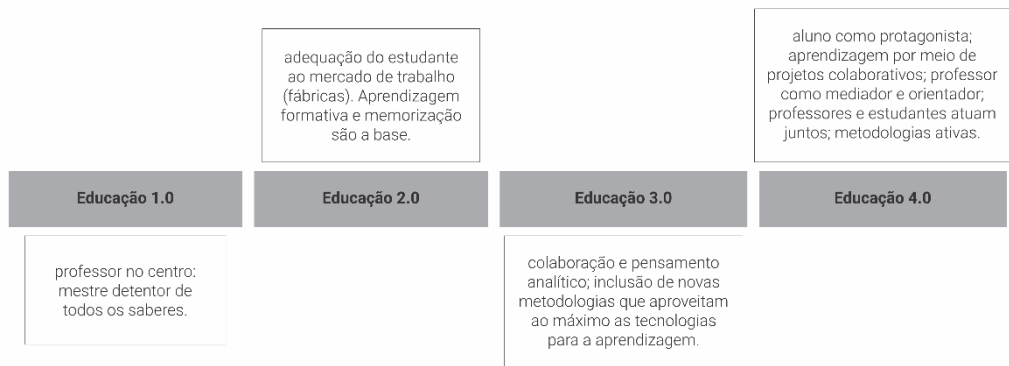


Figura 1: as fases da educação. Fonte: desenvolvido pelos autores, 2021.

Com esta breve descrição de cada fase da educação podemos acompanhar o avanço do foco e ênfase nos alunos/as. Com isso, causando uma mudança “da água para o vinho” na metodologia de sala de aula. Tornando necessário uma mudança que venha a se encaixar com a geração dos nossos alunos, bem provável que venha a ser a geração Z ou geração Alpha.

E o que isso significa?

Se temos alunos/as, considerados nativos digitais, que aprendem de maneira diferente, precisamos mudar as nossas estratégias de ensino para atingi-los usando recursos que eles tenham interesse, para que tenhamos um maior engajamento e desenvolvimento destes alunos/as.

Mas, pelo que os nossos alunos se interessam? Basta lembrar os momentos que levamos um jogo para a sala de aula e o quanto eles se empolgaram ou até mesmo em uma “simples” gincana que todos quiseram participar. Ou então, percorra o corredor do shopping e veja o quanto eles se interessam por jogos, tanto analógicos quanto digitais, ora jogando, ora conversando sobre esses jogos!



Começamos então a “pegar” algumas situações do mundo dos nossos alunos para serem implementadas em nossas aulas, observando o que os envolvem a aprender e investigar mais sobre um assunto. Estas ideias que trazemos pras aulas – inspiradas na experiências dos jogos – podemos chamar de gamificação. Este livro é uma coletânea de diversas destas ideias produzidas por centenas de professores e professoras de todo o Brasil.

Esta coleção de ideias que tens em mãos objetiva motivar você – professor/a – a se libertar das mecânicas de aulas estáticas, expositivas, cansativas, repetitivas... e te colocar noutra posição enquanto educa... de maneira a tornar tua aula mais dinâmica.

Você vai encontrar aqui neste livro ideias de gamificações e jogos educativos.

Verifique na sua prática pedagógica a possível aplicabilidade deles em sala de aula.

A gamificação está em nosso cotidiano como um todo, é comum ver famílias que incentivam a criança a arrumar a sua cama em troca de alguma coisa, por exemplo, se ela arrumar corretamente ganha uma estrelinha. Sendo assim, seguindo o calendário e arrumando corretamente todos os dias, conseguirá 30 estrelinhas, com isso a criança pode escolher um dos presentes pré-determinado pelos seus pais. Este exemplo é uma forma simples, porém precisa e objetiva de apresentar para vocês o conceito básico de gamificação.

Os jogos educativos e gamificações estão presentes neste almanaque divididos em duas categorias:

Jogos analógicos: Nesta categoria encontramos todos os jogos “físicos”, palpáveis. Como por exemplo: jogos com cartas, bolinha de gude, bola, tabuleiros, dados e similares.

Jogos digitais - Nesta categoria encontramos todos os jogos digitais, como vídeo-games (consoles), jogos para computador (desktop), jogos para celulares (aplicativos) e jogos eletrônicos portáteis (consoles portáteis).

Deixando de lado o fator tecnologia, o que diferencia estes dois tipos de jogos é a **eletricidade**. Os jogos analógicos possuem toda uma característica milenar, eram utilizados para pensar estratégias para guerras, para entretenimento e lazer. A energia elétrica é desnecessária para fazer com que este tipo de jogo ocorra.

Claro que atualmente, em sala de aula, estamos lidando com as gerações Z e Alpha que nascem praticamente conectadas a tecnologia de nosso tempo, tendo uma maior propensão a se interessar por jogos digitais.

Poderá ser encontrado neste livro, jogos e gamificações que são apoiados em algo tecnológico e outros não. Damos então a liberdade para todos os leitores e leitoras de utilizarem a sua criatividade, transformando e adaptando os jogos e gamificações de analógico para digital ou de digital para analógico.

Fiquem atentos, pois cada jogo educativo e gamificação foram criados baseados na necessidade pedagógica e no objetivo educativo do seu inventor/a. Então, mesmo que você



venha a aplicar aquele jogo ou gamificação na sua aula verifique se tudo que consta naquele jogo educativo ou gamificação irá coincidir com sua turma e com o que você tem em mente, se há necessidade de realizar algumas adaptações, entre outras coisas.

Dito isso, gostaríamos de parabenizá-los e parabeniza-las pela iniciativa de querer saber, conhecer, se atualizar, afinal vivemos numa aprendizagem permanente. E esperamos, sinceramente, que o Almanaque Gameducar possa ser um apoio para tornar tuas aulas engajadora, memoráveis, participativas... mas que, sobretudo, produza conhecimento.

Um grande abraço.

#boragamificar

Ivanio Dickmann

Bianca Cevero Cardoso

Igor Arnaldo de Alencar Feitoza

Isabella Capistrano



PÁGINAS DE GRATIDÃO

Nestas páginas a seguir registro o nome de todos e todas que enviaram suas gamificações e jogos educativos para compor nosso livro coletivo e pessoas que tem dialogado comigo nessa jornada da Gamificação na Educação. Fica aqui registrada aqui minha gratidão por cada contribuição, mesmo correndo o risco de ter esquecido de alguém.

Quero registrar também meu agradecimento especial ao Igor Arnaldo de Alencar Feitoza, a Bianca Cevero Cardoso e a Isabella Capistrano que me ajudaram na construção e na organização das ideais desta obra monumental. Foram vários encontros – muito descontraídos – onde dialogamos sobre a forma e o conteúdo do livro para que ele se tornasse útil aos professores e professoras e que, acima de tudo, fosse acessível e prático para todos que tivessem contato com ele.

Ivanio Dickmann (organizador)

Adelaide da Silva Mota Oliveira
Adelson de Oliveira Barreto
Adilson Fernandes Gomes
Adriana Aparecida Pontel
Adriana Couto Pereira
Adriana Guidolin Pocai
Adriana Nascimento
Adriane da Silva Vahl
Adriene C Alexandre de Carvalho Lima
Adriene Cristina da Silva Costa
Alana Guaragni
Alcione Maria Bevilacqua
Alessandro Rodrigues
Alexandra Biscalchin
Alexandre de Souza
Alexsandra da Silva Eiras
Aline Figueiredo Hossem
Aline Saft
Amanda Baquini Domingues
Ana Cristina Guimarães Barbosa
Ana Cristina Pinho de Almeida
Ana Cristina Viana Campos
Ana Maria Tochetto Calhado
Ana Paula Bojikian
Ana Paula da Silva Mecabô

Ana Paula Niczczak Dos Santos Bossini
Ana Raquel Beckmann
Anderson Garcez De Albuquerque
Andrea de Oliveira Santos Lima
Andrea Pereira de Carvalho
Andrei Cesar Paulon
Andreia dos Reis Lima
Andreia Jose Maria Ferreira
Andres Graciella Ferreira
Andressa de Oliveira Muniz
Angelica Aparecida Garmatz dos Santos
Angélica Regina Missiaggia
Aniaide Vieira de Amorim
Anna Paula Harry Guldner
Anselmo Augusto Fernandes Costa
Antonio Carlos Berardi Junior
Aparecida Daniele de Santana Sousa
Arianiturella Javornik
Auri Batista Vieira Mecabô
Averlânia Souza
Benedito Duarte Netto
Bianca Cevero Cardoso
Bianca dos Santos Ferreira
Brennan Cavalcanti Maciel Modesto
Bruna Akemi Cuba Tamari



Bruna Aparecida Maestá
Bruna Rauber Bauermann
Bruno Edson Chaves
Bruno Eduardo Dias
Caciane Rossoni Cividini
Carina Alcione de Lima Duque Ferreira
Carla Cristina Real Vieira de Andrade
Catarina Nilen Dickmann (♥)
Catia Cristiane Certeza
Charlise Pereira
Christiane Carneiro Alves
Cibelle Rodrigues
Cintia S Beber
Cirene da Silva Rodrigues
Claudia Márcia Pereira de Almeida
Cristiana Maria dos Santos Silva
Cristiane Rossetti de Araujo
Cristiane Queiroz
Cristina da Silva Costa
Cristine Champeval
Cynthia Regina Cacau Nazareth
Cynthia Vellozo de Los Santos
Daiane Aparecida Carpenedo
Daiane de Souza Santos
Daniel Baptista
Daniel Bazolli dos Santos
Daniel Gama de Azevedo
Daniel Vieira
Daniela Carvalho
Daniela Rita Schuster
Daniella Vieira Nunes
Danielle Christienne Moreira Santos
Danielle Cordeiro Pereira de Oliveira
Danielle Gonçalves Costa
Dayene Albuquerque Arruda Silva
Déborah Regina Da Silva
Diano Conceição Batista
Dilermando Fidelis Gonçalves
Djane Gonzaga Silva
Douglas Salvador
Edemar Antonio dos Santos
Edilaine Vilar Kirk
Edilene Lisboa Martins
Edilma Farias
Edilma Ferreira da Silva
Edilvania dos Santos
Edinéia Cássia de Camargo Melchior
Edinelson Vieira Sena
Edna Maria da Silva
Eduardo Alexandre Zampieri
Eduardo Lorini Carneiro
Eika Silva Santos
Eleida dos Santos Milan
Elen Silva Pedro
Eleni Segalla
Eliane Brandt Schossler
Eliane Santos
Élida Luberiaga Bezerra
Eligiani Mônica Cardoso
Elimar Costa Rodrigues
Elisa de Oliveira Luercio
Elisângela Assayag Neves
Elisângela de Andrade Passos
Elisângela de Bona
Elizabeth Bruna Ferreira Alves Pereira
Elizabeth dos Santos Silva
Elizângela Beatriz Feix
Elizângela Ghisleri Dal Magro
Elza Aparecida Buenso Lis
Êmili Cristina Battistelli Dalpiaz
Enis Silva
Érica de Paula Lima Narciso
Estefania Luiza Leandro
Esther Heck Schmatz
Eunice Aparecida Cândido
Fabiana Aparecida de Oliveira Conceição
Fabiana Carla das Dores Souza
Fabiana Mabel Azevedo de Oliveira
Fabiana Rocha Cordeiro
Fabiane Cristina Hanauer Zwirter
Fagner Cabral Porto
Fernanda Gabriela Bitencourt Wommer
Fernanda Ilario da Silva
Fernanda Vasconcelos Telechi
Fernando Jose Menezes
Fernando Paraboli
Flauber Nunes Vieira de Melo
Flavia de Albuquerque
Flávia Fabíola Fidelis da Silva
Flaviane Coutinho Aguiar



Flávio Camilo da Silva
Francis Jaeger
Franklin Furtado Ieck
Gabriel dos Santos Teixeira
Gabriel José Silveira Lacerda
Gabriel Sa
Gabriela Bittencourt
Gabriela Martins
Gabriele Juli Gandolfi
Gabrielle de Aguiar Magnani
Genilton Cavalcante
Geraldo Lorena Neto
Gessica Paula Wuicik Bastezini
Giane Lourdes Alves de Souza Figueiredo
Gilmar da Silva Veloso
Gilson Marcos Nogacz
Gisele Cristina dos Santos Araujo
Gisele dos Santos Russo de Oliveira
Giselle Medeiros da Costa One
Gislaine Nathalie Gomes
Gleice Miranda
Guilherme Eduardo Müller
Hamã Arnon Castanho Eustachio
Heloisa Cristina Torqueti Gavioli
Hilma Cerqueira
Igor Arnaldo de Alencar Feitoza
Ijanilio Gabriel de Araujo
Indianara de Oliveira E Silva
Ingrid Krause Soares
Iranizia dos Santos Silva
Isabella Capistrano
Ismaira Idaiani de Souza Secchi
Italo Brasileiro Silva
Ivanete Bison
Ivo Dickmann
Ivone de Nascimento Souza Rufino
Izalina Oliva
Jailma do Socorro Uchôa Bulhões Campos
Jair Schossler
Jakelyne Líbera Barzan
Janía Maria da Silva
Jaqueline Lessa Oliveira Reis
Jaqueline Novello Borges
Jayne Barbosa dos Reis
Jessé Ribeiro Bueno

Jéssica Cotrim da Silva
Jéssica Rodrigues Alves
Jéssica Shyanne da Paixão
João Carlos Pereira
João Francisco Barreto Caiafa Balbi
Joari Cesar Rosa da Silva
Jocelene Silveira Aquino
Joceníá Isabel Staniszewski Augustinhaki
Joelma Paulo da Conceição
Jonni Maicon Ceresá
Jorge Alessandro Ribeiro de Sousa
Jose Ricardo Abreu
José Rodrigues de Carvalho
José Telis de Sá Jerônimo
Josefa Adeilda de Oliveira
Josiane Sacramento Barros
Josilane Martins Bicalho
Josilene de Amorim Lima
Juan Gabriel Fonseca
Jucileia Borges Mognol
Julia de Paiva Martins
Juliana Alves Borba
Juliana da Silveira Machado
Juliana Dias da Conceição
Juliana Moraes Seixas
Juliana Pinto de Oliveira
Juliana Rodrigues Terra Azevedo
Juliane Vieira Batista
Juliéti Fink
Júlio Alves
Júlio Brando Messias
Júlio César Campos
Julio Cesar Tomaschitz
Júlio Rolim Machado Santos
Julio Yukio Chaves
Jussara Tarciliana Ferreira Antonucci Silva
Karen Schiller Schiller
Karina da Silva Fiuza
Karina Ferreira Siqueira
Kássia Thammara Barros
Kátia Cilene Moura Santana
Keile Cristina Pereira Santos
Laila Chaia Rodrigues
Laís Alves Sanchez Takano
Laís Bossini Ribeiro Bueno

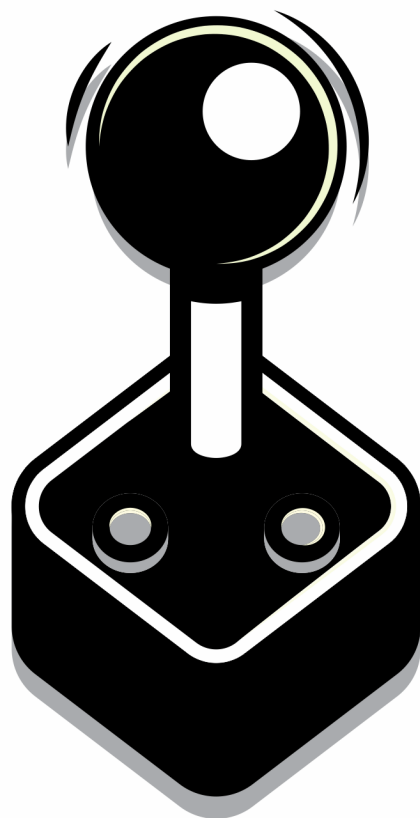


Lais Domingues dos Santos
Larissa Didone
Larissa Sena Teles
Lays Naara Marques Cezar
Leandro Rezende da Silva
Leda Maria Pereira Chaves
Leide Fausta Gomes da Silva
Leidijane Rolim da Silva
Leila Elis dos Santos
Letícia Da Silva Vicente
Letícia Guedes Pimentel
Letícia Vidal Mota
Lidiane Costa Viana
Lívia Cristiane Pereira Dal Bello
Lucas Pelizzer
Luciana Alves Quintão Pessoa
Luciana Bustamante Coura
Luciana Saleté Jacovas
Luciane Bampi Grandó
Luciane Liotti
Luciane Nunes Fagundes
Luciano Dalcol Rodrigues Viana
Luís Anderson Antunes
Luís Eduardo da Silva
Luis Fernando Zitei Baptista
Luiz Antônio Fernandes Rodrigues
Luiz Eduardo Felix Carpe
Luiz Otávio Cândido da Cruz
Magda Abreu
Magda Beatriz de Lima Almeida
Maira Soares a Conceição Martins Silva
Manoela Franke
Maracy Alves Silva
Márcia Andréa da Gama Araújo
Marcia Cardoso
Marcia da Silva Gomes Backes
Márcia Luzia Freitag Wolfarth
Márcia Maria Oliveira Santos
Márcia Regina Kaminski
Marciana Calegari
Marciane Lunkes
Marcio José Santos Bezerra
Márcio Pinheiro
Maria Aparecida Nilen (♥)
Maria Aparecida Soares
Maria Beatriz do Nascimento
Maria Cleófas Feliciano de Oliveira
Maria da Conceição Figueiredo Fontes
Maria Edma da Silva
Maria Eunir Farias
Maria Márcia De Freitas
Mariana Ferrari Bach
Mariane Vicente Ramos
Marília Bonotto De Moura
Marinalva Rodrigues Paulino
Mário José Ferreira Jaime
Mário Wilson
Marionice Soares Fávero
Marissandra Todero
Maristela Matosinhos de Vasconcellos
Marlene de Fátima Silva Matos
Marlice Carneiro
Marlon Mathêus Guimarães Ferreira
Mauricio de Paiva Filho
Melissa Samanta Holetz
Meriângela Sales Rodrigues
Michele Almeida Pontevedra
Michele Garmus
Michelli Thomé Azeredo
Midiam de Castro Cavalcanti dos Santos
Missila Loures Cardozo
Mônica Laís Torres Lima
Nadia Marcileide do Carmo
Nara Celiane Britto
Natália Soares Biscalchin
Nataly Maria de Oliveira Souza
Nathalia Camelo de Castro.
Naurelina Maia de Melo
Nauriane Di Domenico
Neusa Maria Bellobraydic
Newton Rogério Assunção Medeiros
Ney Zanata Nogueira Barbosa
Nívia Maria Baeta da Silva
Nome: Carolina Pedri Klabunde
Patricia Gonçalves Silva
Patricia Martins
Paula Cândida de Oliveira
Paula Guimarães
Paulo Enrique Cuevas Mestanza
Paulo Roberto Andrade de Moraes



Polyanna Paz de Medeiros Costa
Priscila Tayna Mendes Rodrigues
Rafael Araújo da Silva
Rakel Kostecki
Raphael Magalhães Gomes Moreira
Regiane Peixoto Coelho
Regina Moreira Serrado De Almeida
Rejane Guerreiro Moraes
Renata de Oliveira Pires
Renata Figueiredo Albhy
Renato de Carvalho Poch
Renato de Menezes Pereira
Reynivia Lucena
Ricardo de Alencar Santos
Ricardo Taddeo Pedroni
Risiane Corrêa Sidney Santos
Rita Marinello
Rodrigo Costa da Silva
Rodrigo Souza dos Santos
Romeyne Lima de Souza Carvalho
Rosana Alves Braga Carvalho
Rosângela Magda de Oliveira Souza
Rosângela Leite de Souza Ferreira
Roselene dos Santos Dantas Martins
Rosemary Lapa de Oliveira
Rosemary Quaresma Pessôa
Salete Bassotto Bossini
Salete Tereza Holdefer Siqueira
Sara de Moura
Saulo Aguiar Siqueira
Shirani Kaori Haraguchi
Sidimar Garghetti
Silene Ferreira Rodrigues Silva
Silvana Bettiato
Sílvia Maria da Conceição Motta da Silva
Simone Barros da Silva Brocco
Simone Mieres Schmatz
Simone Reginatto
Solange Soares dos Santos

Sueli Aparecida da Silva
Suzemara Wirtti
Suzicler Andretti
Suzie Signori
Taís Steffenello Ghisleni
Taliane de Assis Oliveira
Tania Regina Martins Machado
Tatiana Aparecida dos Santos Oliveira
Tatiana Aparecida Sovrani Maziero
Tatiana Freire da Costa
Tatiana Nassif Rodrigues Da Silva
Tatiane Gonçalves Rodrigues
Tatiane Maria Braz Santos
Tayenne Ramos Balbino
Thaís de Almeida Rosa
Thamise Sampaio Vasconcelos Vilela
Thayane de Oliveira Rocha
Thayanni Glória Santos da Silva
Thuane Gandolfi
Uyara Silva de Arruda
Vanessa Oechsler
Vânia Andrade da Silva Santana
Vanise Aparecida Potenciano Queiroz
Vanusa Francielli Boelter Müller
Vera Lucia Fernandes Da Cunha
Verena Aquino de Meneses
Verônica Correia Gonçalves Campos
Veronica Gabriela Benavide
Victor Anequim Guimarães
Vilma Versa Bordignon
Wilson Jair Fusiger
Vinícius de Avelar Ferreira
Vinícius Lopes Ribeiro
Vinícius Zaneti
Vitor Rodrigo Diniz
Walkires Drazdauskas
Wallace Alves Nicknig
Wesley Silva Galvão
Zilma Curvelo Campos



ALMANAQUE **GAMEDUCAR**

GUIA PRÁTICO DE JOGOS EDUCATIVOS
E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO



01 SAQUINHO DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar composição de palavras através das sílabas.

META:

Compor mais palavras que os outros participantes.

REGRAS:

- O jogo poderá ter até 4 participantes.
- Cada participante abrirá o saquinho e pegará apenas 5 sílabas tentando assim compor uma palavra com as sílabas que pegou e passando a vez ao jogador da sua direita que fará o mesmo.
- Cada palavra composta dá ao participante 5 pontos.
- Caso o jogador não componha nenhuma palavra com as sílabas retiradas em sua jogada, perderá 2 pontos.
- O jogo acaba na quinta rodada.
- Ganha o participante que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar em um caderno;
- Família silábica de todas as consoantes impressas e recortadas;
- Um saquinho para colocar as sílabas;
- Jogadores organizados em círculo.

QUEM VAI JOGAR:

- Criança e família.
- Crianças do 1º ano Ensino Fundamental.

02 MEMÓRIA ALFABETO COM PERSONAGENS INFANTIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental anos iniciais reconheçam as letras do alfabeto de forma lúdica, relacionando-as aos personagens infantis.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- A família inteira pode participar.
- A ordem das jogadas será pela idade dos participantes, iniciando pelo jogador de menor idade;
- Ao formar um par, o jogador recebe como bônus o direito de desvirar mais duas cartas.

ELEMENTOS:

Estética: Dois conjuntos de cartas, cada um com 26 cartas, um com as letras do alfabeto e os nomes

dos personagens infantis, outro com a imagem do personagem e seus respectivos nomes.

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente trinta minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR: (Ensino Remoto)

- Criança e família

03 BRIGADEIRO DA RIMA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar com os alunos os sons finais das palavras e consequentemente as palavras que rimam

META:

Identificar as palavras e/ou imagens que rimam e montar antes que o seu oponente todos os seus pares/brigadeiros.

REGRAS:

- Dois participantes;
- Os participantes se posicionam sentados, um de frente ao outro cada um com seu envelope de cartas;
- Dá-se Início ao jogo ambos os jogadores ao mesmo tempo.
- Cada jogador tenta montar todos os seus brigadeiros antes do seu oponente.

ELEMENTOS:

Sorte: está na agilidade e compreensão de rimas do participante.

Estética: 2 envelopes contendo 10 cartas cada, sendo que metade das cartas são no formato do copinho do brigadeiro e a outra metade no formato do brigadeiro. E nessas cartas estão palavras ou imagens cujos nomes rimam.

Nível fácil, podendo ser ampliado o grau de dificuldade de acordo com a quantidade de cartas

- Tempo: 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Ensino Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental.

04 TABELA DO MELHOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Realizar todas as atividades propostas pela professora, conquistando assim apenas a cor verde durante todo o mês.

**REGRAS:**

Entregar virtualmente as atividades diárias realizadas por completo, podendo essas serem entregues até a sexta-feira de cada semana.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Recompensa: aprendizagem e desenvolvimento;
- Tabela contendo os nomes dos alunos e datas das atividades, com legenda para colorir de acordo com o tipo de devolução. (verde/atividade concluída, azul/atividade incompleta, amarelo/aluno sem acesso à internet, vermelho/aluno com acesso à internet, porém sem realizar as atividades)

QUEM VAI JOGAR:

A turma inteira. (qualquer idade)

05 O QUE CONTA O CONTO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Antecipar assunto do texto e relacionar contos com ilustrações visando à construção de sentidos do conto.

META:

- Preencher maior quantidade de fichas e conquistar mais pontos.

REGRAS:

- Quando o professor mostrar a imagem do conto, durante a vídeo-aula, o aluno que encaminhar primeiro no chat /ou comentários, o nome do conto e uma frase relacionada à mesma marca 5 pontos.
- Marcar maior quantidade de pontos durante a aula.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Vídeo-aula
- 10 fichas contendo imagens de contos clássicos.
- Tabela com nomes dos alunos para ir computando as pontuações adquiridas por cada aluno.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma inteira. (qualquer idade)

06 RODADA DE VARETAS GIGANTES REICLADAS (FEITAS COM JORNAL)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer a importância de ler as regras dos jogos.
- Criar o hábito de ler para orientar-se.
- Jogar seguindo as regras lidas.
- Desenvolver a concentração.
- Ensinar a adição, as cores, tamanhos e formas.

META:

Fazer mais pontuação com a quantidade de varetas que cada grupo de jogador conseguir.

REGRAS:

As cores das varetas são amarelas com 6; verdes com 6; azuis com 6; vermelhas com 6; preta com 1.

- Podem jogar 2 ou mais jogadores ou em grupos.
- Tirar na sorte para decidir qual jogador inicia o jogo.
- O segundo jogador será o sentado à sua esquerda e assim sucessivamente.
- Segurar verticalmente as varetas, soltando-as sobre a mesa ou chão e dar início ao jogo.
- O jogador deverá levantar vareta por vareta sem mover nenhuma das outras, pois se movê-las, perderá o direito de continuar a jogar.

Se isso acontecer, cederá as varetas a outro aluno que procederá da mesma maneira.

A única vareta auxiliar, que pode ser utilizada para ajudar a mexer nas outras é a de cor preta.

- Terminado o jogo, cada um deve contar as suas varetas e verificar quantos pontos fez. Pontuação: verde 10 – azul 15 – amarelo 5 – vermelho 30 – preto 100.
- O professor fica marcando a pontuação no quadro num placar e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)

07 BRINCANDO COM O MAPA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Saber se localizar no mapa
- Aprender a ordem de chegada e saída
- Desenvolver a atenção e concentração
- Interação em grupo

META:

- Um aluno indicou o seguinte caminho: a5, b5, b4, c4, d4, e4, e3 - Você sabe dizer qual foi o ponto de partida e o ponto de chegada desse caminho?
- Indique um caminho possível para ir da casa dos sucos, localizada em e5, à placa do parque, localizada em a2.
- Indique dois caminhos diferentes, mas que tenham a mesma quantidade de regiões quadradas, para ir do sorveteiro, localizado em b3, ao pote de ouro, localizado em f1.



- O coelhinho em f3, perdeu a chave da casa dos bombons e não consegue encontrá-la.

-Ajude-o a encontrar a chave e voltar, para abrir a casa dos bombons, percorrendo sempre os caminhos mais curtos.

REGRAS:

- Jogadores em grupos de 3 a 4 colegas.

- Os jogadores decidem quem começa a partida.

- O primeiro a jogar escolhe um ponto de partida e um ponto de chegada no mapa (tabuleiro), dando suas coordenadas (uma letra e um número) ou colocando um marcador sobre o ponto de chegada.

- Em cada rodada, deve-se utilizar uma dessas duas formas de indicação dos pontos de partida e de chegada. Por exemplo o ponto de partida é a casa dos sucos, localizadas em e5, e o ponto de chegada é a placa do parque, localizada em a2.

- Os outros jogadores deverão escrever no papel um caminho possível entre os dois pontos, usando letras e números para indicar cada posição (incluindo os pontos de partida e de chegada). Mas atenção para atravessar o rio é necessário passar pelas pontes ou pela árvore e só é permitido andar na horizontal e na vertical; a diagonal não é permitida.

- Aquele que encontrar primeiro o caminho mais curto (menor quantidade de regiões quadradas percorridas) vence a rodada e registra uma vitória no papel. É importante testar se o caminho no mapa está correto.

- O próximo jogador a escolher os pontos de chegada e de partida é quem está à esquerda do jogador que indicou os pontos de partida e de chegada na rodada anterior.

-Vence o jogador que ganhar a rodada primeiro.

- O professor fica marcando a pontuação no quadro num placar e coordenando o tempo de cada desafio.

-Vence o jogador que ganhar a rodada primeiro.

- O professor fica marcando a pontuação no quadro num placar e coordenando o tempo de cada desafio.

ELEMENTOS:

- Um mapa produzido com eles ou levado pelo professor.

- Placar no Quadro.

- Folhas de Papel.

- Trabalho em grupos.

- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)

08 BINGO DAS SÍLABAS RECICLADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Mapa de sílabas ajudando na formação das palavras

- Reconhecer a importância de ler as regras dos jogos.

- Criar o hábito de ler para orientar-se.

- Jogar seguindo as regras lidas.

META:

Jogo reciclado que poderá servir como uma importante ferramenta ao construir uma simples roleta, utilizando apenas dois ímãs de alto falantes e algumas tampinhas de garrafa pet, essa roleta fará parte do jogo bingo das sílabas reciclado, no qual, as crianças preenchem suas cartelas de acordo com as sílabas sorteadas nessa roleta.

Fazer mais pontuação com a quantidade de varetas que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- o mediador deverá sortear a sílaba e em seguida falar lentamente todas as palavras que esta sílaba poderá completar de acordo com o mapa de sílabas. Nessa versão só serão aceitas as palavras que estiverem no mapa. Sem ajuda do mapa de sílabas na formação das palavras

- o mediador sorteará a sílaba e deixará que as crianças formem as palavras livremente sem ajuda do mapa de sílabas. Nesta versão, as crianças poderão criar palavras sem sentido e cabe ao mediador intervir nesses casos. - O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.

- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.

- Ganha o grupo que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.

- Folhas de Papel, tampinhas com as sílabas, vogais, cartelas com as sílabas para formar as palavras.

- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.

- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

- As regras da turma: não gritar, não correr, esperar a sua vez de falar, avisar quando precisar se ausentar da sala etc!

- Depois da conversa, o professor pergunta que mais eles conhecem que tem regras.

- Discutir as respostas.

- O professor explica que eles vão jogar "Bingo das sílabas reciclado".

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)



09 JOGO DOS ESTADOS E CAPITAIS RECICLADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fixar as capitais e estados por meio lúdico.
- Reconhecer a importância de ler as regras dos jogos.
- Criar o hábito de ler para orientar-se.
- Jogar seguindo as regras lidas.

META:

Fazer mais acertos que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos conforme o tamanho da turma. - Um grupo seleciona um estado e pergunta para o outro grupo qual a capital; se o outro grupo acertar ele recebe uma tampinha e se errar ele entrega a tampinha e vice e versa.
- O professor fica marcando a pontuação no quadro num placar e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel, garrafas pet, lápis ou canetas.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)

10 JOGO DE ADIVINHAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Percepção tátil, contagem, identificação de numerais, cores, formas, tamanho, espessura.

META:

Fazer mais acertos que o outro grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir as crianças em vários grupos.
- Colocar os objetos ou blocos lógicos numa caixa no centro da sala, fechada com uma tampa onde há um buraco, pelo qual passa apenas a mão da criança. - De cada grupo uma criança vai à caixa, a sua vez, coloca a mão, "adivinha" o que está sendo pedido (cor, forma, espessura...).
- Se acertar, leva a peça para o seu grupo, marcando pontos. - Se errar, recoloca o objeto na caixa.
- Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de cada grupo, comparando as quantidades.

- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.

- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.

- Ganha o grupo que tiver mais acerto.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Educação Infantil e Ensino Fundamental Inicial)

11 SILABÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identifiquem a letra inicial/final, número de letras, vogais e consoantes. - Dependendo do nível, pode-se solicitar que separem as sílabas.

META:

Fazer mais acertos com a quantidade de palavras que cada grupo conseguir formar.

REGRAS:

- O professor leva as fichas e sorteia, as crianças montam as palavras sorteadas, depois registram no caderno.
- Pode-se, ainda, pedir que identifiquem a letra inicial/final, número de letras, vogais e consoantes. Dependendo do nível, pode-se solicitar que separem as sílabas.
- Em grupo, cada criança recebe um determinado número de tampinhas. Um por vez deve tentar formar palavras colocando apenas uma tampa no tabuleiro, sendo possível aproveitar as sílabas/letras dos demais integrantes. - Cada criança forma 4 palavras no silabário, depois, preenche os espaços com sílabas soltas e troca o silabário com o colega, que deverá localizar as palavras formadas pelos amigos.
- Depois deverá ser feito um registro da atividade no caderno. - O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel, fichas prontas ou construídas com os alunos, lápis ou canetas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)



12 BOLICHE DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Contagem, identificação de numerais, cores, formas, tamanho.

META:

Fazer mais pontuação com a contagem de boliches que cada grupo conseguir acertar.

REGRAS:

- Organizar a turma em vários grupos.
- Colocar os rolinhos dispostos a certa distância.
- Cada grupo terá a oportunidade de jogar duas vezes.
- Soma os números que estão nos rolinhos caídos e diz em seguida. - Copia esses números em um papel e ganha o grupo que saber fazer a soma e conseguir acertar mais vezes.
- Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de cada grupo, comparando as quantidades.
- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel, bolinhas feitas com jornal, rolinhos de papel higiênico com a numeração, lápis ou canetas.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Educação Infantil e Ensino Fundamental Inicial)

13 O QUE É O QUE É?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Percepção tátil, contagem, identificação das cores, formas, tamanho, espessura.

META:

Fazer mais pontuação com a quantidade de acerto que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir as crianças em vários grupos.
- Colocar os blocos lógicos numa caixa ou sacola no centro da sala, fechada com uma tampa onde há um buraco, pelo qual passa apenas a mão da

criança. - De cada grupo uma criança vai à caixa, a sua vez, coloca a mão, "adivinha" o que está sendo pedido (cor, forma, espessura...).

- Se acertar, leva a peça para o seu grupo, marcando pontos. - Se errar, recoloca o objeto na caixa.
- Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de cada grupo, comparando as quantidades.
- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

Blocos lógicos

- São compostos de 48 blocos; com quatro variáveis: cor, forma, tamanho e espessura.
- Existem três cores: vermelho, azul e amarelo.
- Quatro formas: quadrado, retângulo, círculo e triângulo.
- Dois tamanhos: grande e pequeno e duas espessuras grosso e fino. - Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Educação Infantil e Ensino Fundamental Inicial)

14 JOGO DO ALFABETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificação do alfabeto.

META:

Fazer mais pontuação com a quantidade de acertos que cada grupo conseguir a formação da ordem do alfabeto.

REGRAS:

- Organizar a turma em vários grupos.
- Colocar o alfabeto numa caixa no centro da sala, fechada com uma tampa onde há um buraco, pelo qual passa apenas a mão da criança.
- De cada grupo uma criança vai à caixa, a sua vez, coloca a mão, tira a letra e diz o nome e a ordem
- Se acertar, o grupo marca pontos.
- Se errar, recoloca a peça na caixa.
- Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de cada grupo, comparando os acertos.



- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais acerto.

ELEMENTOS:

- Alfabeto móvel reciclado
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Educação Infantil e Ensino Fundamental Inicial)

15 DADO DOS ANIMAIS RECICLÁVEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer as figuras dos animais de que espécie elas pertencem e as letras que formam a palavra dependendo do conhecimento da criança.

META:

Fazer mais quantidade de acertos que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir as crianças em vários grupos.
- Os dados serão disponibilizados para cada grupo ter a oportunidade de jogar duas vezes.
- Dizerem o nome da figura e as letras que formam o nome dos animais que estão nos dados caídos.
- Em seguida, copia essas letras num papel e tenta escrever as palavras que formam o nome dos animais com elas.
- Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de acerto de cada grupo, comparando a quantidade de acerto.
- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Dados com as imagens dos animais.
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)

16 JOGO TRILHA DO X OU CH

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a ortografia de quando se deve usar o x ou ch.

META:

Fazer mais quantidade de acertos que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir as crianças em vários grupos.
- Cada participante deve escolher um dos marcadores que serão disponibilizados para cada grupo.
- Decidir a ordem de jogada de cada um dos grupos, sempre no sentido horário, ou seja, girando da esquerda para a direita.
- O primeiro participante lança o dado de pontos e avança o número de casas sorteado.
- Ao parar na casa sorteada, o participante lê a palavra que ela contém e informa-se se ela deve ser completada com x ou ch. o grupo avalia se o participante acertou ou errou. Se for preciso, todos consultam o dicionário. - Se o participante errar, volta à casa onde estava anteriormente. - Se acertar, poderá lançar o dado de letras. Para permanecer na casa, o participante também deverá sortear a face com a letra ou o grupo de letras que completa corretamente a palavra.
- Caso erre, ele deverá voltar à casa em que estava anteriormente. - O próximo grupo faz o mesmo e o jogo continua até que algum dos grupos avance até a casa de chegada.
- Este grupo será o vencedor.
- Mesmo tendo o primeiro vencedor, é possível continuar o jogo para saber quem chegará em segundo e em terceiro lugar.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro da trilha pronto ou feito com os alunos.
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)



17 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender as formas geométricas e o nome dos símbolos do Heredograma.

META:

Fazer mais quantidade de acertos que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir as crianças em vários grupos.
- Construir as fichas com papel cartaz.
- O jogo da memória apresenta uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. A metade delas terá que ter as formas geométricas e a outra metade, terá que ter os nomes correspondentes das formas que reproduzem o heredograma.
- O primeiro grupo a jogar é determinado por sorteio vira uma ficha. - Da ficha que o grupo virar irá aparecer as formas ou o nome. - Se aparecer o nome o grupo deverá encontrar a forma correspondente ou vice-versa, com apenas uma tentativa.
- Caso encontre o par correto, deve recolher as fichas e terá direito a mais uma jogada.
- Se não acertar o par deverá ceder a vez para o outro grupo e deverá deixar as fichas no lugar inicial.
- Esse jogo consiste em memorizar a localização das fichas, a fim de ir formando os pares.
- Vence o grupo que obtiver o maior número de acertos de fichas. - O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Jogo da memória
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial e Final)

18 JOGO DOMINÓ GIGANTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a reconhecer ordem dos números do jogo.

- Reconhecer a importância de ler as regras dos jogos.
- Criar o hábito de ler para orientar-se.

META:

Fazer mais acerto que cada grupo conseguir.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Definições da peça de dominó
- É uma peça composta por duas pontas, cada uma com um número (exemplos de peças: 2-5, 6-6, 0-1).
- Encaixar peça é quando uma peça é colocada ao lado de outra que tem pelo menos um número em comum (exemplo: 2-5 encaixa com 5-6). - Extremidades do jogo são as peças livres da ponta, cujos lados estão em aberto para que outras peças sejam encaixadas.
- Passar a vez é quando o jogador não tem nenhuma peça que encaixe em qualquer extremidade.
- Jogo trancado é quando nenhum jogador possui alguma peça que encaixe em qualquer extremidade.
- Trancar o jogo é quando um jogador joga uma peça que cause o trancamento do jogo.
- Bater o jogo é quando um dos jogadores consegue ficar sem peças na mão, tendo encaixado todas elas.
- O jogo: as peças são "embaralhadas" na mesa, e cada jogador pega 7 peças para jogar.
- O grupo que começa a partida é o que tem a peça 6-6.
- O grupo inicia a partida colocando esta peça no centro da mesa. A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada grupo deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.
- Quando o grupo consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador.
- Caso o grupo não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma.
- A partida pode terminar em duas circunstâncias: quando um grupo consegue bater o jogo, ou quando o jogo fica trancado.
- O primeiro grupo desta vez será o jogador à direita do primeiro jogador do jogo anterior.
- Contagem: caso algum grupo tenha batido o jogo, seu grupo leva todos os pontos das peças que estão nas mãos dos adversários.
- Caso o jogo fique trancado, conta-se todos os pontos conseguidos por cada grupo
- O grupo que possuir menos pontos é o vencedor, e leva todos os pontos da dupla adversária.



- Caso haja um empate nesta contagem de pontos, o grupo que trancou o jogo perde, e o grupo vencedor leva todos os pontos deste grupo.
- Os pontos do grupo vencedor são acumulados, e o jogo termina quando um dos grupos atinge a marca de 50 pontos.
- Valor em pontos
- O valor em pontos de cada peça corresponde à soma dos valores das duas pontas da peça. Dessa forma, a peça 0-0 vale 0 pontos, a peça 3-4 vale 7 pontos, a peça 6-6 vale 12 pontos e assim por diante.
- O professor fica marcando a pontuação num placar no quadro e coordenando o tempo de cada desafio.
- O jogo acaba quando todos da turma jogarem.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Jogo de dominó gigante reciclável
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos conforme o tamanho da turma.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Peças - 28 peças com lados variando de 0 a 6.
- Distribuição - 7 peças para cada grupo.
- Fazer 50 pontos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Ensino Fundamental Inicial)

19 FECHÉ A CAIXA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Fazer menos pontos que os participantes concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas ou trios
- Cada grupo precisa de um tabuleiro como na foto abaixo.
- Ganha o grupo que tiver menos pontos, pois, conseguiu fechar mais caixas.
- Jogar os dois dados e ir fechando as caixinhas até não ter mais possibilidades. Ao final soma os pontos das caixinhas que não foram fechadas.

ELEMENTOS:

- 9 caixas de fósforos
- Pedacos de EVA numerados até o 9
- 2 dados que podem ser de rolinho de papel higiênico

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Fundamental 1.

20 MINHOQUINHA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Descobrir as possibilidades da formação do 10.

META:

Descobrir s possibilidades na formação do 10.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas, cada dupla terá construído sua minhoquinha de tampinhas que poderá ser a quantidade definida anteriormente pelo professor de acordo com a necessidade da turma.
- Folha de papel e lápis
- A dupla que terminar de descobrir usando a manipulação de tampinhas, todas as possibilidades da formação do 10, 20 etc. (3+ 7- 8 + 2 e etc.)

ELEMENTOS:

- Tampinhas
- Barbante
- Canetinha

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental 1.

21 CALENDÁRIO DESAFIADOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos compreendam o funcionamento do calendário

META:

Montar o calendário em um menor tempo de acordo com as coordenadas.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Cada grupo vai escolher 5 cartinhas e montar conforme a coordenadas.
- Cronometrar o tempo de cada grupo.

ELEMENTOS:

- Pode ser feito de tecido ou com cartolina.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda do 1º ao 3º ano do Fundamental 1.



22 DOMINÓ DAS CANTIGAS DE RODA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Associação de palavras a imagens.

META:
Quando um jogador coloca sua última pedra na mesa, essa ação é chamada de bater.

REGRAS:
- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada. Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- Cada jogador, no seu turno, deve colocar uma das suas pedras em uma das 2 extremidades abertas, de forma que os pontos de um dos lados coincidam com os pontos da extremidade onde está sendo colocada. As dobradas são colocadas de maneira transversal para facilitar sua localização.
- Quando o jogador coloca sua pedra sobre a mesa, seu turno se acaba e passa-se ao seguinte jogador.
- Se um jogador não puder jogar, deverá "comprar" do dorme tantas pedras como forem necessárias. Se não houver pedras no dorme, passará o turno ao seguinte jogador.

ELEMENTOS:
- 28 Peças em EVA, um lado com imagem outra com escrita, conforme segue abaixo na ilustração.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda do 1º ano do Fundamental 1

23 BATALHAS DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Levar os alunos a identificarem a palavra maior sem olhar a palavra escrita.

META:
- Identificar a imagem cuja palavra é maior.

REGRAS:
Dividir a turma em dupla.
Dividir as cartinhas com imagens variadas.
Cada um vira a cartinha quem tiver a cartinha cuja palavra seja maior, fica com as duas cartinhas. Ao final quem tiver mais cartinhas é o vencedor

ELEMENTOS:
- Cartinhas com imagens variadas que podem ser produzidas com a turma.
Tempo: Em torno de 10 minutos

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.

- Crianças do 1º e 2º ano do Fundamental 1

24 O MAIOR COLECIONADOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Identificar quantidade, sequência e saber ler tabelas.

META:
Conquistar o maior número de tampinhas

REGRAS:
- Diariamente será contado e registrado a quantidade de tampinhas que cada membro do grupo for trazendo durante 15 dias.

ELEMENTOS:
- Competição interna na turma.
- Tampinhas
- Recompensa: 5% da nota.
- Tabela em cartolina fixada na parede

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental.

25 CORRESPONDÊNCIA MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Parear as palavras identificando as letras correspondentes

META:
Identificar todas as correspondências eliminando as palavras.

REGRAS:
- Clicar corretamente quando aparecer a mãozinha, pois, se clicar errado tem que iniciar o jogo novamente

ELEMENTOS:
Arquivo Powerpoint

QUEM VAI JOGAR:
Turmas do 1º ano
(Fiz esse jogo para meus alunos fazerem em casa nesse momento de quarentena)

26 QUIZ LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Analisar fragmentos de textos e imagens fazendo interpretação e descobrir a resposta correta.

META:
Ganhar os "parabéns" e continuar jogando



REGRAS:

- Prestar atenção nas pistas dadas nas imagens, vídeos e textos para marcar corretamente.

ELEMENTOS/ESTRUTURA

Arquivo no Power Point

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do Fundamental 1

27 MEMÓRIA DAS RIMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar rimas e treinar a memória

META:

Fazer associações corretas identificando o local exato onde estão as imagens que rimam.

REGRAS:

Clicar em duas cartinhas, caso esteja correto o pareamento, clica na bolinha, se estiver errado clica no "X" e tenta novamente.

ELEMENTOS:

Arquivo do Power Point

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 1º e 2º ano

28 JOGO HISTÓRIAS FANTÁSTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a criação de histórias coerentes e significativas

META:

Criar uma história

REGRAS:

Escolher 3 cartinhas, uma de cada cor, montar uma história oralmente.

ELEMENTOS:

Arquivo do Power Point

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do Fundamental 1

29 A CORRIDA DO PAR OU ÍMPAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aumentar a velocidade do cálculo mental

META:

Conseguir marcar em um quadro numérico maior número de resultados conforme a sua escolha em 7 jogadas (a quantidade de jogas pode ser definida entre os participantes)

REGRAS:

Somar a sua carta virada com o resulta anterior que o componente disse.

ELEMENTOS:

-Cartas de baralho só com números para os menores, os maiores podem definir os valores dos naipes.

-Competição em duplas

-Quadro numérico de 0 a 100 para cada dupla.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1

30 NUNCA DEZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender a composição e decomposição numérica

META:

Somar os pontos da roleta e formar a numeração maior.

REGRAS:

Rodar a roleta, cada um, por uma quantidade estipulada de vezes combinadas antes do jogo. Ir anotando e somando os pontos, ganha quem fizer o número maior com os números que foram saindo na roleta.

ELEMENTOS:

Arquivo de Power Point

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1

31 MEU CÉU ESTRELADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar o maior número de estrelas na turma durante 1 mês

REGRAS:

Entregar as atividades propostas para casa nos prazos.

- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Estrelinhas de papel laminado

- Recompensa: + 2% da nota atual

- Cada um vai produzir o seu "céu" com cartolina, guache e canetinhas.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

32 RODA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar fatos de multiplicação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa ir criar 4 resultados da multiplicação de 2 a 10.
- Passar o papel para o grupo adversário e eles terão que escrever quais as possibilidades para os resultados que foram previamente escritos.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

- Crianças do 3º ao 5º ano

33 CATEGORIZAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ampliar o vocabulário

META:

- Escrever o maior número de palavras relacionada a categoria que será apresentada pelo professor. 2 minutos

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- As palavras diferentes ganharão 2 pontos adicionais no total.

ELEMENTOS:

Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final e ajudando a lembrar de palavras relacionados com o campo semântico apresentado.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda do 2º e 3º ano do Fundamental 1

34 O ECONOMISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Realizar cálculos com o sistema monetário

META:

Comprar suficiente com o valor que você tem e sobrar dinheiro

REGRAS:

Pegar uma carta/produto do monte, pagar ao caixa o valor com as notas falsas mais adequada para o valor informado. Conferir o troco.

ELEMENTOS:

- Dinheiro falso
- Flashcards de produtos com preços

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1

35 MONETIZANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer cálculos com o sistema monetário

META:

Conseguir o maior valor

REGRAS:

Em 5 (pode fazer variações), jogadas cada participante jogará a bolinha no tabuleiro, o local que a bolinha parar é o valor que o participante pegará juntando aos seus pontos.

ELEMENTOS:

- 1 caixa de sapato
- 1 folha de Eva
- 1 bolinha
- Círculos com valores para colar nos vãos

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1



36 DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Raciocínio lógico matemático mais eficiente

META:

Marcar mais pontos na vertical ou horizontal

REGRAS:

Jogar o dado, analisar os valores e decidir qual operação é mais produtiva a ser feita para marcar os números nas sequências e formar uma linha na horizontal ou vertical.

ELEMENTOS:

Quadro numérico com a sequência mais adequada para a turma.

2 dados

Canetinha

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1

37 MONTA RÁPIDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Melhorar a atenção, concentração e memória

META:

Montar a imagem de acordo com a figura

REGRAS:

Memorizar cores e formas para quando for tampado a imagem conseguir copiá-la mais rápido. Quem tocar no sino primeiro e fizer a cópia idêntica, ganha 1 ponto.

ELEMENTOS:

-Palitos de picolé coloridos ou pintados com guache ou canetinha.

-Folha branca para colar as imagens

-Cola

-1 sininho

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do fundamental 1 e 2

38 MONTANDO FIGURAS COM TANGRAM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Melhorar a atenção, concentração, memória, estimular a criatividade

META:

Montar mais rápido a figura do Tangram

REGRAS:

Observar a figura e replicá-la de forma mais rápida

ELEMENTOS:

-Imagens com figuras feitas com Tangram que podem ser apresentadas em slides.

-1 jogo de Tangram para cada aluno que pode ser feito com papel color set.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1 e 2

39 TRILHA DO ALFABETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as iniciais das palavras

META:

Chegar primeiro ao final

REGRAS:

Jogar o dado, andar a quantidade referenciada, pegar a imagem de acordo com a letra do alfabeto que o seu pino caiu.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da Educação Infantil, 1º e 2º ano do Ensino Fundamental

40 TRILHA LITERÁRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Interpretar textos

META:

Chegar ao final.

REGRAS:

- Jogar o dado

- Andar as casas de acordo com a quantidade

- Responder à questão que estiver na casa, se acertar, avança 3 casas, se errar volta 1

ELEMENTOS:

- Números móveis de 1 a 50 na folha A4 para montar a trilha no chão da sala

- Perguntas sobre a história em envelopes

- 1 dado gigante que pode ser feito de caixa de leite.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1.

41 DESAFIO LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Interpretação textual

META:

Terminar as folhas do livro digital mais rápido com eficiência.



REGRAS:
Executar as tarefas conforme os enunciados das páginas.

ELEMENTOS:
Jogo do Edilim
Link do jogo que fiz nesse aplicativo <https://seme-andohistorias.000webhostapp.com/velhinhamaluguete.html>

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do 2º ao 5º ano

42 JOGO DA MEMÓRIA LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolver a memória

META:
Parear a cartas em menos cliques

REGRAS:
Clicar e achar os pares memorizando os locais de forma eficiente

ELEMENTOS:
Montar o jogo no site www.efuturo.com.br

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do fundamental 1

43 CORRIDA DO DOMINÓ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Identificar as diversas possibilidades dos fatos básicos

META:
Encaixar nas casinhas as peças cuja soma é igual ao resultado escrito no telhadinho

REGRAS:
Analisar as peças rapidamente e encaixá-las no local apropriado.

QUEM VAI JOGAR:
Alunos da Ed. Infantil ao 2º ano do Fundamental 1

44 FÁBRICA DE CONTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolver a criatividade no ato de produzir textos com coerência

META:
Montar uma história significativa com os elementos da história.

REGRAS:
-Retirar 1 elemento de cada cartão e montar uma história que poderá ser escrita e desenhada posteriormente para a turma decidir em votação secreta a melhor história.

ELEMENTOS:
-Dividir a turma em grupos
-Arquivo impressos com os elementos.
-Envelopes coloridos
-TNT
-Cola quente

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do Fundamental 1

45 DESAFIO DAS CHARADINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Montar palavras para abranger o conhecimento do sistema alfabético.

META:
Montar as respostas da charadinha de forma correta com as letras móveis mais rápida

REGRAS:
-A professora irá ler o cartão
-Em duplas irão montar a mesma resposta.
-A dupla que conseguir montar assertivamente mais rápido ganha um ponto.

QUEM VAI JOGAR:
1º ao 3º ano do Ensino Fundamental

46 POTINHO DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Identificar tamanhos das palavras para progressão do conhecimento do sistema alfabético de escrita

META:
Organizar as palavras nos potinhos adequados o mais rápido possível de forma eficiente.

REGRAS:
-Distribuir as figurinhas para cada criança igualmente.

-Organizar as figuras/palavras da seguinte forma:
*Potinho amarelo, palavras de 2 sílabas
*Potinho marrom, palavras com 3 sílabas

ELEMENTOS:
Dividir a turma em duplas
2 potinhos diferentes
Diversas figuras recortadas



QUEM VAI JOGAR:
Alunos 1º e 2º ano do Fundamental 1

47 CAMPEÃO DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Reconhecer as letras iniciais das palavras

META:
Ser o primeiro a colocar com o alfabeto móvel as iniciais das palavras da tabela

REGRAS:
-Procurar a letra no pote de alfabeto móvel e referenciar nas imagens corretamente.

ELEMENTOS:
-Alfabeto móvel
-Tabela com imagens

QUEM VAI JOGAR:
Alunos 1º e 2º ano do Fundamental 1

48 STOP LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer associações rápidas com os elementos da literatura (autor, nome de livro, editora, nome de personagens, ilustrador)

META:
É uma brincadeira em grupo, na qual os jogadores devem ser rápidos com as palavras, quem conseguir escrever mais palavras com a letra sorteada, ganha mais pontos.

REGRAS:
Para cada tema, os jogadores devem encontrar uma palavra que comece com a letra sorteada.

ELEMENTOS:
Planilha com o jogo

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do 4º e 5º ano do Fundamental 1

49 O MAIOR GANHA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Composição de números

META:
Montar o maior número seguindo o valor posicional das casas coloridas

REGRAS:
Cada casa segue o valor abaixo:
-Amarela- UNIDADE

-Vermelho – DEZENA
-Verde – CENTENA
-Azul- MILHAR
-Jogar as tampinhas e montar o número de acordo com os valores das cores, o grupo que montar o número maior, vai ganhando pontos.

ELEMENTOS:
Imagem

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental 1

50 JUIZ DAS OPERAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Memorizar fatos da multiplicação e acelerar o cálculo mental

META:
Vencer o oponente descobrindo mais rápido a carta que está colada na sua testa

REGRAS:
-Dividir a turma em grupos de 3
- 2 alunos sentará de frente para o outro, o 3º aluno será o juiz que ficará de frente no meio do dois.
-2 montes de carta
-Cada participante pegará uma carta do monte que está na sua frente e colocará na testa sem olhar.
-O juiz dirá o resultado das duas.
-O participante que primeiro descobrir o número que está em sua testa usando o resultado mais a carta do oponente da sua frente, ganha as duas cartas.

ELEMENTOS:
-Baralho de cartas.

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do Ensino Fundamental 1 e 2

51 MEMÓRIA DOS SONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolver a consciência auditiva

META:
Relacionar as cartas com o som que for feito no computador ou no celular.

REGRAS:
-Dividir a turma em trios.
-Identificar o som e parear com a figura que ele representa mais rapidamente.

ELEMENTOS:
-Baralho de cartas

**QUEM VAI JOGAR:**

Alunos da Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental.

52 BOLICHE SILÁBICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Formar palavras e assim ampliar a compreensão do sistema alfabético da escrita

META:

Formar mais palavras.

REGRAS:

- Jogar a bola nas garrafas pets que estarão com etiquetas com sílabas.
- Formar palavras com as sílabas
- Em 5 jogadas o grupo que formar mais palavras vence

ELEMENTOS:

- Garrafas Pets
- Etiquetas com sílabas
- Bola de meia

QUEM VAI JOGAR:

1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

53 ORGANIZE OS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender a lógica da sequência numérica.

META:

Arrumar as fichas numéricas de forma mais rápida.

REGRAS:

- Dividir a turma em duplas
- Cronometrar o tempo de cada dupla
- Montar a sequência numérica de forma correta no menor tempo possível

ELEMENTOS:

Fichas numeradas na quantidade que for mais desafiador para a turma no tamanho da folha A4

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da Educação Infantil, 1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

54 BOLICHE NUMÉRICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compôr números de forma produtiva

META:

O grupo que formar o maior número com os algarismos referenciados nas garrafas.

REGRAS:

- Jogar a bola e derrubar as garrafas que estarão numeradas.
- Analisar os números e formar o maior número possível com os algarismos.

ELEMENTOS:

- 10 Garrafas Pet numeradas de 1 a 9
- Bola de meia

QUEM VAI JOGAR:

1º ao 3º ano do Ensino fundamental.

55 CARA A CARA LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver raciocínio lógico e generalizações. Identificar características

META:

Descobrir o livro que o colega está pensando utilizando as pistas dadas.

REGRAS:

- Escolher um livro de forma anônima, escrever em um papel, dobrar e entregar a professora/juiz
- Elaborar 4 pistas para a capa do livro pensada
- O oponente deverá descobrir qual o livro que o oponente escreveu utilizando a capacidade de eliminação

ELEMENTOS:

- Dividir a turma em duplas
- 10 livros de literatura infantil disposta no tapete da sala (adequar a idade dos oponentes)

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Fundamental 1

56 BINGO LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ampliar vocabulário, identificar características

META:

Completar a cartela

REGRAS:

- Marcar os personagens cuja característica for sorteada

ELEMENTOS/ESTRUTUR

- Cartelas com nomes de personagens de contos infantis



-Tampinhas para marcar

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do 1º e 2º ano

57 MEMÓRIA DE SONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolver a consciência auditiva.

META:
Identificar mais pares de sons

REGRAS:
-Balançar 2 potinhos de cada vez
-Descobrir os potinhos que tem o mesmo som

ELEMENTOS:
-Potes de iogurte reciclados
-Vários tipos de grãos
-Fita crepe

QUEM VAI JOGAR:
Alunos da Educação Infantil ao 1º ano do Ensino Fundamental.

58 DESCUBRA O PADRÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Identificar o padrão e continuar a sequência

META:
Identificar o padrão da sequência de objetos mais rapidamente

REGRAS:
-Identificar na sequência posta de objetos o padrão oculto

ELEMENTOS/ESTRUTURA
-Diversos objetos como: brinquedos, palitos, Legos, tampinhas
-Criar padrões para serem identificados pela turma

QUEM VAI JOGAR:
Alunos da Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental.

59 BATATA QUENTE LITERÁRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Interpretação de texto.

META:
Responder corretamente as questões das histórias contadas

REGRAS:
-Turma sentada em círculo
-A música vai tocar, o livro vai passar de mão em mão, quando parar o aluno terá que responder uma pergunta que será feita pela professora da história que foi contada previamente

ELEMENTOS:
-1 livro infantil
- Dispositivo de tocar música

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do Fundamental 1.

60 CAIXINHA SILÁBICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolvimento do conhecimento sobre o sistema alfabético da escrita

META:
Organizar mais palavras.

REGRAS:
-Abrir as caixinhas e montar as palavras que estão divididas por sílabas.

ELEMENTOS/ESTRUTURA
-Caixinhas de fósforos.
-Palavras divididas por sílabas.
-Definir o campo semântico (animais, frutas etc.)

QUEM VAI JOGAR:
Alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

61 DOMINÓS DOS CONTRÁRIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Identificar os antônimos das palavras.

META:
Terminar com os palitos primeiro.

REGRAS:
-Identificar os antônimos e juntá-los formando uma fila.

ELEMENTOS:
-Palitos de picolé
-Escrever em cada metade dos palitos, antônimos pareados de palavras, lembrando que tem que ser em palitos diferentes.

QUEM VAI JOGAR:
1º, 2º e 3º ano do Fundamental 1



62 JOGO DA MEMÓRIA DAS CRIANÇAS.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

(Re)conhecer os integrantes que fazem parte da turma.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o nome e reconhecer o colega.
Memorizar as localizações das cartas.

META:

Localizar 2 imagens da mesma criança.

REGRAS:

- Um aluno por vez escolhe duas imagens, se forem iguais, fica com as cartas.
- Se as imagens não forem iguais, devolve as cartas no mesmo lugar que tirou.

ELEMENTOS:

- Cartas: fotografia/ impressão de 2 imagens iguais do rosto das crianças; - embaralhar e colocar as imagens viradas para baixo (pode ser no chão, na mesa, fixadas no quadro).

QUEM VAI JOGAR:

Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

63 BRINQUEDO OU PARTES CORPORAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Desenvolvimento da autonomia e da atenção a comandos diretos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Controlar e adequar o uso de seu corpo sobre objetos;
- Realizar movimentos intencionais sobre objetos e sobre o próprio corpo;

META:

- Ser o último a sair da brincadeira; conseguir pegar o brinquedo primeiro

REGRAS:

- Organização em duplas: um aluno sentado em frente para o outro com as pernas cruzadas e entre as crianças um brinquedo no chão.
- A professora fala as partes corporais e as crianças devem tocá-las. (ex. barriga, pé, cabeça, joelho)
- A professora deve surpreender falando a palavra "brinquedo" de forma aleatória quando estiver falando as partes corporais. (Ex. Cotovelo, testa, nariz, "brinquedo") - Quando as crianças ouvirem a palavra brinquedo devem rapidamente pegar o brinquedo que está no chão à frente delas.

- Da dupla, vence quem conseguir segurar o brinquedo, quem não conseguir, deve sair da brincadeira. - Forma-se uma nova dupla.

- (ganhadores com ganhadores da primeira etapa) e recomeça o jogo em uma nova etapa, até sobrar apenas uma única dupla.

- O vencedor é a criança que conseguir pegar o brinquedo da última dupla de crianças que ficaram no jogo.

ELEMENTOS:

- Brinquedos disponíveis (bola, boneca, carrinho, peteca, urso, etc.) na quantidade 1 para cada 2 crianças.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

64 JOGO COLHEITA DAS FRUTAS COMPARANDO QUANTIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

(Re)conhecimento de quantidades e contagem de elementos;

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Relacionar os numerais as suas respectivas quantidades
-Comparação de quantidades
-Comparação do dado: maior / menor /quantidades iguais

META:

- "Colher "as frutinhas na árvore. - Ganha quem tiver mais frutinhas colhidas.

REGRAS:

- Duas crianças brincam por vez - As duas crianças lançam o dado no mesmo momento.
- De forma coletiva, observamos os dados e cada criança deve pegar o número de frutinhas correspondentes -Comparamos as quantidades: quem pegou mais frutinhas; quem pegou menos frutinhas; houve a mesma quantidade de frutinhas que foram pegas
- Vence quem colheu mais frutinhas - se haver empate, lança o dado novamente para ver que pode ser o vencedor.

ELEMENTOS:

- Árvore (pode ser de papelão / feltro / EVA)
- Frutinhas que podem ser fixadas e tiradas da árvore (com velcro, com ganchinhos)
- 2 dados



QUEM VAI JOGAR:

Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

Observação: Aqui as "frutinhas estão dentro do bol-sinho da árvore:

65 TABULEIRO HUMANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

(Re)conhecimento de quantidades, controle de mo- vimentos corporais.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar os numerais as suas respectivas quan- tidades.

META:

- "Colher "as frutinhas na árvore. - Ganha quem tiver mais frutinhas colhidas.

REGRAS:

- 6 crianças podem participar por vez e cada uma representará uma fruta. - Cada criança ficará em frente de sua pista.
- O dado deve ser lançado e a fruta que cair na parte de cima da face do dado, o aluno que a representa deve dar um passo à frente e ficar dentro do primeiro quadrado.
- Cada criança / fruta representada deve dar um passo para o próximo quadrado se a fruta sair no dado. - Continua até uma criança / fruta chegue em primeiro, que será o vencedor do jogo.

ELEMENTOS:

- Dado das frutas (em cada face colar um desenho de uma fruta)
- Desenho das mesmas frutas que estão no dado
- Fita crepe ou giz para riscar um quadriculado 6 x 6 no chão.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

- Jogar 6 crianças por vez.

66 JOGO COLHEITA DAS FRUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

(Re)conhecimento de quantidades e contagem de elementos;

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Relacionar os numerais as suas respectivas quan- tidades
-Comparação de quantidades.

META:

- "Colher "as frutinhas na árvore. - Ganha quem tiver mais frutinhas colhidas.

REGRAS:

- 4 crianças brincam por tabuleiro - combina a or- dem de jogada das crianças
- A primeira lança o dado e pega a quantidade de frutinhas que sair no dado
- Continua até que todas as frutinhas tenham se es- gotado
- Realiza a contagem coletiva de todos os partici- pantes
- Vence quem pegou mais frutinhas.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro em forma de copa das árvores (pode ser de papelão / feltro / EVA)
- Frutinhas (de papelão, EVA, desenhada)
- Dado numérico

67 CORRIDA DOS CARRINHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

(Re)conhecimento de quantidades e numerais;

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar os numerais as suas respectivas quan- tidades
Contar e reconhecer quantidades.

META:

- Percorrer a pista de acordo com o resultado do dado lançado e chegar em primeiro lugar

REGRAS:

- Um tabuleiro serve para até 4 crianças brincarem por vez
- Combinar e seguir a ordem de jogada de cada cri- ança.
- O primeiro participante lança o dado e o número que sair deverá "andar" as casinhas.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro "pista de carrinhos" com 4 cores;
- 4 carrinhos
- Dado numérico e de quantidades de 1 ao 3

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

- Jogar até 4 crianças por tabuleiro.

Observação: sempre início esta atividade com um dado com pontos de 1 a 3, depois que as crianças aprendem as regras do jogo e reconhecem estas quantidades, substituo pelo dado tradicional (com pontos de 1 a 6). A fim de que as crianças avancem



e reconheçam os numerais, passo a utilizar um dado com os números ao invés de pontos.

68 PEGA ESTRELINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
(Re)conhecimento de quantidades e contagem de elementos;

OBJETIVO EDUCACIONAL:
-Relacionar os numerais as suas respectivas quantidades
-Comparação de quantidades.

META:
- “Pegar “as estrelinhas no céu. - Ganha quem tiver mais estrelinhas.

REGRAS:
- 4 crianças brincam por tabuleiro - combina a ordem de jogada das crianças
- A primeira lança o dado e pega a quantidade de estrelinhas que sair no dado
- Continua até que todas as estrelinhas tenham se esgotado
- Realiza a contagem coletiva de todas as estrelinhas que cada participante pegou.
- Vence quem pegou mais estrelinhas.

ELEMENTOS:
- Tabuleiro retangular (pode ser de papelão / feltro / EVA)
- Estrelinhas (de papelão, EVA, desenhada)
- Dado numérico 1 ao 3

QUEM VAI JOGAR:
Crianças da turma da educação infantil com 4 e 5 anos.

69 MEMÓRIA DAS ORGANELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Estimular a participação ativa do aluno
- Ensinar sobre organelas celulares e suas funções
- Memorizar as funções das organelas celulares

META:
- Encontrar corretamente todos os pares do jogo de memória

REGRAS:
objetivo
- Memorizar as funções das organelas celulares
Como jogar
- Os alunos receberão o conjunto de fichas do jogo impressas
- Os alunos podem discutir com os outros colegas sobre as funções

- Os alunos podem jogar quantas vezes quiserem

ELEMENTOS:
- O jogo será disponibilizado de forma impressa para os alunos
- Sugestão: 1 jogo para cada dupla.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda em duplas
- Alunos do Ensino Médio

70 DE QUAL GRUPO EU SOU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Ensinar características dos grupos de animais vertebrados
- Estimular o aluno a participar ativamente da aula
- Estimular o aluno a usar o conhecimento prévio.
- Identificar as características principais dos grupos de animais vertebrados.

META:
A partir do conhecimento prévio do aluno, ele deve excluir alguns animais que aparecem na tela de acordo com a pergunta, assim encontrando o grupo de animal de acordo com as características.

REGRAS:
- Em uma tela, aparecerão 15 fichas representativas sendo 3 de cada grupo de animais vertebrados, a partir de perguntas apresentadas na tela e o conhecimento prévio do aluno, ele deve excluir os animais que não possuem as características da pergunta. A partir da exclusão dessas características, será definido um grupo animal e será apresentado um texto explicando o grupo de vertebrado em questão.

ELEMENTOS:
O jogo foi desenvolvido por mim em parceria com o estudante de graduação em Ciências da Computação, Rubens Cividati
O jogo pode ser baixado e jogado em qualquer computador, tanto individualmente, em duplas ou a turma toda.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda de acordo com a dinâmica escolhida, a sugestão é que os alunos trabalhem em grupo, assim eles podem discutir entre pares
- Em um contexto de isolamento social, eu usei o jogo compartilhando a minha tela e todos os alunos participavam falando os nomes dos animais.
- O jogo foi desenvolvido, a princípio, para alunos do 3º ano do ensino fundamental I porém já utilizei deste jogo para o 8º ano como introdução do conteúdo de animais vertebrados.



71 SAVE THE OCEAN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular o aluno a relacionar os lixos
- Conscientização do aluno em relação ao impacto ambiental
- Relacionar o tempo de degradação dos diferentes tipos de lixo

META:

- Instigar o aluno a refletir sobre impacto ambiental, principalmente o lixo nos mares, e relacionar o tempo de degradação de diferentes tipos de lixo.

REGRAS:

cada aluno irá controlar um tubarão robô e coletar os lixos, cada lixo vale uma pontuação diferente de acordo com o tempo de degradação.

ELEMENTOS:

- O jogo foi desenvolvido durante a iniciação científica de um aluno de ciência da computação no qual eu auxiliei com o teor pedagógico
- O jogo é desenvolvido para computador com o uso de dois controles de Xbox.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda em duplas.
- Alunos de diferentes idades, podendo ser trabalhado para o ensino fundamental I, II, médio.

72 FORMA PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Auxiliar de forma lúdica a aprendizagem da escrita e reconhecimento de letras.

META:

- Aprendizagem da escrita de palavras e reconhecimento da imagem
- Desenvolvimento do vocabulário.

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/?deviceType=computer>
Colocar para jogar e aparecerá uma imagem e as letras que formam a palavra, o aluno deve clicar na letra e arrastar para o espaço e aparecerá o botão conferir, se houverem letras colocadas na ordem errada, a luz vermelha acenderá e as letras erradas serão excluídas do espaço.

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/?deviceType=computer>
- Alunos conectados nos dispositivos eletrônicos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos, pode ser jogado individualmente ou em duplas, acho que em duplas torna a aprendizagem, mas rica por conta da troca entre os alunos
- Alfabetização (1º ano do ensino fundamental I).

73 SISTEMA SOLAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Auxiliar de forma lúdica a aprendizagem do sistema solar

META:

- Apresentação dos planetas do sistema solar
- Apresentação das características dos planetas
- Viagem pelo sistema Solar

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/>
Colocar para jogar e fazer a leitura sobre os planetas, depois iniciar a viagem controlando a nave espacial até cada um dos planetas onde será apresentado as informações do planeta

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/sistemaSolar/>
- Alunos conectados nos dispositivos eletrônicos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Ensino de ciências,
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 6º ano.

74 CASA MÁGICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Memorização dos pontos cardeais

META:

- Estratégia de memorização de forma lúdica os pontos cardeais
- Compreensão do funcionamento da bússola
- Desenvolvimento da atenção dos alunos

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/>
Fazer a leitura com atenção sobre os pontos cardeais e o funcionamento da bússola, auxiliar o personagem a sair da casa entrado nas portas corretas de acordo com a orientação.

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/casaMagica/>
- Alunos conectados nos dispositivos eletrônicos



QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 7º ano na disciplina de Geografia

75 ALGARISMOS ROMANOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Memorização dos números romanos de forma lúdica

META:

- Derrubar a moeda
- Converter o número para o algarismo romano de forma correta.

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/algarismosRomanos/>
Derrubar a moeda, a estratégia do jogo é semelhante ao do AngryBirds, um jogo de celular que foi muito famoso há cerca de 4 anos
Após derrubar a moeda, converter o número para algarismo romano de forma correta

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/algarismosRomanos/>
- Alunos conectados nos dispositivos eletrônicos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 6º ano na disciplina de Matemática

76 HERÓIS DOS MARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Conscientização do aluno em relação ao impacto ambiental

META:

- Compreender o impacto ambiental causado nos oceanos

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/heroisDosMares/>
Em cada fase será apresentado um tipo de lixo e o impacto ambiental causado ao oceano por conta desse lixo, a partir disso, o aluno deverá controlar o submarino para coletar 10 lixos. Além disso, o aluno deve tomar cuidado para não tocar nos animais marinhos.

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/heroisDosMares/>

- Alunos conectados nos dispositivos eletrônicos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 4º ano do ensino fundamental II ao discutir sobre lixo reciclável e impacto ambiental, porém pode ser usado com diferentes níveis de ensino.

77 MESTRE DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Memorização da tabuada de forma lúdica
- Coordenação motora

META:

- Memorizar tabuada de forma lúdica
- Desenvolvimento do raciocínio
- Treinar a fazer contas das operações básicas rapidamente

REGRAS:

Acessar o link <http://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/>
O aluno deverá selecionar qual a operação básica (adição, subtração, divisão e multiplicação) e colocar para jogar, aparecerá uma tabela para que ele faça uma revisão antes do jogo, o aluno então deve iniciar o jogo evitando os outros animais e coletando os números.

ELEMENTOS:

- Link do jogo <http://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/>- alunos conectados nos dispositivos eletrônicos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 2º ano do ensino fundamental II.

78 MEMÓRIA DOS NÚMEROS ROMANOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Memorização dos números romanos

META:

- Memorizar de forma lúdica dos números romanos

REGRAS:

Cada grupo de 2 a 4 alunos receberá um conjunto de memória de números e terá que relacionar os numerais com os algarismos romanos.

ELEMENTOS:

- Conjunto de 40 fichas, sendo 20 fichas com os números inteiros e 20 com os algarismos romanos correspondentes.



QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos organizados em grupos de 2-4 alunos
- Eu utilizei esse jogo com os alunos do 5º ano do ensino fundamental II

79 JOGO DO RESTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar com o lúdico e a operação de divisão

META:

- Alunos participarem de forma ativa e lúdica usando um jogo de tabuleiro trabalhando a divisão

REGRAS:

O aluno jogará os dois dados ao mesmo tempo e irá fazer a divisão do número maior pelo número menor, a quantidade de casas que ele andar no tabuleiro será o resto dessa operação

Por exemplo:

Dois dados \Rightarrow 4 e 5 – $5/4=1$ e resta 1 então anda 1

Dois dados \Rightarrow 6 e 3 – $6/3=2$ e resta 0 então anda 0

ELEMENTOS:

- Um tabuleiro simples
- 5 pinos de tabuleiro
- 2 dados

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos organizados em grupos de 5 alunos
- Usado com o 5º ano na aula de matemática

80 FÁBRICA DE BRINQUEDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar com m.m.c. de forma lúdica e visual

META:

- Alunos compreenderem sobre mínimo múltiplo comum

REGRAS:

O aluno irá ajudar o personagem a completar a sequência de múltiplos e depois resolver alguns desafios com a contextualização da fábrica usando o conhecimento de mínimo múltiplo comum

ELEMENTOS:

- <https://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=4165>
- Alunos com dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos, individualmente
- Alunos do 8º ano

81 CÁLCULO MENTAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar com o cálculo mental para soma

META:

- Alunos desenvolverem o cálculo mental de soma

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e jogar, aparecerá operações de adição e o aluno deve digitar os resultados o mais rápido possível

ELEMENTOS:

- Jogo: <https://www.cokitos.pt/calculos-mentais-matematicas/play/>
- Alunos com dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos, individualmente
- Trabalhei com alunos do 7º ano na disciplina de matemática como revisão do conteúdo do 6º ano

82 CÁLCULO MENTAL - NOAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar com o cálculo mental para multiplicação

META:

- Alunos desenvolverem o cálculo mental de multiplicação

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e jogar, aparecerá operações de multiplicação e o aluno deve estourar a bolha do resultado correto no tempo máximo de 30 segundos, o jogo indica o número de erros e acertos.

ELEMENTOS:

- Jogo: <https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/matematica/calculo-mental-multiplicacao/>
- Alunos com dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos, individualmente
- Sugestão: trabalhar com alunos do 6º ano.

83 MATIX

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar com a adição e raciocínio lógico



META:

- Alunos desenvolverem o raciocínio lógico para fazerem a maior soma
- Trabalhar com números positivos e negativos

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e jogar, escolhendo o modo de jogo: contra o computador ou contra um colega (presencialmente), escreverá o nome e selecionará a quantidade de peças do tabuleiro de acordo com o comando do professor. Um dos jogadores poderá se mover horizontalmente e o outro verticalmente, clicando nas peças com o objetivo de obter a maior soma

ELEMENTOS:

- Jogo: <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/matematica/matix/>
- Alunos com dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos, em duplas
- Trabalhei com os alunos do 6º ano na matéria de Matemática.

84 RÉGUA DOS NÚMEROS INTEIROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Auxiliar os alunos a compreensão dos números inteiros negativos e positivos de forma visual e lúdica

META:

- Analisarem a régua dos números e colocarem os valores corretos

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e jogar, preenchendo corretamente as lacunas de acordo com a régua dos números inteiros com atenção as direções das setas.

ELEMENTOS:

- Jogo: <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/matematica/operacoes-com-numeros-inteiros/>
- Alunos com dispositivo eletrônico.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- Trabalhei com os alunos do 7º ano na matéria de Matemática.

85 A VIAGEM DOS ALIMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Auxiliar os alunos a compreensão do sistema digestivo de forma mais visual e interativa

META:

- Responder corretamente as questões sobre o sistema digestivo

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e jogar, respondendo corretamente as questões sobre o sistema digestivo.

ELEMENTOS:

- Jogo: <https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/ciencias/a-viagem-dos-alimentos/>
- Alunos com dispositivo eletrônico.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 9º ano na aula e Biologia

86 VOCÊ CONHECE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Alunos identificarem animais a partir de características de forma lúdica

META:

- A partir de características, identificar qual é o animal a qual a pergunta se refere

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e, a partir de algumas dicas de características destes animais, acertar qual o animal.

ELEMENTOS:

- Jogo: <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/ciencias/voce-conhece/>
- Alunos com dispositivo eletrônico.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 4º ano

87 PRODUÇÃO DE TEXTO: TRABALHANDO COM PONTUAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Saber pontuar corretamente um texto de forma lúdica.

META:

- Saber pontuar corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar o link e clicar para começar, aparecerá informações sobre cada tipo de pontuação e posteriormente ele deverá escolher um texto e pontuar corretamente



ELEMENTOS:

- Jogo: <https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>
- Alunos com dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 4º ano

88 MEMÓRIA DE CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer os nomes das cores de forma lúdica

META:

- Encontrar as fichas da cor e o nome da cor corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar abrir o arquivo e clicar nas fichas, são 12 fichas ao todo sendo 6 fichas de cores e 6 dos nomes das cores

ELEMENTOS:

- Jogo: desenvolvido usando o powerpoint
- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 2º ano do ensino fundamental II.

89 HERÓIS DA PANDEMIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Alertar de forma lúdica os cuidados para prevenir o coronavírus

META:

- Reconhecer as ações para prevenir o coronavírus

REGRAS:

Em cada fase, o aluno terá uma dinâmica de um dos métodos de prevenção, por exemplo, sobre o distanciamento, a fase indica para o aluno clicar nos bonequinhos infectados para eles se afastarem, se o bonequinho infectado encosta em um saudável, este também se infecta.

ELEMENTOS:

- Jogo: <https://heroisdapandemia.com.br/>
- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Qualquer ano.

90 MEMÓRIA DE QUANTIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer os números e quantidades de forma lúdica

META:

- Encontrar as fichas de número e de quantidade de bolinhas corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar abrir o arquivo e clicar nas fichas, são 12 fichas ao todo sendo 6 fichas de número e 6 de bolinhas representando a quantidade

ELEMENTOS:

- Jogo: desenvolvido usando o powerpoint
- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 2º ano do ensino fundamental II

91 MEMÓRIA DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer as figuras geométricas através dos nomes e das figuras de forma lúdica

META:

- Encontrar as fichas dos nomes e das imagens das figuras geométricas corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar abrir o arquivo e clicar nas fichas, são 12 fichas ao todo sendo 6 fichas de nomes e 6 com imagens das figuras geométricas

ELEMENTOS:

- Jogo: desenvolvido usando o powerpoint
- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 2º ano do ensino fundamental II

92 JOGO DAS CORES E FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer a combinação das figuras geométricas e das cores forma lúdica
- Coordenação motora

META:

- Reconhecer a combinação de duas variáveis

**REGRAS:**

O aluno irá jogar os dois dados do jogo e deverá procurar a peça da figura que foi tirada no dado e da mesma cor tirada no outro dado, ao encontrar a peça, ele deverá colocar na cartela

ELEMENTOS:

- Jogo:

2 dados, um sendo de formas geométricas (quadrado, círculo, triângulo...) e um de cores (azul, vermelho, amarelo,) – sugestão: os dados podem ser feitos com rolo de papel higiênico

Uma cartela com as cores e formas geométricas
Peças de todas as formas geométricas com as cores de acordo com o dado

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente
- Sugestão: trabalhar com alunos do infantil

93 JOGO DA SIMETRIA**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Trabalhar simetria de forma lúdica

META:

Completar a imagem de forma simétrica

REGRAS:

Ao iniciar o jogo, terá um tutorial mostrando a dinâmica do jogo, a partir disso, terão várias fases que aumentam a dificuldade, cada fase terá um tempo para ser concluído.

ELEMENTOS:

- Jogo:

<http://www.editoradobrasil.com.br/objetoslinhasepontos/cilli/tempo/matematica/index.html>

- Alunos usam dispositivo eletrônico

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos individualmente ou em duplas
- Trabalhei com alunos do 7º ano na disciplina de matemática.

94 QUEBRA CABEÇA CORPO HUMANO COM REALIDADE AUMENTADA**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Trabalhar coordenação motora
Trabalhar conhecimento do corpo humano
Desenvolver o raciocínio lógico
Incentivar a curiosidade

META:

Construir o quebra cabeça corretamente mais rápido possível e depois interagir com o quebra cabeça usando o aplicativo para celular

REGRAS:

Dividimos os alunos em 3 grupos e cada grupo recebeu um conjunto do quebra cabeça e deveriam montá-lo corretamente de acordo com o conhecimento prévio sobre os órgãos do corpo humano. Posteriormente, usamos o aplicativo de celular do próprio jogo para explorar cada sistema do corpo humano de forma lúdica.

ELEMENTOS:

- Jogo:

<https://www.lojagrow.com.br/puzzle-play-gigante-corpo-humano/p-> alunos usam dispositivo eletrônico.

- Dispositivo: celular

QUEM VAI JOGAR:

- Grupo de alunos: 10 alunos por grupo
- Trabalhei com alunos do 7º ano na disciplina de ciências

95 MEMÓRIA DAS CORES**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Reconhecer cores de forma lúdica

META:

- Encontrar as fichas de cores corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar abrir o arquivo e clicar nas fichas, são 12 fichas sendo 2 de cada cor

ELEMENTOS:

- Jogo: desenvolvido usando o powerpoint

- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 2º ano do ensino fundamental I

96 MEMÓRIA DAS PALAVRAS DE 2 SÍLABAS**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Trabalhar com o reconhecimento de imagens
- Trabalhar com o desenvolvimento do vocabulário
- Desenvolvimento da escrita
- Reconhecimento de sílabas

META:

- Encontrar as fichas de imagens e palavras corretamente

REGRAS:

O aluno irá acessar abrir o arquivo e clicar nas fichas, no total são 12 fichas sendo 6 fichas de imagens e 6 com as palavras de duas sílabas



ELEMENTOS:

- Jogo: desenvolvido usando o powerpoint
- Alunos com o computador (desktop/notebook)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Sugestão: trabalhar com alunos do 2º ano do ensino fundamental I.

97 RODA DO PORTUGUÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar verbos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de verbos numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser escrita.
- Cada verbo correto dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras não verbos retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo quem tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de nove anos, alunos do 4º Ano.

98 MEMÓRIA ALFALETRS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do 1º ano reconheçam as letras maiúsculas e minúsculas tipo imprensa do alfabeto.

META:

Encontrar mais pares de letras iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Letras de tipo imprensa maiúscula e minúscula utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível médio com 52 peças;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com 52 peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

99 MEMÓRIA OBJETOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de objetos encontrados nos cômodos da casa.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de objetos dos cômodos da casa de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos objetos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do objeto não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome do objeto e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de meia hora (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 07 anos (2º Ano)

100 BAÚ DE EMOJIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar os 3 Emojis.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Emojis.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando os emojis conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

101 DIPLOMAS NA PAREDE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 04 diplomas, um por semana.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada diploma.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro diplomas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Diplomas"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda do 2º Ano do Fundamental I.

102 RODA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de multiplicação numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda do 2º Ano

103 RODA DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a divisão.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de divisão numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda do 2º Ano.



104 OS OPOSTOS SE ATRAEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar os opostos.

META:
Encontrar mais pares de opostos.

REGRAS:
- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:
- Estética: Figuras dos opostos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças de seis anos do 1º Ano.

105 SIM, SOMOS SINÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar os sinônimos.

META:
Encontrar mais pares de sinônimos.

REGRAS:
- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:
- Estética: Figuras dos sinônimos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º Ano.

106 ADIÇÃO É SHOW

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Adição e subtração.

META:
Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:
- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de + e - numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças do 3º Ano.

107 DOMINÓ ORTOGRÁFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Promover a distinção dos fonemas: d/t, bem como a sua correta grafia.

META:
- Colocar antes na mesa as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:
- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois fonemas iguais da letra T.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.



- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com palavras e figuras referentes às dificuldades ortográficas: d/t.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 3º ano.

108 DOMINÓ DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos comuns e próprios.

META:

Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois substantivos Próprios.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças de substantivos comuns e próprios.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 3º Ano.

109 PRIMITIVO OU DERIVADO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e memorizar substantivos primitivos e derivados.

META:

Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois substantivos Derivados.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.

- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com substantivos primitivos e derivados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 3º Ano.

110 PRIMI OU DERI?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos primitivos e derivados.

META:

Encontrar mais pares de substantivos primitivos e derivados.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

111 COMUM OU PRÓPRIO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos comuns e próprios.

META:

Encontrar mais pares de substantivos comuns e próprios.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";



ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

112 DOMINÓ DOS NUMERAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números naturais até 10.

META:

Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois números 0.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com números até 10.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

113 DOMINÓ DAS FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as Frações.

META:

- Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com duas frações $\frac{1}{2}$.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com números fracionais e desenhos de frações.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de nove anos, alunos do 4º Ano.

114 CENTI NELA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números até 100.

META:

Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois números 10.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com números por extenso e quantidade.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º Ano.

115 MIL NELIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números até 1000.

META:

- Colocar/abaixar antes na mesa todas as peças do jogo que seus adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com dois números 100.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

**ELEMENTOS:**

- Jogadores sentados ao redor da mesa.
- Sete peças para cada jogador.
- 28 peças com números escritos por extenso e a quantidade registrada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

116 BARALHO DO PAR OU ÍMPAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Números Pares e Ímpares

META:

Formar o maior número de pares ao longo do jogo.

REGRAS:

- O grupo decide a ordem da jogada e se a partida é referente a números pares ou ímpares.
- Cada jogador recebe 04 cartas, as demais ficam em um monte em cima da mesa com a parte escrita virada para baixo.
- O primeiro jogador compra uma carta no monte e decide se quer ficar com ela (para formar um par) ou descarta-la. A cada jogada os jogadores precisam comprar e também descartar uma carta.
- Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
- O próximo jogador decide de qual monte quer comprar a carta.
- O jogo continua até que não haja mais cartas.
- O vencedor será aquele que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras dos baralhos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

117 TRINCA DOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar animais: nome do animal e o som emitido por cada animal (onomatopeias)

META:

Formar o maior número de trincas ao longo do jogo.

REGRAS:

- Embaralhar todas as cartas.
- Distribuir 05 cartas para cada jogador.
- Cada um na sua vez, tenta montar uma trinca e deixar sobre a mesa.
- Em cada rodada, o jogador retira uma carta do monte e descarta outra.
- Se for de interesse o jogador pode pegar todas as cartas do lixo e descartar uma.
- Ganha o jogo quem formar mais trincas.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras dos animais, com os nomes dos animais e outra com o tipo de som que emite utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar a trinca de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais trincas vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 30 peças, ou médio com 60 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de nove anos, alunos do 4º Ano.

118 DOMINÓ DA VOGAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as vogais.

META:

Colocar/ abaixar todas as peças antes que os adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com duas vogais A.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras iniciadas com vogais e vogais utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, par ou ímpar;



- Competição: quem conseguir colocar antes as peças vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível fácil;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

119 MEMOALFA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os tipos de letra bastão e cursiva do alfabeto.

META:

Formar o maior número de pares de letras do alfabeto (uma carta em letra bastão e a outra em letra cursiva).

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Letras do alfabeto dos tipos bastão e cursiva utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares de letras vence o jogo;
- Nível fácil.
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com 52 peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

120 VOGAL INICIAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a letra inicial da palavra iniciada com vogal.

META:

Formar o maior número de pares das vogais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e letras (vogais) utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

121 DOMINÓ DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sílabas

META:

Encaixar todas as peças antes dos adversários.

REGRAS:

- As peças são embaralhadas na mesa, e cada jogador pega 07 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é o que tem a peça com as sílabas ta-bo
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e sílabas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, par ou ímpar; ou quem estiver com a peça ta-bo;
- Competição: quem conseguir colocar antes as peças vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível fácil;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças com oito anos, alunos do 3º Ano.



122 BATALHA DAS CARTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números até 10.

META:

Conseguir maior número de cartas que os adversários.

REGRAS:

- Organizar as equipes, e cada participante deverá ter 10 cartas (com o número escrito e figuras referente à quantidade);
- Embaralhar as cartas, formar um monte com elas, deixando a parte escrita virada para baixo.
- Sorteia-se a ordem de jogada dos jogadores.
- Um jogador por vez retira uma carta do monte, em seguida comparam as cartas retiradas do monte.
- O jogador que tirar a carta com o maior número fica com todas as cartas. Se houver empate, todos devolvem as cartas e retiram outras aleatoriamente.
- Uma nova rodada é iniciada, seguindo as mesmas regras anteriores.
- O jogo continua até que acabem todas as cartas a serem compradas.
- No final da partida, o jogador que tiver mais cartas é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e números utilizados no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante;
- Competição: quem conseguir mais cartas vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível fácil;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de seis anos, alunos do 1º Ano.

123 OS CINCO SENTIDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os cinco sentidos.

META:

Formar o maior número de pares dos sentidos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e escrita dos cinco sentidos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

124 DOMINÓ SILANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar palavras dissílabas.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador receberá um jogo de Dominó, quando começar a rodada.
- O jogo começa, então cada jogador deverá montar o dominó com os nomes dos animais, todos com duas sílabas, no menor tempo possível.
- A professora dará a dica que a primeira peça, o carrilhão começa com as sílabas: co-pul
- Ganha o jogo quem montar o dominó antes.

ELEMENTOS:

- 28 peças do jogo contendo em cada peça duas sílabas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º Ano.

125 JOGO DA MEMÓRIA DAS RIMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Rimas.

META:

Encontrar mais pares de palavras que rimam.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;



- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e nomes das figuras que rimam utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º Ano.

126 MASCULINO E FEMININO- MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar gênero do substantivo: masculino e feminino

META:

Encontrar mais pares de masculino/feminino.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e nomes das figuras dos substantivos masculinos e femininos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Crianças de sete anos, alunos do 3º Ano.

127 SUPER COLE (COLETIVOS) - MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos coletivos.

META:

Encontrar mais pares de substantivos coletivos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: cartas uma com o desenho e escrita dos substantivos comuns e outra com os substantivos coletivos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de nove anos alunos do 4º Ano.

128 DOMINÓ DAS PALAVRAS COMPOSTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as palavras compostas.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 07 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de quatro jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada estipulada pela professora.
- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- 28 peças de palavras compostas.
- Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de dez anos, alunos do 5º Ano.



129 DOMINÓ DAS PALAVRAS COMPOSTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as palavras compostas.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 07 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de quatro jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada estipulada pela professora.
- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- 28 peças de palavras compostas.
- Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de dez anos, alunos do 5º Ano.

130 DOMINÓ DAS PALAVRAS COMPOSTAS.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as palavras compostas.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 07 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de quatro jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada estipulada pela professora.
- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- 28 peças de palavras compostas.
- Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças de dez anos, alunos do 5º Ano.

131 DOMINÓ DAS PALAVRAS COMPOSTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as palavras compostas.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 07 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de quatro jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada estipulada pela professora.
- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- 28 peças de palavras compostas.
- Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de dez anos, alunos do 5º Ano.

132 BINGO DOS VERBOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os verbos

META:

Marcar primeiro todos os verbos da cartela.

REGRAS:

- Cada jogador receberá uma cartela de Bingo com os verbos.
- Em uma caixa ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os verbos apresentados nas cartelas.
- Na sequência, sortear pausadamente cada um dos verbos. Se fizer parte da cartela o jogador deve marcar.
- O jogador que primeiro preencher/marcar todos os verbos da cartela será o vencedor.
- É possível que haja mais de um vencedor simultaneamente.

ELEMENTOS:

- Cartelas para todos os jogadores, conforme o número de alunos.



- Marcadores para o bingo podendo ser: feijão ou pedrinhas.
- Pequenos pedaços contendo os verbos para serem sorteados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 3º Ano.

133 MEMO HORAS – JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar as horas

META:

- Encontrar mais pares de horas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras de relógios analógicos marcando as horas e horas com números utilizadas no jogo,
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

134 DOMINÓ DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar a tabuada.

META:

- Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 07 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de quatro jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.

- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada estipulada pela professora.

- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.
- Mas nesse jogo da Multiplicação além de encaixar a peça correta, o jogador só colocará a peça no jogo se disser corretamente a multiplicação dos desenhos, por exemplo a sua peça tem **-***, deverá multiplicar 2x3 igual a seis, se acertar coloca a peça, se errar, passa a vez.

ELEMENTOS:

- Cartelas para anotar: os nomes dos jogadores, pontos da 1ª rodada, 2ª rodada, 3ª rodada e Total de pontos.
- 01 dado escrito nas faces: Par, ímpar, jogue este dado outra vez, Par, Ímpar, Passe a vez.
- 01 dado escrito nas faces: 1 Ímpar, 2 Par, 3 Ímpar, 4 Par, 5 Ímpar, 6 Par.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

135 DADOS DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar a tabuada.

META:

- Marcar a maior pontuação no final de três rodadas.

REGRAS:

- Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados, observa os números sorteados e multiplica um número pelo outro.
- Os demais jogadores conferem a multiplicação. Se estiver certo, valem os pontos feitos com o dado (o total da multiplicação). Então, o jogador anota na cartela os pontos e passa a vez.
- Será considerado vencedor o jogador que, após três rodadas, somar mais pontos.

ELEMENTOS:

- 02 dados.
- Cartela para anotar: nome do jogador, Pontos da 1ª rodada, Pontos da 2ª rodada, Pontos da 3ª rodada, total de pontos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.



136 DOMINÓ DO PAR OU ÍMPAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar números pares e ímpares.

META:

Montar antes que seus adversários as peças do jogo.

REGRAS:

- Cada jogador na sua vez, joga o dado numérico e verifica se o número sorteado é par ou ímpar. A seguir, lança o dado do par ou ímpar.
- Se o dado cair na classificação correta, ele marca os pontos do dado numérico na cartela. Exemplo: Se no dado numérico der "2", para marcar dois pontos o outro dado deve cair no "par".
- A seguir, é a vez do próximo jogador.
- Será considerado vencedor o jogador que, após três rodadas, somar mais pontos.

ELEMENTOS:

- 28 peças de palavras compostas.
- Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

137 PAR OU ÍMPAR?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar números pares e ímpares.

META:

Marcar a maior pontuação.

REGRAS:

- Cada jogador na sua vez, joga o dado numérico e verifica se o número sorteado é par ou ímpar. A seguir, lança o dado do par ou ímpar.
- Se o dado cair na classificação correta, ele marca os pontos do dado numérico na cartela. Exemplo: Se no dado numérico der "2", para marcar dois pontos o outro dado deve cair no "par".
- A seguir, é a vez do próximo jogador.
- Será considerado vencedor o jogador que, após três rodadas, somar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Cartelas para anotar: os nomes dos jogadores, pontos da 1ª rodada, 2ª rodada, 3ª rodada e Total de pontos.
- 01 dado escrito nas faces: Par, Ímpar, Jogue este dado outra vez, Par, Ímpar, Passe a vez.
- 01 dado escrito nas faces: 1 Ímpar, 2 Par, 3 Ímpar, 4 Par, 5 Ímpar, 6 Par.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

138 DADOS DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a tabuada.

META:

Marcar a maior pontuação no final de três rodadas.

REGRAS:

- Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados, observa os números sorteados e multiplica um número pelo outro.
- Os demais jogadores conferem a multiplicação. Se estiver certo, valem os pontos feitos com o dado (o total da multiplicação). Então, o jogador anota na cartela os pontos e passa a vez.
- Será considerado vencedor o jogador que, após três rodadas, somar mais pontos.

ELEMENTOS:

- 02 dados.
- Cartela para anotar: nome do jogador, Pontos da 1ª rodada, Pontos da 2ª rodada, Pontos da 3ª rodada, total de pontos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

139 MÍMICA ANIMAIS AVES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre Animais Aves.

META:

Marcar a maior pontuação no final do jogo.

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grandes grupos.
- Um jogador do primeiro grupo retira uma carta do monte e, durante um minuto, ele faz mímica para que os outros componentes do grupo dele indiquem o nome do animal AVE.
- Se houver acerto o primeiro grupo marca um ponto. Se não houver, o segundo grupo marca dois pontos.
- A seguir, é a vez do segundo grupo. O procedimento é o mesmo.
- Cada vez que um componente tira o CORINGA, não precisa fazer a mímica e o grupo a que ele pertence marca três pontos.

ELEMENTOS:

- Cartas coringas



- Cartas de animais mamíferos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

140 MÍMICA ANIMAIS PEIXES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Animais Peixes.

META:

Marcar a maior pontuação no final do jogo.

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grandes grupos.
- Um jogador do primeiro grupo retira uma carta do monte e, durante um minuto, ele faz mímica para que os outros componentes do grupo dele indiquem o nome do animal PEIXE.
- Se houver acerto o primeiro grupo marca um ponto. Se não houver, o segundo grupo marca dois pontos.
- A seguir, é a vez do segundo grupo. O procedimento é o mesmo.
- Cada vez que um componente tira o CORINGA, não precisa fazer a mímica e o grupo a que ele pertence marca três pontos.

ELEMENTOS:

- Cartas coringas
- Cartas de animais mamíferos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

141 MÍMICA ANIMAIS RÉPTEIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Animais Répteis.

META:

Marcar a maior pontuação no final do jogo.

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grandes grupos.
- Um jogador do primeiro grupo retira uma carta do monte e, durante um minuto, ele faz mímica para que os outros componentes do grupo dele indiquem o nome do animal RÉPIL.
- Se houver acerto o primeiro grupo marca um ponto. Se não houver, o segundo grupo marca dois pontos.
- A seguir, é a vez do segundo grupo. O procedimento é o mesmo.

- Cada vez que um componente tira o CORINGA, não precisa fazer a mímica e o grupo a que ele pertence marca três pontos.

ELEMENTOS:

- Cartas coringas
- Cartas de animais mamíferos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

142 TRINCA GRAU DOS SUBSTANTIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o Grau dos Substantivos: grau normal, diminutivo e aumentativo.

META:

Formar quatro trincas antes dos Adversários.

REGRAS:

- Organizar cada grupo com quatro jogadores.
- Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada jogador.
- Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece na mão com as cartas que não formaram trinca.
- O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
- As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os jogadores poderão comprar cartas do monte ou do descarte.
- A cada rodada, todos os jogadores são obrigados a comprar e descartar uma carta.
- Sempre que fizer trinca, o jogador deve deixar as cartas expostas sobre a mesa.
- Se durante o jogo alguns dos jogadores ficar sem nenhuma carta para jogar, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
- O primeiro jogador que formar quatro trincas é o vencedor.

ELEMENTOS:

-18 trincas de substantivos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

143 BINGO DOS ADJETIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e memorizar os Adjetivos.

META:

Marcar primeiro todos os adjetivos da cartela

**REGRAS:**

- Cada jogador receberá uma cartela de Bingo com os adjetivos.
- Em uma caixa ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os adjetivos apresentados nas cartelas.
- Na sequência, sortear pausadamente cada um dos adjetivos. Se fizer parte da cartela o jogador deve marcar.
- O jogador que primeiro preencher/marcar todos os adjetivos da cartela será o vencedor.
- É possível que haja mais de um vencedor simultaneamente.

ELEMENTOS:

- Cartelas para todos os jogadores, conforme o número de alunos.
- Marcadores para o bingo podendo ser: feijão ou pedrinhas.
- Pequenos pedaços contendo os adjetivos para serem sorteados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

144 TRINCA DOS TEMPOS VERBAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e memorizar os Tempos Verbais.

META:

Formar quatro trincas dos Verbos antes dos Adversários.

REGRAS:

- Organizar cada grupo com quatro jogadores.
- Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada jogador.
- Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece na mão com as cartas que não formaram trinca.
- O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
- As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os jogadores poderão comprar cartas do monte ou do descarte.
- A cada rodada, todos os jogadores são obrigados a comprar e descartar uma carta.
- Sempre que fizer trinca, o jogador deve deixar as cartas expostas sobre a mesa.
- Se durante o jogo alguns dos jogadores ficar sem nenhuma carta para jogar, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
- O primeiro jogador que formar quatro trincas é o vencedor.

ELEMENTOS:

- 18 trincas de Tempos Verbais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de dez anos. Alunos do 5º Ano.

145 TRINCA DOS SENTIDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e memorizar os Cinco sentidos, seus Órgãos e exemplos.

META:

Formar quatro trincas dos Sentidos, antes que seus adversários.

REGRAS:

- Organizar cada grupo com quatro jogadores.
- Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada jogador.
- Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece na mão com as cartas que não formaram trinca.
- O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
- As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os jogadores poderão comprar cartas do monte ou do descarte.
- A cada rodada, todos os jogadores são obrigados a comprar e descartar uma carta.
- Sempre que fizer trinca, o jogador deve deixar as cartas expostas sobre a mesa.
- Se durante o jogo alguns dos jogadores ficar sem nenhuma carta para jogar, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
- O primeiro jogador que formar quatro trincas é o vencedor.

ELEMENTOS:

- 18 trincas dos Cinco Sentidos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano, alunos com oito anos.

146 MEMÓRIA DO ALIMENTOS SAUDÁVEIS.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre a Alimentação Saudável.

META:

Formar o maior número de pares de Alimentos Saudáveis.



REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com desenhos de alimentos saudáveis. utilizadas no jogo,
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º ANO.

147 MEMÓRIA DE RECICLAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre Reciclagem.

META:

Formar o maior número de pares de Material Reciclável.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com desenhos de materiais recicláveis utilizadas no jogo,
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças com oito anos, alunos do 2º Ano.

148 TRILHA DO ALFABETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a sequência e a ordem das letras do alfabeto.

META:

Terminar primeiro a trilha e alcançar a chegada.

REGRAS:

- Os jogadores decidem a ordem da jogada de cada participante.
- Um jogador por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteu nele.
- Ao avançar as casas, o jogador deverá ir lendo cada uma das letras por onde passou.
- O primeiro jogador que atingir a casa de chegada é o vencedor. Os outros jogadores continuam a disputa para saber quem chegará em segundo, terceiros lugares.

ELEMENTOS:

- Dados.
- Marcadores, um para cada jogador.
- Trilha bem colorida com as letras do alfabeto e desenhos para chamar a atenção.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º Ano Crianças com seis anos.

149 TRILHA DO V/F

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as dificuldades ortográficas v/f.

META:

Terminar primeiro a trilha e alcançar a chegada.

REGRAS:

- Os jogadores decidem a ordem da jogada de cada participante.
- Um jogador por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteu nele.
- Ao avançar as casas, o jogador deverá ir lendo cada uma das palavras por onde passou.
- O primeiro jogador que atingir a casa de chegada é o vencedor. Os outros jogadores continuam a disputa para saber quem chegará em segundo, terceiros lugares.

ELEMENTOS:

- Dados
- Marcadores, um para cada jogador.
- Trilha bem colorida com palavras e desenhos para chamar a atenção.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano, com idade de oito anos.

150 A PALAVRA É...

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Treinar a sequência alfabética e escrita de palavras.

META:

Sem errar dizer uma palavra com a letra em que parou.

REGRAS:

- Organizar os alunos em grupos.
- Na sua vez, cada jogador lança o dado com as escritas: 1, 2, 3, 4, jogue novamente e passa a vez, e avança o número sorteado.
- Ao parar, o jogador deve dizer uma palavra iniciada pela sua letra marcada na casa que parou.
- Se acertar, permanece na casa. Se errar, volta para o posto anterior.
- O primeiro jogador que alcançar a casa de chegada é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Marcadores: um para cada jogador.
- Dados.
- Trilha da sequência alfabética.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de sete anos, alunos do 2º Ano.

151 ORT DIFI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar palavras com dificuldades ortográficas b, ou p.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras que iniciem com b ou p numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.
- Cada palavra escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

152 UM OU DOIS?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar palavras escritas com um r ou rr.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras que iniciem com b ou p numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.
- Cada palavra escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

153 G OU J?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar palavras escritas com G ou J.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras que iniciem com b ou p numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.



- Cada palavra escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

154 VOGAL MAIS L (TRILHA ORTOGRÁFICA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar palavras escritas vogal mais l, por exemplo: futebol.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras que contenham Vogal mais L numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.
- Cada palavra escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

155 L OU R INTERCALADO (TRILHA ORTOGRÁFICA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar palavras escritas com L ou R intercalado, por exemplo: crista, cloro.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras que contenham L ou R intercalado numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.
- Cada palavra escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

156 PINTANDO O TABULEIRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar quantidade.

META:

O jogador que pintar mais quadrículas do tabuleiro ganha.

REGRAS:

- Cada jogador deverá escolher uma cor para pintar a sua quadrícula do tabuleiro.
- Um jogador por vez joga o dado, observa o número sorteado e pinta o mesmo número de quadrículas no tabuleiro.
- Em seguida é a vez do próximo jogador lançar o dado e pintar as quadrículas conforme a quantidade sorteada.
- O jogador que mais colorir quadrículas será o vencedor.

ELEMENTOS:

- Lápis coloridos



- Dados
- Tabuleiro com várias quadrículas para colorir.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos com seis anos do 1º Ano.

157 JOGO DO CORPO HUMANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as partes do Corpo Humano

META:

O jogador que montar antes a figura do Corpo Humano.

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grupos. Distribuir a cada equipe um tabuleiro com o Corpo Humano desenhado.
- Embaralhar e deixar as cartas em um monte com a parte escrita/desenhada virada para baixo.
- Um jogador por vez retira uma das cartas e, se servir, coloca-a na parte correspondente de todas as outras cartas. O próximo jogador faz o mesmo.
- Quem tira a carta-estrela passa a vez.
- O jogador/grupo que primeiro cobrir todo o tabuleiro é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Cartas-estrelas
- Cartas do Corpo Humano.
- Tabuleiro com o desenho do Corpo Humano.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º Ano, crianças com seis anos.

158 VOCÊ CONHECE SEUS SISTEMAS?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar os sistemas do Corpo Humano

META:

O jogador que montar antes os sistemas do Corpo Humano.

REGRAS:

- Organizar a turma em cinco grupos. Cada grupo deverá escolher por sorteio um dos sistemas estudados. Distribuir a cada equipe um tabuleiro com o Corpo Humano e os sistemas desenhados.
- Embaralhar e deixar as cartas em um monte com a parte escrita/desenhada virada para baixo.
- Um jogador por vez retira uma das cartas e, se servir, coloca-a na parte correspondente de seu sistema de todas as outras cartas. O próximo jogador faz o mesmo.

- Quem tira a carta-estrela passa a vez.
- O jogador/grupo que primeiro cobrir todo o tabuleiro é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Cartas-estrelas
- Cartas do Corpo Humano e seus Sistemas
- Tabuleiro com o desenho do Corpo Humano e os Sistemas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 5º Ano, crianças com dez anos.

159 URBANA OU RURAL?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre as Zonas Urbana e Rural do Município.

META:

Formar mais pares da zona urbana e rural.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano. Crianças com oito anos.

160 VOCÊ CONHECE SUA CIDADE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar sobre o Município, datas e locais importantes.

META:

- Ser o primeiro a percorrer a trilha.

**REGRAS:**

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Definir a ordem de participação através de sorteio. Cada componente do grupo deverá participar, estabelecendo a ordem de cada um.
- Na sua vez, cada jogador do grupo lança o dado e avança o número das casas sorteadas. Ao colocar o marcador na casa sorteada, o jogador lê para os colegas as informações nela descritas, ou descreve o desenho do tabuleiro.
- Se souber mais informações a respeito do que foi lido, ou falado, ele conta para os seus colegas. Se não souber deve retornar para a casa em que estava e passa a vez para o próximo jogador.
- Vence o jogo quem primeiro atingir a área de chegada.

ELEMENTOS:

- Dados com desenhos referentes ao nosso município: 1 erva-mate, 2 cuias, 3 pierogue, 4 batatas, 5 pinheiros, 6 nossa escola.

- Trilha com desenhos referentes a nossa Cidade.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º, 4º, 5º Anos.

161 TRILHA POVOS INDÍGENAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer e valorizar os Povos Indígenas

META:

Ser o primeiro a percorrer a Trilha.

REGRAS:

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Definir a ordem de participação através de sorteio. Cada componente do grupo deverá participar, estabelecendo a ordem de cada um.
- Na sua vez, cada jogador do grupo lança o dado e avança o número das casas sorteadas. Ao colocar o marcador na casa sorteada, o jogador lê para os colegas as informações nela descritas, ou descreve o desenho do tabuleiro.
- Se souber mais informações a respeito do que foi lido, ou falado, ele conta para os seus colegas. Se não souber deve retornar para a casa em que estava e passa a vez para o próximo jogador.
- Vence o jogo quem primeiro atingir a área de chegada.

ELEMENTOS:

- Dados com desenhos referentes aos indígenas: 1 cocar, 2 berimbaus, 3 arcos, 4 canoas, 5 redes, 6 flechas.

-Trilha em formato de Caracol, enfeitada com motivos Indígenas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º, 4º, 5º Anos.

162 TRILHA DAS CONTRIBUIÇÕES AFRICANAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar sobre o dia da Abolição da Escravatura ou Dia da Consciência Negra

META:

Ser o primeiro a percorrer a Trilha.

REGRAS:

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Definir a ordem de participação através de sorteio. Cada componente do grupo deverá participar, estabelecendo a ordem de cada um.
- Na sua vez, cada jogador do grupo lança o dado e avança o número das casas sorteadas. Ao colocar o marcador na casa sorteada, o jogador lê para os colegas as informações nela descritas, ou descreve o desenho do tabuleiro.
- Se souber mais informações a respeito do que foi lido, ou falado, ele conta para os colegas. Se não souber deve retornar para a casa em que estava e passa a vez para o próximo jogador.
- Vence o jogo quem primeiro atingir a área de chegada.

ELEMENTOS:

- Dados com desenhos referentes aos africanos: 1 atabaque, 2 cuiças, 3 capoeiras, 4 canjicas, 5 chuchus, 6 sambas.

Trilha em formato de Roda, com desenhos referentes aos motivos Africanos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º, 4º, 5º Anos.

163 QUEM SABE CONTA...

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as lendas Brasileiras

META:

Ser a equipe que no final da partida tiver acumulado mais pontos (mais cartas).

REGRAS:

- Organizar a turma em duas equipes uma de números pares e outra de números ímpares da chamada.
- Ordem de participação por sorteio.
- Embaralha as cartas e deixa na mesa do professor a frente dos grupos, todas viradas para baixo.



- Um jogador por vez, dirige-se até o monte de cartas e retira uma carta. Em seguida mostra-a para toda a turma.
- O jogador deverá contar a Lenda resumidamente indicada na carta ou informar o que sabe a respeito do personagem.
- A professora avalia se a apresentação foi adequada e merecedora do ponto. Se julgar adequada, o grupo do jogador ganha um ponto.
- A seguir é a vez do outro grupo seguir os mesmos passos.
- O grupo vencedor será aquele que no final da partida tiver acumulado mais pontos.

ELEMENTOS:

Cartas com desenhos e nomes das lendas ou personagens do Folclore Brasileiro.

Carta Coringa, quem tiver a sorte de retirar essa carta, ganha o ponto e não precisa contar a Lenda, ou se quiser contar ganha mais um ponto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Fundamental.

164 TRILHA DOS PROVÉRBIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar o Folclore Brasileiro e leitura dos alunos

META:

Completar corretamente os provérbios.

REGRAS:

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Definir a ordem de participação através de sorteio. Cada componente do grupo deverá participar, estabelecendo a ordem de cada um.
- Na sua vez, cada jogador do grupo lança o dado e avança o número das casas sorteadas. Ao colocar o marcador na casa sorteada, o jogador lê para os colegas as informações nela descritas.
- Se souber o Provérbio deve completar e terminar contando para a turma. Se não souber deve retornar para a casa em que estava e passa a vez para o próximo jogador.
- Vence o jogo quem primeiro atingir a área de chegada.

ELEMENTOS:

- Dado
- Trilha com o início dos provérbios, devendo os alunos terminar os provérbios...

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do Ensino Fundamental.

165 QUEM SABE CANTA!!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar a dicção dos alunos (Classe Especial)

META:

Cantar a música toda.

REGRAS:

- Organizar a turma em duas equipes uma de números pares e outra de números ímpares da chamada.
- Ordem de participação por sorteio.
- Embaralha as cartas e deixa na mesa do professor a frente dos grupos, todas viradas para baixo.
- Um jogador por vez, dirige-se até o monte de cartas e retira uma carta. Em seguida mostra-a para toda a turma.
- O jogador deverá cantar a música indicada na carta, por exemplo: Alecrim dourado, Sapó Cururu, Escravos de Jó, Peixe vivo, O cravo e rosa....
- A professora avalia se a apresentação foi adequada e merecedora do ponto. Se julgar adequada, o grupo do jogador ganha um ponto.
- A seguir é a vez do outro grupo seguir os mesmos passos.
- O grupo vencedor será aquele que no final da partida tiver acumulado mais pontos.

ELEMENTOS:

Cartas com nomes de músicas infantis ou do gosto dos alunos.

Carta Coringa, quem tiver a sorte de retirar essa carta, ganha o ponto e não precisa cantar a música, ou se quiser cantar ganha mais um ponto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da Classe Especial.

166 BATALHA DOS COLETIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números coletivos

META:

Formar mais pares de números coletivos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";



ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com o coletivo e a definição, por exemplo: bimestre- período de dois meses. Centena- conjunto de cem elementos, em uma carta o coletivo e em outra a definição, utilizadas no jogo.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano, crianças com oito anos.

167 TRANSFORMANDO PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e apreender leitura

META:

Primeiro a atingir a reta de chegada.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 equipes.
- Cada jogador do grupo usará um marcador diferente sobre a trilha.
 - O juiz (ou a professora) embaralha as cartas e faz um monte com a parte escrita virada para baixo.
 - O grupo decide ou sorteia a ordem de jogada de cada participante.
 - Um jogador por vez compra uma carta e lê a palavra que ela contém. Em seguida, transforma a palavra em outra, acrescentando a letra indicada. Exemplo: na carta está escrito BICO acrescenta H, o jogador deverá falar: BICHO, outra carta: está escrito MAIO, acrescenta R, o jogador deverá falar: MAIOR... e assim sucessivamente.
 - O juiz ou a professora, avalia a resposta, com base na cartela de respostas. Se o jogador acertar avança uma casa na trilha, se errar permanece onde está.
 - Em seguida, é a vez do próximo jogador, ele seguirá os mesmos procedimentos e assim sucessivamente.
 - O jogador que primeiro atingir a área de chegada da trilha será o vencedor.

ELEMENTOS:

- Cartela de respostas
- Trilha Transformando Palavras
- 48 Cartas contendo as palavras e o que deve ser acrescentado na palavra.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças de oito anos, alunos do 3º Ano.

168 TRINCA DAS FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as Frações

META:

Formar quatro trincas antes que seus adversários

REGRAS:

- Organizar cada grupo com quatro jogadores.
- Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada jogador.
- Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece na mão com as cartas que não formaram trinca.
- O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
- As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os jogadores poderão comprar cartas do monte ou do descarte.
- A cada rodada, todos os jogadores são obrigados a comprar e descartar uma carta.
- Sempre que fizer trinca, o jogador deve deixar as cartas expostas sobre a mesa.
- Se durante o jogo alguns dos jogadores ficar sem nenhuma carta para jogar, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
- O primeiro jogador que formar quatro trincas é o vencedor.

ELEMENTOS:

- 18 trincas de frações (fração desenhada, por extenso e fração escrita)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do quarto ano, crianças com dez anos.

169 RODA DA EXPRESSÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Expressão Numérica

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 expressões numéricas numa folha de papel.
- Uma expressão é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada expressão resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.



- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de dez anos, alunos do Quinto Ano.

170 RODA DOS ADVÉRBIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Advérbios

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de advérbios numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser escrita.
- Cada advérbio correto dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras não advérbios retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo quem tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de nove anos, alunos do 4º Ano.

171 THE END

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar coerência e coesão textual

META:

Terminar a história que o grupo adversário começou com mais criatividade.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo criará uma história diferente com introdução e problematização;
- As histórias são passadas para o grupo da direita completarem com o clímax e o desfecho;
- São convidados 5 funcionários ou professores da escola para julgarem o desfecho das histórias;
- Vence o grupo que finalizou a história com mais coerência, coesão e criatividade.

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel/pilot para a nota do jurado
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- 5 funcionários convidados como jurados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (5º ano)

172 CONTA COMIGO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam os dez algarismos de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de algarismos iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética:
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com as figuras do mesmo algarismo com cores iguais para treinar a identificação do símbolo, ou médio com as figuras do mesmo algarismo com cores diferentes para privilegiar a identificação do símbolo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com nível fácil.



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

173 NUMEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a apreender a grafia dos numerais por extenso.

META:

Escrever em 15 segundos o nome do numeral por extenso corretamente após ver o numeral apresentado pela professora.

REGRAS:

A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos numerais apresentados pela professora;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do numeral, não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada escrita correta soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;

ELEMENTOS:

Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do numeral e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (3° ao 5° ano fundamental)

174 INSÍGNIA DO LIVRO DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a "leitura deleite" em qualquer ano de escolaridade a partir do 2° ano fundamental.

META:

Conquistar a insígnia do livro de ouro.

REGRAS:

- Vence o aluno que tiver lido mais títulos e entregue todos os fichamentos dos mesmos no período especificado e combinado com os alunos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma

- Insígnias

- Recompensa: % da nota.

- Quadro das insígnias para ir pontuando as conquistas dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

175 ÀS DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos em desafios matemáticos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- O resultado deve estar correto
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

176 MEMÓRIA CALCULADA +

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 2° ao 5° ano fundamental desenvolvam o cálculo mental de Adição de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares algoritmo/resultado

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante;



quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com adição sem reserva, ou médio com adição com reserva;

- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com adição sem reserva.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

177 MEMÓRIA NO (NUMERAIS/QUANTIDADES)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil relacionem o numeral à quantidade.

META:

Encontrar mais pares numeral/quantidade

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com as figuras do numeral e da quantidade relacionada com cores iguais para treinar o reconhecimento, ou médio com as figuras do numeral e da quantidade relacionada com cores diferentes para privilegiar o reconhecimento da relação numeral/quantidade;

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com nível fácil.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

178 MEMÓRIA EXTENSA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 1º ao 5º ano fundamental desenvolvam a leitura/escrita de numerais de forma lúdica;

META:

Encontrar mais pares numeral/escrita por extenso;

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser adaptado à casa decimal estudada no respectivo ano de escolaridade;

- Tempo: pensado especificamente para cada ano de escolaridade onde será dinamizado;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

179 QUEM TEM MEMÓRIA VAI A ROMA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 4º ano fundamental se apropriem do sistema de numeração romano de forma lúdica;

META:

Encontrar mais pares "numeral arábico/romano";

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com numeração até 10, médio até 100, difícil até 500 e olímpico até 1000;

- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com nível fácil;



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

180 MEMÓRIA SUBTRAÍDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 2º ao 5º ano fundamental desenvolvam o cálculo mental de subtração de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares algoritmo/resultado

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Nível: este jogo pode ser de nível fácil: com subtração sem reagrupamento, ou médio com subtração com reagrupamento;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com subtração sem reagrupamento.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

181 MEMÓRIA DIVIDIDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 3º ao 5º ano fundamental desenvolvam o cálculo de divisão de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares algoritmo/resultado.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Nível: este jogo pode ser de nível fácil: com fatos básicos da divisão, médio com divisão de números com dezena e difícil com centenas;

- Tempo: aproximadamente 15 minutos por partida em um jogo de nível fácil.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

182 ORTOFAST (ORTOGRAFIA RÁPIDA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em português

- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: s ou z, s ou ss, x ou ch...

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em português de uma lista ditada pelo (a) professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da escrita dos vocábulos ditados;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada escrita correta soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



183 "QUIZ" PONTO? DIZ A RESPOSTA CERTA!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem de forma lúdica fórmulas, conceitos, notas de conteúdo e passo a passo de resoluções de cálculos.

META:

Escrever corretamente o maior número de respostas para o quiz apresentado pelo (a) professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para responder ao quiz;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Só haverá uma chance de resposta (poderá consultar a equipe, pensar e rascunhar por 20 segundos);
- Cada escrita correta soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

184 TRILHA DO MULTIPLICADOR DOURADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar os fatos básicos da multiplicação em alunos de 3° e 4° anos

META:

Chegar primeiro ao fim da trilha

REGRAS:

- Jogo individual
- Cada aluno monta uma trilha com obstáculos e recompensas
- Passa a trilha produzida para ser usada pelo colega da direita
- A professora distribui cards virados para baixo, para "compra", com fatos básicos da multiplicação a cada aluno
- Não vale olhar os cards antes
- Só vale "comprar" o card de cima
- Cada resultado é o número de casas a serem andadas

- Vence quem chegar primeiro ao fim da trilha
- Quando chegar tem que gritar sua posição com "multiplicador dourado", "multiplicador prateado" ou "multiplicador de bronze ou bronzeador", se errar o grito ou esquecer-se de gritar, passa o posto.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na "compra" do fato básico adequado à movimentação na trilha, na agilidade do cálculo e na atenção ao "grito".
- Cooperação: cada aluno deverá construir a trilha pensando na compreensão do colega à sua escrita, à clareza dos símbolos e desenhos utilizados para que este possa jogar com facilidade.
- Tempo: Em torno de 1 ou 2 horas dependendo das habilidades da turma.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

185 DIVISOR DE ÁGUAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o cálculo da divisão e trabalhar as partes de um rio (geografia)

META:

Chegar primeiro à foz do "rio"

REGRAS:

- Jogo individual
- Cada aluno monta uma trilha com obstáculos e recompensas desde a nascente do rio até a foz (pulando pedras)
- Passa a trilha produzida para ser usada pelo colega da direita
- A professora distribui cards virados para baixo, para "compra", com problemas de divisão a cada aluno
- Não vale olhar os cards antes
- Só vale "comprar" o card de cima
- Cada resultado é o número de pedras a serem puladas
- Vence quem chegar primeiro à foz do rio
- Quando chegar tem que gritar "homem ao mar!"
- Se esquecer de gritar, passa o posto.
- Haverá premiação para os 3 primeiros colocados e consolação para os que chegarem ao final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na "compra" do fato básico adequado à movimentação na trilha, na agilidade do cálculo e na atenção ao "grito".
- Cooperação: cada aluno deverá construir a trilha pensando na compreensão do colega à sua escrita, à clareza dos símbolos e desenhos utilizados para que este possa jogar com facilidade.



- Tempo: Em torno de 1 ou 2 horas dependendo das habilidades da turma.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 4º e 5º ano fundamental

186 IMAGEM E AÇÃO – FATOS HISTÓRICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos fixem fatos históricos estudados.

META:

Acertar o momento ou fato histórico representado através de mímica pela equipe adversária.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 2 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para fazer a mímica;
- Toda a equipe pode cooperar em escolher o fato histórico e dar palpites durante a jogada;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Cada acerto soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;
- Vence a equipe que somar mais pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está fazendo a mímica para auxiliá-lo lembrando das regras ou cooperando ativamente na interpretação da mímica.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Qualquer ano e nível de escolaridade que estude história.

187 BOLICHE DAS OPERAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as quatro operações matemáticas, equações e outros cálculos.

META:

Mais acertos nos resultados das operações que os pinos derrubados revelarem.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para fazer o lançamento da bola;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;

- Cada pino derrubado no lançamento revelará uma operação estudada e o grupo deve resolvê-las em um tempo estipulado pelo professor de acordo com a complexidade das operações;

- Cada acerto soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade, habilidades e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe coopera ativamente na resolução das operações.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Qualquer ano e nível de escolaridade que lide com cálculos e fórmulas.

188 “VERBA VOLANT, SCRIPTA MANENT”

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar classe de palavras.

META:

Classificar e grafar corretamente o maior número de palavras de uma lista ditada pelo (a) professor (a) numa tabela de classes de palavras.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da escrita dos vocábulos ditados;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido mudança de classificação (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada escrita e classificação correta somam 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;
- Vence a equipe que somar mais pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 5º ao 9º fundamental e médio.

189 LEITURA CORPORAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura de clássicos da literatura no ensino fundamental e médio

META:

Interpretar o maior número de clássicos apresentados pela equipe adversária através de mímica.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 2 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para fazer a mímica;
- Toda a equipe pode cooperar em escolher o clássico da literatura e dar palpites durante a jogada;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Cada acerto soma 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;
- Vence a equipe que somar mais pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está fazendo a mímica para auxiliá-lo lembrando das regras ou cooperando ativamente na interpretação da mímica.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 5º ao 9º fundamental e médio.

190 STOP CLASSE DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar classe de palavras

META:

- Escrever mais palavras, dentro de suas respectivas classes, iniciando com uma letra previamente sorteada.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da escrita das palavras;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;

- Após a escrita da palavra não será mais permitido mudança de classificação (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Cada escrita e classificação correta somam 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;
- Vence a equipe que somar mais pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da palavra e não tenha esta desconsiderada na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

191 STOP CORRIDA DOS VERBOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o conceito de verbo.

META:

- Escrever mais verbos iniciando com uma letra previamente sorteada.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da escrita dos verbos;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Após a escrita da palavra não será mais permitido mudança (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada escrita e classificação correta somam 10 pontos;
- Erros não pontuam nem tiram pontos;
- Vence a equipe que somar mais pontos;

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da palavra e não tenha esta desconsiderada na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



192 SOBE UM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar a regra da reserva na adição

META:

Formar o maior número absoluto

REGRAS:

A turma deve ser organizada em 4 equipes;

- A competição se dará por mesa (2 equipes por mesa);

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para o lançamento dos dados;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;

- Vence a equipe que chegar ao maior número absoluto ao final de um tempo estipulado pelo (a) professor (a).

ELEMENTOS:

- Estética: disposição das peças coloridas num algoritmo com as casas decimais indicadas (tampinhas vermelhas para centena, azuis para dezena e amarelas para unidade, por exemplo);

- Obs.: quando a soma der 10 ou mais, haverá a troca de cor (10 amarelas sobem como 1 azul para a dezena);

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a conta e as trocas de cores.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

193 ME EMPRESTA UM?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar a regra do reagrupamento na subtração.

META:

Chegar ao menor número absoluto ao final do jogo.

REGRAS:

A turma deve ser organizada em 4 equipes;

- A competição se dará por mesa (2 equipes por mesa);

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para o lançamento dos dados;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;

- Vence a equipe que chegar ao 0 primeiro.

ELEMENTOS:

- Estética: disposição das peças coloridas num algoritmo com as casas decimais indicadas (tampinhas vermelhas para centena, azuis para dezena e amarelas para unidade, por exemplo);

- Obs.: quando a subtração necessitar reagrupamento, haverá a troca de cor (1 azul para a dezena e desmembrada em 10 amarelas para emprestar para a unidade);

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a conta e as trocas de cores.

- Tempo: Leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe e a agilidade dos participantes (poderá ser feito em mais de uma aula).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

194 QUIZ FÓRMULA 1

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisão de conteúdos

META:

Chegar ao final da corrida em primeiro lugar (premição para 2º e 3º lugar)

REGRAS:

A turma deve ser organizada em 4 equipes;

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para responder às questões do quiz e movimentar o carrinho;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;

- Haverá apenas uma chance de resposta, podendo consultar os colegas de equipe, calcular ou pensar em 20 segundos;

- Cada resposta correta avança uma casa com o carrinho;

- Erros não avançam nem retrocedem;

- Vence a equipe que cruzar primeiro a linha de chegada.

ELEMENTOS:

- Estética: Organização das pistas paralelas com carrinhos de cores diferentes para cada equipe;

- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).



QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

195 CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisão de conteúdo.

META:
Construir uma casa com peças de Lego ® com mais detalhes (previamente combinados) que as equipes adversárias.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para responder às questões propostas pelo (a) professor (a) e colocar uma peça na construção;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá apenas uma chance de resposta, podendo consultar os colegas de equipe, calcular ou pensar em 20 segundos;
- Cada resposta correta dá direito a uma peça (ou grupo de peças) na construção;
- Erros não subtraem peças da construção;
- Vence a equipe que completar primeiro a construção da casa com seus detalhes previamente combinados.

ELEMENTOS:
- Estética: Organização da casinha modelo para que as equipes se orientem na colocação das peças;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

196 AMARELINHA DOS NUMERAIS E QUANTIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Trabalhar a relação número/quantidade.

META:
Chegar ao "céu" primeiro, tendo organizado corretamente as quantidades.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para "pular" a amarelinha (movimentando a pedra) e colocar a quantidade de elementos relativa ao numeral na "casa";
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a colocação das peças e apenas uma chance;
- Cada colocação correta pula uma casa da amarelinha;
- Erros não avançam nem retrocedem;
- Vence a equipe que chegar ao "céu" primeiro;

ELEMENTOS:
- Estética: Organização das amarelinhas para cada equipe e peças coloridas para utilização no jogo;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a colocação das quantidades.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

197 AMARELINHA DOS CÁLCULOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Trabalhar cálculos diversos.

META:
Chegar ao "céu" primeiro, tendo realizado os cálculos corretamente.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para "pular" a amarelinha e realizar o cálculo proposto na "casa";
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a resposta;
- Cada resposta correta pula uma casa da amarelinha;
- Erros não avançam nem retrocedem;
- Vence a equipe que chegar ao "céu" primeiro;

ELEMENTOS:
- Estética: Organização das amarelinhas para cada equipe;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.



- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

198 CIRCUITO DOS DESAFIOS MATEMÁTICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Dinamizar a realização de cálculos matemáticos.

META:
Completar o circuito em menos tempo com os cálculos corretamente executados.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a realização dos cálculos, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
- Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

ELEMENTOS:
- Estética: Organização dos obstáculos e cards com os desafios personalizados;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o cálculo.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

199 CIRCUITO DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Incentivar a leitura gerando curiosidade e competição.

META:
Completar o circuito em menos tempo com a relação do trecho lido à obra correta.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a realização da leitura, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
- Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

ELEMENTOS:
- Estética: Organização dos obstáculos e cards personalizados com os trechos de leituras conhecidas dos alunos;
- Sorte: está na agilidade, preparação antecipada por participar dos exercícios de leitura propostos semanas antes do jogo, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda

200 CIRCUITO CIENTÍFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar conceitos de ciências estudados.

META:
Completar o circuito em menos tempo com as respostas corretas.

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a resposta, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
- Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

ELEMENTOS:
- Estética: Organização dos obstáculos e cards com os desafios personalizados;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.



- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

201 CIRCUITO DA HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar fatos históricos estudados.

META:
Completar o circuito em menos tempo com as respostas corretas.

- REGRAS:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
 - Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
 - Haverá um tempo determinado para a resposta, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
 - Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
 - Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

- ELEMENTOS:
- Estética: Organização dos obstáculos e cards com os desafios personalizados;
 - Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
 - Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
 - Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

202 CIRCUITO GEOGRÁFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar conteúdo de geografia de maneira lúdica (países e capitais, estados e capitais, regiões etc.).

- META:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a resposta, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
- Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

- REGRAS:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
 - Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
 - Haverá um tempo determinado para a realização dos cálculos, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
 - Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
 - Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

- ELEMENTOS:
- Estética: Organização dos obstáculos e cards com os desafios personalizados;
 - Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
 - Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
 - Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

203 ENGLISH CIRCUIT

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar conteúdo de inglês de maneira lúdica (vocábulos classificados em diversos grupos: pronomes, verbos, frutas, brinquedos, dependendo do conteúdo estudado).

- META:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
 - Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
 - Haverá um tempo determinado para a resposta, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
 - Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;



- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para percorrer o circuito por vez;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida troca;
- Haverá um tempo determinado para a realização dos cálculos, valendo a consulta aos companheiros de equipe, e apenas uma chance;
- Quem errar o desafio dá lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que completar o circuito em menor tempo;

ELEMENTOS:

- Estética: Organização dos obstáculos e cards com os desafios personalizados;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

204 TRILHA SHERLOCK HOLMES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a produção de conhecimento através do compromisso com a pesquisa.

META:

Chegar ao final da trilha primeiro

REGRAS:

- Competição individual
- Cada aluno recebe uma trilha com algumas sugestões de pesquisa (sem obstáculos ou recompensas);
- O (a) professor (a) marca a pesquisa entregue pelo aluno;
- Vence quem chegar primeiro ao fim da trilha com as pesquisas entregues em dia e dentro dos parâmetros estipulados pelo (a) professor (a);
- Haverá premiação para o 2º e 3º colocados;
- Empates serão igualmente premiados;

ELEMENTOS:

- Estética: Organização da trilha;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização do aluno.

- Tempo: Estipulado levando em conta a quantidade de pesquisas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

205 TRILHA NA FLORESTA (ACERTE O BIOMA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar as características da vegetação dos biomas do Brasil.

META:

Chegar ao final da trilha primeiro.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para abrir o envelope com uma característica do bioma e responder sem consulta (ou com consulta num nível mais fácil);
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Cada resposta correta leva a outra "árvore" da floresta, que conterá outro envelope;
- O jogador só poderá avançar quando responder ou dará lugar a outro jogador da equipe;

ELEMENTOS:

- Estética: Organização da trilha personalizada e dos envelopes com as características dos biomas;
- Sorte: está na agilidade, habilidades, atenção e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a resposta (quando permitido).
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

206 TRILHA HOMEM DO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar características climáticas das regiões.

META:

Chegar ao final da trilha primeiro.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para abrir o envelope com uma característica climática e responder sem consulta (ou com consulta num nível mais fácil);



- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Cada resposta correta leva a outra casa;
- O jogador só poderá avançar quando responder ou dará lugar a outro jogador da equipe;
- Vence a equipe que chegar ao fim da trilha em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Estética: Organização da trilha;
- Sorte: está no interesse, compromisso e organização da equipe.
- Tempo: Combinado com os alunos levando em conta um período e uma quantidade de pesquisas a serem entregues.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

207 CAÇA BIOMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as características climáticas dos biomas do Brasil.

META:

Completar o caça palavras em menos tempo.

REGRAS:

- Competição individual
- Cada aluno recebe um caça palavras com características climáticas dos biomas brasileiros e uma tabela para organizá-las;
- O (a) professor (a) estabelece um tempo cronometrado para a realização da atividade;
- Vence quem tiver mais acertos e mais características encontradas no tempo estipulado;
- Haverá premiação para o 2º e 3º colocados;
- Empates serão igualmente premiados;

ELEMENTOS:

- Estética: Organização do caça palavras;
- Sorte: está no interesse, compromisso e organização do aluno.
- Tempo: Combinado com os alunos levando em conta o período de aula e as habilidades da turma.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

208 SEMICÍRCULO DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Expressões Numéricas (ordem de resolução).

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 expressões numéricas, contendo as quatro operações básicas, numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em forma semicircular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano

209 MEMÓRIA DOS NÚMEROS E DAS QUANTIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam os números e suas respectivas quantidades.

META:

Encontrar mais pares que correspondam adequadamente aos números e suas quantidades.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas do mesmo tamanho, algumas com os números e outras com as quantidades (ex.: Uma carta tem o número 1 e a outra carta tem uma bola, formando assim os pares). As cartas tem desenhos/números coloridos.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;



- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

210 GEOMETRY MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de palavras e seus conceitos em relação à geometria.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos usados em geometria de uma lista recebida da professora e em seguida escrever os conceitos (o que significa as palavras), em 5 minutos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização, escrita dos vocábulos. Depois todos deverão escrever o significado/conceito das palavras disponibilizadas na lista, seguindo a mesma ordem de estudantes.
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- Após a escrita do vocábulo e seu significado não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e seu significado, evitando assim que não seja desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 7º ano até 3ª do EM

211 BAÚ TROFÉUS DE OURO DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega dos exercícios de lógica e situação-problema além de treinar a leitura e interpretação de textos matemáticos, propostos pela professora.

META:

Conquistar os 3 troféus de ouro.

REGRAS:

- Entregar os exercícios no final da aula.
- Não pode utilizar o celular e nem fazer uso da internet.
- Pode utilizar os livros e o caderno para verificar os conteúdos e fórmulas, se necessário.
- Fazer os exercícios corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Troféus de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando os troféus conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º ano até 3ª série do EM)

212 CARTA CORINGA VESTIBULAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos com exercícios da banca VUNESP, preparando-os para o vestibular.

META:

Conquistar os 2 coringas do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Para obter 1 coringa, terá que acertar 2 desafios.
- Realizar os 04 desafios corretamente, 02 para cada coringa.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os dois coringas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "coringas"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio.

213 MATHEMATICAL SYMBOLS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível dos símbolos matemáticos e seus significados.

META:

- Memorizar e escrever, em 3 minutos, o maior número possível de símbolos e seus significados Matemáticos de uma lista recebida da professora.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos símbolos e seus significados disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- Após a escrita dos símbolos e seus significados, não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita dos símbolos e dos significados, para que não seja este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes - 9º ano até 3ª EM

214 QUADRO: ESTRELAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular o cálculo mental dos alunos, reforçando as quatro operações básicas.

META:

- Conquistar as 3 estrelas de ouro.

REGRAS:

- A cada cinco contas o aluno ganha uma estrela de ouro. Lembrando que o cálculo é mental e individual.
- O aluno que conquistar primeiro as três estrelas de ouro vence.
- O aluno que levantar a mão primeiro, responde à pergunta, caso levante a mão antes da professora terminar de falar deverá responder assim mesmo (sem o final da fala da professora).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
 - Estrela de ouro.
 - Recompensa - certificado elaborado pela própria professora valorizando seus conhecimentos e mais um brinde surpresa.
 - Quadro das estrelas - para ir colando a pontuação/estrelas conquistadas pelos alunos.
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil ou médio, cabe à professora começar com perguntas diretas e aumentar o grau de dificuldade, podendo até chegar a pequenas perguntas de situação-problema.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano até 9º ano.

215 PESCA DAS LETRAS DO NOME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as letras do seu nome de forma lúdica.

META:

- Pescar mais letras do seu nome, em 3 minutos.

REGRAS:

- Definir por sorteio a ordem dos jogadores.
- Vão pescar três crianças por vez (adaptar para o número de crianças de sua turma).
- As crianças pescaram de três em três para dar mais agilidade ao jogo (crianças da educação infantil, não conseguem ficar esperando muito tempo, tem que ser dinâmico).
- As crianças terão 3 minutos para pescar os peixes e verificar se a letra do peixe pescado tem no seu nome. Se a letra pertencer ao seu nome à criança fica com o peixe, caso contrário à professora o devolve para "o mar".
- Ganha quem encontrar mais peixes com a letra do seu nome.

ELEMENTOS:

- Estética: Peixes coloridos do mesmo tamanho com as letras do alfabeto. Vara de pescar e pó de



serra para deixar os peixes firmes, em pé para serem pescados. Lembrando que as letras devem ficar escondidas.

- Sorte: pescar o peixe que tem a letra do seu nome.
- Estratégia: prestar atenção quando o colega pescar uma letra errada (ver onde a professora irá colocá-lo).
- Competição: quem conseguir pegar mais letras do nome vence o jogo.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

216 AS DAMAS DA ÁREA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos na área de geometria (conteúdo áreas das figuras planas).

META:

Conquistar as 4 damas do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro damas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Damas".
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 02 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano

217 REIS E RAINHAS DA AMPLIAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar ampliação de figuras geométricas planas, utilizando a malha quadriculada.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo precisa ampliar 12 figuras geométricas dadas pelo professor.
- A ampliação deverá ser feita em folhas de papel quadriculado e todos os integrantes do grupo deverão realizar a ampliação (sendo uma figura para

cada um, os próprios alunos decidem quem vai ampliar qual figura).

- Cada ampliação correta dá ao grupo 10 pontos.
- Ampliações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor entrega as figuras para os grupos e ao final da aula recolhe as ampliações.
- Na próxima aula o professor mostra os erros e acertos dos grupos e revela o grupo ganhador.
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.
- O professor deve marcar o início e o final do tempo de cada grupo para eventual critério de desempate.
- O grupo ganhador receberá certificado e mais um prêmio surpresa que ficará a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel Quadriculado.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Certificado de Reis e Rainhas da Ampliação.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 9º ano

218 SUPER ASTRONAUTAS NO SISTEMA SOLAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Efetuar cálculos de soma e subtração utilizando o conjunto dos números inteiros.

META:

Chegar primeiro ao planeta Netuno.

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 grupos.
- Tabuleiro - Sistema Solar
- A ordem dos jogadores será decidida no dado, quem tirar o maior número começa.
- Os participantes deverão começar no Sol, passar por todos os planetas até chegar a Netuno.
- Vence quem chegar a Netuno primeiro.
- O segundo jogador deverá criar uma conta utilizando os números inteiros, para o primeiro jogador resolver, do mesmo modo que o terceiro jogador deverá criar uma conta para o segundo jogador resolver (e assim por diante).
- Se o jogador acertar ele avança para o próximo planeta, se errar volta para o Sol.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro - folha de papel ou cartolina com o Sistema Solar desenhado e colorido.
- Peões cada aluno deverá escolher um objeto para ser seu Super Astronauta (que resiste ao Sol).
- Trabalhar em 5 grupos.



- Grupos organizados em círculo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 7º ano até 9º ano

219 BATALHA DOS SEMIDEUSES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar cálculos de adição e subtração envolvendo os números inteiros.

META:

Ser o primeiro a chegar ao Monte Olimpo.

REGRAS:

Dividir a turma em 5 grupos.

- Cada aluno escolherá um semideus para ser seu peão.
- Tabuleiro simples com 10 casas - saída: Terra e chegada: Monte Olimpo.
- A ordem dos jogadores será decidida nos dados, quem tirar o maior número começa.
- Os participantes deverão começar na Terra, passar por todas as casas até chegar ao Monte Olimpo.
- Vence quem chegar ao Monte Olimpo primeiro.
- Dado amarelo representa os números negativos e o dado vermelho os números positivos.
- O jogador avançará uma casa por vez, mas para sair da casa onde se encontra, ele deverá jogar 2x o dado amarelo e 2x o dado vermelho e resolver os cálculos, por exemplo, $(-6 - 4 + 2 + 2 = -6)$.
- Se o jogador acertar a conta anda uma casa, se errar volta para o começo do jogo (Terra).

ELEMENTOS:

- Dados coloridos (amarelo e vermelho).
- Tabuleiro com as casas (confeccionado pelos alunos em uma folha de papel sulfite ou cartolina).
- Peão coloridos - semideuses
- Trabalhar em grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 7º ano até 1ª EM

220 PENSE BEM, MAS PENSE RÁPIDO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos sobre equação do 2º grau.

META:

Preencher a cruzada antes dos colegas.

REGRAS:

- Trabalho individual.

- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra Cruzada

- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito preenchido na tabela.
- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Papel e lápis
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 9º ano e 1ª EM

221 LOS CAZADORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos sobre geometria plana.

META:

Localizar os conceitos geométricos no Caça-Palavras antes dos colegas.

REGRAS:

- Trabalho individual.
- No tempo determinado encontrar e circular os conceitos do Caça-Palavras.
- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito circulado no caça-palavras.
- Só pode gritar depois de ter circulado a palavra.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caça-Palavras
- Papel e lápis
- Cronômetro

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 9º ano e 1ª EM

222 PEGADINHA DAS FÓRMULAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a memorização das fórmulas matemáticas para provas externas que não as disponibilizam.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.



- Cada grupo precisa criar 4 fórmulas matemáticas num pedaço de papel (as fórmulas podem estar corretas ou não).
- Só valem fórmulas já estudadas (pode ser fórmulas de anos anteriores, mas não fórmulas de conteúdos ainda não vistos).
- O uso do celular, caderno e livros será permitido apenas para a montagem das fórmulas.
- Uma fórmula é passada ao grupo ao lado direito para ser verificada se está correta ou não.
- Caso não esteja correta, os alunos deverão apontar onde está o erro.
- Cada fórmula verificada corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Verificações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano e 3ª EM

223 AS QUATRO PIRÂMIDES DO EGITO.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar cálculos com as quatro operações básicas envolvendo os números decimais.

META:

Conquistar as 4 Pirâmides do Egito.

REGRAS:

- São 4 pirâmides, uma para cada operação básica (adição, subtração, multiplicação e divisão).
- Preencher corretamente as lacunas das Pirâmides, lembrando que para preencher você precisará prestar atenção aos valores que já existem na pirâmide. Por exemplo, na pirâmide de adição (um número do lado do outro), você soma os números e coloca em cima o valor da conta. O raciocínio é o mesmo para as demais pirâmides (na pirâmide de subtração você subtrai os valores e assim por diante).
- Entregar os desafios no final da aula.
- Realizar os 04 desafios corretamente.
- Entrega individual.
- Recompensa: Quem conquistar as 4 pirâmides receberá um prêmio surpresa.

ELEMENTOS:

- Folha do caderno, lápis e borracha.
- Competição interna na turma.
- Recompensa prêmio surpresa.
- Estratégia: começar a preencher os resultados das contas por onde tem menos lacunas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º ano até 3ª E.M.

224 GATO E RATO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar operações de adição e subtração com números decimais.

META:

Fazer mais pontos que as outras equipes concorrentes.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 6 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes que vão entrar no labirinto para pegar as cartas com os números.
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- As cartas encontradas devem ser colocadas em ordem de chegada (cada grupo organizará as suas).
- Assim que o tempo para pegar as cartas acabar, os alunos deverão montar e resolver as contas usando a ordem das cartas (1ª carta encontrada no labirinto, 2ª carta encontrada...);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que encontre as cartas o mais rápido possível.
- Quando forem calcular, todos devem resolver, assim poderão verificar se os valores "batem", diminuindo assim a possibilidade de errar o cálculo.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano ao 9º ano.



225 TRILHA DA TRIGONOMETRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a converter radianos em graus e vice versa.

META:

Deixar o adversário com 2 peças no tabuleiro ou deixá-lo sem movimentos.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Cada jogador montará a conversão que o adversário deverá realizar.

- Os jogadores deverão intercalar as conversões, por exemplo: na primeira rodada converter de graus em radianos, na segunda rodada converter de radianos em graus, intercalando assim, até o final do jogo.

- O jogador só poderá colocar as peças no tabuleiro ou movimentá-las se acertar a conversão.

- Colocando as peças: Esta é a fase inicial do jogo onde cada jogador coloca uma peça de cada vez alternando entre jogadores, caso um dos jogadores forme uma linha horizontal ou vertical com três peças (um moinho), ele terá o direito de remover uma peça de seu adversário do tabuleiro.

Movendo as peças: Esta fase se inicia quando ambos os jogadores colocarem suas nove peças em jogo. Consiste em mover suas peças ao longo de uma das linhas do tabuleiro para uma outra casa adjacente. Caso um dos jogadores tenha somente 3 peças em jogo, ele pode "voar" com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça do adversário.

Removendo peças adversárias: Em qualquer uma das fases acima quando um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças ele fará um "moinho", isso lhe dá o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo você não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover.

O jogo termina quando:

- Se um jogador reduzir as peças de seu adversário para 2.

- Se um jogador deixar seu adversário sem nenhuma jogada válida. Caso seu adversário tenha somente 3 peças em jogo, ele não poderá ser "trancado".

- Se ambos jogadores estiverem com 3 peças em jogo e, a partir deste momento, se em 10 jogadas não houver vencedor, o jogo terminará e será declarado um empate.

ELEMENTOS:

- Peças: 18 peças sendo 9 amarelas e 9 vermelhas.

Tabuleiro com 24 casas interligados horizontalmente e verticalmente (pode ser confeccionado pelos alunos em uma folha de papel sulfite).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio

226 CASAS DE HOGWARTS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de palavras para realizar os anagramas.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de palavras referente à sua casa de uma lista recebida da professora e em 5 minutos resolver os anagramas das palavras listadas.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes, cada equipe terá o nome de uma casa da escola Hogwarts (Lufa-lufa, Grifinória, Sonserina e Corvinal);

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das palavras disponibilizadas na lista de cada casa;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;

- Após a escrita das palavras não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Estrutura: Sala de aula dividida e decorada com as cores das casas.

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e nem na resolução do anagrama, para que não seja desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ªEM



227 CORRIDA MALUCA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar potenciação.

META:

Fazer mais pontos que a equipe adversária.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 equipes.
- Será decidido no par ou ímpar a ordem das equipes.
- A professora irá falar a potência, a equipe que souber a resposta deverá correr até a mesa e tocar o sino.
- Quem tocar o sino primeiro deverá responder.
- Caso a equipe erre a equipe adversária terá oportunidade (se quiser) de responder à questão.
- Para cada resposta certa a equipe ganhará 10 pontos.
- E para cada resposta errada retiram -10 pontos da equipe.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e sendo juiz das eventuais situações.
- As equipes que estiverem aguardando sua vez, deverão permanecer em silêncio, caso contrário, levarão punição de - 20 pontos.
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha a equipe que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel (se necessário)
- Cartas personificadas com as perguntas.
- Trabalho em 4 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 7º ano até 3ª EM

228 CUIDADO COM A BOMBA!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar cálculos envolvendo o conjunto dos números reais.

META:

Fazer mais pontos que os demais jogadores.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- A ordem do jogo será decidida no dado, quem tirar o número maior começa.
- Cada jogador deverá posicionar o seu pião no número de saída que escolheu para começar o jogo.
- O primeiro jogador lança o dado para ver a direção que irá tomar, com exceto na primeira jogada, em que todos deverão ir para frente.

- O jogador só poderá avançar para a casa que o dado mandar, se: acertar o resultado e se o número for maior que a casa onde o jogador já está posicionado. Pois eles deverão avançar em ordem crescente sempre

- Caso o dado os direcione para um número menor o jogador deverá permanecer em sua posição.
- Se o dado lhe posicionar para fora do labirinto ou para uma casa onde exista uma bomba, o jogador deverá ficar 1 rodada sem jogar.
- Vence quem encontrar a saída primeiro.

ELEMENTOS:

- Dado comum e dado personalizado.
- Labirinto.
- Peões coloridos.
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em forma semicircular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano até 3ª EM

229 VALETES DA REDUÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a redução de polígonos regulares na malha quadriculada

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo precisa reduzir 10 polígonos regulares dados pelo professor.
- A redução deverá ser feita em folhas de papel quadriculado e todos os integrantes do grupo deverão realizar a redução (sendo uma figura para cada um, os próprios alunos decidem quem vai reduzir qual figura).
- Cada redução correta dá ao grupo 20 pontos.
- Reduções erradas retiram -20 pontos do grupo.
- O professor entrega as figuras para os grupos e ao final da aula recolhe as reduções.
- Na próxima aula o professor mostra os erros e acertos dos grupos e revela o grupo ganhador.
- O jogo acaba na segunda rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.
- O professor deve marcar o início e o final do tempo de cada grupo para eventual critério de desempate.
- O grupo ganhador receberá um prêmio surpresa, que ficará a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel Quadriculado.
- Trabalho em 6 grupos.



- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Prêmio surpresa.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 9º ano

230 AS FASES LUNARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar a operação de divisão.

META:

Conquistar as 4 fases lunares.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada fase.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro fases da lua.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "fases da Lua"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- A atividade ocorrerá durante 2 meses.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano até 9º ano

231 SE COMER BRONHA, LEVA TORTADA!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Reforçar o sistema de numeração Indo-arábico e Romano.

META:

Responder mais rápido (e de forma correta) que o adversário.

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 filas.
- O professor fará perguntas referentes ao sistema de numeração Indo-Árábico e Romano.
- O primeiro jogador de cada fila deve responder uma pergunta corretamente, quem errar ou perder a vez para o outro time será atingido no rosto por uma torta.
- Vence a equipe que levar menos tortada.
- A equipe vencedora receberá um prêmio surpresa.

ELEMENTOS:

- Fichas com as perguntas.
- Pratos descartáveis com chantilly representando as tortas.
- Alunos divididos em duas equipes.
- Prêmio surpresa.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. - 6º ano

232 BATALHA DOS QUADRANTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar o Plano Cartesiano.

META:

Afundar os navios do adversário antes que ele afunde os seus.

REGRAS:

- Dividir os alunos em duplas.
- Em seguida, cada jogador deverá adotar uma estratégia para posicionar os navios, utilizando os quatro quadrantes do plano cartesiano.
- Será decidido quem começa numa disputa de par ou ímpar.
- Cada jogada certa o jogador terá o direito de uma nova jogada na sequência.
- Vence quem mais navios do seu adversário.

ELEMENTOS:

- Folha de papel, lápis, borracha e régua;
- Competição: quem conseguir afundar mais navios dos adversários vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente três minutos por partida.
- Duração do jogo: 50 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano até 9º ano

233 QUÍMICA FAMILIAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as diferentes famílias da tabela periódica e suas propriedades (Grupo s e Grupo p).

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 8 grupos
- Cada grupo receberá uma família da tabela periódica e uma apostila (escrita como material de apoio pelo professor) descrevendo algumas características de cada elemento ou de cada família da tabela



- O objetivo dos alunos é discutir e fazer perguntas para o outro grupo para tentar adivinhar a família
- Cada família certa vale 10 pontos
- Cada elemento correto (uma tentativa por vez) vale 5 pontos.
- Vence quem pontuar mais
- Controle da pontuação pelo professor/mentor.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Famílias da tabela periódica
- 8 grupos
- Apostila escrita com as características de cada família da tabela periódica.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino médio

234 QUE ARTE SOU EU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que o aluno identifique, através da descrição de um quadro, o período artístico remetente.

META:

Adivinhar o período artístico do quadro.

REGRAS:

- Anteriormente a essa atividade será dada uma aula explicitando as características dos principais períodos artísticos
- A sala será dividida em duas metades (Um será denominado o(a) Artista e o outro O Colecionador(a))
- Cada turno será chamado uma dupla (um colecionador e um artista)
- O(a) artista receberá um quadro aleatório com um número e o colecionador receberá uma carta com as características da obra e seu período artístico
- O colecionador irá ditar as características para o artista e o artista terá que tentar adivinhar qual é o período.

ELEMENTOS:

- Recortes de quadros de cada período artístico famoso
- Fichas com breves descrições dos quadros e do período artístico

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

235 THEATER GO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês a partir de pequenos diálogos sobre os diversos temas do cotidiano (cores, frutas, animais e etc).

META:

- Criar e apresentar um diálogo de 5 minutos que contenha o máximo de palavras referentes ao tema sorteado (ganha quem tiver o diálogo contendo o maior número de palavras sobre o tema sorteado)

REGRAS:

- Serão divididos em grupos de 5 pessoas
- Cada grupo sorteará um tema do cotidiano e terá de 15 a 20 minutos para planejar um diálogo com o máximo de palavras em inglês referentes àquele tema
- Em seguida esses diálogos serão lidos ou interpretados com um tempo limite de 5 minutos por grupo
- O professor/tutor avaliará o diálogo com base no número de palavras sobre aquele tema
- Ganha o grupo que conseguir colocar e falar o máximo de palavras em inglês sobre o tema sorteado de maneira correta.

ELEMENTOS:

- Fichas contendo temas corriqueiros que possam servir para treinar gramática
- Habilidade de escrita/interpretação dos alunos
- Habilidade lógica de montar diálogos de maneira a não fugir do tema ou ficar nonsense.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma

236 DOUTOR DO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades e trabalhos (uma vez que método da avaliação pode ser usado ao invés de exames)

META:

Conseguir avançar 12h no tempo para evitar uma prova.

REGRAS:

- Serão dadas 2 provas por bimestre ou 3 por trimestre e 4 trabalhos
- Cada trabalho entregue no prazo correto avança no tempo 3h cada trabalho atrasado apenas 1.5h
- Para aqueles que conseguirem avançar 12h poderão ser dispensados de uma prova



- Para aqueles que avançarem apenas 6h será dada uma prova com metade das questões da prova original.

ELEMENTOS:

- Dispensa de provas como feedback de seu bom desempenho

QUEM VAI JOGAR:

- Todos alunos da turma

237 DOUTOR DO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades e trabalhos (uma vez que método da avaliação pode ser usado ao invés de exames).

META:

Conseguir avançar 12h no tempo para evitar uma prova.

REGRAS:

- Serão dadas 2 provas por bimestre ou 3 por trimestre e 4 trabalhos
- Cada trabalho entregue no prazo correto avança no tempo 3h cada trabalho atrasado apenas 1.5h
- Para aqueles que conseguirem avançar 12h poderão ser dispensados de uma prova
- Para aqueles que avançarem apenas 6h será dada uma prova com metade das questões da prova original.

ELEMENTOS:

- Dispensa de provas como feedback de seu bom desempenho.

QUEM VAI JOGAR:

Todos alunos da turma

238 MONARQUIA DO BARULHO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aumentar a motivação dos alunos em sala de aula.

META:

Reunir a monarquia (Valete, Dama e Rei) do mesmo naipe.

REGRAS:

- O professor usará o método de avaliação formativa e a participação em sala de aula dos alunos
- Haverá um quadro com quatro divisões (diferentes naipes) com o nome dos alunos onde cada resposta, dúvida, ou trabalho entregue dentro do prazo marcará uma carta da monarquia
- O grupo do naipe que conseguir reunir mais cartas receberá uma premiação

ELEMENTOS:

- Competição entre grupos e cooperação interna entre membros dos mesmos grupos
- Cartaz contendo nomes dos alunos divididos em cada quatro naipes
- Premiação equivalente a anular uma questão da prova

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda (ensino fundamental II e médio)

239 O X DA QUESTÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Familiarizar o estudante com funções e equações de primeiro grau.

META:

Trabalhar em equipe para reduzir questões na prova ou trocar essa dinâmica por um trabalho.

REGRAS:

- Dividir a sala em 3 grupos (Produtores, Problema temáticos e Avaliadores)
- O grupo dos produtores ficará responsável por produzir as equações de primeira ordem (15 min)
- Os Problema temáticos resolverão essas equações (20 min)
- E os avaliadores vão aprovar ou não a resolução e se a resposta está certa (10 min)
- Todas equações serão recolhidas posteriormente e analisadas pelo mentor da classe (professor)
- Se 70 a 80% das questões estiverem certas será aplicado o prêmio

ELEMENTOS:

- Papel sulfite
- Canetas

QUEM VAI JOGAR:

Toda a classe
Alunos do quinto ano

240 PORTE FÍSICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudar as Leis de Newton através de aprendizagem a base de problemas.

META:

O grupo que conseguir criar o problema mais criativo terá sua questão dentro da prova.

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos de 4 alunos
- Cada grupo deverá criar 3 problemas com base nas leis de Newton
- Esses problemas serão avaliados pelo professor



- Serão selecionados 3 problemas ganhadores que serão colocados na prova
- Uma vez que esses problemas foram criados pelos próprios alunos eles serão capazes de resolver na prova ganhando já um ponto extra

ELEMENTOS:

- Papel sulfite
- Canetas

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a classe
- Alunos do 1º ano do colegial

241 MAPA CITOLÓGICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Compreender a composição celular e a nomenclatura de organelas.

META:

- O grupo que completar primeiro a célula com todas organelas ganhará a dispensa de um trabalho.

REGRAS:

- A sala será dividida em 3 grandes grupos
- Cada grupo ficará responsável pela montagem de um tipo de célula (procarionte, eucarionte vegetal, eucarionte animal)
- Em uma caixa na mesa do professor ficarão misturados vários tipos de organelas, incluindo organelas falsas
- Apropriando – se do livro – base de biologia os alunos deverão escolher as organelas que irão para sua célula, posicionando – as da melhor maneira possível

ELEMENTOS:

- 3 cartolinas com os tipos de células
- Organelas variadas de papel
- Livro base de biologia

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

242 MIMETISMO LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estudar as diferentes escolas literárias quebrando o paradigma da prova como forma de avaliação

META:

- Aprender de forma lúdica os diferentes tipos de escolas literárias

REGRAS:

- A sala será dividida em grupos literários

- Cada grupo deverá trazer um exemplo de texto daquela escola literária

- Após escolherem o texto o grupo deverá montar um teatro em cima do mesmo e apresentar para a turma

- Os grupos que estarão assistindo irão receber um questionário com as escolas literárias e deverão marcar qual grupo pertence a qual escola literária

- Este será considerado um trabalho em grupo e substituirá uma prova tradicional de literatura

ELEMENTOS:

- Questionário com as escolas literárias

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

243 TUTORIAL PARA APRENDER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar a inteligência interpessoal dos alunos através do método de tutoria.

META:

- Incentivar a cooperação dentro da sala de aula através de alunos ajudando os próprios alunos.

REGRAS:

- Ao terminar o dever um aluno poderá se tornar monitor dentro de sala de aula
- A cada aula haverão no máximo 5 tutores
- Esses monitores poderão ir de mesa em mesa ajudar o colega a resolver seu exercício
- Cada tutor receberá o poder de anular uma questão na prova

ELEMENTOS:

- Alunos dispostos a ajudar
- Observação do professor

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos que resolverem seus deveres primeiro

244 A PROVA DE TESTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Substituir o método avaliativo de exames por uma avaliação diagnóstica.

META:

- No começo do bimestre ou trimestre será dada uma folha de questões que o aluno terá que responder durante as aulas

REGRAS:

- Cada aluno receberá um questionário com 25 questões



- A cada aula terá que ser respondida as questões sobre o assunto tratado
- Essas folhas ficaram com o professor/mentor e serão recolhidas ao final da aula
- O professor/mentor fará a correção
- Se a resposta tiver errada, o professor falará com o aluno e ele terá que responder outra questão do formulário até responderem no mínimo 15 questões do formulário
- A nota final será dada pelas questões certas no formulário

ELEMENTOS:

Questionário com 25 questões

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

245 RATO DE BIBLIOTECA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura nos primeiros anos de escola

META:

O aluno que ler mais livros/gibis/histórias ganhará um dicionário ao final do ano letivo

REGRAS:

- Em parceria com a biblioteca da escola será avaliado o número de livros que o aluno pegou
- Ao final de cada mês será dada a tarefa de escrever uma lista de palavras novas que os alunos aprenderam em suas leituras em sala de aula
- O aluno que coleccionar ao final do ano a maior lista de palavras novas ganhará o prêmio

ELEMENTOS:

- Biblioteca da escola
- Livros/histórias/gibis/etc
- Dicionário

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

246 RATO DE BIBLIOTECA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura nos primeiros anos de escola

META:

O aluno que ler mais livros/gibis/histórias ganhará um dicionário ao final do ano letivo

REGRAS:

- Em parceria com a biblioteca da escola será avaliado o número de livros que o aluno pegou

- Ao final de cada mês será dada a tarefa de escrever uma lista de palavras novas que os alunos aprenderam em suas leituras em sala de aula
- O aluno que coleccionar ao final do ano a maior lista de palavras novas ganhará o prêmio

ELEMENTOS:

- Biblioteca da escola
- Livros/histórias/gibis/etc
- Dicionário

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

247 RATO DE BIBLIOTECA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura nos primeiros anos de escola

META:

O aluno que ler mais livros/gibis/histórias ganhará um dicionário ao final do ano letivo

REGRAS:

- Em parceria com a biblioteca da escola será avaliado o número de livros que o aluno pegou
- Ao final de cada mês será dada a tarefa de escrever uma lista de palavras novas que os alunos aprenderam em suas leituras em sala de aula
- O aluno que coleccionar ao final do ano a maior lista de palavras novas ganhará o prêmio

ELEMENTOS:

- Biblioteca da escola
- Livros/histórias/gibis/etc
- Dicionário

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

248 GEOMETRIA DA ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender as formas geométricas bidimensionais e tridimensionais

META:

O grupo que montar mais rápida a figura que foi proposta terá o poder de anular uma questão da prova

REGRAS:

- A sala será dividida em grupos
- Cada grupo receberá uma figura (um avião, uma casa, um carro, uma pessoa)
- E, a partir de formas geométricas terão que montar a figura recebida



- O grupo que montar de forma mais similar e mais rápido ganhará o prêmio

ELEMENTOS:

- Formas geométricas (podendo ser em 3D ou 2D)
- Figura que será a base para montagem

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

249 O PODER DAS CARTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades

META:

Receber 3 cartas de baralho para poder cancelar uma questão na prova

REGRAS:

- A cada trabalho/atividade/exercício em sala resolvido será distribuída uma carta de baralho para o aluno que conseguir primeiro (por aula será sugerido distribuir no máximo 10 cartas)
- O aluno que conseguir juntar 3 cartas poderá trocar elas por uma questão na prova
- O aluno que juntar somente duas poderá trocar por 0.5 na nota final da prova
- O aluno que conseguir só uma poderá trocar por 0.25 na nota da prova

ELEMENTOS:

2 baralhos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

250 MEU PRIMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar os números primos de 1 a 50

META:

O grupo que primeiro escrever os números primos de 1 a 50 receberá um ponto na média

REGRAS:

- A sala será dividida em grupos de 4 alunos
- Cada grupo deverá identificar os números primos de 1 a 50
- O grupo que fizer isso mais rápido ganhará o desafio

ELEMENTOS:

- Folha sulfite

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

251 PALAVRA SECRETA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular à escrita e o aumento de vocabulário do aluno

META:

Conseguir escrever um texto com o maior número de palavras novas ensinadas durante as aulas

REGRAS:

- Toda aula será sorteada uma palavra do dicionário aleatória
- Os alunos serão divididos em duplas
- Cada dupla ficará responsável por montar uma frase com a palavra e explicar o contexto da palavra
- No final do bimestre/trimestre será dado um trabalho onde o objetivo será escrever uma história de tema livre usando o maior número de palavras novas
- Quanto maior o número de palavras maior a nota

ELEMENTOS:

Palavras selecionadas do dicionário

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

252 FARMACANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os princípios da química orgânica por meio de fármacos

META:

O grupo que conseguir identificar todos elementos químicos e todas funções orgânicas primeiro poderá anular um trabalho

REGRAS:

- Serão formados grupos de até 3 alunos
 - Posteriormente serão distribuídos diferentes fármacos, um para cada grupo
 - O grupo que conseguir identificar todos elementos químicos e todas funções orgânicas presentes na molécula primeiro receberá o prêmio
- Outra possibilidade é no início das aulas sobre química orgânica distribuir esses fármacos e cada grupo vai completando essa tarefa ao longo do assunto e quando entregarem receberão o poder de anular uma questão na prova

ELEMENTOS:

Moléculas de fármacos impressas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



253 NOX GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Demonstrar de maneira visual como ocorre a transferência de elétrons dentro de uma reação de oxirredução

META:

Explicar os elementos de uma reação de oxirredução através de bolinhas de gude

REGRAS:

- A sala será dividida em grupos de 3 alunos
- Cada grupo receberá uma reação de oxirredução e um número de bolinhas de gude (representando os elétrons)
- Cada um do grupo representará um papel: Oxidante, Redutor e aquele que explicará a reação através da transferência de bolinhas de gude como se fossem elétrons
- Cada grupo que conseguir explicar adequadamente ganhará uma questão na prova

ELEMENTOS:

- Bolinhas de gude
- Folha sulfite

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

254 JUIZ DA FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Através de juris simulados ensinar conceitos físicos aplicados ao cotidiano

META:

Provar por conceitos da física que acusação é falsa

REGRAS:

- A turma será dividida em:
 - 1 juiz
 - 1 acusado
 - 4 advogados de defesa
 - 4 promotores
 - 7 juris
- Cada um fará seu devido papel enquanto o resto da turma serão apenas ouvintes
- O professor/mentor montará uma problematização onde o acusado cometeu um crime
- O acusado e os advogados devem trabalhar juntos para provar, através de conceitos físicos, que a acusação é falsa
- O juiz guiará com as perguntas e o júri dará a sentença final enquanto os promotores tentam acusar

ELEMENTOS:

- Montagem da sala para parecer um tribunal
- Os alunos poderão vestir a caráter se quiserem
- Caso que envolvam vários conceitos da física

QUEM VAI JOGAR:

17 alunos por vez

255 PESQUISADORES MIRINS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Melhorar as habilidades de pesquisa, escrita e cooperação em grupo dos alunos

META:

Pesquisar e escrever um "pôster" em cartolina de forma científica, premiando o melhor pôster com o poder de anular uma questão na prova

REGRAS:

- Serão formados grupos de 4 alunos
- Cada grupo receberá um tema do professor além de alguns artigos que poderão usar para se basear
- O grupo terá que desenvolver um pôster em cartolina que será apresentado numa exposição
- O professor passará de grupo em grupo e avaliará o pôster e a explicação

ELEMENTOS:

- Artigos sobre as temáticas propostas
- Fita adesiva para pendurar os pôsteres

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

256 ECONOMIA EM FOCO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Incentivar os alunos a entregar tarefas e lições
- Incentivar a aprendizagem de matemática com exemplos do cotidiano (economia)
- Desenvolver o senso crítico do aluno sobre dinheiro

META:

Conquistar maior poder monetário para poder comprar uma prova ou questões na prova ou em atividades

REGRAS:

- O professor/mentor pagará cada exercício, atividade e lições de casa feitas no prazo certo de acordo com as respostas corretas
- Dessa forma quando os alunos já estiverem com uma boa quantidade de dinheiro começarão a existir certas questões nas lições de casa e nas atividades que poderão ser pagas com esse dinheiro



- O professor regulará o preço de acordo com a turma e com a quantidade de dinheiro, o aluno poderá comprar essas lições com esse dinheiro

ELEMENTOS:

- Dinheiro de papel
- Atividades e lições com preços

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

257 PROBA - HABILIDADE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Demonstrar a probabilidade de cartas de baralho e dados
- Incentivar a entrega de lições de casa

META:

- O aluno que conseguir o maior número somando um dado e uma carta de baralho vence
- O vencedor durante a prova, ao jogar um dado, poderá anular a questão da prova correspondente ao número do dado

REGRAS:

- Cada aluno, ao entregar seu dever de casa, poderá sortear uma carta e um número no dado
- A somatória desses dois será correspondente a pontuação
- O aluno (ou os alunos) que tiverem a maior pontuação receberá o prêmio

ELEMENTOS:

- Dados
- Um baralho
- Cartolina de pontuação
- Sorte

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

258 TETRIS DO SABER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Instigar a cooperação, observação e união da classe
- Mostrar as formas geométricas
- Calcular a área de formas geométricas

META:

- Montar o tetris (quebra cabeça) da cor correspondente ao seu grupo e calcular sua área

REGRAS:

- Serão fabricados 5 tetris, cortados e misturados pelo mentor/professor

- A sala será dividida em 5 grupos e cada grupo ficará responsável por uma cor (a cor será sorteada através de um saco)

- Serão então distribuídos pedaços dos tetris aleatoriamente

- Os times terão que conversarem com outros grupos para conseguirem montar seus quebra-cabeças

- Após a fase de montagem serão disponibilizados instrumentos para o cálculo da área das formas

ELEMENTOS:

- Tetris geométricos
- Régua

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

259 HOT POTATO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Treinar conversação e pronuncia de palavras em inglês

META:

- Não ficar com a batata no final

REGRAS:

- O professor passará um tema
- Os alunos terão 5 min para cada aluno falar uma palavra em inglês desse tema e passar adiante a batata
- Ao final de 5 min o aluno que ficou com a batata terá será eliminado

ELEMENTOS:

- Preferencialmente usado para aulas de cursos de inglês com poucos alunos (turmas menores)
- Batata

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

260 LUDO PERIÓDICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Treinar a distribuição eletrônica de elementos químicos

META:

- Chegar à família dos gases nobres primeiros

REGRAS:

- Os alunos serão organizados em duplas
- Cada dupla usará uma tabela periódica para jogar e dois botões
- No ímpar ou par será decidido o primeiro jogador



- O jogador 1 ficará com as linhas 2 e 4 enquanto que o jogador 2 ficará com as linhas 3 e 5
- Os jogadores terão que jogar o dado e avançar o número de casas igual ao número no dado, no elemento que cair terá que ser feita a distribuição eletrônica
- Se errar a distribuição volta as casas se acertar permanece no lugar e passar para o próximo jogador

ELEMENTOS:

- Dado (de 3 faces ou 6)
- Tabela periódica
- Botões

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma (preferível para reforço escolar de química)

261 A HISTÓRIA NÃO CONTADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Discutir períodos históricos a partir de pontos de vista dos alunos (apropriando – se da história que eles próprios criaram)

META:

Partindo da história feita pelos alunos e adaptada pelo professor será jogada uma sessão de RPG com objetivo de não mudar nada no passado apenas observa – lo para conseguir a chave da viagem no tempo

REGRAS:

- A partir da história editada pelo professor os alunos jogarão uma sessão de RPG com escolhas que eles mesmos podem fazer
- A única regra é não alterar nada no passado
- Quando altera – se algo no passado o aluno voltará para o tempo atual e “perderá”
- O ou os alunos que chegarem ao final da história receberá a chave do tempo
- A chave do tempo fará com que o aluno possa pular um trabalho

ELEMENTOS:

- História criada pelos alunos e editadas pelo professor
- Imaginação

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma

262 TORRE DE MACARRÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a capacidade de cooperação e visão espacial usando conceitos de vetores e força

META:

Montar a maior torre possível utilizando os materiais indicados que consiga resistir a um marshmallow durante 1 minuto

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em grupos de 5
- Cada grupo receberá um pacote de macarrão, uma fita adesiva e um rolinho de barbante
- Utilizando desses materiais deverão montar uma torre em um tempo de 30 minutos e desenhar essa estrutura em 2D apontando os vetores de força presente
- O professor/mentor passará de grupo em grupo com um Marshmallow, posicionando – o no topo da torre e marcará um minuto
- As torres que não despencar nenhum pedaço receberão um bônus de nota

ELEMENTOS:

- Macarrão, fita adesiva e barbante
- Marshmallow
- Papel para desenho

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

263 TODOS POR UM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a cooperação, motivação e entrega de tarefas e exercícios em sala

META:

Ajudar o maior número de colegas possíveis durante as aulas para que todos entreguem suas atividades no prazo estipulado

REGRAS:

- Quando um aluno terminar sua tarefa o professor dará a liberdade para ele poder escolher se pode ajudar ou não seus colegas
- A condição para que ajude seus colegas é que se todos entregarem suas tarefas do dia ganharão uma estrela
- A cada 3 estrelas a classe poderá anular uma questão na prova

ELEMENTOS:

- Cartaz para marcar as estrelas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda



264 TODOS POR UM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar a confiança junto com conceitos geográficos

META:

Montar o mapa mundi com os continentes posicionados corretamente nos oceanos

REGRAS:

- Serão formados grupos de 3 Alunos
- Cada grupo receberá um atlas e um mapa mundi sem os continentes presentes (somente com o nome dos oceanos)
- 2 alunos do grupo ficarão responsável por guiar o terceiro a posicionar os continentes através de pontos de referência e direcionamento pelo atlas recebido
- O aluno que montará o mapa não pode ver o atlas

ELEMENTOS:

- Mapa mundi só com os oceanos
- Continentes recortados
- Atlas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

265 GEOGUESSR MANUAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudar a caracterização de áreas por meio de sua vegetação, relevo, clima e etc

META:

- O grupo que conseguir encontrar regiões corretas com cada característica dita pelo professor ganha

REGRAS:

- Serão formados 4 grandes grupos
- A cada rodada será falada uma característica de algum lugar no mapa mundi
- Os alunos terão 3 minutos para discutir entre si e marcar essa região
- O grupo que errar será eliminado
- O vencedor poderá anular uma questão na prova

ELEMENTOS:

Mapa mundi em branco

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

266 HISTÓRIAS NÃO CONTADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reviver figuras históricas femininas ou do movimento negro para as aulas de história

META:

O grupo que encontrar mais figuras históricas femininas ou do movimento negro e contar sua participação na história da humanidade não precisará responder a questão na prova sobre esse assunto

REGRAS:

- A história deve ser oficial e não inventada
- Deve ser uma figura histórica real (ou no máximo mitológicas)
- Caso haja repetição em grupos ambos recebem o ponto se as fontes forem diferentes

ELEMENTOS:

Ensino por pesquisa

QUEM VAI JOGAR:

A sala toda

267 A PROVA DE GUERRA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Tornar o momento de prova menos tenso e estressante ao aluno focando numa avaliação por pares

META:

Aplicar uma prova diferente adaptando uma metodologia ativa de avaliação por pares juntamente com o conceito de gamificação

REGRAS:

- A sala será dividida em dois grandes grupos
- Cada grupo será dividido em dois subgrupos: Os Soldados e os Consultores
- O professor distribuirá munição para ambos os grupos (que serão as questões da prova dobradas em forma de avião ou bolinha de papel)
- Cada grupo "atacará" o grupo adversário jogando suas munições
- O grupo de consultores terá um tempo determinado pelo professor para responder e devolver para os consultores adversários que corrigirão as respostas
- Repetirá o processo para o time atacado, onde agora eles atacarão
- Repetirá o processo novamente agora com a inversão de posição entre soldados e consultores e novas questões serão distribuídas pelo professor (no final o professor recolherá as questões e corrigirá para que não haja injustiças dando a nota final)



ELEMENTOS:

Aviões de papel com perguntas

QUEM VAI JOGAR:

A sala toda

268 QUE PLANTA SOU EU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudar as características dos quatro grandes tipos de plantas dentro da botânica do ensino médio

META:

O grupo que conseguir adivinhar o maior número de plantas poderá escrever uma questão para colocar na prova

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em grupos de 4 pessoas
- O professor projetará vários tipos de plantas com uma característica embaixo escrita
- O grupo que acertar maior número de imagens ganha

ELEMENTOS:

Projetor e equipamento audiovisual para projeção

QUEM VAI JOGAR:

A sala toda

269 TEORIA DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os diferentes tipos de cores e a composição do arco íris

META:

Conseguir montar um arco-íris usando somente as cores primárias

REGRAS:

- O professor/mentor disponibilizará uma imagem de arco íris
- Os alunos terão que, usando somente as cores primárias, desenhar o arco íris misturando as tintas e formando novas cores e tonalidades (o branco e o preto serão disponíveis somente para tornar cores mais claras ou escuras)

ELEMENTOS:

- Imagem de arco íris
- Tinta guache

QUEM VAI JOGAR:

A sala toda

270 RODA DOS NUMERAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Função e Flexão dos Numerais.

META:

Acertar maior número de classificação dos numerais que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Cada grupo precisa listar criar 04 numerais com classificações distintas numa folha de papel.
- A lista é passada ao grupo ao lado direito para que escrevam por extenso cada numeral.
- Cada acerto dá ao grupo 10 pontos.
- Cada erro retira 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 04 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

271 MEMORIZANDO OS SUBSTANTIVOS COLETIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 6º ano reconheçam substantivos coletivos de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 04 grupos com 05 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com seus coletivos;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;



- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

272 EXPANDINDO VOCABULÁRIO PESSOAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos desconhecido.

META:

- Memorizar e escrever, em 02 minutos, o maior número possível de vocábulos de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 03 ou 04 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 01 a 02 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

273 BAÚ DOS LIVROS DE OURO.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a leitura de diferentes livros de uma lista propostas pelo educador/a.

META:

- Conquistar as 03 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar resenha dos livros no prazo determinado.
- Serão três livros, um por semestre.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: 01 ponto na nota final de cada trimestre.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

274 AS REDAÇÕES DOS AZES NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a dedicação, desenvolvimento e a escrita dos alunos.

META:

- Conquistar os 04 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar redações no prazo determinado.
- Realizar os 04 desafios, (cada naípe terá um gênero textual diferente).
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

275 ESTOU CERTO?!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a capacidade avaliativa e cognitiva do aluno.

META:

- Corrigir o máximo de questões de outros alunos da mesma turma.

**REGRAS:**

- O professor deverá passar uma lista de atividade conforme o conteúdo licenciado para todos os alunos de forma individual;
- Após todos os alunos responderem a lista de atividade, o mesmo deverá entregar a lista para o aluno ao seu lado para que ele faça a correção (todos deverão corrigir atividades de outros alunos da turma)
- O professor deverá apresentar ao termino da correção as respostas corretas das atividades, para que o aluno possa confirmar se sua correção está correta ou não.

ELEMENTOS:

- Competição entre a turma;
- Interação entre os alunos;
- Auto avaliação pelo aluno;
- Folhas com atividades.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do ensino fundamental maior e ensino médio.

276 EU ESCOLHO VOCÊ!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o engajamento e participação dos alunos após o ensino de um determinado tema

META:

Responder à pergunta descrita na cartinha.

REGRAS:

- Após a aula, o professor deverá fixar alguns envelopes enumerados com perguntas variadas sobre o tema no quadro;
- O aluno deverá escolher uma carta e indicar um colega da turma para retirar a envelope do quadro e responder à pergunta que deverá estar dentro do envelope;
- Após a resolução do aluno, o mesmo deverá indicar o próximo envelope e aluno para resolver a questão;

ELEMENTOS:

- Desafio individual;
- Revisão coletiva do conteúdo licenciado;
- Envelopes/cartas com perguntas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes e crianças.

277 SAY MY NAME!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Associar imagens e objetos ao seu nome em inglês.

META:

Identificar a imagem e escrever o seu nome em inglês ao lado da imagem;

REGRAS:

- Deverá ser entregue a cada aluno uma atividade com variadas imagens de objetos, frutas e animais;
- Ao lado ou abaixo da imagem, deverá haver um espaço em branco onde o aluno deverá preencher como nome em inglês do objeto;
- Cada aluno deverá entregar a atividade conforme for terminando;
- O professor deverá ranquear a turma conforme forem terminando a atividade e entregando ao professor;
- Ao final da aula o professor divulgará o pódio com os 5 alunos mais rápidos a entregarem de forma correta toda a atividade.

ELEMENTOS:

- Atividade impressa de forma individual;
- Agilidade e assertividade do aluno;
- Escrita correta da palavra pelo aluno;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos que iniciarem o aprendizado da língua inglesa.

278 AQUARELA MUSICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Associar o nome das cores a letra da música e a imagem visual.

META:

Preencher os círculos em branco com as cores conforme descrita na letra da música (em ordem).

REGRAS:

- Todos os alunos deverão receber papeis com vários círculos em branco em uma sequência linear;
- O professor escolherá uma música e colocará para toda a turma ouvir;
- A música deve falar sobre cores (ex: Aquarela – Toquinho);
- Após o final da música, o professor irá revelar a ordem correta das cores conforme dito na letra da música.



ELEMENTOS:

- Folha de papel A4 com desenhos de pequenos círculos de forma linear e tamanho uniforme;
- Caixinha de som para tocar a música;

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda;
- Alunos do ensino fundamental menor.

279 QUAL É A OPERAÇÃO MATEMÁTICA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Indicar o sinal matemático e corresponder ao resultado ($4 \times 4 = 8$) ($4 \div 4 = 16$)

META:

Relembrar o conteúdo ensinado ao longo das aulas.

REGRAS:

- Dividir a turma em trios;
- O professor irá colocar as contas no quadro SEM as operações que correspondem aos resultados;
- O professor irá sortear o primeiro grupo a responder a primeira operação;
- Após o primeiro grupo responder, o mesmo deverá indicar qual o próximo grupo que irá resolver a próxima operação indicada pelo professor (o grupo indicado pelo outro, não poderá ser repetido na mesma rodada);
- Cada trio deverá responder ao menos 3 operações ao longo da atividade;
- Ganha o grupo que tiver respondido mais operações;

ELEMENTOS:

- Quadro branco com as operações em branco;
- Tabela com as pontuações de cada trio;
- Pinceis de variadas cores para diferenciar as operações.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma deverá participar;
- Crianças (conforme ao nível de aprendizado) (EJA)

280 ESTADOS E CAPITALS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar os estados e capitais brasileiras

META:

Acertar a maior quantidade de capitais dos estados brasileiros

REGRAS:

Organizar a turma em 4 ou 5 grupos.

Cada grupo precisa completar anotando em um tempo combinado a maior quantidade de capitais, registrando numa folha de papel.

A folha será passada ao grupo ao lado direito para ser respondida

Cada bloco de anotações com as capitais corretas o grupo ganhará 10 pontos.

Anotações erradas retiram -10 pontos do grupo.

O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).

O jogo acaba na quinta rodada.

Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

Placar no Quadro.

Folhas de Papel.

Trabalho em 4 ou 5 grupos.

Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças: 9 a 12 anos

281 MEMÓRIA DOS SIGNIFICADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam os significados e aprendam de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Ganhará quem acertar mais vezes;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com os significados;

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, médio com 24 peças e ou difícil com 36 ou mais peças;

- Tempo: aproximadamente 5 minutos por partida em um jogo com doze peças e sucessivamente.



QUEM VAI JOGAR:
A partir de 8 anos

282 JOGO DA TABUADA (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Levar os alunos a compreenderem e memorizarem o maior número possível da tabuada cada vez mais rápido e correto
Compreender o mecanismo da tabuada de: adição, subtração, multiplicação e divisão

META:
Responder corretamente a maior quantidade de questões que cada grupo receberá e assim, consequentemente irão memorizar as tabuadas

REGRAS:
A turma deve ser organizada em 4 ou mais equipes;
As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização das tarefas;
Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
Após a resolução escrita não será mais permitido;
Durante a realização do jogo não é permitido 'blefar' com o adversário. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.
Ganhará a Equipe que acertar maior quantidade

ELEMENTOS:
- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do registro - Tempo: Em torno de 15 a 20 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe)

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças (idade/ano) 2º aos 5º anos

283 GINCANA CULTURAL/HÁBITOS CULTURAIS (PODE SER LOCAL OU REGIONAL)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:
Estimular e ampliar a valorização da cultura local;
O maior número de tarefas entregue (propostas pelo educador/a.

REGRAS:
- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.

- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:
- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Adolescentes

284 QUAL É A MÚSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Memorização sonora e auditiva

META:
Ampliar a capacidade de audição e o vocabulário

REGRAS:
Acertar o maior número de música (já anotados no card. do Jogo)

ELEMENTOS:
Ouvir e interligar a palavra com a música;

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da turma

285 BIO-DINÂMICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar sobre o Reino Fungi

META:
Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:
- Organizar a turma em grupos de 4 a 5 pessoas
- Cada grupo precisa criar 8 perguntas sobre o Reino Fungi em uma folha de papel, e elaborar a 6 respostas em outra (gabarito, para correção).
- As folhas são trocadas entre os grupos e os gabaritos são entregues para a pessoa responsável (docente).
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram 10 pontos.
- As 6 perguntas devem ser respondidas em 20 minutos (tempo aproximado 2,5 min. Por pergunta).
- O jogo acaba ao final do tempo.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Livro didático (cada aluno traz o seu).



- Grupos de 4 pessoas
- QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
 - Ensino Fundamental II ou Ensino Médio

286 QUAL É A CÉLULA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensino de Histologia Humana

META:
Encontrar mais pares de células iguais

- REGRAS:
- Decidir o número de participantes, a partir do número de estudantes que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
 - Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
 - Ao virar cada carta, o estudante precisa relacionar o desenho ao nome daquele tipo de célula.

- ELEMENTOS:
- Cartões contendo o desenho da célula, que faz par com o nome do tecido histológico. O material precisa ser preparado previamente pela pessoa responsável.
 - Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
 - Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
 - Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
 - Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino médio.

287 ATÉ O OSSO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Memorizar os nomes do maior número possível de ossos do corpo humano.

META:
- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de ossos humanos de uma lista recebida.

REGRAS:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

- ELEMENTOS:
- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
 - Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome e não tenha este desconsiderado na contagem final.
 - Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental/médio

288 ESCALADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular a entrega das atividades propostas.

META:
Conquistar as 3 moedas de ouro.

- REGRAS:
- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
 - Fazer os temas/tarefas corretamente.
 - Entrega individual ou em grupo.

- ELEMENTOS:
- Competição interna na turma.
 - Moedas de "ouro".
 - Recompensa: % da nota.
 - Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

290 QUADRA DE ASES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:
Conquistar os 4 ases do baralho.

**REGRAS:**

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Fichas individuais.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases carimbados em sua ficha, que será anexada à prova.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Ases"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 1 jogo de carimbos (pertencente à pessoa responsável).
- Ficha para coletar os carimbos. A ficha deve ser anexada à prova para o estudante receber a premiação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

291 CELULANDO**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Ensino de Citologia

META:

Encontrar mais pares de células iguais

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de estudantes que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Ao virar cada carta, o estudante precisa relacionar dois desenhos iguais de um tipo de célula

ELEMENTOS:

- Cartões contendo o desenho de diversos tipos de células (animal, vegetal, bactérias)
- O material precisa ser preparado previamente pela professora.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II.

292 BINGO DOS SERES VIVOS**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Memorização e identificação de características dos seres vivos

META:

Fechar uma linha vertical, horizontal ou diagonal

REGRAS:

- Cada estudante recebe uma cartela com os nomes e/ou desenhos de diversos seres vivos, de vírus a vertebrados.
- A pessoa responsável vai "cantar" diversas características dos seres vivos. Toda vez que uma característica for observada em algum ser vivo da sua cartela, o estudante marca.
- Pode haver mais de um ser vivo com a mesma característica (por exemplo, capacidade de voar, e na cartela ter ave e inseto)
- Ganha aquele que fechar uma linha primeiro. Premiação opcional, pode fazer mais de uma rodada.

ELEMENTOS:

- Cartelas e características preparadas previamente. As cartelas devem ser reimpressas para cada turma, pois ficam marcadas.
- O nível de dificuldade está nas características listadas, que podem ser mais simples ou mais complexas.
- Sorte: a pessoa responsável sortear uma característica que o aluno conheça e tenha na cartela.
- Habilidade: perceber que os seres vivos listados na cartela têm (ou não) a característica que foi falada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental/médio

293 QUEM SOU EU?**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Perceber as características dos animais

META:

Obter o maior número de acertos no menor tempo

REGRAS:

- Estudantes se organizam em grupos de 3 ou 4 indivíduos;
- Cada grupo recebe um cartão ("chart") com nove desenhos de animais diferentes, numerados de 1 a 9, virado com a face para a mesa;



- Ao sinal da pessoa responsável, todos "desviam" os cartões e, em uma folha à parte, escrevem o nome do táxon do animal e uma característica que permitiu a identificação. Ex, figura de um polvo - Cefalópode, presença de tentáculos.

- Quando o grupo acabar, entrega.

- As folhas entregues serão mantidas na ordem e corrigidas publicamente. O primeiro grupo a acertar todas, ganha.

ELEMENTOS:

- Prêmio: conceitos/notas/pontos diferenciados para quem ganhar (máximo), acertar mais da metade (prêmio intermediário), acertar menos da metade (não ganha prêmio)

- Competição: Apenas um grupo ganhará o prêmio máximo.

- Sorte: Ter uma cartela com animais que o grupo conheça bem.

- Cartelas deverão ser preparadas previamente pela pessoa responsável. Podem ser usadas indefinidamente.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

- Ensino Fundamental II/Médio

294 GINCANA DAS FOLHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender botânica (taxonomia e morfologia)

META:

Obter o maior número de pontos

REGRAS:

- Em grupos de três ou quatro pessoas, os estudantes deverão ir a uma área verde e coletar o máximo de tipos de folhas diferentes.

- Orientar que as folhas sejam cortadas com cuidado, sem danificar a estrutura geral da planta.

- As folhas pontuam de modo diferente:

- Angiospermas: 1 ponto

- Gimnospermas: 5 pontos

- Pteridófitas: 5 pontos

- Briófitas: 10 pontos

- Líquens: -5 pontos, pois não é planta

- Faltando 10 minutos para acabar a aula, todos os estudantes devem voltar para a sala e dispor suas folhas sobre a carteira, separando de acordo com os grupos taxonômicos. Quem fizer mais ponto, ganha.

ELEMENTOS:

- Competição: apenas um grupo pode ganhar.

- Prêmio: uma pergunta a ser anulada na prova de botânica.

- Premiação alternativa: Se a turma tiver um desempenho excepcional, a pessoa responsável pode optar por acrescentar meio ponto na nota da prova de todos, e um ponto para o grupo que somar mais pontos.

- Área verde: pátio da escola, praça próxima, parque.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

295 TABÉLULA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relacionar as organelas celulares às suas funções.

META:

Finalizar primeiro a identificação das organelas citoplasmáticas e correta relação entre estruturas e funções.

REGRAS:

- Grupos de 4 ou 5 estudantes.

- Cada grupo receberá o material impresso da pessoa responsável. O material consta de uma página com o desenho das organelas citoplasmáticas e seus nomes, dispostos desordenadamente, e uma tabela com as funções das organelas e campos em branco.

- Cada grupo deve recortar as palavras soltas e os desenhos das organelas, e colar os pedacinhos de modo a preencher a tabela, colando os nomes e desenhos nos campos corretos de acordo com a função da estrutura.

- Ganha o grupo que terminar tudo primeiro, preenchendo corretamente a tabela

ELEMENTOS:

- Tabela impressa e folha impressa para recortar. Sugestão: desenhar as organelas em tamanho pequeno (máximo 2cm cada) pois o processo de recortar e colar sem perder adiciona desafio ao jogo.

- Prêmio: bônus na nota ou um bônus físico (bom-bom, figurinha, depende da turma)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

- Ensino Fundamental II

296 TRILHA DA EVOLUÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender o processo evolutivo frente à teoria filogenética

META:

Montar uma filogenia com os organismos "criados" por cada grupo



REGRAS:

- Grupos de 2 ou 3 estudantes.
- Cada grupo receberá da pessoa responsável uma matriz de caracteres, com diversas características de um ser vivo aleatório.
- Primeiro passo, cada grupo deve analisar sua matriz e desenhar seu bicho de acordo com as características descritas (asas, número de pernas, tipo de alimentação, cobertura corporal, etc).
- Em seguida, cada grupo deve preencher a linha referente a seu organismo em uma matriz grande, desenhada no quadro pela pessoa responsável.
- Por fim, todos os grupos juntos devem analisar a matriz e tentar montar uma filogenia em papel A2 ou papel craft, colocando seus animais nos terminais de cada ramo. Os grupos devem chegar a consenso sobre os nós da filogenia e quais organismos são mais basais, e quais são derivados.

ELEMENTOS:

- Missão comum a todos os participantes.
- Tempo mínimo: 1:30h
- Preparar previamente as matrizes e conjuntos de caracteres.
- Prêmio: uma pergunta a ser deixada em branco na prova (todos ganham, cada um escolhe a pergunta que quiser, assim todos se sentem incentivados a participar).
- Observação: se alguém não participar de nada, não ganha o prêmio.
- Observação 2: **NÃO EXISTE RESPOSTA CORRETA.** Ressaltar para a turma que filogenias são sempre **HIPÓTESES** de relacionamento entre seres vivos. Cuidar para não sair briga...

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino médio

297 RODA DOS SUBSTANTIVOS COMUNS E PRÓPRIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Diferenciar substantivo próprio e comum

META:

Escrever mais palavras que os grupos concorren-tes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma lista de 10 substantivos próprios e comuns numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para ser complementada.
- Cada substantivo correto dá ao grupo 10 pontos.
- Palavras erradas retiram -10 pontos do grupo.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).

- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8-9 anos/3º ano)

298 JOGO DA MEMÓRIA DA CORRELAÇÃO DAS FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS COM OS SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do 1º ano façam a relação entre as figuras planas e os sólidos geométricos

META:

Encontrar mais pares de formas semelhantes.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Peças com Figuras Planas e Sólidos Geométricos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

299 MEMÓRIA DAS CONJUNÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de conjunções.



- As palavras podem ser organizadas por tipos de conjunções.

META:

- Memorizar e escrever, em 1 minuto, o maior número possível de conjunções de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos tipos de conjunções disponibilizadas na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da conjunção não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- A equipe que conseguir escrever todos os tipos de conjunções ganha 30 pontos.
- Cada conjunção correta conta 2 pontos.
- Cada conjunção errada perde 2 pontos.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade da equipe.
- Tempo: Em torno de 30 minutos a 1 hora (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

300 ÁRVORE DO COMPROMETIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar 5 folhas da árvore.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Folhas da árvore.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro da Árvore para ir colando as folhas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º ao 7º ano).

301 ÀS NA MANGA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar individualmente as tarefas extras do trimestre. Estas devem estar corretas.
- O professor irá estipular quais atividades concorrerão a um ás do naipe.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Intenção: conseguir os 4 ases do baralho.
- Recompensa: Anular duas questões da prova, recebendo o valor da questão.
- Tabela com os nomes para colar os Azes conquistados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º ao 9º ano)

302 RODA DA MATEMÁTICA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar potenciação e radiciação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em dupla;
- Rodar o círculo pequeno;
- Observar em que número a seta parou;
- Multiplicar o número do centro pelo número indicado pela seta;
- Escrever a resposta na cartela de resposta.
- Ganha a dupla que obter mais operações corretas.

ELEMENTOS:

- Roletas
- Cartelas de respostas
- Clipes
- Lápis
- Atividade em dupla.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 8º ano do Ensino fundamental II



303 MEMÓRIA DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do ensino fundamental reconheçam as letras do alfabeto de forma lúdica.

META:

Encontrar a letra de imprensa maiúscula a letra cursiva maiúscula

REGRAS:

- Organizar os alunos em grupos, contendo 4 participantes
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no zerinho ou um
- O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo;
- Sorteia-se quem será o primeiro participante a virar as cartas;
- A ordem da jogada será sentida horário a partir do primeiro participante;
- O primeiro participante vira duas cartas. Se for o par, fica com elas e vira mais duas. Se não formar, devolve as cartas na mesa e passa a vez para o próximo participante, que fará o mesmo;
- O jogo continua até que não haja mais cartas na mesa;
- Vence o jogador que formar mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Cartões com letra de imprensa maiúscula e letra cursiva maiúscula do alfabeto.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ª ano do Ensino fundamental

304 MEMORY SCHOOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

O aluno deve ser capaz de memorizar maior quantidade de materiais escolares.

META:

Escrever uma lista de materiais escolares em 5 min.

REGRAS:

- Organizar os alunos em duplas;
- As duplas serão agrupadas por meio dos níveis de leitura e escrita;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Vence a dupla que escrever maior quantidade de palavras.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na organização das duplas por meio do nível de leitura e escrita;
- Cooperação: cada membro da dupla ajudará na memorização, leitura e escrita das palavras;
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ª ano do Ensino fundamental

305 MEDALHA DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar a medalha de ouro.

REGRAS:

Entregar individual ou em grupo as tarefas corretamente no prazo determinado.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Medalhas de ouro;
- Pódio para entrega das medalhas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

306 TRILHA ORTOGRÁFICA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do ensino fundamental reconheçam palavras com J ou G de forma lúdica.

META:

Ampliar o vocabulário e escrever as palavras corretamente

REGRAS:

- Organizar os alunos em grupos, contendo 4 participantes
- Em cada quarteto, um será o juiz e ficará com a cartela da trilha para conferir se a resposta de cada participante está correta
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no zerinho ou um
- Cada participante joga o dado e avança o número de casas sorteado



- Em seguida, o participante deverá informar com que letra ou grupo de letras a palavra deve ser completada
- O juiz confere na cartela. Se acertar, o participante permanece na casa. Se errar, volta para onde estava anteriormente
- Vence o jogo quem primeiro alcançar a área de chegada

ELEMENTOS:

- Dado numérico
- Trilha ortográfica J ou G
- Pinos coloridos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. -2º ano do Ensino fundamental

307 ROLETA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em dupla;
- Rodar o círculo pequeno;
- Observar em que número a seta parou;
- Multiplicar o número do centro pelo número indicado pela seta;
- Escrever a resposta na cartela de resposta.
- Ganha a dupla que obter mais operações corretas.

ELEMENTOS:

- Roletas
- Cartelas de respostas
- Clipes
- Lápis
- Atividade em dupla

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2º ano do Ensino fundamental

308 ROLETA DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar divisão

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em dupla;
- Rodar o círculo pequeno;
- Observar em que número a seta parou;
- Multiplicar o número do centro pelo número indicado pela seta;

- Escrever a resposta na cartela de resposta.
- Ganha a dupla que obter mais operações corretas.

ELEMENTOS:

- Roletas
- Cartelas de respostas
- Clipes
- Lápis
- Atividade em dupla

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2º ano do Ensino fundamental

309 MEMÓRIA UNIDADES FEDERAL DO BRASIL E DISTRITO FEDERAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Estimular a memorização dos Estados e Capitais Brasileiras

META:

Encontrar mais pares dos Estados e Capitais Brasileiras com suas respectivas bandeiras

REGRAS:

- Organizar os alunos em grupos, contendo 4 participantes
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no zerinho ou um
- O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo;
- Sorteia - se quem será o primeiro participante a virar as cartas;
- A ordem da jogada será sentida horário a partir do primeiro participante;
- O primeiro participante vira duas cartas. Se for o par, fica com elas e vira mais duas. Se não formar, devolve as cartas na mesa e passa a vez para o próximo participante, que fará o mesmo;
- O jogo continua até que não haja mais cartas na mesa;
- Vence o jogador que formar mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Cartões com os Estados e Capitais Brasileiras com suas respectivas bandeiras
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2º ano do Ensino fundamental



310 MEMÓRIA DOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a memorização da imagem dos animais e sons que cada um emite

META:

Encontrar mais pares das imagens dos animais e sons que cada um emite

REGRAS:

- Organizar os alunos em grupos, contendo 4 participantes
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no zerinho ou um
- O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo;
- Sorteia - se quem será o primeiro participante a virar as cartas;
- A ordem da jogada será sentida horário a partir do primeiro participante;
- O primeiro participante vira duas cartas. Se for o par, fica com elas e vira mais duas. Se não formar, devolve as cartas na mesa e passa a vez para o próximo participante, que fará o mesmo;
- O jogo continua até que não haja mais cartas na mesa;
- Vence o jogador que formar mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Cartões com as imagens dos animais e sons que cada um emite
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ª ano do Ensino fundamental

311 BARALHO DA ADIÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar adição

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Distribua as cartas do baralho em três fileiras de cinco cartas viradas para cima, enquanto o restante fica virado para baixo.
- Pegue duas cartas que sejam iguais à soma de 10, depois pegue mais duas cartas para obter a soma de 10.
- Novas cartas são distribuídas dentro dos espaços em que as cartas anteriores foram coletadas.
- Cartas com desenhos (K, Q, J, 10) só podem ser pegadas se você tiver um par combinando.

- O jogo continua até que não haja mais cartas na mesa;
- Vence o jogador que tiver mais cartas na mão

ELEMENTOS:

- Cartas de baralho
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ª ano do Ensino fundamental

312 BARALHO DA SUBTRAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar subtração

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Distribua as cartas do baralho em três fileiras de cinco cartas viradas para cima, enquanto o restante fica virado para baixo.
- Pegue duas cartas o valor maior vai subtrair o valor menor;
- Novas cartas são distribuídas dentro dos espaços em que as cartas anteriores foram coletadas.
- Cartas com desenhos (K, Q, J, 10) só podem ser pegadas se você tiver um par combinando.
- O jogo continua até que não haja mais cartas na mesa;
- Vence o jogador que tiver mais cartas na mão

ELEMENTOS:

- Cartas de baralho
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2ª ano do Ensino fundamental

313 RODA DA SUBSTÂNCIAS ORGÂNICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade de identificação dos Grupos Funcionais e Funções Orgânicas

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo vai pegar um envelope numerados de 1 a 5 que contém cards com a fórmula estrutural de várias substâncias orgânicas.



- Cada grupo escolhe uma substância orgânica da lista e repassa para o grupo ao lado.
- Cada identificação feita dá ao grupo 5 pontos – 5 pontos grupo funcional e 5 pontos função orgânica.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3min).
- O jogo acaba na 5ª rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro
- Folhas de Papel
- Cards das substâncias orgânicas
- Trabalho em 5 grupos
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 3º ano do Ensino Médio.

314 MEMÓRIA PERIÓDICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 1º ano do ensino médio reconheçam os símbolos dos elementos químicos da tabela periódica

META:

Encontrar mais pares: nome do elemento x símbolo

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide – se grupos, por exemplo em uma turma com 40 alunos, seriam 8 grupos de 5 alunos ou 2 grandes grupos quando estiver utilizando o jogo com mais peças.
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas divididas em dois grupos: 1º grupo nome dos elementos químicos e 2º grupo símbolo dos elementos químicos
- Sorte: No primeiro momento, para decidir quem vai iniciar o jogo e no segundo momento ao virar as cartas e acertar a combinação: Símbolo e nome do elemento mesmo sem ter memorizado as cartas.
- Competição: Vence quem conseguir virar mais pares.
- Níveis: O jogo pode ter vários níveis, pode ter até 118 peças.
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças e 30 min para o jogo com 118 peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

315 MEMÓRIA ORGÂNICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os estudantes a memorizar o maior número possível de grupos de hidrocarbonetos e suas respectivas características.
- Os hidrocarbonetos são separados em vários grupos, onde cada grupo possui determinadas características. Os grupos de hidrocarbonetos e suas características podem ser organizados em cores ou nomes.

META:

- Memorizar e escrever em um quadro não preenchido, em 5 minutos, o maior número possível de grupos de hidrocarbonetos com as suas respectivas características.

Obs: O professor vai entregar para memorização um quadro que possui a relação dos diversos grupos de hidrocarbonetos e suas características.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para a realização da leitura, memorização e escrita dos grupos e características disponibilizados na lista no quadro não preenchido.
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do quadro não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido ‘blefar’ com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre ao preencher o quadro e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Uma aula de 50 min

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 3º ano do ensino médio

316 BAÚ DE QUIMOEDAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo professor(a)



META:

Conquistar 5 Quimoedas

REGRAS:

- Entregar as atividades e/ou tarefas dentro do prazo determinado.
- Fazer as atividades e tarefas corretamente.
- O aluno ganha uma Quimoeda após a entrega de 3 tarefas e/ou atividades entregues dentro do prazo e feitas corretamente.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma
- Quimoedas
- Recompensa: transformar a nota de uma avaliação parcial em pontos de participação, onde o aluno que conseguir conquistar as 5 Quimoedas, ganharia os pontos de participação.
- Quadro do Baú para ir colocando as Quimoedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do Ensino Médio

317 QUISTAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos no ensino remoto.

META:

Conquistar a coleção de QUISTAR (QUISTAR BRONZE, PRATA, OURO, DIAMANTE)

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado
- Realizar as tarefas corretamente
- Acompanhar os grupos de teletrabalho diariamente
- Participar das aulas online.
- Realizar os desafios propostos nas aulas online, um desafio para cada QUISTAR.
- Entrega individual.
- O aluno que completar a coleção de QUISTAR vai ter direito a premiação.

ELEMENTO ESTRUTURA:

- Competição interna na turma
- Moeda de troca QUISTAR
- Recompensa anular uma questão, a escolha do aluno, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do Ensino Médio

318 MANUAL PARA QUE TE QUERO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura e compreensão de manual de procedimento

META:

Ganhar mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Dividir a equipe em 2 grupos
- Após a leitura prévia do manual específico procede-se a uma série de perguntas sobre o mesmo
- O estilo da competição será "Passa ou Repassa"
- O coordenador do game faz as perguntas, e um assistente monitora a rapidez do sinal e 2 assistentes para somar os pontos das equipes
- Cada equipe poderá designar um representante para acompanhar a pontuação
- Quem responder recebe 20 pontos
- Quem passar recebe 5 pontos
- Quem repassar recebe 1 ponto
- A prenda é 0 pontos por não responder
- Ganha a equipe que tiver mais pontos ao final das questões elaboradas (pode haver algum prêmio para estimular a competição e, por conseguinte, o conhecimento necessário para a instituição)

ELEMENTOS:

- Placar à vista de todos
- Papel e lápis/caneta (ou outro meio confiável)
- Cartões com as perguntas
- Cartões com as perguntas e respostas

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a equipe
- Adultos

319 LEMBRO DE VOCÊ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os membros da equipe conhecerem-se uns aos outros

META:

Acertar mais nas preferências individuais do outro

REGRAS:

- Cada qual escreverá suas características e preferências positivas em um total de 10
- Um após o outro, todos dirão em voz alta para todos ouvirem (ocasião na qual os coordenadores do jogo recolherão os papéis escritos para posterior conferência)
- Ao final, por sorteio, um dirá as 10 características/preferências positivas de outro, também sorteado.



- Em caso de empate, sorteia-se outra pessoa para ir em respondendo até surgir um vencedor

ELEMENTOS:

- Memorização
- Foco
- Empatia
- Simpatia
- Papel e lápis/caneta
- Quem conseguir lembrar de mais características ganha o prêmio
- Tempo aproximado: 1h a 2h

QUEM VAI JOGAR:

- Equipe toda
- Adultos

320 VOCÊ MESMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer os participantes terem maior conhecimento sobre si mesmos

META:

- Escrever em 5 minutos palavras positivas que se a pessoa achar que a caracterizam

REGRAS:

- Cada qual escreve suas características, sem as mostrar para outras pessoas
- Em uma lousa ou algo que o valha, estará, desde o início do jogo, termos categorizando áreas de interesse da empresa. Exemplo: relacionamentos, conhecimento técnico, busca por conhecimento, entusiasmo com o trabalho/empresa, sugestões.
- Cada termo terá uma cor ou uma forma para representá-la
- Cada participante pegará cartões de cores ou formas de termos que combinem com suas opiniões sobre si mesmos
- Dessa combinação, verão as semelhanças e diferenças entre si e os outros
- Os semelhantes formarão grupos para ver se realmente são semelhantes
- Em uma segunda etapa, os diferentes formarão grupos para ver se realmente são diferentes
- Nesses grupos, cada um terá de 3 a 5 minutos para discorrer sobre si
- Após todos falarem, nas duas rodadas, serão estimulados a exprimirem suas impressões positivas uns dos outros

ELEMENTOS:

- Observação de si
- Exercício da empatia
- Lousa
- Cartões de identificação dos termos

- Tempo: 1 a 3 horas, a depender do tamanho da equipe. No caso de 3 horas, recomenda-se um intervalo após a primeira hora, que será usada para explicar as regras e no processo de autoconhecimento individual.

QUEM VAI JOGAR:

- Equipe toda
- Adultos

321 JOGO DO LIVRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura do livro

META:

Conseguir os pontos equivalentes ao número de capítulos do livro
Tendo um prêmio ao final (que pode ser para um ou para quem conseguir empatar no número maior de capítulos lidos)

REGRAS:

- Participar de encontros presenciais ou virtuais sobre cada capítulo
- Dissertar sobre o capítulo lido
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição na equipe
- Pontos de Leitura
- Recompensa: conhecimento e prêmio
- Tabela de ranking

QUEM VAI JOGAR:

- Equipe toda
- Adolescentes e adultos

322 É A VIDA...

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os participantes a lidar com frustrações

META:

Ficar sem cartas

REGRAS:

- As cartas são divididas em dois montes: um para jogar, outro para o "roubo"
- Ao ter um par do mesmo número, este será descartado no roubo, que será embaralhado a cada rodada
- As cartas Coringas serão usadas por um jogador para obrigar outro a roubar mais cartas, mas este terá que escolher entre jogar suas cartas ou obrigar o outro a pegar mais cartas
- Os coringas também podem garantir imunidade para quem os têm (anulando a obrigação de pegar



mais cartas) mas ambos que usaram devem descartar no "roubo"

- São três (3) as cartas que serão retiradas do roubo por quem for obrigado a isso
- Ao final de cada roda o "roubo" deve ser embaralhado

ELEMENTOS/ESTRUTURA

- Competição mediana
- Moeda de troca: não há
- Recompensa: foco e controle emocional
- 03 decks de cartas (dois para iniciar o jogo e um para o roubo)

QUEM VAI JOGAR:

- Equipe toda
- Adolescentes e adultos

323 RODA DO ENCONTRO VOCÁLICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar os encontros vocálicos;
- Classificar os encontros vocálicos.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo escreverá em uma folha A4 quatro palavras contendo encontro vocálicos;
- A folha é passada ao grupo ao lado direito para classificar corretamente os encontros vocálicos das palavras;
- Cada classificação certa dá ao grupo 10 pontos;
- Se classificar erradamente algum encontro vocálico, perde 10 pontos;
- O professor ficará no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 minutos);
- O jogo acaba na quarta rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Folhas de papel A4;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino Fundamental I.

324 RODA DO ENCONTRO VOCÁLICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar os encontros vocálicos;

- Classificar os encontros vocálicos.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo escreverá em uma folha A4 quatro palavras contendo encontro vocálicos;
- A folha é passada ao grupo ao lado direito para classificar corretamente os encontros vocálicos das palavras;
- Cada classificação certa dá ao grupo 10 pontos;
- Se classificar erradamente algum encontro vocálico, perde 10 pontos;
- O professor ficará no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 minutos);
- O jogo acaba na quarta rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Folhas de papel A4;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino Fundamental I

325 MEMÓRIA DOS PARÔNIMOS E HOMÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explicar o fenômeno da paronímia e homonímia de maneira leve e descontraída, mostrando para os alunos que muitos erros gramaticais podem ser justificados em virtude de nossa complexa gramática.

META:

Montar o jogo da memória associando palavras parônimas e homônimas.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos;
- Definir, através do "par ou ímpar", quem começará o jogo.

ELEMENTOS:

- Memória: A ideia do jogo é virar as cartas e ir memorizando as palavras e o posicionamento delas. Assim, quando virar uma carta, o aluno/grupo terá que usar a memória para lembrar se já viu o par dela no jogo e, assim, tentar achá-lo;
- Concentração: é necessário estar concentrado para memorizar e escolher as cartas certas;



- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Sorte: decidir quem começa o jogo;
- Níveis: fácil (12 pares), médio (20 pares) e difícil (30 pares);
- Tempo: decidir com a turma ou o professor estebelece.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental II

326 SONS DO X

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar os diferentes sons produzidos pelo fonema X;
- Escrever corretamente as palavras com os diferentes sons do x.

META:

- Escrever o maior número de palavras com os diferentes sons do x, identificando na frente o som correspondente. Tempo: 2 minutos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem para a escrita das palavras;
- Após a escrita da palavra, a equipe não poderá modificar a palavra escrita, nem a identificação do som;
- A equipe deverá aguardar a correção na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 50 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental I

327 LEITOR TOP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Promover a leitura dos clássicos brasileiros;
- Estimular a entrega dos trabalhos em dia.

META:

- Conquistar o maior número de medalhas de ouro, dentro de um bimestre.

REGRAS:

- Entregar os trabalhos em dia;
- Escolher e ler dois clássicos da nossa literatura no Realismo/Naturalismo;
- Apresentar o trabalho para a turma (power point, maquete, teatro...);
- Será avaliado no trabalho: pontualidade, criatividade, originalidade, organização, capricho;
- Entrega em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Medalhas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro de medalhas para ir pontuando as conquistas dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Ensino Médio

328 CRÔNICA NOSSA DE CADA DIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar os elementos organizacionais e estruturais da crônica;
- Identificar a finalidade do gênero textual crônica;
- Conhecer as práticas sociais de produção e circulação da crônica.

META:

- Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado (trazer para a sala de aula durante quatro dias uma crônica e tem que ler em voz alta para a turma)
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: ganha pontos extras na prova.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 8º e 9º anos.

329 OLHO VIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Promover a leitura
- Desenvolver a expressão oral.

**META:**

Encontrar mais palavras e ler o parágrafo onde as mesmas se encontram.

REGRAS:

- O professor fala uma palavra do texto e o aluno que encontrá-la primeiro levanta a mão e lê, em voz alta, o parágrafo onde a mesma se encontra;
- O vencedor é o que conseguir encontrar mais palavras e fazer a leitura em voz alta para a turma.

ELEMENTOS:

- Competição;
- Sorte;
- Concentração;
- Tempo: 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Ensino Fundamental I

330 BINGO DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar tabuada ou somente para reforço da tabuada.

META:

Preencher a cartela primeiro.

REGRAS:

- Organizar a turma em 8 grupos.
- Cada grupo recebe 1 cartela contendo 12 cálculos da tabuada.
- A professora fica com um saco contendo fichas com os resultados das contas.
- No mesmo sistema de bingo a professora retira do saco um número e fala em voz alta.
- O grupo deve relacionar esse resultado a uma conta de sua cartela.
- Fechando a sua multiplicação com o resultado da ficha, o grupo pega a ficha com a professora e coloca na cartela junto com a conta.
- O jogo acaba quando um grupo preencher toda a sua cartela. Podendo assim até gritar "Bingo"

ELEMENTOS:

- 8 cartelas contendo 12 contas da tabuada.
- 1 Saco com fichas contendo os resultados da tabuada.
- Grupos organizados de forma aleatória na sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de idade entre 9 e 10 anos, do 4º ou 5º ano do fundamental.

331 QUEM SOU EU NA FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar história da Física, para uma melhor assimilação dos conteúdos didáticos trabalhados em aula.

META:

Relacionar pesquisa, fatos e trabalhos científicos com as personalidades da história da Física.

REGRAS:

- Pode ser jogado individualmente ou em duplas.
- Cada jogador ou dupla recebe cartas que contém conceitos científicos, época e país, experimentos e personalidade científica.
- Definir o início do jogo com "par ou ímpar".
- Depois das cartas serem embaralhadas, cada jogador ou dupla tira de 4 a 7 cartas para iniciar (essa quantidade depende da quantidade de cartas existentes no baralho construído pelo professor ou pelos alunos).
- Joga-se tentando fechar uma sequência didática onde se relaciona com a carta personalidade as cartas conceitos, época e país e experimento relativos a essa personalidade.
- Ganha o jogador ou dupla que mais sequências conseguiu montar e, além disso, montar corretamente.
- O professor ao final da partida verifica com o auxílio de um gabarito se a sequência está correta.

ELEMENTOS:

- Baralho contendo todas as cartas elaboradas pelo professor ou pelos alunos. (a quantidade varia dependendo do conteúdo a ser trabalhado e o ano);
- O professor terá um gabarito;
- Pode ser feito por pontos marcados no quadro;
- Terá que ter vários decks de baralho;
- Quem completar sequências primeiro e corretas vence;
- Tempo vai depender de como o professor decidirá, exemplo, definir uma quantidade de sequências a serem montadas ou até acabar o baralho.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do Ensino Médio

332 BATALHA DA FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Testar as habilidades dos alunos a elaborar e responder questões dos conteúdos trabalhados.

META:

Elaborar questões coerentes com o conteúdo.



- Responder corretamente o maior número de questões.
- Não perder a pontuação inicial.

REGRAS:

- A turma pode ser dividida em 2 ou mais grupos;
- Cada grupo deve elaborar o mínimo de 10 questões referente ao conteúdo de física, as questões devem ter as respectivas respostas;
- Cada pergunta vale 1 ponto, sendo que cada grupo já inicia o jogo com 10 pontos ou mais conforme o número de perguntas.
- Após a organização o professor pode determinar tempo para que seja efetuada a pergunta e tempo para que seja respondida;
- Um componente do grupo vai ao centro da sala, e faz a pergunta para o grupo adversário, onde este terá um tempo para responder, qualquer um do grupo pode responder;
- A cada resposta incorreta o grupo perde 1 ponto;
- Ganha a equipe que mantiver o maior número de pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Papel para as questões;
- Tempo entre um grupo fazer pergunta e o outro responder.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos Ensino Médio.

333 MATEMÁTICA – SOMA 1

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Explorar a adição dos números decimais.
- Estimular cálculos mentais.

META:

Conquistar o maior número de fichas que somam 1

REGRAS:

- O jogo pode ser individual ou em dupla;
- Fica no centro da mesa a pilha com as fichas, voltadas para baixo;
- Cada jogador vira uma ficha coloca sobre a mesa, até somar 1, o primeiro jogador que visualizar a soma pega as fichas para si;
- Finaliza o jogo quando acabar as fichas ou não ser mais possível somar.

ELEMENTOS:

- 25 fichas de papel com números entre 0 e 1;
- Cada soma de 1 vale 10 pontos e cada ficha vale 1.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- A partir do 4º ano do fundamental.

334 ENIGMA DA FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar os conceitos e resoluções de problemas, estimulando também cálculos mentais e a interação.

META:

Resolver os enigmas para chegar ao fim do jogo.

REGRAS:

- O professor leva para sala de aula situações problemas que envolvam conceitos e cálculos de física.
- Pode ser individual ou em dupla;
- Os enigmas podem ser em níveis de dificuldade;
- O professor lê o enigma e determina um tempo para alguém responder.
- Cada resposta correta o aluno ganha um "poder".

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- "PODER": Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão, receber ajuda do professor para resolver uma questão, receber ponto extra em uma avaliação, etc.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do Ensino Médio.

335 RODA DEL SR. ADJETIVO EN ESPAÑOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adjetivos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- A turma será dividida em cinco grupos;
- Será apresentada uma imagem e cada grupo deverá escrever o máximo de adjetivos possíveis.
- Cada acerto valerá 10 pontos
- Caso ocorram adjetivos repetidos, cada equipe marca 5 pontos.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.



- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Anos iniciais / finais

336 MEMÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos dos anos iniciais reconheçam as formas geométricas de maneira lúdica.

META:

Encontrar mais pares de formas geométricas iguais.

REGRAS:

- Previamente, os alunos deverão trazer figuras de diferentes formas geométricas já recortadas.
- A turma será dividida em dupla;
- Cada dupla deverá reconhecer as formas e escrever seus nomes em português e espanhol

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir identificar e escrever o maior número de formas geométricas em espanhol.
- Tempo: aproximadamente 15 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Anos iniciais

337 MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em espanhol (animais)

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em espanhol de uma lista recebida do professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;

- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra, a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:

Anos iniciais / anos finais

338 COFRE DE MONEDAS DE ORO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 4 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas semanalmente
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: a combinar com a coordenação/turma
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Anos iniciais / anos finais (até oitavo ano)

339 STOP VERBAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a conjugar os verbos

META:

Estimular a memorização da conjugação verbal

REGRAS:

- Cada aluno deverá escrever na sua folha;
- O aluno não poderá consultar nenhum tipo de material e tampouco o colega;



- Cada acerto valerá 10 pontos, palavras que apresentem algum erro valem 5 pontos, em branco – zero.
- Vence quem atingir a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Quem conseguir atingir a maior pontuação vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil a difícil (de acordo com o ano da turma)
- Tempo: Em torno de 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Anos iniciais / finais / E.M

340 QUADRA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Conquistar estrelinhas “avaliativas”

REGRAS:

- Uma pessoa da família do estudante (que tem autismo) precisa colocar as bolinhas que substituirão os algarismos referentes às contas e uma conta de cada vez é passada para o estudante que ao puxar a folha que tem dentro do encarte, ele chegará a revelação da conta.
- Cada conta resolvida (com o auxílio da família) dá ao estudante 1 estrelinha
- Caso ele atinja um número considerado de estrelinhas, ele ganha um novo jogo confeccionado e adaptado para ele (ele ganhará o jogo de qualquer jeito, entretanto, a motivação funcionará mais como um incentivo.
- Caso deseje, a família pode representar as bolinhas pelos algarismos escrevendo à lápis as continhas nos quadrados.

ELEMENTOS:

- Duas placas de cartolina
- Estudante é incentivado a resolver o desafio com o auxílio de um membro da família (trabalho em dupla)

QUEM VAI JOGAR:

- O estudante que apresenta autismo juntamente com a pessoa da família que está auxiliando o estudante.
- Estudante do primeiro ano do ensino fundamental.

341 MEMÓRIA DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os estudantes do primeiro ano do ensino fundamental reconheçam os sons dos formatos das letras.

O jogo deve ser aplicado entre o terceiro bimestre e quarto bimestre, ou seja, quando os estudantes já tiverem se familiarizado com o som do formato de algumas letras.

META:

Acertar o som do maior número de letras possível.

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos
- Definir quem fará a primeira jogada a partir do “par ou ímpar”

ELEMENTOS:

- Estética: Serão distribuídas fichas com as 26 letras do alfabeto sendo treze letras para cada grupo (grupo A e grupo B).
- Sorte: O estudante (que ganhou no par ou ímpar) iniciante do grupo A responderá a ficha que o estudante do grupo B levantar.
- Competição: Caso o estudante do grupo A não acerte, perderá a ficha para o grupo B.
- Níveis: as fichas com as letras deste jogo podem em um outro momento serem substituídas por fichas com sílabas.
- Tempo: Ao final de um tempo (a definir preferencialmente com uma ampulheta), o grupo que tiver mais fichas ganha o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do 1º ano do ensino fundamental.

342 MEMÓRIA SONORA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os estudantes a memorizar um número de sons de objetos espalhados pela sala de aula produzidos pela professora.
- Os sons podem ser gerados por vários objetos que funcionarão como instrumentos sonoros: batinha de uma colher com outra colher; uma tampinha de garrafa caindo; etc (a ideia é aquecer a audição dos estudantes no atento do som em relação ao símbolo (signo) e estimular a audição para a relação fonema (som) grafema (escrita ou signo). (O jogo poderá ser adaptado para estudantes surdos (pela vibração de outros instrumentos)

META:

- Memorizar e descobrir, em 5 minutos, quais objetos sonoros foram tocados.

**REGRAS:**

- A turma deve ser organizada em 4 equipes.
- Enquanto a professora toca os 8 objetos todos os estudantes deverão estar de olhos fechados e ouvindo.
- Depois a professora colocará 12 fichas no quadro: 8 deles são os objetos tocados e 4 são os que não foram tocados.
- Cada grupo fará a retirada de duas fichas.
- Terão que sobrar 4 fichas no quadro
- A equipe que retirar a ficha de um objeto sonoro que não tenha sido tocado na sala de aula, sairá do jogo, até o jogo recomeçar.

ELEMENTOS:

- Sorte: está no fato do estudante não ter reconhecido o objeto sonoro, mas "chutar" a acertar.
- Cooperação: os membros da equipe, antes de retirarem as fichas do quadro, conversarão (bem baixinho) entre si e chegarão a um acordo de "palpite" de qual ficha retirar do quadro.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do 1º ano do fundamental

343 TRIPÉ NAS MÃOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a aprendizagem e o compromisso de devolutivas das atividades em tempos de pandemia.

META:

- Conquistar os 3 (três) avatares abaixo
- Respectivamente:
- Mosquito; Meia-Porção e Duas Rodas

REGRAS:

- Entregar todas as devolutivas que foram elaboradas semanalmente
- Para cada trimestre, com as devolutivas entregues, o estudante terá direito a um avatar (confeccionado) como troféu.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma do primeiro ano do ensino fundamental.
- Recompensa: os avatares funcionarão como troféus por empenho e dedicação nas devolutivas tanto para as famílias que auxiliam os estudantes nas tarefas, quanto para os estudantes que realizando as atividades estarão em constante processo de ensino aprendizagem.

QUEM VAI JOGAR:

- Estudantes do 1º ano do ensino fundamental.

344 CARTELAS DOURADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação, a cooperação, o compartilhamento e o desenvolvimento dos alunos.

META:

Solucionar as cartelas douradas

REGRAS:

- Uma vez por semana (será o dia das cartelas douradas) a professora irá dividir a sala em 4 equipes e cada equipe ficará responsável por solucionar algumas situações problemas das cartelas douradas com assuntos de Língua Portuguesa, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas.
- Cada estudante terá direito a 1 cartela dourada, mas é o grupo que irá ajudar (com o auxílio da professora) o estudante que tem mais dificuldade a resolver a situação problema de cada cartela dourada.
- Ao final, cada cartela resolvida, será trocada por pontos.

ELEMENTOS/ESTRUTURA

- Competição entre equipes da turma.
- Moeda de troca: cartelas douradas
- Recompensa: pontos para a avaliação.

QUEM VAI JOGAR

- A turma toda.
- 4º e 5º ano do ensino fundamental.

345 RODA DE MATEMÁTICA (VARIÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a adição

META:

Fazer que os grupos concorrentes corrijam as contas.

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos, cada grupo terá 04 alunos
- Cada aluno terá que criar 02 contas de adição numa folha de cartolina.
- Cada turma irá responder as contas e repassar para a equipe seguinte e perguntar se a resposta essa certa ou errada.
- Cada acerto da equipe ganhará 05 Pontos
- O aluno que soprar a resposta perderá 02 pontos
- O professor dará um nome para cada equipe e colocará o resultado no quadro, o aluno terá (8 min) para responder
- O jogo acaba quando todas as respostas forem concluídas



- Ganha o grupo que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Resposta no quadro.
- Cartolina
- Trabalho em 6 grupos de 04 pessoas
- Grupos ficará em equipes separados um do outro em suas cadeiras.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças de 8 a 11 anos

346 MEMÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do 1º ano do ensino fundamental, memorize as formas geométricas. (triângulo, quadrado, retângulo e círculo)

META:

Descobrir as formas geométricas

REGRAS:

- Dividir a turma em 02 grupos.
- A equipe escolherá um aluno da equipe para desenhar todas as formas geométricas e colocar os nomes das respectivas formas no quadro.
- Definir quem irá iniciar o jogo pelo par ou ímpar.

ELEMENTOS:

- O professor mostrará as formas geométricas.
- Ganhará o jogo quem acertar mais formas geométricas e seus respectivos nomes.
- Quem conseguir desenhar as formas geométricas e colocar os nomes delas sem errar ganhará 10 pontos,
- Dois minutos para cada equipe desenhar as formas geométricas e colocar os nomes delas no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 08 a 10 anos.

347 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que as crianças da educação infantil memorizem o maior número de animais.

META:

Memorizar os animais em 3 minutos, o maior número possível de animais.

REGRAS:

- A turma se organizará em equipes de 04.
- Quem virar mais cartas iguais ganhará o jogo.

- Cada acerto a equipe ganhará 05 pontos.

- Cada equipe ganhará 12 pares de cartas

ELEMENTOS:

- Cartolina para confeccionar as cartas.
- Grupos sentados em forma de círculo.
- Grupo de 04 pessoas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 5 anos

348 CESTO DAS EMOÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a curiosidade das crianças da educação infantil

Permitir que as crianças descubram os objetos e dizer os nomes.

META:

- Memorizar o que está no cesto
- Aprender as sílabas que começa os objetos.

REGRAS:

- Colocar a turma em círculo.
- Colocar um cesto com vários objetos no meio da sala
- As crianças terão que adivinhar o que está no cesto.

ELEMENTOS:

- Cesto decorado
- Vários Objetos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 5 anos

349 JOGO DE CARTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o raciocínio dos alunos

META:

Fazer mais pontos.

REGRAS:

- Grupo de 04 alunos
- O aluno pegará 09 cartas
- Terá que fazer jogos com naipes diferentes.
- Quem terminar mais rápido ganhará.

ELEMENTOS:

- Competição
- Quem ganhar terá direito a 01 ponto na disciplina de matemática.



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

Crianças de 08 a 12 anos.

350 DOMINÓ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a memória, competição e raciocínio das crianças

META:

- Qual dupla irá ganhar mais partidas.

REGRAS:

- Organizar a turma com grupos de 04 pessoas.

- Os alunos jogarão 02 contra 02.

- A dupla que mais ganhar terá um bônus.

- O aluno terá 10 minutos para terminar a partida.

O jogo terá fim quando os alunos fizerem 06 pontos.

ELEMENTOS:

- Dominó

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças 7 anos

- A turma toda

350 RODA DE MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a divisão.

META:

Fazer que os grupos concorrentes corrijam as contas.

REGRAS:

- Organizar a turma com 5 grupos.

- Cada aluno terá que criar 02 contas de divisão numa folha.

- Cada grupo irá responder as contas e repassar para a equipe seguinte e perguntar se a resposta está certa ou errada.

- Cada acerto da equipe ganhará 05 pontos.

- O aluno que soprar a resposta perderá 02 pontos.

- O professor dará um nome para cada equipe e colocará o resultado no quadro.

- O aluno terá 8 minutos para responder.

- O jogo acaba quando todas as respostas forem concluídas.

- Ganha o grupo que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Resposta no quadro.

- Folha de A4.

- Trabalhos em grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças de 8 anos

- A turma toda.

351 RODA DE MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a multiplicação

META:

- Fazer que os grupos troquem as contas com os outros grupos.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.

- Cada grupo terá que criar 4 contas e escolher 01 pessoa para ir ao quadro responder.

- O grupo irá trocar as contas com o outro grupo e corrigir.

ELEMENTOS:

- Folha A4

- Trabalho em 4 grupos

- Resposta no quadro

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma

- Crianças de 8 anos.

352 CAIXA SURPRESA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a curiosidade das crianças do 1º ano.

- Permitir que as crianças descubram o objeto, e trabalhar a sílaba do objeto em questão.

META:

- Fazer que as crianças aprendam as sílabas que começa o objeto.

REGRAS:

- Colocar a turma em círculo.

- Colocar uma caixa com o objeto no meio da sala.

- As crianças terão que adivinhar o que está na caixa.

ELEMENTOS:

- Caixa de sapato decorada

- Objeto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças de 06 anos

353 BARRACA DE MERCADORIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a manipulação das cédulas do real



META:

- Quem vai vender mais

REGRAS:

- Uma criança terá que vender a mercadoria e a outra comprar.
- A criança receberá várias cédulas de real (2,00, 5,00, 10,00 e 50,00)
- Cada criança terá 10 minutos para vender a mercadoria e dar o troco certo,
- Cada mercadoria terá preço.
- O aluno que conseguir fazer a compra e a venda correta, ganhará 01 ponto na disciplina de matemática.
- Os outros alunos ficarão esperando a vez para jogar.

ELEMENTOS:

- Cédulas de real de papel
- Mercadorias para as crianças venderem (pipoca, pirulito e bombons etc.)

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças de 08 a 11 anos

354 DITADO DE PALAVRAS NA BEXIGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a concentração

META:

- Quem vai acertar mais palavras

REGRAS:

- Equipe de 06 pessoas
- Será colocado várias palavras dentro da bexiga.
- Cada equipe ficará com 06 bexigas.
- A bexiga será estourada e a criança fará a leitura da palavra.
- Ganhará o jogo a equipe que responder mais palavras corretas,
- A equipe ganhará 01 ponto na disciplina de português.

ELEMENTOS:

- Pacote de bexiga
- Folha de A4.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a sala
- Crianças de 8 até 11 anos.

355 FORÇA DE PALAVRAS OU FRASES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a memória

META:

Qual grupo consegue descobrir a palavras mais rápido.

REGRAS:

- A turma será dividida em 02 grupos
- Cada grupo dirá uma letra
- O grupo que errar a letra passará para o outro grupo
- O professor colocará a palavra ou frase no quadro.
- A equipe que formar primeiro a palavra ganhará 01 ponto na disciplina de português.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Lápis para quadro branco

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos de 08 a 12 anos.

356 BINGO DE NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o raciocínio lógico

META:

Quem bater primeiro

REGRAS:

- Cada aluno da turma pegará uma cartela.
- O aluno terá que marcar os números que serão chamados.
- Quem preencher a cartela primeiro bate.
- Terá 10 rodadas de chamadas de números.
- O aluno que bater primeiro ganhará um saco com (pipocas, chicletes e bombons).

ELEMENTOS:

- Papéis com números para o sorteio
- Saco para colocar os números.
- Cartela de bingo
- Lápis grafite

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos de 08 a 12 anos,

357 BINGO DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura

META:

Quem Ler correto

REGRAS:

- Cada aluno pegará uma cartela de palavras.



- O aluno terá que marcar a palavra.
- O aluno só ganhará se preencher a cartela primeiro e ler as palavras que estão na cartela.
- O aluno ganhará 01 ponto na disciplina de português e um kit com lápis, borracha e lapiseira.

ELEMENTOS:

- Cartela com palavras
- Papéis com os nomes para sortear.
- Lápis grafite

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma
Alunos de 8 a 12 anos.

358 RODA DA BIOESTATÍSTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar proporção e porcentagem com temas da saúde

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos de WhatsApp
- Cada grupo precisa criar 4 problemas estatísticos com temas da saúde cuja resolução são contas matemáticas em proporção e porcentagem
- Um problema é passado ao grupo ao lado direito para ser resolvido
- Cada problema respondido dá ao grupo 10 pontos
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- A professora registra em uma planilha de Excel marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Um celular (pelo menos) por grupo com acesso à internet com WhatsApp instalado
- Turma dividida em 4 grupos
- Grupos engajados trabalhando em equipe de forma online

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do curso de graduação em área da Saúde

359 MEMÓRIA DAS FUNÇÕES ESTATÍSTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as funções para cada tipo de teste estatístico

META:

Encontrar mais pares entre função e nome do teste estatístico

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar"
- O primeiro grupo faz a abertura de duas cartas. Em caso de acerto, retira mais duas cartas até errar.
- Em caso de erro, passa a vez para o grupo seguinte e assim suscetivelmente.

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas coloridas com funções e nome dos testes estatísticos utilizados no jogo;
- Sorte: testa-se a sorte no início do jogo e a cada rodada;
- Competição: quem conseguir virar mais pares corretamente vence o jogo;
- Níveis: este jogo começará com o nível fácil: com 12 peças, e ao final da disciplina, um novo jogo no nível difícil com 24 peças;
- Tempo: 10 minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do curso de graduação em área da Saúde

360 MEMORIZANDO VARIÁVEIS ESTATÍSTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a classificação do tipo de variáveis estatísticas em: ordinal, nominal, contínua e discreta.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de exemplos de variáveis para cada tipo, a partir de uma lista do livro didático.

REGRAS:

- A turma será organizada em 4 grupos;
- Os grupos se preparam e estudam a lista recebida previamente, para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Só serão aceitos exemplos corretos de cada tipo de variável.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na dinâmica e habilidade de organização de cada grupo.



- Cooperação: os membros dividem tarefas e cooperam para conferir os exemplos escritos pelo redator da vez.
- Tempo: no máximo 2 horas de jogo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do curso de graduação em área da Saúde

361 PAINEL DE ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades de cálculos estatísticos em grupo.

META:

Conquistar maior número de estrelas

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado. 1 estrela extra para o grupo que entregar antes do prazo
- Executar as atividades de cálculos estatísticos corretamente.
- Entrega em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna por grupo entre a turma.
- Estrelas
- Recompensa: 10% da nota.
- Pannel azul com tema do céu com os grupos no formato de foguetes para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do curso de graduação em área da Saúde

362 REIS E RAINHAS DA ESTATÍSTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o desenvolvimento dos alunos para a resolução de atividades de cálculos estatísticos.

META:

Conquistar os 4 Reis e 4 Rainhas do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado (1 Rei para cada entrega).
- Realizar as tarefas corretamente (1 Rainha para 100% de acerto).
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada dupla de Reis e Rainhas por naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver pelo menos os 4 Reis.

ELEMENTOS:

- Competição interna individualmente entre a turma.
- Moeda de troca: "Reis e Rainhas"
- Recompensa: 1 ponto para cada Rei e 1 ponto para cada Rainha conquistada.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do curso de graduação em área da Saúde

363 MEMÓRIA DOS ESTADOS E CAPITAIS E SUAS BANDEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 4º ou 5º ano reconheçam as capitais dos estados do Brasil e suas respectivas bandeiras de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 5 grupos com 4 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras das bandeiras das Capitais e dos Estados Brasileiros com seus respectivos nomes;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 26 peças, ou médio com 54 peças;
- Tempo: aproximadamente doze minutos por partida em um jogo com 26 peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

364 RODA DA TABELA PERIÓDICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Número Atômico, Símbolo e Nome dos Elementos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes



REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo recebe uma tabela periódica somente com o nome dos elementos – numa folha de papel.
- Os componentes do grupo devem circular na tabela dez elementos e passar ao grupo do lado direito para que eles coloquem os números atômicos e os símbolos desses elementos assinalados.
- Cada preenchimento correto da planilha dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 min).
- A cada rodada de desafio os elementos devem ser circutados por uma cor diferente de lápis de cor determinado pelo professor.
- O jogo acaba na quinta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel, com a tabela periódica impressa somente com os nomes dos elementos.
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Cinco grupos iguais de lápis de cor, com cinco cores diferentes em cada grupo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da 8ª série ao 1º ano do EM

365 MEMORY, MEMÓRIA, MEMORIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem os meses do ano em inglês, português e espanhol.

META:

- Memorizar e escrever, em 10 minutos, o maior número possível de meses do ano em português, em inglês e em espanhol de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a

equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Do 1º ao 3º ano)

366 SELOS DE HABILIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a com maior qualidade possível.

META:

Conquistar os selos de habilidades que são divididos em categorias.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Selos de habilidades divididos em categorias: criatividade, prazo, participação, assertividade, liderança, etc.
- Recompensa: 20% da nota.
- Selos adesivos que o aluno cola no celular, na agenda, no caderno, etc.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

367 SÍMBOLOS DOS QUATRO ELEMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 símbolos dos quatro elementos: água, ar, terra e fogo.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada elemento.



- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro elementos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Símbolos dos quatro elementos"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. - Adolescentes (5° até 3° E.M.)

368 RODA DOS CONECTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar conjunções

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 pares de frases a serem conectadas.
- Um par de frase é passada ao grupo ao lado direito para ser conectada.
- Cada par conectado corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Conexões erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (sétimo ano do Ensino Fundamental)

369 MEMÓRIA DAS CLASSES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do sexto ano reconheçam as classes gramaticais de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares com as definições corretas.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com pares das definições e suas respectivas classes gramaticais.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

370 MEMÓRIA SINTÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível Funções SINTÁTICAS.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível Funções SINTÁTICAS, com seus respectivos exemplos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos exemplos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do exemplo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.



- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (sétimo ano)

371 ATIVIDADES PET+

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades do PET – Plano de Estudos Tutorados.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que é possível aprender estudando em casa, com atividades remotas.

META:

Conquistar o selo de “melhor aluno”

REGRAS:

- Assistir aos vídeos explicativos e de correção das atividades;
- Interagir nos comentários dos vídeos assistidos;
- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Selos “aluno ideal”
- Recompensa: pontos extra na nota.
- Infográfico para ir colando os selos conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (sétimo ano do Ensino Fundamental)

372 PET'S NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades remotas.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho virtual.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: “Azes”

- Recompensa: receber pontos extras na nota do bimestre.

- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (sétimo ano E.F.)

373 PALAVRAS SECRETAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais de um conteúdo novo.

META:

Preencher a cartela antes dos colegas.

REGRAS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra-Cruzada
- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito preenchido na tabela
- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Papel e lápis
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (idade/ano)

374 GÊNEROS SECRETOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais dos gêneros textuais estudados.

META:

Ser o primeiro a enviar a foto da cartela preenchida.

REGRAS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra-Cruzada
- A cada palavra encontrada, postar no grupo o nome do conceito preenchido na tabela;



ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Celular
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (sétimo ano do Ensino Fundamental)

375 JOGO DA MEMÓRIA DOS NOMES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Desafiar as crianças nas situações de leitura e escrita de nomes que estão na ficha;

META:

- Memorizar a escrita do nome e a foto, em 2 minutos, com o maior número possível de pares.

REGRAS:

- A turma com 16 alunos deve ser organizada em 4 grupos;
- As fichas com os nomes e as fotos são organizadas em cima da mesa;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Fichas com a escrita do nome e as fotos utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as fichas e a foto;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (3 a 4 anos)

376 POTE DOS PALITOS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular as crianças da educação infantil a organizar os brinquedos espalhados.

META:

- Conquistar os 3 palitos de ouro.

REGRAS:

- Organizar os brinquedos espalhados no chão da sala;

- Colocar determinados brinquedos em sua caixa;

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Pote para ir colando os palitos conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

377 ITAKI DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar as letras que compõe o seu nome próprio.

META:

- Conquistar as letras para formar seu próprio nome.

REGRAS:

- Entregar as letras do alfabeto móvel. - Realizar a escrita do nome próprio corretamente.
- Entrega individual com tempo estipulado. - Só poderá solicitar a premiação o aluno que identificou todas as letras do nome próprio.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "MASSA DE MODELAR" - Recompensa: Escolher a cor da massa de modelar predileta.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

378 RODA DOS SERES VIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar sobre o Reino Animalia

META:

- Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 perguntas sobre o Reino Animalia numa folha de papel.
- Uma pergunta é passada ao grupo ao lado direito para ser respondida.
- Cada resposta respondida dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

**ELEMENTOS:**

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano.

379 MEMÓRIA DOS CÓDIGOS BINÁRIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos de Robótica reconheçam os números binários e seus respectivos números naturais de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de correspondência.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: números naturais e códigos binários utilizados no jogo.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 20 peças, ou médio com 30 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

380 MEMÓRIA DOS CINCO REINOS.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizar o maior número possível de nomes de exemplares de Seres vivos.
- Os nomes podem ser organizados em Reinos: Reino Monera, Reino Protocista, Reino Fungi, Reino Plantae e Reino Animalia.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de seres vivos de uma

lista confeccionada pelo grupo em atividade anterior.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos nomes disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- Após a escrita do nome do ser vivo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/ pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome do ser vivo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (6º ano)

381 NUVEM DE BYTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar os 8 Bits.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Bits na "nuvem".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro de "armazenamento em nuvem" para ir colando os Bits conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso de Robótica.



382 MERCADO BITCOIN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos nas aulas de tecnologia.

META:

Conquistar 10 Bitcoins.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Cada tarefa cumprida dá direito a receber 2 Bitcoins.
- Realizar os 05 desafios
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as 10 Bitcoins.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Atividades extras curriculares"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 9ºanos.)

383 RODA DOS MODOS VERBAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os modos do verbo: indicativo, subjuntivo e imperativo

META:

Listar mais frases que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos, cada grupo representará um modo verbal (indicativo, subjuntivo, imperativo).
- Cada grupo precisa criar 3 listas com frases que contenham verbos conjugados numa folha de papel.
- A lista é passada ao grupo ao lado e cada equipe precisa identificar as frases que contenham verbos no modo verbal da rodada (na ordem - indicativo, subjuntivo e imperativo).
- Cada frase encontrada dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min para cada lista).
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 3 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º e 7º anos (Ensino Fundamental)

384 MEMORIZANDO ANTÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam palavras que possuem significados opostos.

META:

Encontrar mais pares de antônimos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes a partir do número de alunos que constitui a turma. Em uma turma com 20 alunos, por exemplo, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo que facilitem a identificação do antônimo das palavras.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo, será decidido na sorte. Para as rodadas seguintes, aquele que encontrou mais pares de palavras inicia o jogo.
- O jogador que encontra o par continua a jogar. Só perde a vez se errar as cartas (não encontrar o par correspondente de antônimos).
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio, com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças. Para jogos com mais peças, o tempo estimado deve ser dobrado.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 2º e 3º (Ensino Fundamental Anos Iniciais)

385 RECUERDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de falsos cognatos.



- Os falsos cognatos são palavras cuja grafia ou pronúncia é semelhante entre idiomas, porém possuem significados diferentes.

No caso da língua espanhola e da língua portuguesa, pela origem latina, há muitas palavras parecidas, seja na aparência ou na sonoridade, mas que possuem significados bem diferentes. Assim, elas costumam causar muita confusão e, por isso, é importante conhecer esses termos para não cometer erros na hora de escrever ou falar.

META:

- Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de vocábulos em espanhol (com o significado em espanhol) de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e para que não seja desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 1º e 2º (Ensino Médio)

386 MORFOSSINTAXE PEDE BIS!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a realização da análise morfosintática das orações propostas pelo professor.

META:

Conquistar os 3 níveis de premiação – bronze (análise morfológica); prata (análise sintática); ouro (aluno que entregar o maior número de análises morfosintáticas)

REGRAS:

- Entregar a análise das orações no prazo determinado.
- Fazer as análises corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Premiação – cada nível é representado por chocolates (Bis ao leite para bronze, Bis branco para prata e uma barra de chocolate para quem conquistar o ouro).
- Tabela para controle da pontuação para o professor.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 1º e 2º (Ensino Médio)

387 CIRANDA LITERÁRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento das leituras dos clássicos literários obrigatórios.

META:

Fazer a leitura de todos os clássicos para conquistar a pontuação das provas e o certificado final (com premiação de livros).

REGRAS:

- Fazer a leitura no prazo determinado, com a elaboração de um pequeno resumo que comprove a leitura (pode ser feito um diário de Leitura).
- Realizar as tarefas corretamente e dentro do prazo estipulado.
- Realizar a leitura dos livros determinados pelo professor no início do ano.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver completado a tarefa.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa (bimestral): para os alunos que realizarem a leitura e fizerem o resumo da obra, será dado o poder de anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Recompensa (final): os alunos que concluírem todas as leituras e entregarem todos os diários de leitura receberão certificados de Campeões de leitura, além de ganharem livros (a escolha do professor ou em acordo com a turma).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 1º, 2º e 3º (Ensino Médio)



389 INTERNETÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos conheçam e entendam as abreviações utilizadas na internet, fomentando o conhecimento da variação linguística.

META:

Encontrar mais pares. Os pares serão formados por uma carta em que conste a sigla ou expressão da internet e uma carta com o significado dessa sigla/expressão

REGRAS:

- Decidir o número de participantes a partir do número de alunos que constitui a turma. Em uma turma com 20 alunos, por exemplo, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo que facilitem a identificação do significado da expressão.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo, será decidido na sorte quem será o iniciante. Para as rodadas seguintes, aquele que encontrou mais pares de palavras inicia o jogo.
- O jogador que encontra o par continua a jogar. Só perde a vez se errar as cartas (não encontrar o par correspondente de sigla/expressão e significado).
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio, com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente 10 minutos por partida em um jogo com doze peças. Para jogos com mais peças, o tempo estimado deve ser dobrado.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio.

390 DOMINÓ DAS CLASSES GRAMATICAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a compreensão e identificação das classes gramaticais a que pertencem as palavras

META:

- Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.

- Se, na partida, houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam reservadas para serem compradas.

- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada com verbos (classe gramatical mais importante da oração)

- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha uma pedra com verbo.

- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- Alinhamento (Organizar todas as peças segundo a classe gramatical – no lugar dos números, temos palavras de 7 classes gramaticais, que devem ser colocadas no lugar dos números).

- O dominó possui 28 peças.

- Cada classe gramatical é representada por uma cor (a palavra deve ser escrita da cor que corresponde à sua classe gramatical – verbo, substantivo, adjetivo, artigo, numeral, advérbio, pronome).
- As peças do dominó são:

1. (0,0) verbo/verbo (ler, escrever);
2. (1,1) substantivo/substantivo (cachorro, gato);
3. (2,2) adjetivo/adjetivo (bonito, feio);
4. (3,3) artigo/artigo (o, as);
5. (4,4) numeral/numeral (duas, primeiro);
6. (5,5) advérbio/advérbio (depois, nunca);
7. (6,6) pronome/pronome (eles, eu);
8. (0,1) verbo/substantivo (amar, telefone);
9. (0,2) verbo/adjetivo (sorrir, pequeno);
10. (0,3) verbo/artigo (cantar, uma(s));
11. (0,4) verbo/numeral (sair, triplo)
12. (0,5) verbo/advérbio (ver, hoje);
13. (0,6) verbo/pronome (cair, ela);
14. (1,2) substantivo/adjetivo (menino, dengoso);
15. (1,3) substantivo/artigo (homem, os);
16. (1,4) substantivo/numeral (casa, dúzia);
17. (1,5) substantivo/advérbio (caneta, jamais);
18. (1,6) substantivo/pronome (caderno, tu);
19. (2,3) adjetivo/artigo (maravilhoso, a);
20. (2,4) adjetivo/numeral (brilhante, metade);
21. (2,5) adjetivo/advérbio (grande, talvez);
22. (2,6) adjetivo/pronome (confiante, nós);
23. (3,4) artigo/numeral (um(ns), três);
24. (3,5) artigo/advérbio (o, certamente);
25. (3,6) artigo/pronome (a nós);
26. (4,5) numeral/advérbio (dobro, agora);
27. (4,6) numeral/pronome (terceiro, eles);
28. (5,6) advérbio/pronome (quase, ele).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 6º a 9º ano (Ensino Fundamental)



391 RODA LÍNGUA PORTUGUESA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o Plural das palavras.

META:

Listar mais palavras corretas de palavras no plural.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa identificar o tipo de grupo no papel e aguardar o ditado do professor.
- A folha é passada ao grupo ao lado direito para preencher as palavras escritas no plural. (Um grupo preenche e o outro responde)
- Cada palavra correta no plural, dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Professor recolhe as atividades, e faz a correção junto com as crianças na lousa.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8/9 anos- 3º e 4º ano ensino fundamental)

392 MEMÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as formas geométricas de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de formas geométricas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, quem acertar primeiro. (Esconder uma peça geométrica em uma das mãos e oferecer à criança com as duas mãos fechadas. Se acertar, ao escolher a mão com a peça geométrica, começará o jogo)

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com formas geométricas;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças.
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

393 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de cores em inglês.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos (cores) em inglês de um placar de cores recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados no placar;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 hora. (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (11 anos – 5º ano do ensino fundamental)



394 BAÚ DE MOEDAS DO LIVRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Depositar as 3 moedas do Livro no baú.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Cada aluno ou grupo, receberá 3 moedas para serem preenchidas.

(1ª Moeda: colocar o nome do livro e o porquê da sugestão; 2ª Moeda: Colocar a data do início e término da leitura; 3ª Moeda: Fazer uma resenha da história do livro e entregar para o professor)

- Fazer os temas/tarefas corretamente.

- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Moedas de "ouro".

- Recompensa: 60% da média do bimestre.

- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes

395 "ÀS NA MANGA", CONTRA A VIOLÊNCIA NA ESCOLA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos em grupo

META:

Conquistar os 3 ases do baralho.

REGRAS:

- Avaliação: Pesquisa de campo, sobre o tema a ser trabalhado. O empenho, cooperação e a participação mútua dos alunos em trabalho grupal.

- Entregar o trabalho sobre a Violência na escola, no prazo determinado, em folha impressa.

- Apresentação do trabalho por meio de vídeo, aplicativo, podcast, blog ou cartazes.

- Realizar os 03 desafios, 01 para cada naipe.

- Entrega em grupo

- Só poderá solicitar a premiação o grupo de alunos que obtiverem os três ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Moeda de troca: "Azes"

- Recompensa: Anular a prova do bimestre, recebendo o valor da questão, como média.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes: 1º ano do Ensino Médio.

396 AMARELINHA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecimento da multiplicação, para fixar o conhecimento adquirido em sala de aula.

META:

Acertar os números corretamente.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.

- O professor entrega a amarelinha impressa para cada grupo.

- O professor dita a tabuada aleatoriamente, e cada grupo preencherá os números/respostas em cada bloco da amarelinha.

- Para cada conta dita pelo professor, esperar 5 segundos.

- Ganha o grupo que tiver mais acertos da tabuada entro da amarelinha.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Amarelinha impressa.

- Recompensa: Um ponto na prova.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças do 5º ano do Ensino Fundamental.

397 CAIXA SURPRESA DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecimento das sílabas, para fixar o conhecimento adquirido em sala de aula.

META:

- Acertar a quantidade correta das sílabas, descrevendo-as.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.

- O professor solicita 1 criança de cada turma para pegar a caixa surpresa.

- Dentro da caixa: fichas com palavras diversas que compõe as monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.

- Cada criança pega uma ficha e explica sobre a palavra correspondente. O professor fará a marcação de palavras corretas na lousa de seus respectivos grupos.



- O jogo acaba, quando todas as crianças participarem.
- Ganha o grupo que tiver mais acertos de palavras.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caixa surpresa – fichas de variadas palavras.
- Recompensa: Um ponto na média.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 3º ano do Ensino Fundamental.

398 MEIOS DE TRANSPORTE RADICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar e classificar os meios de transportes terrestres, aquáticos e aéreos.

META:

Terminar o percurso primeiro.

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos. Cada grupo nomeado com um tipo de transporte.
- O professor risca com um giz no chão: 1 coluna com 05 linhas, uma para cada grupo.
- Ao iniciar o jogo, o professor faz sorteio online ou utiliza um dado.

Ex: dado comum (descrever na lousa os números referentes aos meios de transporte; 01 e 04: transporte aquático, 02 e 05: transporte terrestre e 03 e 06: transporte aéreo) ou dado gigante com letras decoradas descrevendo os meios de transporte.

- Após jogar e estabelecer qual é o meio de transporte do dado, uma criança do grupo correspondente, escreverá na coluna feita pelo professor no chão, o tipo de transporte.

Ex: a palavra sorteada: terrestre, a criança escreverá carro na coluna.

- Ganha o grupo que preencher a coluna primeiro.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Dado de números, ou um dado decorado com palavras dos meios de transporte.
- Recompensa: Um ponto na média.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 3º ou 4º ano do Ensino Fundamental

399 PERCURSO DAS RIMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecimento rimas, para fixar o conhecimento adquirido em sala de aula.

META:

Terminar o percurso primeiro com rimas de palavras sorteadas.

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grupos em fila, em uma quadra.
- Quando o professor der um sinal, uma criança de cada grupo deverá correr até a sacolinha de tecido e pegar uma palavra; descrevendo a rima correspondente em uma folha e retornar a fila (último). Ao retornar, a próxima criança da frente, sairá para pegar a palavra na sacolinha, este processo acaba quando todas as crianças participarem e descreverem as rimas corretamente.
- Ganha o jogo, após todas as crianças do grupo participarem da composição das rimas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Sacola de palavras diversas, para composição de rimas.
- Recompensa: Um ponto na média.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 8 / 9 anos

400 JOGO MUSICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificação dos sons, e memória auditiva, para fixar o conhecimento adquirido em sala de aula.

META:

Identificar e acertar os tipos de sons de instrumentos construídos em sala de aula.

REGRAS:

- Organizar a turma em quatro grupos.
- Após a confecção de instrumentos musicais e explanação do mesmo, o professor fará um jogo com a turma sobre identificação dos sons.
- Em um local coberto, o professor provocará o som de um objeto e cada grupo escreverá no papel identificando o tipo de instrumento.
- Ganha o grupo que tiver mais acertos dos tipos de instrumentos musicais e palavras escritas corretamente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Instrumentos musicais confeccionados com sucatas.
- Recompensa: Um ponto na média.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. Crianças do 3º e 4º ano.



401 CORRIDA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e fixar as tabuadas

META:

Fazer o maior número de tabuadas, sem repetir, no menor tempo

REGRAS:

- Organizar individualmente.
 - Terá um tempo máximo determinado que ao seu término o aluno terá que trocar de tabuada.
 - Cada tabuada resolvida ele ganha 10 pontos, cada uma que for resolvida dentro do tempo, ou antes, ele ganha mais 20 pontos.
 - O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada tabuada (2 mim).
 - O jogo acaba aos (20 min).
- Ganha quem tiver mais pontos.
- O professor irá verificar se os resultados estão corretos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel ou o Quadro
- Pode ser trabalhado individualmente usando as folhas, todos ao mesmo tempo, ou em grupos de 4 em 4 usando a lousa.
- A cada 30 pontos se ganha uma medalha, quem tiver mais medalhas no final do bimestre ganha um certificado de Mestre da Tabuada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade 8 anos/3ºano)

402 FORMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos da educação infantil reconheçam as formas.

META:

Encaixar as formas geométricas

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, atirando um dado da sorte, quem conseguir o maior número sai jogando.

ELEMENTOS:

- Estética: Um tapete grande de EVA com encaixe para as formas geométricas de EVA coloridas, e um Dado grande coberto com EVA;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando jogar o dado a criança que atirar o dado e conseguir o maior número começa;
- Competição: quem conseguir encaixar corretamente mais peças vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com dez peças.

Obs: As peças se repetem em tamanhos diferentes e ao término de cada rodada o tapete deverá mudar de posição para mudar o lado, assim como trocar as peças de encaixe por peças de outras cores.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

403 STOP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos novos em espanhol.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

- Quem preencher primeiras todas as categorias.
- Vence quem somar mais pontos.

REGRAS:

- Individual ou em duplas.
- As planilhas são entregues e feitas previamente pela professora, já com os vocábulos.
- Poderá ser realizada consulta no dicionário.
- Conforme o nível e a necessidade colocar tempo para dificultar e melhorar os resultados.

ELEMENTOS:

- Rapidez de raciocínio e criatividade: está na agilidade de pensar em espanhol e encontrar os vocábulos.
- Cooperação: em dupla um ajuda outro tanto na escrita correta, como na procura do vocábulo no dicionário.
- Tempo: Em torno de 1 hora.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade 10 / 5º ano)



404 TRILHA DOS DIAMANTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar 8 Diamantes a cada mês.

REGRAS:

- Escrever 1 história a cada semana (que fará parte de um livro ao final do semestre).
- Levar para a casa 1 livro que fará a leitura e responderá um questionário sobre ele.
- Entrega individual e semanal.
- Entregar no prazo determinado.
- Para ter direito as premiações tem que completar a trilha dos diamantes.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Diamantes.
- Recompensa: % da nota. E ao termino para comemorar o Livro feito pelos alunos será feito um piquenique.
- Quadro com uma trilha que, leva a um livro, para ir colando os diamantes conquistados pelos alunos.
- Cada História escrita vale 1 diamante e cada livro lido com seu resumo entregue vale 1 diamante.
- As cada mês as 5 melhores histórias ganham um prêmio extra: do primeiro colocado para o quinto respectivamente: uma caixa de bombons, uma barra de chocolate, uma caixa de bis e para o quinto colocado uma caixinha de paçoquita.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Idade 8 anos/ 3º ano.

405 ENTREGOU GANHOU!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação, comprometimento e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar o maior número de adesivos.

REGRAS:

- Entregar as tarefas de casa no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver completado o quadro de adesivos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: adesivos.

- Completar um quadro como fosse um álbum de figurinhas, cada adesivo tem um número atrás e o lugar certo para colar no quadro.

- Recompensa: Anular uma questão da prova. No dia seguinte ao fim das provas participar do dia da brincadeira, onde não haverá aula...só brincadeiras e jogos educativos coordenados pelo professor.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Idade 8 anos/3º ano.

406 ENGLISH PHRASAL VERBS WHEEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os Verbos Frasais (Come in Go out, etc).

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar 4 grupos de 4;
- Cada grupo inicia com um bônus de 5 pontos que pode perder ou ganhar de acordo com suas respostas;
- Cada grupo vai girar uma roda com 16 verbos frasais inseridos pelo professor em cada parte da roda;
- Ao girar a roda, o verbo frasal que cair fará o grupo contextualizá-lo em uma frase;
- Cada grupo terá um tempo de 30 segundos para formular a frase, escrevendo no papel;
- Frase correta dá ao grupo 1 ponto;
- Frase errada retira do grupo 1 ponto;
- O professor escreve as frases no quadro dividido em 4 partes do quadro (1 para cada grupo);
- O jogo acaba na quarta rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Timer;
- Roleta digital ou física;
- Folhas de papel;
- Trabalhos em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes (13 a 15 anos de 9º anos) do Fundamental II



407 MEMÓRIA DOS DEUSES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do Fundamental II (6º e 7º anos) conheçam os deuses da mitologia grega e sua função mitológica.

META:

Encontrar os pares dos deuses e suas funções.

REGRAS:

- Chamar cada um dos 20 alunos da turma para virar um par de cartas;
- As cartas viradas serão recolhidas;
- Será contado um tempo para todas as cartas virarem e combinarem;

ELEMENTOS:

- **ESTÉTICA:** As cartas com imagens dos deuses e suas funções mitológicas estarão viradas de costas para os alunos dentro de envelopes pregados no quadro e espalhados;
- **COOPERAÇÃO:** Os alunos precisam trabalhar colaborativamente, combinando as cartas para agradecer aos deuses, assim eles saberão que os alunos os conhecem;
- Um cronometro marcará o tempo de 10 minutos para que todos os alunos convocados façam a combinação correta;
- Caso não consigam, os deuses ficarão irritados e eles irão para o tártaro, onde sofrerão a ira de Chronos;
- Caso consigam finalizar, serão aclamados pelos deuses e visitarão o monte olímpo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

408 MEMÓRIA EM AÇÃO E UM MATA MOSCAS NA MÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos do corpo humano em inglês, depois do professor ter visto as partes do corpo humano no livro didático com os eles.

META:

- Memorizar determinada parte do corpo humano em inglês depois que o professor apontar para esta parte.

REGRAS:

- Serão formadas 2 equipes de 10 alunos;
- Serão chamados 2 alunos por vez;
- Os demais alunos poderão soprar as de longe e sentados;

- Um dos dois precisa acertar primeiro a palavra escrita no quadro correspondente ao corpo humano;
- Alunos memorizam a mímica do professor e correm para o quadro com o mata-moscas;
- Conforme eles batam no quadro com o mata-moscas as palavras, o professor adiciona mais palavras;
- O aluno que acertar primeiro, ganha um ponto para a equipe e continua até perder;
- O aluno que perder, apenas não marca ponto, porém troca de vez com outro membro da equipe dele;
- Ganha a equipe com mais acertos.

ELEMENTOS:

- **MÍMICA:** O professor faz mímica para que os alunos lembrem da palavra e acertem esta palavra escrita no quadro em inglês;
- **COMPETIÇÃO:** O aluno da vez compete com seu rival;
- **COLABORAÇÃO:** O aluno que vence ajuda seu grupo a pontuar
- **AGILIDADE:** O aluno mais rápido e com melhor memória acerta mais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 5º e 6º anos do Fund.II de 10 a 11 anos.

409 HAPPY EMOJI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a entregar as atividades propostas pelo professor

META:

Conquistar 3 Emojis felizes

REGRAS:

- Entregando os exercícios do 1º e 2º bimestre nos prazos determinados, o aluno recebe 2 bottoms de Happy Emoji que equivalem a 2 pontos extras (1 para cada bimestre);
- A entrega é individual;

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma;
- Bottom do Happy EMOJI;
- Descrição no cartaz do(s) aluno(s) vencedor(es).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes.



410 QUE REI/RAINHA SOU EU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o envolvimento do aluno na conservação da sala de aula.

META:

Conquistar 4 reis de cada naipe

REGRAS:

- O aluno que mais fotografar material jogado na sala e a foto do material descartado no lixo por ele, recebe 1 carta para cada 10 fotos;
- Vence o aluno que conquistar os 4 naipes (40 fotos) de um rei (se for menino) ou dama (se for menina);
- O aluno vencedor também ganha 1 ponto na média.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma;
- AÇÃO E CIDADANIA: A sensibilização com a causa ambiental;
- Divulgação do aluno vencedor na sala com a entrega das cartas;
- O uso de dispositivo móvel para um fim investigativo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças e adolescentes a partir do 5º ano do F1 até o 3º E.M.

411 MEMÓRIAS VIVAS DE BRÁS CUBAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura por meio de Jogo da memória.

META:

Combinar os pares dos personagens da obra de Machado de Assis (Memórias Póstumas de Brás Cubas) aos seus respectivos perfis no conto.

REGRAS:

- Chamar cada um dos 20 alunos da turma para virar um par de cartas;
- As cartas viradas serão recolhidas pelo professor;
- Será contado um tempo para todas as cartas virarem e combinarem;

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: As cartas com imagens dos personagens e seus perfis na trama serão viradas de costas para os alunos dentro de envelopes pregados no quadro e espalhados;
- COOPERAÇÃO: Os alunos precisam trabalhar colaborativamente, combinando as cartas para honrar a memória de Machado de Assis;

- Um cronometro marcará o tempo de 10 minutos para que todos os alunos convocados façam a combinação correta;

- Caso não consigam, o autor da obra ficará aborrecido e perseguirá os leitores que não se empenharam como deviam;

- Caso consigam finalizar, farão com que Machado descanse em paz.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda de Ensino Médio 1º aos 3º anos)

412 JEOPARDY – BASICÃO DE MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Revisar o básico por meio de um jogo que simula ganho de dinheiro.

META:

- Simular o ganho de muito dinheiro pela resolução máxima de problemas matemáticos.

REGRAS:

- 25 alunos formarão 5 grupos de 5;
- Será projetado no quadro o painel do Jeopardy com 5 colunas, cada uma com 5 equações para resolver;
- As categorias com seus respectivos valores são: Fração, Números decimais, Raiz Quadrada, Radicais e Equação de 1º grau;
- Cada equipe escolhe a categoria(assunto) com o valor contido na coluna;
- Cada coluna tem um valor que o grupo receberá se acertar uma das questões;

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA – Painel de 5 colunas na vertical e cada coluna com 5 quadros que abrem um slide para responder a uma questão;
- COMPETIÇÃO: As equipes competem entre si.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma (alunos de 6º ao 9º aos do F2).

413 BOLINHA DA RECICLAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender sobre o tempo de decomposição dos sólidos.

META:

Acertar a bolinha em um recipiente (copo de iogurte com a imagem do resíduo) e acertar corretamente o maior número de perguntas sobre o tempo de decomposição.

REGRAS:

- 30 alunos participam formando 6 grupos;



- Cada aluno do grupo em rodada tenta acertar o recipiente;
- Caso acerte o recipiente, responde à questão e se acertar marca ponto para a equipe;
- Vence a equipe que acertar o maior número de recipientes e acertar ao maior número de questões.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Recipientes de iogurte postos sobre a mesa do professor;
- OBSTÁCULO: Distância de 1,5 do alvo;
- COMPETIÇÃO: Os alunos competem entre as equipes.

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as séries do F1 e F2.

414 CONTO DE PESCADOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a desenvolver uma narrativa em curto tempo com improvisação.

META:

Pescar o maior número de peças possíveis e desenvolver uma narrativa com estes elementos apanhados.

REGRAS:

- 20 alunos participam formando 4 grupos;
- Cada membro do grupo tenta pescar uma peça;
- Vence a 1ª etapa quem pescar o maior número de peças;
- Um cronometro determinará o tempo do jogo;
- A equipe vencedora da 1ª etapa precisará contar uma boa história, concorrendo com a equipe que ficou em 2º lugar;
- Vence a 2ª etapa, a equipe que contar a melhor história avaliada pelo professor.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Objetos espalhados em uma bacia ou balde e vara de pescar com fio de nylon e gancho;
- OBSTÁCULO: Vara de pescar;
- COMPETIÇÃO: As equipes competem entre si;
- COLABORAÇÃO: Cada membro de cada equipe cria a sua história de forma colaborativa e narra para a turma.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 4º e 5º anos do F1.

415 WHO AM I?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender o verbo TO BE por meio de perguntas e respostas fechadas.

META:

- Acertar qual animal está no cartão posto na viseira.

REGRAS:

- A sala com 20 alunos é dividida em 2 equipes de 10;
- Em 4 rodadas (2 para cada equipe), um integrante usará uma viseira com um cartão de animal;
- O integrante fará perguntas em inglês usando o verbo to be e adjetivos para tentar adivinhar que animal está no cartão;
- Os alunos que responderem as perguntas feitas pelo aluno com a viseira não podem soprar a resposta, ou perdem ponto.
- Vence a equipe cujo representante acertar que animal está no cartão.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Viseira com imagem posta no jogador;
- Posição do jogador posicionado na frente da sala de frente para a audiência;
- COMPETIÇÃO: As equipes competem entre si.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 6º aos 9º anos do F2.

416 PING MATEMÁTICA PONG

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Revisar as 4 operações básicas de matemática.

META:

- Acertar o máximo de problemas simples de matemática respondendo enquanto joga ping pong.

REGRAS:

- 2 grupos de 10 alunos participam, sendo que 1 de cada equipe joga contra o outro;
- Enquanto jogam, o professor faz a pergunta de adição, subtração, multiplicação ou divisão para cada aluno;
- Perde quem errar a operação ou deixar a bola cair;
- Ganha e permanece jogando quem acertar a questão;
- A equipe que acertar mais questões vence o jogo.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: mesa de Ping Pong em área de recreação da escola;
- HABILIDADES: Os alunos vencedores desenvolverão raciocínio lógico, reflexo, tomada de decisão;
- COMPETIÇÃO: Os alunos competem entre equipes.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 6º aos 9º anos do F2 e alunos do E.M.



417 TELEFONE SEM FIO INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Desenvolver habilidade auditiva no aprendizado de Língua Inglesa e revisão de vocabulário.

META:

- Repetir uma determinada palavra corretamente, previamente sussurrada pelos alunos da fileira.

REGRAS:

- 5 fileiras com 7 alunos cada participam;
- O professor sussurra uma palavra diferente no ouvido do 1º aluno de cada fileira;
- No comando do professor, eles sussurram a palavra no ouvido do aluno de trás até o último;
- Vence a equipes que repetir a palavra corretamente o maior número de vezes;
- Falar alto a palavra, acarreta na perda de pontos do grupo e exclusão da rodada.

ELEMENTOS:

COMPETIÇÃO: Os alunos trabalham de forma competitiva, pois competem contra outras equipes.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 5º ano do F1 e 6º e 7º anos do F2

418 BATALHA NAVAL HISTÓRICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Responder a perguntas de História Geral.

META:

Bombardear todo o arsenal da equipe oponente.

REGRAS:

- 2 equipes de 15 alunos jogam;
- A equipe que acertar a pergunta joga o dado;
- O número do dado determinará a escolha de letras e números na vertical e horizontal;
- As escolhas revelarão áreas do campo;
- As áreas do arsenal que o time oponente revelar, será bombardeada;
- Perde a equipe que perder seu arsenal mais rápido.

ELEMENTOS:

COMPETIÇÃO: Os alunos trabalham de forma competitiva, pois competem contra outras equipes.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 8º aos 9º anos do F2 e E. M.

419 SEQUENCIANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver narrativas a partir de criações improvisadas.

META:

Contar uma história inteira a partir da sequência alfabética disposta em uma tela de computador ou projeção da data show.

REGRAS:

- 1 pessoa de cada equipe inicia uma história sendo que a 1ª letra da palavra deverá corresponder a letra 'A' e seguir a sequência das demais letras;
- Um cronometro será ativado para a narrativa;
- Até 5 membros do time oponente ao do narrador poderão fazer perguntas durante a narrativa e o narrador deverá responder seguindo a sequência;
- No caso de erro, um membro do time oponente continua a história;
- Vence quem concluir a história sem cometer nenhum erro;

ELEMENTOS:

- Cronometro
- Desafio extremo: O narrador enfrentará sozinho interferência dos 5 membros do time oponente que pode ser positivo ou negativo para a sequência da história.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Ensino Médio.

420 DADOMINÓ DE APRENDIZAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os estudos dos verbos no passado simples na língua inglesa.

META:

Terminar o jogo com o maior número de acertos, combinando os verbos e acertando as questões.

REGRAS:

- Em uma sequência pré-estabelecida de cartas com imagens, os alunos compram peças de verbos (infinitivo e passado) que combinarão com a imagem;
- O aluno que fizer a combinação correta, jogará o dado;
- Cada número do dado, levará o grupo da vez a uma carta com uma outra atividade para este verbo;
- A pontuação do grupo na sua vez será o número do dado caso acerte a questão;



- A equipe que mais acertar as combinações dos verbos e os desafios de responder questões, receberão uma pontuação extra na média;

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: Cartas combinando os verbos no presente e passado e dado de 1 a 6 números;

COMPETIÇÃO: os alunos

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 8º aos 9º anos do F2 e alunos do E.M.

421 PALAVRANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Distinguir as classes de palavras (adjetivos, substantivos, pronomes, etc.).

META:

- Formar o maior número possível de palavras usando letras de plástico de acordo com o comando do professor.

REGRAS:

- 20 alunos, 2 grupos de 10 jogam;
- Cada rodada, 2 alunos competem;
- O professor diz uma classe de palavra e o início da letra desta palavra;
- O aluno junto as peças para montar quantas palavras puder;
- O professor usa cronometro e estipula tempo de 2 minutos;
- Vence a equipe que acertar e formar mais palavras.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Letras de plástico dispostas em e mesas (uma para cada aluno);
- CRONOMETRO – Tempo de 2 minuto para 10 rodadas.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos dos 6º e 7º anos do F2.

422 BINGO TRADUZIDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar vocabulário de Língua Inglesa.

META:

Fechar em L, X ou U as palavras traduzidas que o aluno marcar na cartela.

REGRAS:

- 20 alunos participam, competem 2 equipes de 10;
- O professor canta as palavras em inglês sobre determinado grupo de palavras (cores, roupas, partes

da casa, etc.) as quais os alunos terão visto em outra aula;

- O aluno preenche a cartela de 16 palavras em L, X ou U;

- Vence o aluno que marcar as palavras traduzidas corretamente em L, X ou U;

- Após 5 rodadas, vence a equipe que mais fizer o bingo.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: 20 Cartelas de 16 palavras escritas aleatoriamente;

- Saco com as palavras em inglês;

- COOPETIÇÃO: Alunos competem entre si no mesmo grupo e contra a equipe oponente.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 6º aos 7º anos do F2.

423 CAIXA DE SURPRESAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Formar frases em inglês.

META:

Manter-se no jogo até o fim da atividade.

REGRAS:

- 20 alunos participam;
- São colocadas 20 cadeiras num círculo, viradas para fora;
- O professor entrega para um aluno uma caixa com cerca de 25 pequenos objetos;
- Enquanto toca uma música, a caixa é passada de mão em mão;
- Quando a música parar, o aluno com a caixa vai tirar um objeto e formar uma frase;
- O aluno abre a caixa, pesca o objeto sem olhar para dentro da caixa, depois fecha;
- Se estiver correta, permanece no jogo e o objeto é retirado;
- Se errar, o aluno sai do jogo levando sua cadeira e o jogo continua nessa sucessão;
- Vence quem for o último dos 2 restantes que não segurar a caixa ao fim da música.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Cadeiras em círculo viradas para fora, caixa de sapatos com objetos, Música, repasse da caixa em sentido horário;

- COMPETIÇÃO: Competição sem equipe, vence o último da rodada.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 5º aos 6º anos do F1 e F2.



424 BOLINHAS INQUIETAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer perguntas em inglês e responder.

META:

Manter-se no jogo até o fim da atividade.

REGRAS:

- 20 alunos participam;
- São colocadas 20 cadeiras num círculo, viradas para fora;
- O professor entrega 2 bolas, uma para cada aluno;
- Uma bola, a bola da pergunta (preta) é passada de mão em mão no sentido horário durante a música posta pelo professor;
- Outra bola, a vermelha, passa pelo círculo em sentido anti-horário;
- Quando a música parar, os alunos que tiverem as bolas fazem o pequeno diálogo;
- Qualquer erro no diálogo, de um ou outro, elimina os 2 participantes;
- Se errarem as 2 cadeiras são retiradas e o jogo continua sucessivamente;
- Vencem os 2 últimos alunos que não tiverem pegou a bola nenhuma vez, ou que tenham acertado as questões ao parar a música com a bola.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Cadeiras em círculo viradas para fora, 2 bolinhas de cores diferentes, Música, repasse das bolas em sentido horário e anti-horário;
- COOPETIÇÃO: Competição entre todos e cooperação de 2 integrantes do jogo

QUEM VAI JOGAR:

Alunos a partir do 5º ano do F1

425 QUADRINHOS EMBARALHADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender a narrativa de uma arte sequencial em uma HQ.

META:

Colocar diversos quadrinhos em uma ordem para contar uma história.

REGRAS:

- 20 alunos, 4 grupos de 5 jogam;
- O professor entrega para cada um dos 4 grupos quadrinhos recortados e embaralhados;
- Os alunos de cada grupo juntam os quadrinhos para montar a sequência correta;
- O professor usa cronometro e estipula tempo de 5 minutos;
- Vence a(s) equipe(s) que mais rapidamente formarem a sequência correta;

- Em caso de erro da equipe que terminar primeiro, esta será desclassificada e o jogo continua até a próxima equipe sinalizar. Neste caso o tempo é retomado e retomado para o ponto de parada do cronometro.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: Cópias de quadrinhos recortadas;
- CRONOMETRO – Tempo de 5 minuto com possibilidade de parada;
- COMPETIÇÃO – As equipes competem entre si.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos dos 4º e 5º anos do F1.

426 BINGO DOS ARTRÓPODES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer os diversos tipos de artrópodes.

META:

Fechar em L, X ou U as palavras traduzidas que o aluno marcar na cartela.

REGRAS:

- 20 alunos participam, competem 2 equipes de 10;
- O professor canta os nomes de vários artrópodes (crustáceos, aracnídeos, quilópodes e insetos) que os alunos terão visto em outras aulas;
- O aluno preenche a cartela de 16 palavras em L, X ou U;
- Vence o aluno que marcar os nomes dos artrópodes na sequência correta da cartela;
- Após 5 rodadas, vence a equipe que mais fizer o bingo de artrópodes.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: 20 Cartelas de 16 palavras escritas aleatoriamente;
- Saco com os nomes de diversos artrópodes;
- COOPETIÇÃO: Alunos competem entre si no mesmo grupo e contra a equipe oponente.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos dos 3º anos do F1.

427 DESAFIO DO RAP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o conhecimento de processos históricos

OBJETIVO PEDAGÓGICO:

Reconstruir e Sintetizar processos históricos

META:

Elaborar um rap de até 2 minutos
Ganhar a competição



REGRAS:

- O rap deve contar a história de um momento estudado (p. ex. Império Romano, Invasão Árabe, Inquisição, Guerras Napoleônicas, Guerras Mundiais) como um todo (resumo)
 - O tema será sorteado por um aluno, aleatoriamente
 - Todos trabalharão o mesmo tema
 - Podem ser grupos de até 5 alunos
 - Todos devem cantar o rap na frente da sala
 - Não pode ser só coral, tem que ter participação solo
 - A sala dará notas de 0 a 10 para cada grupo.
 - Um grupo se encarregará de fazer a soma dos pontos.
 - A pontuação acumulada só será conhecida ao final.
 - O 1º colocado terá 1 questão na prova anulada e sua pontuação atribuída a todos do grupo. O 2º colocado terá metade da pontuação atribuída a uma questão anulada.
- VARIAÇÃO – pode ser feita competição interclasses.
- VARIAÇÃO2 - O ritmo pode ser substituído por poemas em outro bimestre.

ELEMENTOS:

- Espaço para a apresentação na sala
- Folhas para anotar as pontuações,
- Material de escrita
- Quadro para indicar a classificação final.

QUEM VAI JOGAR:

Todos na turma (Ensino Médio)

428 KIM GEOGRÁFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer as características de acidentes geográficos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descrever características de acidentes geográficos

META:

Identificar o elemento que foi retirado e listar suas características.
Ganhar 0,5 ponto na nota / medalha

REGRAS:

- O professor coloca visível (projeção, cartaz, banner...) um primeiro conjunto com 10 acidentes geográficos.
- Os alunos devem observar (sem anotar) por 15 segundos.
- Depois de 10 segundos, será mostrado um segundo conjunto, com 9 elementos que constam do primeiro exibido, em outra disposição/ordem.

- Os alunos deverão identificar qual o acidente que não consta mais e quais as suas características.
- O jogo termina na 3ª rodada.

ELEMENTOS:

- Elemento visual 1 com 10 acidentes geográficos
- Elemento visual 2 com 9 acidentes geográficos em outra ordem
- Cronômetro (do celular ou outro)
- Prêmios: 0,5 ponto para cada aluno que acertar os três acidentes geográfico faltantes com suas características. Medalha para os que já têm nota máxima e acertarem todos.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma – EF 1

429 ESTRELA ARRUMADINHA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o comprometimento dos alunos no cumprimento de tarefas.

META:

Cumprir a tarefas diária dada
Conquistar 5 pontas de uma estrela pitagórica (pentágono)

REGRAS:

- Fazer as tarefas no prazo determinado. (arrumar os brinquedos, recolher/guardar cadernos e livros, pendurar roupas, lista com 5 tarefas diárias)
- Realizar as tarefas corretamente.
- A cada dia uma nova tarefa faz parte do jogo.
- Os alunos devem cumprir a tarefa anterior MAIS a nova do dia para concorrer.
- Realizar os 05 desafios da semana, 01 para cada ponta.
- Participação individual.
- Pode ser incluída UMA tarefa-bônus para completar a estrela, por semana, só para quem não conseguiu (ou faltou)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: Ponta de estrela
- Quadro de registro das atividades feitas
- Peças para formar estrelas (5 por estrela) douradas
- Cola para colar as pontas nas estrelas
- Alfinete de segurança para colocar as estrelas nas roupas das crianças

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. E.I.
- Crianças de 4 a 6 anos (educação infantil)



430 BINGO DOS TRANSTORNOS PSICOLÓGICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar as diferenças entre Neuroses e Psicoses, com suas características

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar os sintomas aos transtornos psicológicos

META:

- Preencher todas as cartelas antes dos concorrentes. Ganhar caixa de bombons

REGRAS:

- Os alunos devem ler o material teórico 1 aula antes.
- Dividir a turma em grupos com 4 a 6 alunos
- Distribuir 4 cartelas para cada grupo
- O professor vai sortear uma neurose ou psicose e os alunos devem marcar os sintomas daquele transtorno que existirem em suas cartelas de alguma forma (x, furo, etc)
- Quem terminar a tabela corretamente primeiro ganha chocolates.

ELEMENTOS:

- Carteiras móveis (em cadeiras fixas, usar metodologia Phillips66)
- Apoio suficiente para as cartelas
- Cartelas impressas em sulfite com sintomas reais e falsos, misturados, de transtornos psicológicos e corporais (metabólicos, digestivos, respiratórios);
- Alguma forma de marcação (caneta, lápis, furador)
- Tempo: aproximadamente trinta a quarenta minutos por partida.
- Prêmios: caixa de bombons de chocolate
- VARIAÇÃO: este jogo pode ser especializado, só neurose, só psicose.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma presente na sala

431 50 "QUEM?"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar personagens históricos e suas biografias

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Associar processos históricos a nomes que os representem

META:

- Preencher 50 descrições biográficas de uma lista de 50 nomes.
- Ganhar 1,0 ponto na nota

REGRAS:

- Aplicar ao final do período (2 últimas séries do Ensino Fundamental ou última do Ensino Médio).
- Dividir a sala em duplas
- Cada par recebe uma cópia da lista
- Ao comando as duplas devem escrever à frente de cada nome o período histórico/momento a que se refere, país ou região e papel na História
- Cada nome correto vale 0,02 a ser acrescentado na nota. Quem já tiver nota máxima ganha medalha de honra.

ELEMENTOS:

- Apoio para escrever, material de escrever
- Lista impressa com 50 nomes de personagens históricas;
- Tempo: uma aula inteira.
- Prêmios: 1,0 ponto na nota para todos os componentes do grupo e medalhas de mérito para todos os alunos que já tiverem nota máxima e ainda assim ganharem 1,0 ponto.
- VARIAÇÃO: este jogo pode ser especializado, com menos nomes, específicos do conteúdo ministrado;

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma presente na sala.

432 CORRIDA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a aprendizagem da tabuada

META:

Chegar antes do grupo adversário no final da corrida

REGRAS:

- Organizar em 2 grupos;
- Cada grupo precisa saber todas as tabuadas (1 a 10);
- Para avançar cada casa da corrida é necessário responder corretamente a tabuada inteira;
- Respostas erradas volta uma casa;
- O jogo acaba quando um dos jogadores chegar à última casa e acertar a tabuada questionada.

ELEMENTOS:

- Placar será colocado no quadro, mas será marcado através das casas avançadas.
- 2 pistas com 10 casas;
- 2 grupos
- Grupos organizados com a divisão da sala ao meio;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- 4º ano



433 ABECEDÁRIO DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os nomes das cores através da sua primeira letra.

META:

Completar o abecedário primeiro

REGRAS:

- Em uma urna haverá letras de "A a Z" (repetidas)
- Cada aluno deverá levantar até a mesa onde está à urna e sortear uma letra, e levar até sua classe para escrever um nome de cor correspondente aquela letra sorteada.
- Ganha quem completar 10 cores com as letras sorteadas.

ELEMENTOS:

- Estética: urna de cor preta contendo letras dentro, de mesma cor.
- Sorte: pegar letras com nomes de cores existentes.
- Nível: médio, devido algumas letras não terem nomes muito conhecidos de cores.
- Tempo: 5 min, por letra sorteada.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

434 ANIMAL CROSSINGS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular os alunos a terem um vocabulário maior com as palavras em inglês.
- Também estimular à escrita.

META:

Completar a cruzadinha em menos tempo.

REGRAS:

- Organizar os alunos em 5 grupos;
- Cada grupo receberá uma cruzadinha oficial, e outros rascunhos.
- A cruzadinha contará com 10 nomes de animais, todos em inglês.
- No quadro haverá imagens destes animais, mas não vão estar numeradas.
- Cabe ao aluno, analisar as imagens e ver quais nomes encaixam na cruzadinha.
- O grupo que terminar primeiro e passando as respostas para a cruzadinha oficial, ganhará.

ELEMENTOS:

Sorte: está relacionada aos conhecimentos dos alunos do grupo.

Cooperação: Atenção, agilidade e conhecimentos dos integrantes das equipes.

Tempo: 1 hora.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

435 MAGIA DO MESTRE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o aluno na leitura em casa.

META:

Conquistar uma poção a cada livro lido em casa.

REGRAS:

- Entregar um resumo do livro lido em casa, a cada mês.
- Não poderá ser livro didático.
- Ganha o aluno que não pular nenhum mês de leitura ou procrastinar na leitura de um livro.

ELEMENTOS:

- Um painel com os nomes dos alunos, formando um ranking.
- Serão colocadas as figuras de poções, que completará a magia na linha de chegada, até o caldeirão.
- O prêmio será um vale presente.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes (ensino médio).

436 CORRIDA ESPACIAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação em sala de aula

META:

Conquistar as estrelas de participação

REGRAS:

- Fazer todas as atividades proposta na aula;
- Não brigar com os colegas de grupo;
- Fazer perguntas;
- Trazer exemplos do assunto a ser debatido em aula;
- Se preparar para aula: lendo textos, fazendo pesquisas, etc;

ELEMENTOS:

- Tabela com os nomes dos alunos;
- A cada participação feita de maneira coerente em aula é acrescentada uma estrela dourada ao nome do astronauta (o aluno)
- Quem obtiver mais estrelas vence ao final do semestre ou ano, ganhando um prêmio.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes (ensino médio)

437 PARA ALÉM DA SALA DE AULA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender empreendedorismo

META:

Ganha a equipe que melhor apresentar seu produto e tiver o melhor lucro e menor custo.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos sorteados.
- Elaborar um produtor com materiais recicláveis;
- Mensurar custos, preço, lucro, fazer o marketing e explicar a funcionalidade do produto criado;
- Ganha a equipe que obtiver o melhor lucro, apresentação e menor custo.

ELEMENTOS:

- Dividir as funções entre os participantes;
- 1 hora para fabricação;
- 15 min para apresentação;
- Prêmio para o primeiro lugar e certificados para os demais.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- Alunos do ensino médio e superior.

438 QUESTIONÁRIOS DO AURÉLIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entendimento sobre gamificação

META:

Ganha o jogador que terminar o questionário mais rápido.

REGRAS:

- Jogo individual;
- Só passará para a próxima questão quem acertar a pergunta anterior.
- Ganha o jogador que responder mais rápido e tudo.
- Em casa de empate, fazer questão bônus (bem difícil);

ELEMENTOS:

- Formulário do Google (EAD);
- Cartilhas de perguntas e respostas (PRESENCIAL);
- Aurélio é um dicionário gameboy de gamificação, que conduz todo o jogo, dando toda a personificação para a gamificação.
- Prêmio, um acréscimo na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma
- Alunos do ensino superior.

439 LEVANDO BOB ATÉ O ESPAÇO.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Integração de alunos que não fazem parte do mesmo grupinho de sala de aula.

META:

Ganha o grupo que melhor fizer o foguete de Bob e em menos tempo.

REGRAS:

- Grupo de até 5 pessoas;
- Criar um foguete a partir de materiais recicláveis;
- O Foguete tem que ter uma "aparência" funcional e ser em 3D. (não apenas um desenho em uma folha).
- Ganha o grupo que melhor interagir e criar um foguete em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Materiais recicláveis;
- Grupos feitos de maneira sorteada, para haver melhor envolvimento.
- Bob, é um astronauta que perdeu seu foguete antes de ir ao espaço, e cabe ao grupo fazer um novo para ajudar ele.
- Premiação através de um acréscimo na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma
- Alunos ensino fundamental e médio

440 SELECIONANDO O FUTURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os alunos sobre como é feita a seleção de pessoas para uma empresa.

META:

Ganha o jogo aquele grupo que melhor fizer a interpretação de uma seleção de pessoas.

REGRAS:

- Grupos de até 4 pessoas;
- Fazer um teatro de uma das etapas de seleção de pessoas, dentro de uma empresa.
- Precisando conter todas as regras, fases e diálogos éticos estudados em aula.
- Ganha o grupo que melhor apresentar e encenar.
- Diálogos e encenação escritos pelo grupo, devem ser entregues antes da apresentação, dentro das normas da ABNT.



ELEMENTOS:

- Grupo feito de maneira sorteada;
- Elementos trazidos pelos próprios;
- Figurinos de representação;
- Premiação através de nota e certificado.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- Alunos de ensino superior, voltados para os cursos de administração e psicologia.

441 AUDITORIA MALUCA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem sobre os conteúdos de contabilidade.

META:

O grupo que terminar a "auditoria", primeiro e estiverem todos os cálculos e apontamentos corretos, ganha.

REGRAS:

- Grupos de até 5 pessoas;
- Ter uma calculadora HP ou científica;
- Resolver as questões sem perguntar as respostas para o colega do outro grupo.
- Ganha o grupo que terminar primeiro, com os cálculos de ativo e passivo feitos de forma correta e com os apontamentos assertivos.

ELEMENTOS:

- Material com o exercício da auditoria;
- Calculadoras;
- Papel e caneta.
- Premiação com nota.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- Alunos de ensino superior, dos cursos de Administração e Contabilidade.

442 "MARKETEIRO INFLUENCER"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem de marketing digital

META:

O grupo que desenvolver uma estratégia de marketing digital para um produto e conseguir mais acesso em uma página de facebook, ganha.

REGRAS:

- Grupo de até 5 pessoas;
- Criar uma página do produto no facebook;
- Entregar um trabalho escrito de todo projeto e estratégias criados.
- Ter o maior número de seguidores na página.

- Ganha o grupo que desempenhar todas essas funções até o final do semestre.

ELEMENTOS:

- Redes sociais (facebook)
- Trabalho escrito com as estratégias do grupo.
- Produto desenvolvido;
- Premiação para o grupo vencedor.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a Turma;
- Alunos ensino superior.

443 QUEM CONTA AUMENTA UM POUCO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem de redação

META:

O grupo deverá construir uma redação sendo que cada parágrafo, deve ser escrito por um dos componentes. Sendo assim, ganha o grupo que terminar primeiro e ler a história.

REGRAS:

- Grupo de até 3 pessoas;
- Cada integrante deverá fazer um parágrafo escrito a mão, na história.
- Deverão entregar na aula que foi proposta a atividade;
- Ganha quem terminar primeiro e estiver com todas as exigências;

ELEMENTOS:

- Papel
- Caneta
- Grupo de até três alunos
- Prêmio: 2 pontos além da nota final

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- Alunos 1º ano ensino médio.

444 LABORATÓRIO DE "SOLUEXTER" (SOLUÇÃO + DEXTER)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem sobre solução em química

META:

Ganha o grupo que souber todas as soluções e as fórmulas que elas produzem.

REGRAS:

- Os grupos deverão conter até 5 componentes;
- Os jogadores não poderão provar as soluções, apenas as observar dentro do frasco;
- Deverão classificar em: saturada ou insaturada;



- Deverão identificar sua composição química com fórmulas.
- Ganha a equipe que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Soluções químicas diversas;
- Quadro de pontuação;
- Equipe com até 5 componentes;
- Prêmio final, certificado de cientista soluxter e 2 pontos adicionados a média final.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda Turma
- Alunos do ensino médio

445 CARTAS NA MESA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem de literatura brasileira

META:

Ganha o grupo que responder as questões corretamente, marcar pontos e vencer o grupo adversário.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Cada 2 grupos deverão se enfrentar;
- Os 4 grupos deverão criar 10 perguntas, voltadas para o conhecimento de literatura brasileira, para que o outro grupo responda.
- A cada acerto, 5 pontos devem ser dados ao grupo que respondeu. Caso erre, os pontos irão para o adversário.
- Após os 4 grupos se enfrentarem, 2 grupos vão para as finais.
- Vence o grupo que eliminar o adversário.

ELEMENTOS:

- 4 grupos
- Cartilhas elaboradas com perguntas e respostas pelos jogadores.
- Quadro para marcar a pontuação.
- Prêmio para o 1º lugar, e certificado para os demais.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- Alunos ensino médio.

446 QUESTÃO QUEIMADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem sobre técnicas de jogos na educação física.

META:

- O jogador que responder uma questão sobre regras de jogos esportivos, em 1 min, ganha 5 pontos. O jogador que demorar será o que terá de dar uma volta, correndo, na quadra da escola.
- Ganha aquele que fizer mais pontos.

REGRAS:

- Jogo individual
- Sem consulta;
- Respondeu correto, passa para o colega de trás na fila.
- Errou a perguntar, corre por 1 min na quadra.

ELEMENTOS:

- Competição entre todos;
- Uma bola;
- Quadra da escola;
- Um mestre das perguntas;

QUEM VAI JOGAR:

- Turma de Ed. Física
- Alunos de ensino médio ou ensino superior do curso de ed. Física.

447 MENTIRAS CONTADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem em língua espanhola

META:

Ganha o jogador que obtiver mais acertos, descobrindo os falsos semânticos da língua espanhola.

REGRAS:

- Jogo individual;
- O mestre do jogo (o professor) lerá uma rodada de frases para os jogadores, que estarão com a mão na orelha. Ao final da frase o mestre perguntará "onde está a mentira contada?" – dando a entender que há um falso semântico na frase. O jogador que falar o correto ganha 5 pontos. Aquele que errar não faz ponto algum e ainda do 1 ponto para casa adversário.
- Vence o jogador que tiver maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Jogadores individuais;
- Um mestre;
- Quadro negro, para marcar os pontos.
- Cartilhas com as frases.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda;
- Ensino médio ou curso de espanhol



448 MEMÓRIA NEWTON

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Aprendizagem das leis de Newton

META:

- O jogador deverá achar entre as peças a fórmula equivalente à lei de Newton.
- Ganha o jogado que que obtiver mais peças do jogo da memória.

REGRAS:

- O jogado deverá achar a fórmula ou a lei que equivale a mesma, para completar o par. Caso ache ganha um ponto, caso não obtenha sucesso, não ganha nada.
- Grupos de 5 pessoas, onde as mesmas competem entre si.
- Cada um deverá fabricar seu próprio jogo e trocar com um jogador do outro grupo.
- Ganha o jogador com mais pares.

ELEMENTOS:

- Jogo da memória com pares equivalente da lei de Newton e sua fórmula.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda;
- Alunos de ensino médio;

449 HORA DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Divisão

META:

Alcançar mais bombons que o time adversário.

REGRAS:

- Organizar a sala em 5 grupos.
- Será distribuído uma certa quantidade de bombom por grupo.
- Eles terão que dividir essa quantidade entre eles.
- Se acertar, o grupo fica com os bombons, se errar, passa para o grupo seguinte.
- A cada nível mais "difícil" fica.
- A partir do segundo nível, será estipulado um tempo de 3 minutos.
- O jogo termina na quinta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais bombons.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Bombons.
- Trabalho em 5 equipes.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Crianças do quarto ou quinto ano do ensino fundamental.

450 JOGO DAS CARTINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar a prática de leitura de frases com os alunos.

META:

Conseguir o maior número de combinações.

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos de 4 ou 5 alunos.
- A cada rodada do jogo um integrante do grupo deverá virar duas cartas para formar par.
- Após encontrar a combinação, o aluno deverá ler a frase da cartinha.
- Exemplo: Uma cartinha tem que ter a imagem de um cachorro, e a outra uma frase referente ao cachorro (O cachorro é fofo).
- Ganha a equipe que mais tiver cartas.

ELEMENTOS:

- Sorte: para conseguir encontrar os pares.
- Habilidade: para conseguir ler as frases.
- Cartas com frases.
- Cartas com desenho.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental.

451 QUESTIONS AND ANSWERS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Revisar com os alunos os conteúdos estudados durante a unidade.
- Será uma revisão para a avaliação.
- Neste jogo trabalharemos: dias da semana, meses, cores, e algumas frases simples.

META:

Alcançar o maior número de envelope.

REGRAS:

- O jogo será individual.
- Todos os estudantes deverão ficar em círculo.
- Uma caixa com envelopes será passada, e ao parar da música, quem estiver com a caixa tira um envelope e responde. Se acertar, fica com o envelope, se errar, coloca o envelope na caixa e uma nova rodada se inicia.
- Na caixa terá meses em Português para os alunos dizerem em Inglês, terá meses em Inglês, para os alunos dizerem em Português (isso também irá



acontecer com os dias da semana, as frases e as cores. Porém, também pode ter um papel todo pintado, e o aluno dizer a cor do papel.

- Ganha o aluno que mais tiver envelope, ou seja, mais acertar.
- Um prêmio maior será dado para o vencedor. Porém, para não desmotivar os outros, o professor poderá dar um prêmio menor para incentivá-los.

ELEMENTOS:

- Caixa com os envelopes.
- Estudo: para acertar as questões, os alunos terão que prestar atenção na aula dada pelo professor, para assim alcançar o sucesso no jogo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- As turmas que já tenham contato com a língua inglesa.

452 MEUS PRÊMIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o bom desempenho da turma.

META:

Conquistar o certificado de "Aluno excelente".

REGRAS:

- Fazer todas as atividades.
- Alcançar bom desempenho nas atividades.
- Serão 3 certificados (1º, 2º e 3º lugar).
- Os outros alunos que fizerem tudo em dia, ganharam 1 bis e um cartão.

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos.
- Recompensa de melhores notas.
- Recompensa de alunos exemplares.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma inteira.
- Adolescentes.

453 JOGO DOS DESAFIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação dos alunos.

META:

Conquistar o prêmio final.

REGRAS:

- Durante cada unidade serão formadas duplas na sala de aula.
- A cada fim de conteúdo, questões ou pesquisas serão entregues às duplas.

- A cada desafio realizado corretamente, 1 ponto será ganhado.

- Ganha a dupla que mais tiver pontos ao final da unidade.
- O prêmio pode ser uma caixa de bombom de chocolate, ou outra premiação.

ELEMENTOS:

- Competição entre as duplas.
- Uma boa premiação para incentivar os alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

454 BOLICHE DAS 4 CASAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar as ordens: unidade, dezena, centena e unidade de milhar.
- Estimular a agilidade/força/precisão
- Estimular a adição.
- Estimular a resolução de situação-problema.

META:

Montar na tabela um numeral de valor alto, com os algarismos derrubados no boliche.
Somar

REGRAS:

- Organizar a turma no pátio ou local com espaço em fileira.
- Ganha quem fizer a maior pontuação após somarem todos os numerais montados por rodada.

ELEMENTOS:

- Cada criança terá sua tabela, lápis e borracha para anotações.
- Garrafas pet com um pouco de água ou pinos de boliche para colar os números
- Bola pequena confeccionada com papel kraft ou como preferir
- Tempo: aproximadamente 2 horas.
- Após o jogo criar situações – problemas median-tes aos numerais montadas pela turma

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 4º ano

455 BINGO FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar cores e formas geométricas através do lú-dico.

META:

Completar a cartela de bingo



REGRAS:

- Cada criança recebe uma cartela do bingo
- Mediador(a) sorteia as peças do bingo
- Ganha quem conseguir completar a cartela primeiro

ELEMENTOS:

- Material impresso
- Peças pequenas, recortadas em EVA para marcar a figura sorteada na cartela.
- Sorte: o mediador sortear as peças.
- Jogo de sorte e percepção visual e sonora.
- Tempo: aproximadamente 55 min (varia conforme a quantidade de rodadas desejada pelo mediador)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de pré II e/ou 1º ano

456 BRINCANDO COM ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Nomear e identificar as diferentes espécies de animais. Estimular a leitura de forma lúdica.

META:

- Completar a cartela com os nomes dos animais

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 4 alunos
- Cada aluno receberá uma cartela.
- Embaralhar as peças, colocar empilhadas e viradas para baixo.
- Cada aluno irá retirar uma peça e ler em voz alta a comanda/o nome, caso não seja a sua carta deverá embaralhar novamente o monte.

ELEMENTOS:

- Sorte: está em retirada a carta que necessita para preencher a cartela
- Vence quem completar a cartela primeiro
- Tempo: aproximadamente 55 min

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças 7 a 8 anos - 2º ano do Ensino Fundamental

457 JOGO ENCAIXE NUMÉRICO LIBRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar cores e formas geométricas através do lúdico.

META:

Encontrar e identificar os pares quantidade/símbolo e número/símbolo

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas
- Embaralhar as peças
- Cada aluno terá que identificar o símbolo ao número e quantidade de figuras
- Ganha quem fizer mais pares corretos
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Material impresso
- Trabalho em duplas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (5 a 6 anos/Pré-II a 1º ano)

458 JOGO DA MEMÓRIA ESTADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os Estados Brasileiros e suas formas de representação no mapa do Brasil.

META:

- Conseguir a maior quantidade de pares dos Estados Brasileiros

REGRAS:

- Embaralhar as peças
- Jogo em dupla ou trio
- Definir quem será o primeiro com par ou ímpar.
- Ganha quem fizer maior quantidade de pares dos Estados Brasileiros

ELEMENTOS:

- Material impresso
- Aproximadamente 55 min

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 4º, 5º a 6º ano

459 RODA DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e fixar o conceito de substantivos

META:

Listar o maior número possível de substantivos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para indicar os substantivos.



- Cada substantivo encontrado dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. - Crianças (idade/ano)

460 MEMÓRIA DOS NÚMEROS PRIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental II reconheçam os números primos.

META:

Encontrar e distinguir o maior número de números primos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com os números;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

461 SPELLING BEE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem as letras que constituem os vocábulos em inglês.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Memorizar e soletrar corretamente, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura e memorização dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a soletração do vocábulo não será dada nova tentativa ao estudante (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a soletração do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

462 CESTA PREMIADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 3 estrelas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.



ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Cesta para ir depositando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

463 CUBO MÁGICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 6 lados do cubo.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 06 desafios, 01 para cada lado do cubo.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os 6 lados e formar o cubo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: lados do cubo.
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 05 cubos mágicos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

464 QUADRADO DE NÚMEROS EM INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar a aprendizagem dos números cardinais de 1 a 50 através de adição e subtração. Trabalhar de forma interdisciplinar com a matemática.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo criará 8 contas de + e - numa folha de papel.
- Os grupos passarão duas contas para o grupo do lado esquerdo para ser resolvida.

- Cada grupo terá que ler a conta e o resultado em inglês. Tudo correto, valerá 20 pontos.

- Se tiver erro de pronúncia, o grupo perderá 10 pontos.

- Se o resultado da conta estiver errado, o grupo perderá 20 pontos.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).

- O jogo termina na quarta rodada.

Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma de quadrado na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças entre 10, 11 e 12 anos / 4°, 5° e 6° ano.

465 MEMÓRIA DOS NÚMEROS CARDINAIS DE 1 A 10

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 1° ano do Ensino Fundamental 1 reconheçam os números cardinais de 1 a 10, em inglês, de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares dos números com sua escrita em inglês.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5, dependendo do total de alunos que tiver na sala.

- Definir quem serão os primeiros através do "zerinho ou um".

- Os outros dois participantes que restarem, irão decidir quem será o próximo, tirando a sorte no "par ou ímpar".

- Cada participante terá que falar o número que tirou e/ou a escrita, em voz alta, em inglês.

- Quem errar a pronúncia do número, perde a próxima vez de jogar.

ELEMENTOS:

- Estética: Números e escrita dos números em inglês.

- Sorte: através de zerinho ou um, para decidir os primeiros que iniciarão o jogo e, par ou ímpar, para decidir os últimos. Os primeiros jogadores contarão com a sorte para virar as primeiras cartas, sem saber onde cada par está.

- Competição: quem conseguir fazer mais pares vence o jogo.



- Níveis: pode ser de nível fácil (12 peças), médio (24 peças).
- Tempo: aproximadamente 5 minutos por partida com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

466 MEMORIZAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a falar o maior número possível de vocábulos em inglês.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

- Falar, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês, do grupo estabelecido pelo professor (cores, números, frutas, animais, partes de casa, etc).

REGRAS:

- O professor deverá organizar a turma em 4 ou 5 grupos, dependendo do número total de alunos;
- Cada equipe deverá falar o máximo de palavras solicitadas, como por exemplo, partes do corpo, cores, frutas, números, etc.
- O professor ficará no quadro marcando a quantidade de palavras corretas solicitadas.
- Cada palavra correta valerá 5 pontos.
- Durante a realização do jogo não será permitido 'blefar' com o adversário. Caso contrário, a equipe perderá 15% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na organização e na agilidade da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe terá que ficar atento às palavras que o colega está falando, para não repetir as mesmas palavras e ajudá-los a pronunciá-las corretamente.
- Tempo: Em torno de 40 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do infantil 4, 5 e 1º ao 4º ano.

467 ESTRELINHAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar 5 estrelinhas de ouro.

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo estabelecido.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelinhas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro de um céu para ir colando as estrelinhas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças.

468 MEDALHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar o máximo de medalhas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas de forma correta.
- Realizar 5 desafios e 1 tarefa para conquistar medalhas.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver 6 medalhas.

ELEMENTOS /ESTRUTURA

- Competição interna na turma.
- Medalhas.
- Recompensa: Substituir uma questão da prova, recebendo o valor da questão que o aluno escolher.
- Máximo de medalhas: 6.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (2º ao 4º ano do Ensino Fundamental).

469 CONSELHO É BOM E NÓS GOSTAMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dar conselhos usando a palavra SHOULD

META:

Dar conselhos para os problemas de cada grupo

REGRAS:

- Organizar os alunos em duplas;



- Cada dupla escreve um problema numa folha de papel (EX. I want to go out but my parentes don't let me go);
- A folha com o problema é passada em sentido horário e as duplas, lêem o problema e escreve um conselho, colocando o nome da dupla embaixo;
- Depois de um tempo, o professor recolhe todas as folhas e checka qual dupla escreveu mais conselhos;
- Ganha a dupla que conseguiu escrever mais conselhos;
- Os conselhos são lidos pelas duplas que escreveram o problema.

ELEMENTOS:

- Folha de papel;
- Trabalho em dupla;
- Cooperação;
- Uso da imaginação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes com um grau intermediário de inglês.

470 MEMÓRIA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam os números

META:

Encontrar mais pares (carta com o numeral e carta com a conta de adição ou subtração que o resultado seja o numeral em questão)

REGRAS:

- Dividir a sala em grupo de 3 a 4 alunos;
- Definir quem começa primeiro, tirando a sorte no "dois ou um";
- O primeiro jogador desvira uma carta e depois outra carta, se fizer par, faz a jogada novamente, se não fizer, desvira as cartas e é a vez de outro jogador.

ELEMENTOS:

- Cartas com os numerais e cartas com as contas de adição e subtração em que os resultados sejam os números utilizados;
- Vence o jogo quem tiver mais pares de cartas;
- Os alunos precisam prestar atenção para ver se os resultados das contas estão certos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

471 Pictionary

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar vocabulário em inglês;

META:

Adivinhar o que está sendo desenhado.

REGRAS:

- A turma é dividida em grupos;
- Cada grupo recebe um envelope com um card contendo palavras em inglês usadas nas aulas anteriores;
- É escolhido um aluno para ser o desenhista;
- O aluno desenha as palavras do card e os outros alunos tentam adivinhar;
- Ganha o grupo que conseguir adivinhar mais palavras em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Competição;
- Desenvoltura;
- Imaginação;
- Card com as palavras que estão sendo trabalhadas em sala.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

472 STARS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega de tarefas do dia a dia

META:

Conquistar mais estrelas

REGRAS:

- Entregar as tarefas nas datas determinadas;
- Para cada tarefa entregue, o professor entrega uma estrela recortada em papel e assinada pelo professor;
- Os alunos colecionam as estrelas;
- No final do bimestre, os alunos podem trocar as estrelas por brindes;
- O professor classifica os brindes dando um número de estrelas para cada brinde.

ELEMENTOS:

Estímulo individual;
Recompensa pelo esforço

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



473 BOARD GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Se divertir enquanto pratica a língua alvo

META:

Chegar ao final do jogo em primeiro lugar

REGRAS:

- Decidir a ordem dos jogadores jogando o dado para ver quem tira o número maior;
- Cada participante tem um objeto marcador;
- O aluno joga o dado e percorre o número de casas de acordo com o número que tirou no dado;
- O aluno responde à pergunta da casa, se acertar, permanece, se errar, volta para a casa que estava;
- Ganha o jogo quem chegar primeiro na última casa do jogo.

ELEMENTOS:

- Competição;
- Uso de estruturas da língua para se comunicar;
- Estimular a comunicação;
- Jogo de tabuleiro com perguntas que o professor escolhe de acordo com o nível e estruturas trabalhadas em sala.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Caso a turma seja grande, o professor distribui mais jogos de tabuleiros e divide os alunos em grupos.

474 RODA DAS FRASES NOMINAIS E VERBAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o que é frase nominal e frase verbal.

META:

Atingir um número maior de pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos, com um representante em cada um;
- Cada grupo receberá 10 fichas com frases diferentes que podem ser nominais ou verbais (5 de cada uma);
- Serão 10 rodadas rápidas. A cada rodada o representante de cada grupo lerá uma frase e o grupo ao lado direito deverá responder, em até 1 minuto, se aquela frase é nominal ou verbal;
- Se o grupo acertar, ganhará 10 pontos, caso erre, perderá 10 pontos.
- O professor anotará a pontuação de cada grupo no quadro e marcará o tempo, por meio de cronômetro, que cada grupo terá para responder ao desafio;
- Ganha o grupo que atingir o maior número de pontos ao final da décima e última rodada.

ELEMENTOS:

- Quadro e pincel;
- Cronômetro (celular);
- Fichas plastificadas com as frases;
- Trabalho dividido em 5 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- (Alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II).

475 QUE GÊNERO É ESSE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos (re)conheçam diferentes gêneros textuais.

META:

Estabelecer a correspondência correta entre o texto e suas características.

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 grupos.
- Distribuir sete textos curtos, de gêneros textuais diferentes, para cada grupo (fábula, lenda, conto, crônica, notícia, carta, bilhete);
- Cada texto terá na parte superior da folha a seguinte pergunta: que gênero é esse?
- No quadro, colar cartazes com o nome e as características dos gêneros distribuídos;
- Em cada grupo os alunos deverão ler os textos recebidos e responder à pergunta, indicando a qual gênero pertence cada texto, a partir das informações dos cartazes;
- Cada grupo terá até 30 minutos (marcados pelo professor) para fazer a leitura e a correspondência correta entre o texto e suas características;
- Ao final do tempo o grupo deverá devolver os textos ao professor que analisará se as respostas estão corretas ou não;
- Vence o grupo que fizer mais correspondências corretas.

476 DESAFIO DA ATENÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer palavras que pertencem à classe dos substantivos.

ELEMENTOS:

- Estética: Textos impressos; Cartazes; Grupos dispostos em círculos;
- Colaboração/Competição: colaboração entre os membros da mesma equipe e competição entre as equipes concorrentes;
- Tempo: máximo 30 minutos para finalização do desafio.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II.

477 DESAFIO DA ATENÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer palavras que pertencem à classe dos substantivos.

META:

Escrever, em uma folha de papel, o maior número de substantivos que podem ser encontrados na sala de aula.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 5 equipes;
- Um membro da equipe ficará responsável por escrever as palavras na folha, enquanto os outros membros vão falando os substantivos presentes na sala de aula, para que ele anote;
- A turma terá 5 minutos para realizar o desafio;
- Ao final do tempo (marcado pelo professor), cada grupo entregará sua lista que será conferida pelo professor, juntamente com a turma;
- Após conferir todas as listas, o grupo vencedor será aquele que tiver escrito o maior número de substantivos encontrados na sala de aula.

ELEMENTOS:

- Folha de papel, lápis ou caneta; grupos reunidos em círculos;
- Colaboração/Competição: colaboração entre os membros da mesma equipe e competição entre as equipes concorrentes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II.

478 BAÚ DOS LIVROS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura de livros literários.

META:

Conquistar a chave mestra para abrir o baú dos livros de ouro e receber sua recompensa.

REGRAS:

- O professor passará 3 livros literários (condizentes com a faixa etária da turma) para serem lidos pelos alunos em um período de um mês;
- O desafio é individual;
- Encerrado o prazo, os alunos preencherão uma ficha sobre os livros lidos, a fim de constatar a leitura dos mesmos;

- O aluno que tiver lido os três livros receberá a chave mestra que abre o baú e poderá retirar sua recompensa.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Chave mestra;
- Baú com recompensas;
- Recompensas: livros, jogos, revistinhas, bombons, entre outros.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II ao 3º ano do Ensino Médio).

479 QUADRA TEXTUAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a produção textual.

META:

Realizar 4 produções textuais sobre temas específicos e preestabelecidos.

REGRAS:

- No período de 15 dias, o aluno deverá escrever e entregar ao professor 4 produções de texto com temas específicos apontados pelo professor;
- O desafio é individual;
- Os textos podem ser de qualquer gênero, desde que contenham o mínimo de 10 e máximo de 20 linhas e seja coeso e coerente;
- Ao final do prazo, o aluno que atingir a meta do jogo, seguindo as regras, formará a quadra textual e receberá sua recompensa.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Recompensa: Anular duas questões da prova, recebendo o valor delas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II ao 3º ano do Ensino Médio).

480 JOGO DE INTERPRETAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Interpretação de histórias

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conseguir identificar elementos e acontecimentos da história

**META:**

- Identificar mais elementos ou acontecimentos da história contada

REGRAS:

- Após ouvir a história às crianças irão fazer 3 grupos
- Cada grupo será uma cor
- A professora irá fazer uma pergunta relacionada a história e o grupo que levantar a mão primeiro irá responder. Se estiver correta a resposta é ponto para o grupo
- Se errar a resposta outro grupo terá a chance de responder

ELEMENTOS:

- Livro de história
- Quadro para marcar a pontuação
- Prêmio

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

481 OS 10 INDIOZINHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecimentos matemáticos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Familiarizar.se com os números
Quantidades e fazer a correspondência

META:

Colocar os 10 indiozinhos no bote
realizar a contagem sequencial dos números

REGRAS:

- A criança irá jogar o dado (dado pré-construído de 1 a 3)
- Então vamos contar qual número saiu e colocar no bote dos indiozinhos (um pano no chão será o bote)
- A criança que tirou o número irá contar os amigos e convidá-los a entrar no bote.
- Quando chegar a 10 indiozinhos no bote a turma conta junto e a brincadeira reinicia até que todas as crianças tenham jogado o dado e todas tenham sido indiozinhos.

ELEMENTOS:

- Dado com números de 1 a 3
- Um tecido para simbolizar o bote

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

482 JOGO DOS PARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecimento de animais/masculino e feminino

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Familiarizar.se com os pares dos animais

META:

- Encontrar os pares dos animais

REGRAS:

- Sentados em círculo cada criança irá virar uma carta e tentará descobrir qual é o seu par. Se errar passa pra próxima criança se acertar ganha o par.
- Vence quem tiver mais pares.

ELEMENTOS:

Baralho com 48 pares, 24 animais.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

483 TRILHA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecimentos matemáticos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Familiarizar.se com os números
- Quantidades e fazer a correspondência

META:

Chegar no final da trilha primeiro

REGRAS:

- Dividir a turma em 2 equipes
- Desenhar no chão com giz uma trilha de 10 números
- Cada criança terá sua vez de jogar o dado
- A criança que estiver na vez joga o dado, conta quantas bolinhas apareceu e anda o número correspondente na trilha
- Se errar a contagem não poderá andar, se acertar caminha em direção ao final. Ao chegar no final é a vez da próxima criança da equipe
- Vence a equipe que conseguir fazer todos os participantes chegarem no final da trilha

ELEMENTOS:

- Trilha desenhada no chão
- Dado gigante (pedagógico)

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma



484 BINGO DOS SONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estímulos auditivos e identificação sonora

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o som e fazer a correspondência com o que o produz

META:

- Através da audição identificar o que produz aquele determinado som e marcar na sua tabela.

REGRAS:

- A criança irá ouvir um som pode ser um som de animal ou um som da natureza, tentará identificar e marcará na sua tabela

ELEMENTOS:

- 25 cartelas com 3 divisões, em cada uma das divisões terá uma gravura, ao ouvir o som a criança irá marcar o som que ouviu na gravura correspondente

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

485 JOGO DA MEMÓRIA CONCRETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a memorização

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Atenção, memorização e cooperação

META:

Identificar qual objeto foi retirado do meio dos outros objetos

REGRAS:

- Organizar 10 itens (pode ser 10 brinquedos) sob uma mesa, chamar a criança e pedir para ela olhar com atenção.
- Em seguida sem que a criança veja retirar um dos itens e pedir pra que ela tente identificar qual item foi retirado.

ELEMENTOS:

- Mesa
- Brinquedos (ou outro item)

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

486 DESENHO COLABORATIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as partes do corpo

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer e identificar a localização das partes do corpo humano

META:

Desenhar todas as partes do corpo

REGRAS:

- Dividir a turma em 2 grupos
- A professora então irá falar uma parte do corpo humano e 1 criança de cada grupo terá 15 segundos para desenhar
- No final vamos ver os dois desenhos e ver se faltou alguma parte

ELEMENTOS:

- 2 cartolinas
- Lápis ou canetinha

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

487 JOGOS ONLINE CRIADOS NO DRIVE JOGO DO PALADAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer os órgãos do sentido

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer e identificar o sabor dos alimentos (salgado, doce, amargo, azedo)

META:

Acertar todas as perguntas

REGRAS:

Ouvir o áudio e selecionar a gravura correta

ELEMENTOS:

Jogo de clicar na resposta correta

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

488 JOGOS ONLINE CRIADOS NO DRIVE JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO - INTERPRETAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conseguir fazer interpretação de texto (história)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer a história do João e o pé de feijão e todos os elementos que a compõe

META:

Acertar todas as perguntas

REGRAS:

Ouvir o áudio e selecionar a gravura correta



ELEMENTOS:

Jogo de clicar na gravura correta

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

489 JOGOS ONLINE CRIADOS NO DRIVE MATEMÁTICA DIVERTIDA - ARRUMANDO O QUARTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer a relação de números e quantidade
Trabalhar a organização espacial
Estimular hábitos saudáveis

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os números
Fazer contagem

META:

Arrumar o quarto

REGRAS:

- Ouvir o áudio, fazer a contagem e clicar no número correspondente

ELEMENTOS:

- Quarto digital bagunçado
- Organização do quarto se dará de forma gradativa de acordo com os acertos das crianças

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

490 MATEMÁTICA DIVERTIDA CHAPEUZINHO VERMELHO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Contagem

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os números
Fazer contagem

META:

Chegar no final

REGRAS:

Ouvir o áudio, fazer a contagem e clicar no número correspondente

ELEMENTOS:

Jogo on-line

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma

491 RODA DA MATEMÁTICA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e subtração

META:

Conseguir maior número de pontos.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Cada grupo realizará contas de mais e de menos numa folha de papel.
- Será determinado o tempo do início e do término das contas realizadas pelo grupo.
- Ganha ponto o grupo que realizou o maior número de contas com o resultado correto.
- Perde ponto o grupo que realizou a conta errada.
- O professor irá marcar no quadro o número de contas realizadas por cada grupo.
- Finaliza o jogo com os resultados dos números de acerto das contas realizadas de cada grupo.
- Ganha o jogo o grupo com maior número de acertos das contas realizadas.

ELEMENTOS:

- Trabalho em grupo.
- Papel, lápis e borracha.
- Placar no quadro.
- Grupos organizados em cada canto da sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 2º Ano

492 RODA DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as cores

META:

Separar maior número de objetos da mesma cor.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Cada grupo deverá ficar com uma cor.
- Pedir que uma criança do grupo pegue o objeto de determinada cor.
- Ganha ponto quem pegar o objeto com a cor indicada.
- Perde ponto quem pegar o objeto da cor errada.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo.
- Ganha o jogo o grupo que conseguir mais ponto.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Objetos coloridos.
- Grupo de 5 crianças.



- Grupos organizados em cada canto da sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (infantil - 04 anos)

493 JOGO DA MEMÓRIA COM FRUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os tipos de frutas.

META:

Memorizar e encontrar os pares de frutas.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Embaralhar as cartas e colocar na mesa.
- Pedir para um aluno iniciar o jogo pegando duas cartas com frutas iguais.
- O aluno que conseguir o par de fruta certa terá que jogar novamente.
- Ganha o jogo quem conseguir o maior número de pares de frutas em 05 minutos.
- Para finalizar o jogo será vencedor o grupo que conseguir maior número de pares de frutas.
- O professor irá anotando no quadro a quantidade de pares de fruta de cada grupo para descobrir o grupo vencedor.

ELEMENTOS:

- Grupo de crianças.
- Cartas com imagens de frutas.
- Competição interna da turma.
- Finaliza o jogo quando não estiver mais carta na mesa e o jogador que tiver mais pares de frutas será o vencedor.

494 BAÚ DE ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a entrega das atividades.

META:

Conseguir maior número de estrelas.

REGRAS:

- Realizar todas atividades e entregar na data agendada.
- Cada atividade entregue na data marcada o aluno ganha uma estrela.
- Cada atividade não devolvida o aluno perde uma estrela.
- O vencedor será quem ganhar a maior quantidade de estrelas.

ELEMENTOS:

- Competição interna com a turma.
- Carimbo de estrela,

- Brinde um material escolar escolhido pelo aluno.
- Quadro para ir carimbando as estrelas conseguida por cada aluno.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

495 RODA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os números.

META:

Identificar os números solicitados mais rápido.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Dar uma folha de papel para cada grupo.
- Anotar os números ditados numa folha de papel.
- Ganha ponto o grupo que anotar a maior quantidade de números corretos.
- Perde ponto o grupo que anotar o número errado.
- O professor irá observar em cada grupo os números escritos e anotar a quantidade de erros.
- Ganha o jogo o grupo que estiver acertado a maior quantidade de números.

ELEMENTOS:

- Ditado dos números.
- Placar no quadro.
- Grupo de 4 alunos.
- Grupos organizados em cada canto da sala

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 1º Ano

496 VIAGEM AO CENTRO DA CÉLULA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o interesse dos estudantes pela citologia. Promoção da fixação dos conteúdos abordados sobre o tema.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Com este jogo, espera -se que o educando seja capaz de:
 - Compreender as estruturas da célula
 - Distinguir os diferentes tipos de células
 - Desenvolver sua autoria no processo de aprendizagem.
 - Desenvolver sua autoria.
 - Compreender a importância da reciclagem, aplicando no cotidiano.

**META:**

Quem chegar primeiro ao núcleo da célula, será o vencedor

REGRAS:

O jogador irá jogar um dado e, de acordo com o número tirado, este avançará as casas. Caso caia em um ponto de interrogação, será retirada uma pergunta (que terá uma pontuação de 1 a 3 de acordo com seu grau de dificuldade); caso o jogador acerte, avança o número de casas referente aos pontos (caso erre, deverá retroceder as casas). O vencedor será aquele que chegar primeiro ao centro da célula (na casa 40, dentro do núcleo)

ELEMENTOS:

Tintas (6 cores), canetas hidrográficas e lápis de cor, cartolina ou papel cartão (para o tabuleiro e para as cartas), 6 tampas de garrafa PET pintadas de cores diferentes (para os peões) e um dado.

Material de pesquisa (livros didáticos, sites de educação etc.).

Caixa reciclada para guardar o jogo.

Inicialmente, todos alunos da sala elaborarão perguntas de múltipla escolha (com a resposta) sobre células eucarióticas e procarióticas. Serão selecionadas uma série de delas (que serão escritas em cartões pelo professor); as respostas serão organizadas em um gabarito, para a consulta das respostas (somente a letra da alternativa correta).

A seguir, os alunos se organizam em grupos de 5, para fazer o tabuleiro. Sob a orientação do professor, os alunos desenharão uma célula grande (podendo também usar uma imagem impressa) no canto superior esquerdo da cartolina. Em seguida, farão um caminho, que vai do canto interior direito (partida) até o núcleo da célula, podendo dar voltas por todo o tabuleiro, totalizando 40 casas. Entre as casas, aleatoriamente, serão colocados pontos de interrogação, onde serão sorteadas as perguntas (todos os grupos receberão as mesmas perguntas e respostas (podendo mudar a ordem das mesmas, de grupo para grupo).

QUEM VAI JOGAR:

Toda a sala, em grupos de 6 alunos 6º Ano (Ciclo Interdisciplinar)

497 SUPER TRUNFO-TABELA PERIÓDICA**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Facilitar a memorização da tabela periódica
Promover a compreensão do uso dos elementos da tabela periódica no cotidiano.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Com este jogo, espera-se que o educando seja capaz de: Compreender o uso dos elementos da tabela periódica. Compreender a organização da tabela periódica.

META:

Quem ficar com todas as cartas, é o vencedor.

REGRAS:

Os jogadores (de 2 a 8, seguindo a regra oficial), irão receber as cartas, de forma que todos tenham o mesmo número. Cada jogador forma seu monte, podendo ver somente a primeira carta da pilha. Ao lançar sua carta (o primeiro jogador é "tirado na sorte"), sendo escolhida uma das informações. Quem tiver o maior número do grupo, recolhe as cartas da rodada. O jogador vencedor de cada rodada escolhe a informação a ser compartilhada. Quem pegar o Hidrogênio (supertrunfo) leva as cartas da rodada. Vende aquele que ficar com todas as cartas.

ELEMENTOS:

Tabela periódica com aplicações (elementos impressos) (tabelaperiodica.org)

Papel cartão (para as cartas)

Serão escolhidos 31 elementos da tabela periódica, além do hidrogênio (que será o Supertrunfo), os que comporão as 32 cartas, que serão distribuídas em número igual para cada um dos jogadores.

Nas cartas, constarão informações sobre os elementos, tais como: número de massa, número atômico, aplicação (a pontuação será maior nos elementos mais usados), família à qual pertence, período etc. além da figura do elemento (retirada do site tabelaperiodica.org).

Pode ser feito mais de um conjunto de cartas, para haver rotatividade na sala

QUEM VAI JOGAR:

Toda a sala, em grupos de 6 alunos 9º Ano (Ciclo Interdisciplinar)

498 VAMOS PARA A LUA**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Estimular o interesse sobre astronomia.
- Promoção da fixação dos conteúdos abordados sobre a Lua.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Com este jogo, espera-se que o educando seja capaz de:
- Aprender sobre a Lua (movimentos, fases da Lua, curiosidades)
- Desenvolver o interesse pela chegada do homem à Lua.



- Desenvolver a autonomia de aprendizagem.
- Desenvolver sua autoria.
- Compreender a importância da reciclagem, aplicando no cotidiano.

META:

Quem chegar primeiro ao núcleo da célula, será o vencedor

REGRAS:

- Inicialmente, todos alunos da sala elaborarão perguntas de múltipla escolha (com a resposta) sobre a Lua (movimentos, fases da Lua e curiosidades sobre o satélite). Serão selecionadas uma série de delas (que serão escritas em cartões pelo professor); as respostas serão organizadas em um gabarito, para a consulta das respostas (somente a letra da alternativa correta).
- A seguir, os alunos se organização em grupos de 5, para fazer o tabuleiro. Sob a orientação do professor, os alunos desenharão a Lua (podendo também usar uma imagem impressa) no canto superior esquerdo da cartolina. Em seguida, farão um caminho, que vai do canto interior direito (partida) até o núcleo da célula, podendo dar voltas por todo o tabuleiro, totalizando 40 casas. Entre as casas, aleatoriamente, serão colocados pontos de interrogação, onde serão sorteadas as perguntas (todos os grupos receberão as mesmas perguntas e respostas (podendo mudar a ordem das mesmas, de grupo para grupo).
- O jogador irá jogar um dado e, de acordo com o número tirado, este avançará as casas. Caso caia em um ponto de interrogação, será retirada uma pergunta (que terá uma pontuação de 1 a 3 de acordo com seu grau de dificuldade); caso o jogador acerte, avança o número de casas referente aos pontos (caso erre, deverá retroceder as casas).
- O vencedor será aquele que chegar primeiro ao centro da célula (na casa 40, dentro do núcleo)

ELEMENTOS:

- Tintas (6 cores), canetas hidrográficas e lápis de cor, papel cartão (para o tabuleiro e para as cartas), 6 tampas de caneta (para fazer pequenos foguetes, de cores diferentes) para os peões e um dado.
- Material de pesquisa (livros didáticos, sites de educação etc.).
- Caixa reciclada para guardar o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a sala, em grupos de 6 alunos 6º Ano (Ciclo Interdisciplinar)

499 INSETÁRIO SUSTENTÁVEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular os alunos ao interesse da observação dos seres vivos.
- Substituir o insetário convencional confeccionado com insetos abatidos (muitas vezes sendo pegos vários da mesma espécie ou animais de outras classes (que seriam descartados).

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Com este jogo, espera -se que o educando seja capaz de:
- Aprender sobre a os conceitos básicos de taxonomia (classificação dos seres vivos)
- Identificar os insetos dentre outros artrópodes e de outros animais invertebrados.
- Reconhecer a importância dos insetos nos ecossistemas
- Reconhecer a existência de insetos de relevância na saúde pública (por serem vetores de doenças, por exemplo)

META:

Será vencedor o grupo que "coletar "o maior número de insetos, classificados de forma correta.

REGRAS:

- Serão escondidos, na sala de aula, pequenos cartões, com diferentes animais (não só insetos), sendo que os integrantes de cada grupo (6 alunos) terão 5 minutos para encontrar o maior número de insetos, sem desorganizar a sala de aula (ou o ambiente usado para a dinâmica); após os 5 minutos, um novo grupo entrará para coletar.
- Para deixar mais interessante, será deixada uma lupa com o grupo (para a observação dos detalhes do cartão), além de uma chave simplificada de identificação de insetos (chegando até a ordem).
- Assim, os jogadores deverão separar os insetos de outras Classes de animais, além de identificar até a ordem.

ELEMENTOS:

- Papel cartão (para o tabuleiro e para as cartas),
- Figuras impressas de insetos e de outros artrópodes (podendo incluir também, além destes, pequenos moluscos terrestres e anelídeos)
- Lupas (uma por grupo)
- Fita dupla face ou cola.
- Chave simplificada de identificação.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a sala, em grupos de 6 alunos 7º Ano (Ciclo Autoral)



500 PERCORRENDO TRILHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos, bem como a entrega das atividades dos livros TRILHAS DE APRENDIZAGENS I e II (conteúdo apresentado pela SME, SP)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Fixar os conteúdos propostos no Currículo da Cidade.
- Promover a recuperação contínua.
- Estimular a autonomia dos alunos.

META:

- Chegar ao final da trilha.
- Entregar as atividades propostas durante o ensino remoto.

REGRAS:

- Será apresentada aos alunos uma “trilha” (fazendo alusão ao nome do material didático da Prefeitura de SP) sendo que cada atividade será pontuada como um passo da trilha, subdividida em 2 partes (entrega no prazo e respostas condizentes ao conteúdo).
- À medida que os conteúdos forem apresentados, será solicitada a respectiva atividade, registrando-se as entregas.
- Ao final do semestre, serão contabilizados os passos, sendo que todos que chegarem com pelo menos uma das partes de cada passo completa (respeitando os tempos de cada aluno), serão premiados (com um bombom, atentando aos alunos diabéticos ou intolerantes a lactose). Para aquele que chegar com mais passos completos, receberá um prêmio diferenciado, em reconhecimento ao seu desempenho (uma barra de chocolate ou uma caneta diferente).

ELEMENTOS:

- Cartaz em cartolina, simulando uma trilha, sendo que cada atividade será um passo (composto por duas fases) para a chegada.
- Currículo da Cidade -SME
- Cadernos Trilhas de Aprendizagens I e II.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala (Ensino Fundamental II)

501 RODA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reforçar o aprendizado da tabuada.

META:

- Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.
- Aprender realizar atividades em grupo.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de quatro alunos.
- Cada grupo deve perguntar para o outro grupo uma multiplicação.
- Só serão permitidas contas entre dezenas.
- Cada resposta correta dá ao grupo um ponto. Cada resposta errada retira um ponto.
- Não pode repetir a mesma multiplicação.
- O professor deve anotar a pontuação no quadro e controlar o tempo de resposta de cada grupo.
- Ganha o grupo que marcar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folha de papel e lápis.
- Grupos organizados com no máximo quatro integrantes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do terceiro ano do fundamental.

502 MEMÓRIAS DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as figuras geométricas para alunos da educação infantil.

META:

Encontrar os pares das figuras.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Cada dupla fará pedra, papel ou tesoura para saber quem começa.
- Cada dupla recebe um jogo de figuras geométricas, de 12 peças cada, que deve embaralhar e colocar virado na mesa.
- Começa o jogo quem ganhou a pedra, papel e tesoura.
- Ganha quem conseguir virar mais pares.

ELEMENTOS:

- Estética: As figuras devem ser de cores diferentes.
- Tempo aproximadamente 5 minutos podendo haver revanche.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do Jardim I e II

503 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Estimular o conhecimento dos adjetivos.

META:

Escrever o maior número de adjetivos em determinado tempo.



REGRAS:

- Separar a turma grupos de 4 integrantes cada. Cada grupo escolhe um nome e o placar será o quadro.
- O professor tem cartões com imagens variadas.
- A cada imagem que o professor mostrar o grupo deve escrever o maior número de adjetivos, cada adjetivo vale 1 ponto, adjetivos iguais vale ½ pontos.
- O grupo tem 30 segundos para escrever, perde pontos se escrever após ter acabado o tempo.

ELEMENTOS:

- Cooperação entre o grupo.
- Competição entre os grupos.
- Tempo 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do terceiro ano do fundamental.

504 BAÚ DE MOEDAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular o trabalho em grupo fora do ambiente escolar.
- Trabalhar a responsabilidade.

META:

Conquistar o maior número de “moedas de ouro”

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Fazer corretamente.
- Entrega em grupo contendo a participação individual de cada integrante do grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de ouro
- Recompensa % da nota e/ou um período livre.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas.
- Pode ser realizado por tarefa ou por semestre.

QUEM VAI JOGAR:

A turma do fundamental II.

505 GINCANA DO CONHECIMENTO MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar contas de divisão com dois números

META:

- Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Formar 5 grupos com nomes de guerra.
- Sortear os participantes de cada grupo.

- Pedir para cada grupo criar 5 perguntas com contas de divisão que tenham dois números no divisor.
- Iniciar as rodadas, marcando as pontuações.
- A pontuação será anotada e acumulada.
- Um representante de cada grupo ficará responsável pela resposta.
- Os grupos que errarem a resposta terão que pagar uma prenda.
- Cada resposta correta vale 2 pontos, incorreta – 1 ponto.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos ao final do jogo.

ELEMENTOS:

- Quadro branco para anotação da pontuação.
- Folhas e lápis para escrita e resolução das contas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9 anos/ 4º ano)

506 JOGO DE CORRIDA – CÔMODOS DA CASA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar para alunos da Ed. Infantil os cômodos de uma casa.

META:

Chegar primeiro no final da pista de corrida.

REGRAS:

- Será uma corrida por vez, com 4 participantes disputando por vez. 2 em cada grupo.

ELEMENTOS:

- Estética: Um tabuleiro grande com o desenho de uma pista de corrida com placas de pare para simular cada casa do jogo.
- Dois carros: um para cada dupla.
- Desenhos de cômodos da casa para a dupla fazer o reconhecimento e responder qual cômodo é.
- A dupla que chegar primeiro no final da pista vence o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

507 QUIZ GREYS ANATOMY (SÉRIE NORTE-AMERICANA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar diversos tipos de vestuário em inglês para alunos do 5º ano.

META:

O aluno que acertar mais nomes de vestuário ganha a partida.

**REGRAS:**

- Os alunos devem ser divididos em várias equipes formando duplas pra concorrer entre si.
- A dupla discutirá entre si as respostas.
- A dupla poderá falar a palavra ou escrevê-la, como desejar.

ELEMENTOS:

- O jogo será levado para a sala de aula em power point e disponibilizado para os alunos via data show.
- Serão desenhos dos personagens da série que cada dupla irá escolher para responder a pergunta.
- Em cada personagem haverá uma pergunta sobre um tipo de vestuário.
- Ganha a dupla que acertar mais vestuários.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do 5º ano.

508 PORTAL DOS MUNDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sinais de pontuação para o 6º ano.

META:

Ganha quem chegar primeiro ao final do portal.

REGRAS:

- Jogo disponibilizado através do computador e data show.
- Dividir em grupos.
- Perguntas com frases para os alunos pontuarem.

ELEMENTOS:

- Divisão de grupos
- Ao clicar nos saquinhos de dinheiro aparece uma frase para pontuação.
- Os alunos deverão escrever em folhas de ofício as frases já pontuadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 6º ano

509 DOMINÓ DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar para alunos da educação infantil a formação de sílabas.

META:

Formar sílabas

REGRAS:

- Ir formando com o dominó de sílabas, palavras como: dado, dedo, casa, faca, mala, etc

- O jogo será livre, mas em cada jogada, dois alunos serão participantes por vez.

ELEMENTOS:

Dominós com sílabas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

510 SIGMANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Multiplicação e Divisão com utilização de um dominó de cálculos

META:

Fazer mais pontos que as equipes adversárias, sendo a primeira equipe a baixar todas as 7 peças do dominó antes dos outros grupos (adversários) ou no caso de bloqueio a equipe com menos pontos das peças e somam-se os pontos da maneira habitual.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo escolherá um participante para manusear as peças por rodada e o restante da equipe ajudará no jogo (nas contas).
- A pontuação será realizada da seguinte maneira: Uma batida normal (em uma única ponta): 1 Ponto; Jogo fechado com necessidade de contagem: 1 Ponto; batida de "carroça" (peça que tem o mesmo número nas duas extremidades. Ex: 6/6, 2 Pontos; batida em duas pontas do jogo de uma vez, com uma peça simples: 3 Pontos; batida de "carroça" em duas pontas de uma vez: 4 pontos e Mais somatório dos pontos das equipes adversárias.
- O professor vai monitorar se alguma equipe colocou alguma peça errada, sinaliza o erro e auxilia a execução das contas da pedra para toda a turma.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada rodada (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.
- Recompensa: a Equipe vencedora ganhará 5 bombons para cada jogador da equipe.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Dominó confeccionado em papel cartão com as contas no lugar dos números.
- 28 peças totalmente coloridas
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 e 9 anos)

511 FIXING CONTENT

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisão dos conceitos da matéria Gestão de Eventos administrada em tempo de pandemia.

META:

Ao final das sequências de perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- O professor elabora duas sequências com questões abertas e múltipla escolha, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente.
- Professor usará o Google Forms para elaborar as sequências de questões e compartilhará em sala de aula virtual (Meet ou Google sala de aula).
- Atividade será dividida em duas partes:
 - Iniciando com a sequência de questões (múltipla escolha) e apresentará o ranking parcial.
 - Segunda parte em outra aula o professor aproveita o momento para dar um feedback debatendo um pouco as perguntas que tiveram o maior índice de erro e compartilha a segunda sequência de questões(abertas).
 - Em próxima aula o professor dar um feedback debatendo um pouco as perguntas que tiveram o maior índice de erro na sequência de questões(abertas) e apresentará o ranking final concedendo ao aluno vencedor, que obteve a maior pontuação.
 - O professor deve criar 1 questão extras, pois caso dê empate ao fim das perguntas programadas, a questão extra é direcionada apenas para os jogadores que estiverem empatados para definir o vencedor.
 - Como premiação: 2 pontos extras para o primeiro colocado, 1,0 ponto extra para o segundo colocado e 0,5 ponto extra para o terceiro colocado para ser somado no somatório das notas para o cálculo da média escolar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes - Crianças (1ª série Ensino Médio)

512 MTF

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de teclas e fórmulas da calculadora Financeira - HP 12C para dinamizar as aulas de Matemática Financeira.

META:

Encontrar maior quantidade de pares das teclas e fórmulas

REGRAS:

- O professor compartilhará na sala de aula virtual (Meet ou Google sala de aula) o jogo de memória das teclas e fórmulas da calculadora Financeira - HP 12C criado no Power point com um cronômetro de tempo. Os alunos serão desafiados a:
 - conseguirem memorizar os pares das teclas e fórmulas da calculadora Financeira - HP 12C no menor tempo da turma;
 - lerem aplicação de cada fórmula ou tecla apresentada e no final da aula falarem sobre um dos itens desvendado para os demais alunos na sala;
 - Como jogar: • em uma tela com 12 cartas (virtuais) viradas para baixo, o jogador deve clicar em duas cartas e tentar encontrar imagens idênticas;
 - Os alunos jogaram uma partida somente, durante o tempo determinado pelo professor, para conseguirem o menor tempo e desvendarem muitos itens revelados; -Cada final de partida, o estudante envia o "print" ou foto da tela pelo Chat da aula remota para o professor confirmar a pontuação; - Somente será registrada a pontuação que for comprovada pelo envio para o professor; para encerrar a aula, o professor revela quem foi o "campeão" por tempo.
- Recompensa m ponto extra na média da etapa.

ELEMENTOS:

Jogo de memória no Power point com cronômetro

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes - Crianças (3ª série Ensino Médio)

513 CRUZADA DO CONHECIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisão dos conhecimentos da matéria Gestão de eventos administrada em tempo de pandemia.

META:

Fazer mais pontos que as equipes adversárias

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.



- Cada grupo escolherá um participante para manusear as letras da dica sorteada peças por rodada e o restante da equipe ajudará no jogo.

- A pontuação será realizada da seguinte maneira a cada palavra desvendada a equipe receberá 1 Ponto e terá o direito de continuar a responder no máximo mais uma vez

- As equipes jogam um dado para saber quem inicia o jogo, a equipe vencedora é que tirar o maior número e depois a equipe que se apresentar depois desta equipe no sentido horário. A equipe que inicia jogará dois dados e o número apresentado será a dica da palavra correspondente na lista de dicas apresentada, caso a equipe não consiga responder no tempo de 2 minutos a dica passa para próxima equipe da vez e assim sucessivamente. Se depois de passar por todas as equipes não for descoberta a palavra será revelada pelo professor no feedback do jogo. Jogo termina quando todas as palavras forem reveladas ou no tempo máximo de 40 minutos.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada rodada (2 min) e no final do jogo ou tempo máximo determinado aproveitará o momento para dar um feedback aos alunos

- O jogo acaba termina quando todas as palavras forem reveladas ou no tempo máximo de 40 minutos.

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

- Recompensa: Equipe vencedora ganhará um passeio em um ponto turístico da cidade que vivem (exemplo: Cristo Redentor – Rio de Janeiro)

ELEMENTOS:

- Letras confeccionadas em papel cartão e coberta por contact transparente.

- Dois dados

- Molde das casas desenhadas em folhas de papel pardo.

- Aleatoriamente

- Concentração

- Trabalho em equipe

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes - Crianças (1ª série Ensino Médio)

514 RODA DA BIOLOGIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar nomenclatura científica dos seres vivos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos;

- Cada grupo precisa escrever de forma clara cinco nomes científicos de seres vivos, se limitando as definições de família, gênero e espécie;

- Os papéis são passados de forma aleatória entre os grupos, até o ponto onde todos fiquem com 5 nomes diferentes daqueles que eles mesmo escolheram;

- Os grupos devem definir se o nome ali escrito representa uma família, gênero ou espécie. E se a nomenclatura foi redigida de forma correta;

- Identificações corretor adicionam 5 pontos ao grupo. Enquanto aquelas incorretas retirariam 5 pontos do mesmo;

- Professor fica no quadro marcando os pontos no quadro e explicando cada acerto ou erro do grupo;

- O jogo tem o tempo limite de 10 minutos para se definir os nomes. E 15 minutos para se resolver todos os papéis;

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;

- Folhas de papel;

- Trabalho em 5 grupos;

- Telefone celular ou livros didáticos para se pesquisar os nomes que serão escolhidos pelo grupo;

- Grupos organizados em forma circular ao redor da sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma

- Aluno de Ciências Biológicas do 1º Semestre / Alunos do 3º ano do ensino médio

515 DEU A LOUCAS NAS CORES!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar o conceito de como as cores funcionam e como uma terceira surge a partir das misturas de outras duas.

META:

Realizar as misturas corretas entre as cores

REGRAS:

- Dividir a sala números iguais, estipulando um máximo de cinco alunos por grupo;

- Realizar as misturas das cores de forma correta;

ELEMENTOS:

- Papéis com diversas figuras para desenho impressas (uma pessoa, um dado, uma árvore, uma rosa, uma blusa, etc.);

- Tintas guaxe (não tóxica) nas cores amarelo, azul, preto e branco;

- Tabela de cores ensinada com grande ênfase e calma antes do início do jogo;



- Ganha o grupo que melhor conseguir pintar o desenho com cores lógicas para o mesmo (nada de árvore pintada de marrom, por exemplo) e sem usar as cores que já estiverem sobre a mesa, só vale cores que vierem de misturas entre, no mínimo, duas das tintas colocadas na mesa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do ensino infantil.

516 O QUE EU ESCUTO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Induzir os alunos a identificarem o significado e tradução das letras das músicas que eles escutam;
- Aprenderem a associar a língua falada com a sua tradução em português de forma mais rápida.

META:

Identificar qual música está sendo tocada a partir das suas letras traduzidas impressas em papéis entregues pelo professor.

REGRAS:

- A turma deve ser dividida em 4 equipes;
- Cada um deles recebem 7 folhas impressas com as letras traduzidas de cada música
- Dica: não colocar o título da música nem mesmo em sua versão em português;
- O professor vai reproduzir (com o auxílio de um aparelho de som) as músicas na frente da sala;
- 20 segundos cantado da música será reproduzido, depois disso será dado 2min para que os membros do grupo discutam entre si;
- Todos os grupos irão ter apenas uma chance para se acertar, caso tenham e errem eles não podem mais jogar naquela rodada;
- Caso ninguém acerte de primeira, mais 20s será reproduzido (configurando uma 2ª rodada);
- Cada grupo que conseguir acertar a música terá que escolher um membro para explicar qual trecho ele conseguiu traduzir e o expor para toda a turma (professor pode fazer comentários nesse momento sobre a tradução de toda a música como um todo);
- Ganha o grupo que acumular o maior número de acertos.

ELEMENTOS:

- Um aparelho de som;
- Folhas impressas de cada música em número suficiente para todos os grupos;
- Quadro para se marcar a pontuação;
- Cooperação: Todos os membros do grupo precisam discutir para conseguir identificar de forma correta qual é a possibilidade correta;

- Para o grupo vencedor, todos os seus membros ganham um incremento de 1 ponto bônus na prova.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma;
- Alunos do ensino médio (Adolescentes).

517 CÉU ESTRELADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular que alunos do ensino infantil façam todas as atividades destinadas para a casa

META:

Conquistar o maior número de estrelas douradas possíveis

REGRAS:

- Realizar e entregar toda atividade destinada para casa no tempo hábil estipulado;
- Resolução correta de todas atividades;
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Estrelas douradas (Adesivos que serão colados em uma tabela na frente da sala);
- Recompensa: % da nota e dois bombos para aqueles que conseguirem o maior número de estrelas;
- Tabela com o nome dos alunos na frente da sala (onde será colocado as estrelas de cada um).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do ensino infantil.

518 UNO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar toda a turma a se dedicar para cumprir todas as atividades no prazo.

META:

Conseguir se desfazer de todas as cartas do deck de UNO.

REGRAS:

- Entregar todas as atividades dentro do prazo;
- Se esforçar para entrega-las resolvidas da forma correta;
- Realizar o número de desafios que corresponda a quantidade de cartas que entregou, igualmente, para cada aluno(a);
- Jogo individual;
- A cada desafio cumprido, uma das cartas deve ser devolvida para o professor;



- Só receberá o prêmio aqueles alunos(as) que não tiverem mais nenhuma carta à altura da prova.

ELEMENOS/ESTRUTURA:

- Competição interna na turma;
- Moeda de troca: "cartas do UNO";
- Recompensa: ganhar 1 ponto extra na prova e 0,5 na média final;
- 02 decks de cartas ou o suficiente para se contemplar toda a turma.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma;
- Alunos do fundamental ao ensino médio.

819 QUADRADO MÁGICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar somar com raciocínio lógico

META:

Construir dois quadrados mágicos antes dos concorrentes;

REGRAS:

- Organizar a turma em três equipes;
- Cada equipe precisa construir dois quadrados (matriz 3 x 3);
- A soma das linhas tem que ser igual;
- A soma das colunas tem que ser igual;
- O tempo para realização da tarefa será de no máximo 15 minutos;
- Os números devem ter dois dígitos no mínimo e só podem repetir uma vez;
- Ao término do tempo não havendo vencedor será prorrogado por mais 5 minutos;
- Ganha quem fizer dois quadrados mágicos no menor tempo.
- Em caso de empate será vencedor quem tiver a maior soma dos valores absolutos usados no quadrado mágico,

ELEMENTOS:

- Folha de papel
- Trabalho em grupo (3 grupos)
- Cronometro no telão do Datashow

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Jovens de 15 a 17 anos/9º ano)

520 JOGO DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias e secundária de forma lúdica e praticar a escrita das cores no papel.

META:

Escrever corretamente o maior número de cores que conseguir

REGRAS:

- Cada aluno receberá uma folha enumerado de 1 a 60
- Uma flor será exibida no telão durante 5 segundos;
- Cada flor terá cor aleatória, podendo repetir indefinidamente
- No centro da flor haverá um número correspondente ao número da linha onde será escrito o nome da cor da flor,
- As flores serão exibidas em sequência numérica, mudando somente a cor da mesma
- Vence o aluno que escrever corretamente o maior número de cores na folha disponibilizada;
- Serão exibidas 60 flores

ELEMENTOS:

- Estética: formas das flores utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: pode ocorrer de sair cores repetidas e de fácil reconhecimento
- Competição: quem conseguir escrever mais nomes de cores corretamente vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 5 segundos de exibição, ou médio com 3 segundos de exibição das flores coloridas;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

521 BUTTON BOP (BOTÃO DE BRONZE, OURO E PRATA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a, e realizar competição por notas das atividades.

META:

Conquistar as três primeiras posições da sala de aula

REGRAS:

- Atividades entregues até três dias antes tem peso 1. Até dois dias antes tem peso 2 e até 1 dia antes tem peso 3. Atividades entregues no último dia tem peso 0,3.
- Cada atividade valerá 10 pontos
- Ao término de cada ciclo de notas por bimestre será ranqueado as notas através da equação: (nota da prova x o peso das atividades + nota das atividades).



- O primeiro classificado receberá o botão de ouro, o segundo, de prata e o terceiro de bronze.
- O botão deverá ser usado durante as aulas presenciais ou nas lives com transmissão ao vivo onde os alunos em destaque terão participação em vídeo conferência.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Botões de ouro, prata e bronze

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Adolescentes

522 MF (MEMORY FRUITS)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de frutas em inglês e realizar somas e subtrações em inglês.

META:

Acertar mais nomes de frutas que o adversário.

REGRAS:

- A turma deve ser dividida em duas equipes;
- A equipe tira o par ou ímpar em inglês com números escritos em papel e com valores acima de 50;
- A equipe vencedora inicia soletrando a palavra da fruta projetada no telão.
- Caso erre uma letra o boneco da força vai sendo enforcado e a equipe deverá realizar uma soma mentalmente e pronunciar o resultado em inglês para a turma. Caso erre a soma a vez passa para a outra equipe.
- O professor pronunciará os valores a serem somados ou subtraídos para a equipe que errar durante o soletramento da palavra.
- Se acertar duas palavras consecutivas passa a vez para a outra equipe.
- O professor indicara aleatoriamente um membro de cada equipe para competir com uma palavra diferente.
- Não é permitido 'soprar', porém a mimica está liberada a fim de auxiliar ou confundir o competidor e manter humor na sala.
- Perde quem, na sua vez, enforcar o boneco pela quinta vez.

ELEMENTOS:

- Sorte: para iniciar o jogo com o par ou ímpar,
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo, soma ou subtração em inglês dos números e não tenha este desconsiderado na contagem final.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Adolescentes

523 REIS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 reis do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro reis.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Reis"
- Recompensa: 0,5 pontos na média final, caso a média seja inferior a 9,6, caso contrário o aluno ficará com media final 10.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

524 PLAN_B_K

(PLANTA BAIXA DE KITNET)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer planta baixa de uma kitnet
Objetivo educacional:
- Dominar comandos do autocad: pl, arc, rec, trim

META:

- Desenhar no mínimo 3 plantas baixas.
- Quem fizer mais plantas baixas ministrará uma palestra com o uso dos comandos usados na competição para turma que está iniciando o curso, com direito a certificado.

REGRAS:

- Será disponibilizado o modelo da planta baixa do kitnet.
- Não poderá ser usado o comando copiar e colar.
- Erros de comandos não serão avaliados.
- O administrador do jogo tem ferramentas para fiscalizar no arquivo .dwg todos os comandos usados durante a execução da tarefa.
- Os arquivos devem ser enviados no formato zip para o e-mail : testandocad@gmail.com



- Quem não atingir a meta mínima terá uma redução de 0,03 pontos na nota final do curso.
- Prazo para entrega: dez dias a partir desta data.

ELEMENTOS:

- Programa autocad versão estudante (grátis)
- Grupo de whatsapp para compartilhamento de comandos.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos do curso de autocad 2d

525 RODA DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as letras do alfabeto

META:

Juntar mais letras para formar palavras

REGRAS:

- Organizar grupos de 4 crianças;
- Cada grupo ganha um alfabeto móvel;
- Com essas letras o grupo terá que ir montando palavras e anotando numa folha a quantidade de palavras formadas;
- O jogo terá uma duração de 15 minutos;
- Ganha o grupo que conseguir formar mais palavras.

ELEMENTOS:

- Letras móveis do alfabeto;
- Folha e lápis;
- Trabalho em grupo de 4 colegas;
- Sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Turma de 1 ano

526 JOGO DOS SENTIMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam quais são os sentimentos e seus significados

META:

Encontrar colegas que tenham o mesmo sentimento

REGRAS:

- Cada criança terá uma figura de sentimento e terá que encontrar mais colegas com a mesma figura;
- O sentimento que for completado primeiro vence o jogo

ELEMENTOS:

- Figuras de sentimentos em peças (quebra-cabeça);
- Ambiente em sala de aula;
- Cada aluno terá que procurar seus parceiros para formar a figura do respectivo sentimento;
- Duração do jogo 10 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Educação Infantil e Anos Iniciais

527 JOGO DA MEMÓRIA DE ANIMAIS/SONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos memorizem quais são os animais que fazem parte do jogo e seus sons

META:

Encontrar o par animal/som que o mesmo faz.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos e cada grupo ter seu jogo da memória com animal/ som;
- Cada participante deve virar uma carta por exemplo (animal) e depois encontrar sem som.
- Ao errar virar as cartas para baixo e quando acerta deixar ao seu lado;
- Vence quem conseguiu o maior número de pares;

ELEMENTOS:

- Imagens de animais e escrita de seus sons;
- Grupos de colegas para socialização;
- Duração do jogo até ter um vencedor em cada grupo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Educação Infantil e Anos iniciais

528 BAÚ DAS CONTAS MATEMÁTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o raciocínio ao realizar as contas

META:

Realizar as contas matemáticas

REGRAS:

- A professora entrega uma folha com contas matemáticas;
- O aluno deverá realizá-las;

ELEMENTOS:

- Folha com contas de matemática;
- Lápis e borracha;
- Usar rascunho para realizar as contas;
- Duração até todos terminarem



QUEM VAI JOGAR:
Todos os níveis escolares.

529 JOGO DE DOMINÓ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA>
Estimular o raciocínio e a socialização entre colegas

META:
Conquistar a vitória

REGRAS:
- Dividir a turma em 5 grupos;
- Virar todas as peças do dominó para baixo e embaralhar;
- Cada componente deverá escolher 4 peças e não deixar os colegas olharem;
- Quem tiver a peça 6/6 começa o jogo e os outros continuam;
- Quem não tem a peça deverá pescar nas peças que sobraram;
- Vence o jogo quem terminar as peças primeiro.
- Competição em grupos;

ELEMENTOS
- Peças de dominó podem ser coloridos ou de uma cor só;
- A duração do jogo é até ter um vencedor em cada grupo

QUEM VAI JOGAR
- A turma toda joga e de vários níveis escolares

530 CAIXINHA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular as crianças conhecerem os números

META:
Formar grupos de números

REGRAS:
- Em grupos de alunos formar a maior quantidade de números e escrever na folha;
- Cada componente do grupo deverá sugerir códigos de números;

ELEMENTOS:
- Realizar o jogo conforme as regras combinadas;
- Duração do jogo 15 minutos

QUEM VAI JOGAR:
Turmas de Anos Iniciais

231 ENSINO DE PALAVRAS DIGITAL PARA ALUNOS COM DISLEXIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Trabalhar a audição e compreensão das palavras por alunos disléxicos

META:
Ouvir e conhecer palavras

REGRAS:
- O jogador deve ouvir um conjunto de palavras e então arrastar as bolhas flutuantes na tela às posições corretas na grade quadrangular, de forma que as setas correspondam às palavras ouvidas.

ELEMENTOS:
- Uso de computadores e de internet;
- Jogo em duplas;
- Duração do jogo 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da turma, mas dando um destaque para alunos com Dislexia

532 VIAGEM PELO SISTEMA DIGESTÓRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar o sistema digestório

META:
Montar primeiro o quebra-cabeça.

REGRAS:
- Organizar a turma em 3 grupos.
- Cada grupo irá ter uma caixinha com 15 perguntas relacionadas ao sistema digestório.
- As perguntas são elaboradas pelo grupo oposto e revisadas pelo (a) professor (a).
- Cada resposta certa tem como direito uma peça do quebra cabeça.
- Cada grupo tem o direito a 2 minutos para responder cada pergunta.
- O jogo só acaba quando o primeiro grupo montar o quebra cabeça.
- Ganha o grupo que completar o quebra-cabeça.

ELEMENTOS:
- Placar no quadro.
- Papel foto impressa (com as partes do corpo humano).
- Folha de ofício A4 no tamanho de 15x5.
- Papelão na mesma medida da folha de ofício A4.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma inteira.
- Adolescente (13 e 14anos/8ºano).



533 JOGO DA MEMÓRIA DOS ELEMENTOS QUÍMICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar os alunos a memorizarem o maior número de elementos químicos.

META:

Encontrar mais pares de elementos químicos iguais.

REGRAS:

- Caso a sala tenha 36 participantes, a partir dessa base divide-se em duplas, ou seja, teriam 18 duplas.
- Definir quem fará a primeira jogada, jogando o dado o participante que tirar o número maior começa a partida.

ELEMENTOS:

- Estética: Imagens com os elementos químicos.
- Folha A4 impressa (com os elementos químicos).
- Competição: quem conseguir virar mais pares iguais vence o jogo.
- Nível: O jogo é considerado de nível difícil pela quantidade de peças. 50 peças (Observação: Não vai ter todos os elementos químicos da tabela periódica, devido ao tempo).
- Tempo: aproximadamente 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescente (14 e 15 anos/ 9ºano)

534 QUIZ DO RINO ANIMAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Descomplicar o reino animal, utilizando uma forma lúdica.
- Mostrar a importância do reino animal para o planeta.

META:

- Responder corretamente o maior número de perguntas.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 ou 5 equipes, a depender da quantidade de alunos na sala;
- Cada grupo terá o direito a responder 6 questões, podendo o grupo passa a pergunta para o outro grupo.
- O (A) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação de cada grupo e fazendo as perguntas.
- Ganha o grupo que tiver o maior número de pontos.

ELEMENTOS:

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento auxiliando o colega no momento da resposta.
- Placar no quadro.
5 grupos, cada grupo com até 6 participantes.
- Cada grupo irá ter 2 minutos para responder cada pergunta.
- Folhas de ofício A4.
- Aproximadamente 60 Minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (12 e 13 anos/ 7ºano).

535 BARALHO CELULAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os discentes a correlacionar as imagens das estruturas celulares com suas respectivas funções.

META:

Reunir as cinco cartas referentes a determinada estrutura celular.

REGRAS:

- Mínimo de 2 e no máximo 6 participantes.
- Ganha o jogo o jogador que conseguir reunir primeiro as cinco cartas referentes ao seu tipo celular.
- Embaralhar as cartas antes de ser entregue aos jogadores.
- A partida se procede da seguinte maneira, cada jogador passa uma carta para o jogador à sua esquerda, desta forma a próxima carta só poderá ser passada na próxima rodada.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma.
- Um baralho formado por 30 cartas, divididas em 6 conjuntos de cinco cartas: cada conjunto diz respeito a um tipo de estrutura celular.
- Folha de ofício A4 impressas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma inteira.
- Adolescentes (12 e 13 anos/ 7ºano).

536 TABULEIRO BIOMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a aprendizagem referente aos biomas brasileiros.

META:

Completar o percurso em primeiro lugar.

REGRAS:

- Mínimo 2 jogadores e máximo 6.



- O dado determina o número de casas que cada participante irá percorrer.
- Algumas casas terão perguntas relacionadas aos biomas, caso o jogador erre a pergunta o mesmo voltará para sua casa anterior.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Tabuleiro formado com 35 casas.
- Dado
- 6 peões

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças/ Adolescentes (11 e 12 anos/ 6º ano).

537 RODA DAS VANGUARDAS ARTÍSTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar e analisar as características de cada movimento artístico

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de 3 alunos.
- Cada grupo receberá uma imagem de uma obra de determinado movimento artístico para analisar e responder as questões propostas pelo professor.
- Cada rodada terá o tempo determinado pelo professor para os alunos responderem as 5 perguntas da ficha.
- Cada imagem será passada para grupo ao lado para ser analisada.
- O professor recolhe as respostas e marca a pontuação no placar.
- Cada ficha de perguntas vale 10 pontos e cada pergunta vale 2 pontos.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Imagens de obras de arte das vanguardas artísticas.
- Fichas de perguntas.
- Trabalho em grupos de 3 alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II e ensino médio

538 MEMÓRIA DAS DANÇAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o conhecimento sobre as danças tradicionais e folclóricas

META:

Encontrar mais pares relacionando a imagem com a descrição da dança.

REGRAS:

- Dividir a turma formando 5 grupos.
- Cada grupo receberá o kit de cartas contendo imagens e características da dança.
- Quem acertar o par tem direito a mais uma jogada.
- Quem não souber se as características correspondem passa a vez.
- O vencedor de cada grupo disputará a final.
- Definir quem começa a jogada no "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: cartas contendo imagens de danças e seus pares contendo nome da dança e características. Sendo separadas por duas cores diferentes na parte de trás.
- Sorte, conhecimento e memorização: para iniciar o jogo será decidido na sorte. Quando virar o par, mesmo tendo sorte de encontrar o par correto, precisa do conhecimento para acertar. Se o jogador não acerta os outros vão memorizando onde estão as cartas e qual conteúdo está nelas.
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, alunos do fundamental II e ensino médio

539 "OSCAR" DE MELHOR ATOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer os alunos memorizarem um trecho de uma peça teatral e representar o que memorizaram.

META:

- Memorizar e pensar na representação do personagem daquele trecho da peça de teatro em 10 minutos.
- Desenvolver a criatividade e desinibição para encenar.
- Trabalhar em grupo na criação dos personagens.

REGRAS:

- A turma será dividida de acordo com a quantidade de personagens da cena teatral. Cada personagem será representado por vários alunos e cada aluno deverá memorizar uma parte das falas desse personagem.
- Cada grupo irá se reunir para pensar nas características do seu personagem.
- Serão 5 minutos para definir as características que serão representadas por todos os integrantes do grupo.



- E mais 5 minutos para a memorização do texto. Tendo em conta que se esquecer precisa improvisar.
- O personagem que melhor for interpretado pelo grupo inteiro ganha o "Oscar" de melhor ator. Mas para isso todos os integrantes desse grupo deverão memorizar e interpretar bem o personagem.

ELEMENTOS:

- Criatividade e trabalho em equipe: O grupo deve pensar em conjunto qual será o perfil e as características de seu personagem.
- Memorização: Em pouco tempo deve estar atento, entender e memorizar o texto. Vale usar a criatividade para improvisar caso esqueça algum trecho do texto.
- Responsabilidade: de representar bem e memorizar o texto para o personagem ganhar o "Oscar" e não prejudicar todo o grupo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do Fundamental II e Ensino Médio

540 GALERIA DE ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega e a qualidade das atividades práticas de Arte.

META:

Ser um artista da Galeria de Arte.

REGRAS:

- Entregar as obras de Arte no prazo determinado.
- Caprichar nas obras de Arte que estarão em exposição na galeria (sala de aula).
- Curinga da Arte
- Estimular a leitura, compreensão e produção de texto de conteúdos de Arte.
- Cada conteúdo estudado, com a produção de um texto, tem direito a um curinga.
- Fazer a leitura do conteúdo teórico das aulas de Arte.
- Realizar a produção do texto segundo as orientações do professor.
- Entregar no tempo determinado.
- Entrega Individual.
- Cada texto tem direito a 1 curinga.
- Quem tiver todos os curingas ganha o prêmio.
- Competição interna na turma.
- Compromisso com todos os conteúdos.
- Premiação: passeio cultural com a turma de vencedores (local e data a definir)
- A turma toda.
- Alunos do Fundamental II e Ensino Médio.
- Entrega Individual.

- Serão selecionadas algumas obras, por outros professores, para uma grande exposição na Escola.

ELEMENTOS:

- Visual: montar uma exposição de Arte dentro da sala de Aula.
- Valorização do trabalho do artista.
- Recompensa: ter o trabalho escolhido para Grande Exposição da Escola

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Todas as turmas de Fundamental II e Ensino Médio.

541 VAMOS AS COMPRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Contas básicas adição, subtração, multiplicação e divisão

META:

Treinar as contas

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 equipes
- Distribuir dinheiro entre as equipes,
- Dar uma lista de compras para equipe
- Um caixa, e os outros da equipe vão as compras através de uma lista individual.ao final devolvem a lista com quanto custou os produtos e quanto sobrou

ELEMENTOS:

- Embalagens diversas
- Dinheirinho
- Lista de compras
- 4 equipes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 4ºano 9 a 11 anos

542 ATRAVESSANDO O RIO

NECESSIDAD PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias e secundária de forma lúdica.

META:

Que os alunos possam identificar as cores que estão a nossa volta

REGRAS:

- Só pode atravessar o rio a criança que tem em sua posse algo da cor pedido,



- Além de seus próprios pertences eles terão vários objetos a disposição
- Quando tiver a cor solicitada ele atravessa o rio.

ELEMENTOS:

- Rapidez, na identificação da cor,
- Vários objetos distribuídos em cores diferentes.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- 4 a 5 anos

543 A JÂNGAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Saber nomes dos animais,

META:

Conhecer os nomes dos animais em inglês, saber a pronuncia dos nomes.

REGRAS:

- 15 fichas, com a cor da equipe, com nomes dos animais em inglês
- A equipe deve distribuir os nomes nos animais com respectivos nomes em inglês
- Ao final veremos a equipe que acertou mais

ELEMENTOS:

- Montagem de uma floresta com diversos elementos.
- Vários animais
- Fichas nas cores das equipes

QUEM VAI JOGAR:

- Todos
- Alunos de 4º ano

544 CAÇA AO TESOURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a fazer as tarefas propostas

META:

Conquistar todas as dicas, para no final chegar ao tesouro

REGRAS:

Cada tarefa concluída tem uma dica a ser entregue para a criança para desvendar.

ELEMENTOS:

- Fichas com dicas
- Baú de tesouro

QUEM VAI JOGAR

Todos alunos do 5ºano.

545 DOMINÓ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer os números

METAS:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

REGRAS:

- Saber e conhecer números romanos e identificar no domino
- ficar com menos cartas na mão ou zerar a mão
- Reconhecer os números em forma romanos,
- Distribuir alunos em equipes e 1 domino por equipe
- Competição interna

ELEMENTOS:

Domino parte romano, parte cardinais.

QUEM VAI JOGAR

- A turma toda
- 4ºano

546 RODA DO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as expressões de tempo (advérbios) em inglês

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 3 frases com verbos no passado, presente e futuro no numa folha de papel.
- A folha será passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida com a expressão de tempo que julgarem adequada.
- Cada frase correta dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar e tabela de expressões de tempo (em inglês) no Quadro.
- Folhas de Papel color set (cores variadas)
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Faixa etária 11 - 13 anos

547 MEMÓRIAS DOS VERBOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos ensino fundamental reconheçam os principais verbos de ação em língua inglesa.

META:

Encontrar mais pares de verbos (vocabulário/desenho)

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Flash cards com Verbos (palavras) e Desenhos
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

548 MATH MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível da tabuada de multiplicação (1 a 9).

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de cálculos matemáticos de uma lista recebida pelo professor.
- Colocar uma música agitada.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em duplas;
- A dupla realizará os cálculos no tempo estimado.
- Após o tempo não será mais permitido responder ou alterar resultado (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pon-tos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Jovens a partir dos 10 anos

549 CORRIDA DE GIGANTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.
- Incentivar o capricho e zelo com o material

META:

Percorrer o caminho e chegar primeiro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.
- Voltará uma casa quando a atividade estiver errada ou sem capricho (suja, amassada, etc.)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Carrinhos de plástico
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do caminho para ir andando com os carrinhos dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental (séries iniciais)

550 HONRA AO MÉRITO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 4 medalhas dentro do bimestre.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.



- Assiduidade e Frequência
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naípe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: Medalhas
- Recompensa: Ponto extra na avaliação.
- 4 Medalhas com insígnias e 1 diploma de Mérito

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

551 HOT POTATO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar a coordenação motora e atenção das crianças
- Memorizar os numerais em inglês

META:

Não ser queimado

REGRAS:

- Passar a bola entre os que compõem o círculo, enquanto alguém de costas para a roda canta a música da brincadeira até dizer "queimou". Nesse momento, quem estiver com a bola deve falar um numeral em inglês para não sair da brincadeira. Ganha quem ficar por último sem se "queimar".

ELEMENTOS:

- Turma organizada em forma circular
- Letra da música em inglês
- 1 bola ou objeto similar

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do 3° e 4° ano do ensino fundamental.

552 MATEMATICANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprofundar o conhecimento sobre expressões numéricas.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos (4 a 6 pessoas) que serão nomeados pelos alunos.
- Cada grupo precisa criar uma expressão numérica que deve conter Adição, subtração, multiplicação e

divisão além de separação por parênteses, colchetes e chaves.

- A expressão numérica será repassada a algum grupo por sorteio.

- Pontuação:

Se o grupo que receber a expressão acertar o cálculo ganha 10 pontos, porém se errar o grupo que construiu a expressão que ganha 10 pontos.

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

553 MEMÓRIA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Permitir que os alunos do ensino médio consigam reconhecer e memorizar as regras de logaritmos e exponencial.

META:

Formar mais pares de perguntas com respostas.

REGRAS:

- Os alunos devem sentar-se em duplas.
- Definir a regra para quem fará a primeira jogada (sugestão: par ou ímpar).

ELEMENTOS:

- Utilizaremos papel cartão para construir as cartas do jogo.
- Os alunos farão a construção e definirão a quantidade de peças levando em consideração que cada pergunta precisa de uma resposta, então teremos número de cartões pares.
- Na competição ganha quem juntar o maior número de pares.
- A dificuldade do jogo se dará pelo número de cartões.
- Tempo: 5 a 10 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

554 VOCÊ LEMBRA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar o nível de conhecimento dos alunos sobre probabilidade.

META:

Desenvolver o cálculo correto.

**REGRAS:**

- A turma deve ser dividida em grupos com 4 pessoas.
- Cada grupo deve escolher um nome.
- Todos os integrantes do grupo devem saber resolver o cálculo.
- O professor coloca no quadro o "problema" a ser resolvido.
- Os grupos se mobilizam para resolver o cálculo corretamente.
- O grupo que terminar primeiro levanta a mão e se direciona a lousa para resolução.
- Neste momento os outros grupos ficam atentos para erros de resolução.
- Em caso de erro o grupo que conseguir identificar vai ao quadro concluir a resposta.
- Durante a realização do jogo é permitido "blefar" na tentativa de atrapalhar o adversário.
- Não é permitido ofensas (caso ocorra a equipe que praticar está fora da rodada).

ELEMENTOS:

- Agilidade: está organização da equipe.
- Cooperação: todos os membros da equipe devem ficar atentos e saber desenvolver o cálculo corretamente para auxiliar, quando necessário, ao colega que está desenvolvendo a atividade no quadro.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 aulas (leva-se consideração o número de grupos).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

555 MEDALHA DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar o maior número de medalhas de ouro.

REGRAS:

- Entregar dentro do prazo estipulado.
- A tarefa deve ter qualidade.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de "ouro".
- Recompensa: nota de participação.
- Construção de envelopes personalizados para guardar as medalhas conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

556 CONQUISTE O CORINGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar coringas

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual.
- Realizar todas as atividades (não se preocupe, neste baralho a quantidade de coringas é infinita, ou seja, para cada atividade concluída dentro das regras, sempre terá um coringa).
- Competição bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Coringas"
- Recompensa: Somar um ponto extra na nota de participação do bimestre.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

557 GRUPO DOS EXPERTS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Comprovar a correta compreensão dos conteúdos da aula. Fazer com que os alunos prestem atenção à aula.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa desenvolver 4 perguntas relativas ao conteúdo estudado na aula numa folha de papel.
- Uma pergunta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada pergunta respondida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas incorretas retiram 10 pontos do grupo.
- O professor anota em local visível a todos a pontuação num placar e coordena o tempo de cada desafio (5 minutos).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.



- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

UEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças e adolescentes.

558 QUE PÃO É ESSE ???

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar o aprendizado dos tipos de defeitos em panificação, e suas causas.

META:

Ter mais pares de cartas correspondentes que os demais alunos.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de aproximadamente 5 alunos cada;
- Cada grupo recebe um conjunto de cartas, que são embaralhadas e espalhadas (sem sobrepor-se) com a face para baixo na mesa;
- As regras do jogo da memória:
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Os alunos definem o sentido do jogo (horário ou anti-horário);
- Cada jogador desvira duas cartas à escolha;
- Caso encontre o par de cartas, recolhe da mesa;
- O jogo acaba quando a mesa não possui mais cartas.

ELEMENTOS:

- Estética: Fotos coloridas utilizadas nas cartas de defeitos no produto; texto e emojis e/ou imagens na carta do motivo do defeito;
- * Exemplos de defeitos (cada tópico pode gerar vários pares de cartas): <https://bit.ly/2R7NmzY>
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Surpresa: Pode ser introduzida uma carta coringa sem avisar aos alunos.
- Diversão: Os emojis deixam tudo mais divertido!
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma (curso técnico de panificação).

559 "<NOME DO IDIOMA> DE CABEÇA"

EX.: "ESPAANHOL DE CABEÇA"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Aumentar o vocabulário de idioma estrangeiro dos alunos; promover a memorização correta da grafia das palavras.

META:

- Escrever "de cabeça" (contando só com a memória) o maior número de vocábulos do idioma a partir de um texto entregue pelo professor (o tamanho e dificuldade do texto dependerá da turma) e recolhido depois de um tempo estipulado.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao jogador da vez que está escrevendo, auxiliando-o para que não erre o vocábulo (que então não seria computado na contagem final). O time vencedor ganha um prêmio (lembrar de levá-lo).
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (curso de língua estrangeira de alunos de qualquer idade, desde que tenham fluência na escrita).

560 CORRIDA AO PÓDIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a pontualidade nas aulas online.

META:

Arrancar assim que o sinal verde acende para dar o máximo de voltas na pista de corrida possível.

REGRAS:

- Entrar no horário combinado na ferramenta de teleconferência ("estar na faixa de largada").



- Provar sua presença escrevendo no chat (que possui registro de horário) uma palavra secreta que o professor revela imediatamente antes de iniciar a aula (é o "sinal verde").

- Cada aula com a prova de presença ("largada no horário") ganha "uma volta na pista de corrida" (a pontuação).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Imaginação: Uso de metáforas relacionadas à corrida de Fórmula 1.
- Recompensa: premiação de grande interesse dos alunos (e informada previamente) a ser enviada à casa dos 3 alunos mais pontuais ao término do curso ou trimestre.
- Paciência: alunos necessitarão aguardar o término do período para receber o prêmio (não aumentar demais o período para recebimento da premiação).
- Atenção: Caso haja empate, os alunos sabem que o professor acrescentará outro jogo que instigue a recordação dos conteúdos estudados para promover o desempate.
- O professor disponibiliza ao término da aula o placar dos alunos (que podem visualizar fora do horário da aula online).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda (desde que observado que a maioria não apresenta dificuldades com acesso a equipamentos e à Internet).
- Adolescentes.

561 SUPERPODERES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conseguir todos os superpoderes.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado ganha a super velocidade.
- Realizar as tarefas corretamente ganha a super força.
- Realizar dos 4 desafios propostos (opcionais) ganha invisibilidade, super garras, visão de longo alcance e super elasticidade.
- Quem possui ao menos 5 superpoderes pode usar a:
 - Super velocidade em tarefas entregues fora do prazo não tem mais valor descontado; tarefas não entregues podem ser entregues ainda.
 - Super força para "erguer" (subir) notas baixas.

- Super garras para "agarrar" mais nota.
- Invisibilidade para anular faltas ("o aluno estava presente, mas o professor não via").
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (movidos à competitividade e desafio).

562 RODA DE LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura e fazer com que todos tenham uma leitura e também os conhecimentos de mais outras 15 (Os vídeos ficarão disponíveis em um drive para que todos tenham acesso)

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar um vídeo apresentando 4 comentários da leitura dos 4 livros escolhidos.
- Um dos livros é passado a outro grupo para ser lido (O grupo indicará para o outro qual dos quatro ler).
- Cada livro comentado dá ao grupo 25 pontos.
- Livros não lidos retiram -25 pontos do grupo.
- O professor fica marcando a pontuação em um placar e coordenando os envios e lançando num drive para que todos tenham acesso.
- O jogo acaba quando for enviado o 1º vídeo do grupo que recebeu a indicação de leitura.
- Ganha o grupo que enviar primeiro.
- OBS: As notas valerão como uma das notas do bimestre e quem ganhar tem direito a deixar duas questões da prova em branco.

ELEMENTOS:

- Placar online num mural feito no Padlet especificamente para esta proposta.
- Site com as 16 leituras disponíveis para baixar e ler off-line.
- Grupos organizados durante as aulas on-line.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos dos três anos do ensino médio (+ de 15 anos)



563 MEMÓRIAS TEXTUAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos conheçam as produções literárias de um determinado período.

META:

- Encontrar mais pares de leitura iguais.
- Em uma carta a capa do livro e em outra, um resumo.

REGRAS:

- Manteremos os mesmos 4 grupos anteriores e as mesmas leituras com o objetivo de fixar.
- Como será uma atividade on-line, precisará ser feito em um programa e poderão iniciar quando quiserem. Se possível, marcar o tempo para depois ver quem ganhou e com menos tentativas (não sei se é possível).
- Ou cartas físicas se feitas em aula presencial.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com os resumos da leitura e imagens da capa;
- Sorte (aula presencial): em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo terá 16 pares, totalizando 32 cartas.
- Tempo: indefinido, contudo, na aula presencial, será o tempo da aula)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos dos três anos do ensino médio (+ de 15 anos)
- Os mesmos da atividade anterior para poder fixar e garantir que todos terão informações de todas as leituras.

564 MEMORY (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de palavras relacionada as leituras feitas.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: nomes dos autores, nomes das personagens, locais onde as histórias acontecem, personagens secundários, tempo de duração da história e etc.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de palavras que estejam relacionadas ao livro que o professor vai falar (uma das 16 leituras).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 aulas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos dos três anos do ensino médio (+ de 15 anos)
- Os mesmos da atividade anterior para poder fixar e garantir que todos terão informações de todas as leituras.

565 ÀS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho. (um para cada bimestre)

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe. (um em cada bimestre)
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases. (os 4 desafios bimestrais específicos para esta proposta)

**ELEMENTOS:**

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Fechar o 4º bimestre com nota 10.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos dos três anos do ensino médio (+ de 15 anos)
- Os mesmos da atividade anterior para poder fixar e garantir que todos terão informações de todas as leituras.

566 QUE PRESIDENTE SOU EU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar características, atos e atitudes dos principais presidentes brasileiros, desde a proclamação da república até o momento atual

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Cada grupo vai escolher um integrante para ser o "aluno presidente".
- O aluno presidente terá "colado" em sua testa uma foto de algum presidente.
- O aluno presidente terá que adivinha qual presidente está colado na sua testa fazendo perguntas para seu grupo
- O grupo só poderá responder sim ou não para as perguntas
- O professor ficará no quadro marcando a pontuação em um placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min)
- O jogo acaba na terceira rodada
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Imagens de presidentes brasileiros
- Trabalho em 4 grupos

QUEM VAI JOGAR:

9 anos

567 JOGO DA MEMÓRIA (RENASCIMENTO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar conteúdo (Renascimento)

META:

Encontrar os pares entre figuras importantes do renascimento e suas falas

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos
- Os alunos terão que associar nomes de personalidades importantes do renascimento com suas falas. Formando pares.

ELEMENTOS:

- Cartas com imagens de personalidades importantes do renascimento e cartas com algumas falas dessas personalidades.
- Em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira.
- Quem conseguir virar mais pares vence o jogo
- Aproximadamente 10 minutos de jogo

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas 7º ano

568 TIRO AO ALVO**TEMA: CIVILIZAÇÃO GREGA**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar conteúdo do tema: civilização grega

META:

Fazer maior pontuação

REGRAS:

- Dividir a turma em equipes
- Cada equipe vai escolher um representante para "atirar" no alvo e responder perguntas em relação ao tema
- Pontuação: 10 pontos (perguntas fáceis), 20 pontos (perguntas médias), 30 pontos (perguntas difíceis) e 50 (perguntas muito difíceis)

ELEMENTOS:

- Alvo
- Cooperação: cada membro do grupo deve discutir as respostas.
- Tempo: em torno de 30 minutos

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas 6º Ano

569 BAÚ DO TESOURO DO CAPITÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades de casa referentes ao conteúdo "grandes navegações"

META:

- Conquistar 3 moedas (individual)
- Conquistar 30 moedas (turma)

**REGRAS:**

- Entregar atividades referentes ao conteúdo “grandes navegações”
- Fazer as atividades de forma corretamente
- Cada entrega individual equivale a uma moeda (máximo 3)
- Cada aluno que completar 3 moedas, ganha 1 moeda para a turma (máximo 30)

ELEMENTOS:

- Competição interna e entre turmas
- Moedas de “ouro”.
- Recompensa: 1 ponto individual e 1 ponto para a turma que irá ser somado a média geral.
- Quadro do baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos

QUEM VAI JOGAR:

Todos as turmas do 7° ano

570 CONSIGA AS ESFERAS DO DRAGÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos
- Estimular a integração dentro da turma

META:

Conseguir as 7 esferas do dragão.

REGRAS:

- Entrega as tarefas no prazo determinado
- Realizar as tarefas corretamente
- Comportamento aceitável da turma
- Só poderá reivindicar o prêmio o aluno que conseguir as 7 esferas do dragão
- Se 70% dos alunos de uma mesma turma conseguir as 7 esferas do dragão. A turma poderá realizar 1 desejo

ELEMENTOS:

- Competição entre turmas
- Moeda de troca: as esferas do dragão
- Quem conseguir as 7 esferas do dragão poderá realizar 1 desejo. Que poderá ser: 1 ponto somado a média geral, anular 1 questão da prova, 1 caixa de bombons de chocolate, etc.

QUEM VAI JOGAR:

- Ensino Fundamental 2 (6° ao 9° ano)

571 DESAFIO QM+M

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer e compreender as possibilidades de uso da Concordância Verbal, conforme a situação de comunicação em que estejam envolvidos, seja na fala ou na escrita.

META:

Descobrir a inadequação da concordância verbal das frases recebidas, resolver e explicar o erro.

REGRAS:

- Reescrever as quatro frases recebidas;
- Explicar o erro contido nas frases;
- Entregar ao professor em tempo hábil;

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em quatro grupos.

QUEM VAI JOGAR:

Os alunos da sala de aula

572 MEMORIAM AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO REALISMO/NATURALISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a estudarem e memorizarem e reconhecerem as características do Realismo e Naturalismo

META:

Reconhecer as características e obras da escola em questão.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em três ou quatro equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e características, autores e obra disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da característica, obra ou autor, não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido ‘blefar’ com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



573 RODA DOS ARGUMENTOS COM O USO DE CONJUNÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a argumentação através do emprego das conjunções

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em quatro grupos.
- Cada grupo precisa criar quatro frases com duas conjunções diferentes as quais serão repassadas ao grupo ao lado para ser desenvolvida com coerência;
- Cada frase desenvolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Nas soluções erradas serão retirados 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (idade/ano)

574 GANHOS & PERDAS (COM E SEM A FLORESTA AMAZÔNICA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Promover a disseminação de conhecimentos científicos sobre o que se ganha com a floresta em pé e o que se perde com ela derrubada, estimulando reflexões sobre as implicações das ações humanas sobre os ecossistemas florestais.

META

Acumular o maior número de pinos verdes relativos às perguntas respondidas adequadamente.

DINÂMICAS

1. Responder questões associadas a cada tabuleiro (ganho e/ou perda), que podem ser jogados juntos ou separados.
2. Cabe ao mediador (a) (professor/a ou educador/a ambiental), avaliar se considera como certa ou errada a resposta. Não precisa estar com as

mesmas palavras do gabarito, mas deverá estar conceitualmente correta.

3. As respostas respondidas corretamente são identificadas com pinos³ verdes, e as erradas, com pinos vermelhos, que são colocados nos respectivos tabuleiros e, ao final do tempo estabelecido, computam-se os pinos verdes para determinar o grupo vencedor.

4. Cabe ao mediador(a) utilizar as respostas incompletas ou mesmo erradas para discutir e refletir com a turma ou grupo participante a importância da manutenção da “floresta em pé”.

MECÂNICA

1. Colocar o(s) tabuleiro(s) em destaque (como banner ou em cima de mesas), um dado grade, e dois pequenos e doze pinos (6 de cada cor) ao lado ou próximo de cada tabuleiro.

2. Distribuir os cartões com a face das perguntas para baixo sobre um tecido, lona ou mesmo TNT, no chão, de preferência na cor verde (para ganhos) e vermelho (para perdas). Sugere-se que o *setting* seja organizado antes de iniciar a atividade educativa.

3. Se for jogado com os dois tabuleiros ao mesmo tempo, separar a turma em dois grupos. Um grupo responderá questões do tabuleiro ganhos com a floresta em pé e o outro do *perdas* com ela no chão.

4. Estabelecer uma ordem entre cada grupo. O mediador(a) joga o dado (tamanho grande) para estabelecer por qual grupo irá começar o jogo.

5. Estabelecido o grupo que inicia, o jogador da vez lança o dado pequeno (caso não tenha um grande para ficar mais lúdico), e o número que cair será a pergunta a ser lida (1 a 6). Ele tem a liberdade de escolher de qual direção quer a pergunta sorteada, se da parte superior ou da parte inferior do tabuleiro.

6. Após a escolha da direção, vai até os cartões das perguntas que estão espalhadas no chão, retira a pergunta sorteada, lê em voz alta, consulta o grupo e responde em voz alta para toda a turma.

7. O mediador(a) considera ou não como certa e em seguida entrega o cartão-resposta para o aluno da vez ler. Com os mais novos, e conhecendo a sua turma, o próprio mediador lê novamente a pergunta e a resposta para que reforçar a informação para toda a turma.

8. Realizar o mesmo procedimento com o grupo do outro tabuleiro. E assim, vai alternando entre os tabuleiros e fazendo o rodízio entre os participantes, na ordem estabelecida no início da atividade, até o tempo estabelecido ou terminar as questões.

8. Os cartões das perguntas sorteadas são retirados do monte, de ambos os grupos.



9. Se o jogo for interrompido, sugere-se anotar ou fotografar a pontuação dos pinos coletados para reiniciar de onde a atividade foi encerrada. É uma maneira de oportunizar que todos participem.

10. Estabelecer um *tempo* para as respostas. Considere um tempo suficiente para estimular uma discussão entre os grupos, e mesmo com a turma.

11. Você poderá jogar com apenas um tabuleiro, a escolha vai depender do seu objetivo educativo, do tempo em sala de aula ou do espaço físico disponível para a atividade. A mecânica é a mesma.

ELEMENTOS

- Estética: 2 tabuleiros impressos em lona vinil coloridos (50cm x 70cm). Um com imagem de vegetação preservada e um com imagem de vegetação desmatada; 12 pinos coloridos (6 verdes e 6 vermelhos); 01 dado grande; 02 dados coloridos ou preto e branco; 24 perguntas impressas em cartão duro em cores e plastificado para cada tabuleiro, no total de 48 cartões (metade com questões equivalente ao ensino fundamental e metade ao ensino médio; 01 texto-gabarito das perguntas e respostas.

- Sorte: Uso dos dados para iniciar o jogo e também para escolher o número da questão a ser respondida.

- Conflito: Não estando bem fundamentada a resposta, cabe ao mediado(a) problematizar, discutir e refletir sobre as possíveis respostas, e considerar a resposta como completa ou incompleta (processo construtivo de aprendizagens).

- Estratégia: No contexto escolar, o(a) professor(a) pode pontuar os alunos pela participação ativa durante o jogo.

- Cooperação: os participantes precisam discutir a pergunta, elaborar a resposta apropriada para que o respondente da vez o faça da melhor maneira possível, uma vez que representa o seu grupo naquela rodada.

- Níveis: As perguntas em A (referentes a parte superior da imagem do tabuleiro) e B (inferior da imagem) são equivalentes a participantes do ensino fundamental; e as A⁺ (idem) e B⁺ (idem) equivalentes ao ensino médio. Esse aspecto gera interação, curiosidade e motivação.

- Recompensas: Como estímulo da participação, sugere-se imprimir um "card-lembrança", com pergunta e resposta junto, numa única face, em papel de gramatura grossa e entregar aos participantes de cada experiência (ganhos ou perdas), se houver recurso, uma de cada.

- Tema: Conservação e preservação da Floresta Amazônica.

- Tempo: Usar um tempo de aula, ou mesmo jogar em dias alternados de modo a todos terem a oportunidade de ler a pergunta e responder, em outros espaços, estimar um tempo de no máximo uma hora, dependendo da idade, e do engajamento no decorrer da atividade.

QUEM VAI JOGAR?

- Adolescentes e jovens entre 11 e 18 anos (a partir do 6º ano).

575 ROLETA MUSICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o nome dos símbolos musicais

META:

Fazer mais pontos que o adversário

REGRAS:

-Organizar o jogo em grupos de 5 pessoas

-O professor distribui um círculo dividido em várias partes com alguns símbolos musicais escritos.

-Cada jogador do grupo terá a chance de girar a caneta uma vez dentro do círculo e onde a ponta da caneta parar ele terá que responder o nome da figura musical.

Cada acerto contará 5 pontos ao grupo.

- O jogador que errar sai da brincadeira

- O jogo acaba quando todos os participantes responderem.

-Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel.

- Grupos de 5 alunos

- Grupos de forma circular na sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

Crianças (idade:10 anos)

576 MEMÓRIA DAS TECLAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos dos anos iniciais aprendam, reconheçam a posição das notas no teclado musical tendo como referência o grupo de 2 teclas e 3 teclas pretas onde a nota em destaque estará colorida de vermelho.

META:

Encontrar mais pares iguais das notas com o desenho colorido em vermelho da localização da nota no teclado.

**REGRAS:**

- Dupla de alunos
- Definir quem fará a primeira jogada com um dado quem tirar o número maior começa.

ELEMENTOS:

- Estética: Teclas brancas e pretas marcadas em localizações diferentes e nome de notas
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 18 peças, ou médio com 32 peças;

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos dos anos iniciais
- Alunos do ciclo intermediário e complementar

577 MEMÓRIA VISUAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar o aluno a memorizar a sequência e organizar os instrumentos na disposição correta.
- Cada instrumento será agrupado por família.
- O professor fará uma tabela 4x4 no quadro para que os alunos copiem no caderno sendo na primeira coluna sopro, segunda teclas, terceiras cordas e quarta percussão.
- O professor apresentará 4 imagens na frente onde eles olharam por 30', depois retira e em 1 minuto os alunos organizam e sua tabela os instrumentos apresentados em sequência.

META:

- Memorizar a sequência mostrada em 30'
- Escrever o nome do instrumento na coluna da família que ele pertence em 1 minuto

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em grupos de 4
- A cada rodada um integrante da equipe deve memorizar a sequência e depois escrever na tabela o nome do instrumento na ordem que foi mostrada e colocar na família que ele pertence, os outros podem ajudar.
- Após este um minuto para organizar as figuras não é permitido mais mexer.
- Ganha a equipe que tiver mais acerto ao final das 4 rodadas.

ELEMENTOS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra-Cruzada

- A cada palavra encontrada gritar o nome da personagem preenchido na tabela
- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

578 DOCE NOTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura das notas na pauta musical

META:

Acertar o maior número de notas

REGRAS:

- Só poderá comer o confete de chocolate aquele aluno que conseguir acertar a nota.
- O aluno terá um minuto para falar as notas corretamente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Confete de chocolate
- Pauta musical para que o professor coloque as notas a serem reconhecidas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

-Crianças

579 TAPINHA DAS SETE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a sequência das notas de forma ascendente e descendente
-Estimular a atenção.

META:

Saber o nome das 7 notas musicais

REGRAS:

- Os alunos dividirão o baralho devidamente baralhado entre si como os nomes das notas para baixo.
- O jogo começa com um aluno falando o nome da primeira nota do e lança a carta com a face para cima neste momento
- Quando a nota que está na mesa for a que foi dita os participantes tem que bater a mão em cima da carta, o participante que bater por último fica com todas as cartas que já foram lançadas na mesa
- Ganha quem terminar de lançar todas as suas cartas primeiro.

ELEMENTOS:

- Competição entre duplas
- Nome de notas
- Recompensa: Ganha uma caixa de Bis o jogador que vencer mais rodadas da melhor de 3



QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do ciclo inicial e intermediário

580 JOGO DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação

META:

Pontuar mais que o concorrente

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 grupos
- Um grupo receberá os fatos e o outro o produto, ou seja, o resultado da multiplicação.
- O professor escolhe um aluno para começar, pode ser por sorteio. Importante que o professor não utilize contas com fatos e resultados iguais. Ex: Se ele fizer 2×3 , não é ideal que se coloque 3×2 . As fichas do jogo podem ser preparadas impressas e plastificadas.
- Suponhamos que eu sou produto e tenho 49 na minha fichinha, o aluno que tem o fato correspondente a este resultado deve levantar a mão e dizer eu sou seu par.
- O professor deve cronometrar 10 segundos para a resposta.
- O professor contabiliza a pontuação de cada aluno, que será de 10 pontos, ambos pontuam juntos, pode ser realizado em duas rodadas para que ambos tenham direito a pontuar.

ELEMENTOS:

- Folha de papel,
- Trabalho em 02 grupos,
- O jogo deve ser realizado em forma de mesa rodada,

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda,
- Jogo realizados com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, idade de nove anos.

581 DIVIDINDO LEGAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Divisão

META:

Pontuar mais que o concorrente

REGRAS:

- _ Organizar a sala em 02 grupos,
- _ cada grupo cria 03 contas de divisão numa folha de papel.
- _ As contas são trocadas, e um grupo resolve do grupo contrário e vice-versa,

_ cada conta certa garante ao determinado grupo 05 pontos,

_ O professor além de anotar o placar deve resolver as contas erradas ao fim da rodada.

_ O grupo que pontuar mais será o vencedor, caso venha ocorrer o empate haverá uma conta extra realizada pelo professor.

Obs: O professor deve colocar as regras das contas de acordo com o momento que a turma está na divisão.

ELEMENTOS:

- _ Folha de papel,
- _ Trabalho em 02 grupos,
- _ O jogo deve ser realizado em forma de mesa rodada,

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda,
- Jogo realizados com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, idade de dez anos.

582 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos alunos os substantivos coletivos,

META:

Acertar o maior número correto dos substantivos coletivos.

REGRAS:

- Encontrar mais pares dos substantivos coletivos;
- O professor pode dividir a turma em grupos de acordo com a sua necessidade e com o número de alunos da turma,
- Decidir qual grupo fará a primeira rodada pode ser por sorteio, se dividir em 04 grupos por exemplo, ele pode colocar de 01 a 04 em um saquinho e sortear,
- O professor deve confeccionar as plaquinhas com os substantivos, estas podem ser impressas e plastificadas.
- As cartas devem ser embaralhadas e colocadas na mesa viradas para baixo,

ELEMENTOS:

- Fichas do jogo:
- Folha de papel,
- Atenção do professor para oferecer a mediação necessária;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda,
- Alunos do 4º ano, alunos de 09 anos de idade,



583 QUIZZ HISTÓRICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre fatos históricos,

META:

Responder o maior número de respostas corretamente,

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de acordo com a necessidade do professor,
- O Professor deve elaborar as perguntas,
- Deve ser elaborada um total de 10 perguntas simples e objetivas, podendo ser até mais perguntas, isso varia de acordo ao número de grupos formados,
- O professor pode fazer um sorteio para saber qual grupo inicia a responder;
- Ganha o grupo que responder o maior número de perguntas corretamente,
- Cronometrar o tempo para cada resposta.
- O professor deve levar em consideração o conhecimento que os alunos já adquiriram para elaborar as respostas.

ELEMENTOS:

- Elaboração de perguntas e respostas.
- Folha de Papel,
- O jogo deve ser realizado em círculo,

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 5° ano, idade de 10 anos

584 MEMÓRIA DOS BICHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Passar aos alunos informações importantes dos animais.

METAS:

- Formar o maior número de pares,
- Organizar a turma em grupos de acordo com a necessidade do professor e com o número de alunos na turma,
- Conhecer animais e suas características.

REGRAS:

- As cartas devem ser embaralhadas e colocadas na mesa viradas para baixo,
- O professor pode realizar sorteio para saber quem começa,
- O grupo que acertar, tem o direito de continuar jogando,

ELEMENTOS:

- Fichas do jogo:

- Folha de papel,
- Atenção do professor para oferecer a mediação necessária,

QUEM IRÁ JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 2° ano do Ensino fundamental. Alunos de 07 anos

585 RODA DA TABELA PERIÓDICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar os alunos a utilizar a Tabela Periódica

META:

- Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa anotar o nome de 4 elementos químicos numa folha de papel.
- O nome de um elemento é passado ao grupo ao lado direito para ser encontrado na tabela.
- Cada elemento encontrado dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação no placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescente (Primeiro Ano do Ensino médio)

586 MEMÓRIA DAS REAÇÕES QUÍMICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do Primeiro Ano do ensino médio reconheçam os tipos de Reações Químicas.

META:

Encontrar mais pares de Tipos Reações Químicas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;



- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Equações Químicas que exemplificam os tipos de reações químicas;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acertar a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescente (Primeiro Ano do Ensino médio)

587 MEMÓRIA DAS VIDRARIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de nomes de vidrarias usadas no laboratório de química.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de vidrarias.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das vidrarias disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do nome das vidrarias não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido ‘blefar’ com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome da vidraria e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da Disciplina Química Experimental I (Ensino Superior)

588 QUADRO DAS ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

- Conquistar as 3 estrelas.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas de papel laminado dourado.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro para disposição das estrelas conquistadas pelos alunos projetado na parede.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (Ensino Médio)

589 CONQUISTANDO MEUS CERTIFICADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

- Conquistar os 4 Certificados referente a cada unidade da disciplina.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada unidade.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro certificados.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: Certificados
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Certificados digitais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Jovens (Ensino Superior)



590 FEELINGS WHEEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar vocabulário de emoções e sentimentos em inglês

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo deverá escrever quatro nomes de emoções em um papel.
- Cada grupo passará seu papel para o grupo do lado.
- Cada grupo deverá desenhar quatro emojis de acordo com as palavras no papel recebido.
- Cada turma terá 5 minutos para fazer os desenhos.
- Quando o tempo acabar, cada grupo passa o papel para OUTRO grupo (não pode ser o original)
- Em 5 minutos, os grupos irão corrigir a relação entre emojis e palavras; cada acerto dará dois pontos.
- O professor ficará atento à correção dos grupos, marcando no quadro a pontuação num placar e ordenando o tempo de cada desafio
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda – crianças do EF1 (3º ao 5º ano)

591 TOY COLORS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos (EF1) pratiquem vocabulário de toys, colors e a estrutura básica adjective + noun

META:

Encontrar mais pares de brinquedos iguais (cores diferentes)

REGRAS:

- Pode ser jogado individualmente ou entre grupos até 3 alunos.
- A decisão para o primeiro jogador deve ser feita com alguma brincadeira ou música em inglês (ex.: odds and evens, rock-paper-scissors, música eeny meeny miny moe).

- As cartas começam viradas para baixo; o aluno vira as cartas, falando em voz alta a imagem (ex.: red car).

- Eles devem associar dois toys iguais, mas de cores diferentes (ex.: red car – blue car).

- Quando o aluno encontrar um par, ele deve falar uma frase com a estrutura "There is".

Ex.: There is a blue car and a red car.

- Se não falar a frase, ou falar alguma cor ou objeto errado, não fica com o par.

- Ganha o aluno/grupo que tiver mais pares.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores; usar apenas vocabulário visto em aula.

- Drilling: prática de estruturas sintáticas e lexicais em um ambiente controlado e divertido.

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda: crianças do EF1 (1º ao 4º ano)

592 ALPHABET GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Praticar a memória léxica dos alunos e ortografia em inglês

META:

Escrever, em no máximo 5min, o maior número possível de palavras em inglês que comece com uma letra específica.

- Para um desafio maior, usar como base uma outra palavra, e a meta passa a ser escrever o maior número de palavras que rimem com esta.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;

- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;

- O professor sorteia uma letra para começar a rodada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda – crianças a partir do 3º ano



593 BAÚ DO LEPRECHAUN (ÓTIMO PARA MARÇÓ, NO ST. PATRICK'S DAY)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

- Conquistar 10 moedas do Leprechaun
- Quem conseguir, pode 'comprar' um arco-íris (pode ser um adesivo, por ex.)

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado. (uma por aula)
- Entrega individual
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Incentivo à dedicação nas aulas.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: brinde relacionado a um feriado cultural/tema das aulas
- Quadro do Leprechaun para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (1º ao 4º ano)

594 HALLOWEEN COLLECTOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Revisar conteúdo lexical (e gramatical, dependendo do nível).

META:

- Ser o primeiro a coletar todos os monstros do Halloween

REGRAS:

- Pode ser individual ou em grupo; caso dívida a turma em grupos, eles devem permanecer o mesmo até o final.
- Responder às perguntas do professor no menor tempo possível.
 - 1- O professor fará uma pergunta, relacionada ao tema da aula
 - 2 - O aluno/representante do grupo que levantar a mão/correr para um ponto específico/acertar uma cestinha mais rapidamente, poderá responder. Cada resposta certa vale um ponto.
 - 2.1- Tenha uma pergunta de desempate caso precise.
 - 2.2 Caso o aluno/grupo erre ou não saiba responder, perde a vez. Repete o passo 1 com os outros.

3 - O aluno/grupo que tiver mais pontos ganha 'o monstro do dia'.

4 - Quem tiver mais monstros ao final das rodadas, ganha um prêmio de 'treats' de halloween (docinhos)

ELEMENTOS:

- Competição interna
- Badge para contagem de pontos: monstros (pode ter ghost, vampire, mummy, monster, witch...). O badge pode ser em forma de figurinhas.
- Recompensa: docinhos, inspirado no feriado cultural

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças e adolescentes (EF1 e EF2)

595 RODA DA MELODIA AO PIANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Leitura e prática Musical na clave de sol

META:

Tocar a maior quantidade de notas certas no piano

REGRAS:

- Na chamada de vídeo, colocar 3 crianças de mesmo nível de aprendizagem musical. cada aluno deve criar uma pequena melodia na clave de sol e escrevê-las na pauta. cada melodia deve conter 8 notas entre o Dó3 e Sol3.
- Um aluno de cada vez, irá compartilhar a tela com a imagem da sua melodia.
- Os outros alunos terão 2 minutos para ler e estudar a melodia.
- O professor chama um aluno por vez para tocar a melodia, inclusive quem criou a melodia. Cada nota tocada certa é um ponto. Cada nota tocada errada, retira-se 1 ponto. O professor vai anotando os pontos dos alunos. Ganha o aluno que teve mais pontos. Pode-se fazer umas 3 rodadas (composição musical).

ELEMENTOS:

- Celular ou computador com câmera
- Aplicativo de vídeo chamada (Google Meet, Zoom, Whatsapp etc.)
- Caderno de Música, lápis
- Piano ou Teclado.
- Placar feito pela professora

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos de Piano e Teclado em nível iniciante/ básico. Crianças e jovens.



596 MEMÓRIA DOS ACORDES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do curso de Teclado reconheçam as cifras dos acordes Maiores e menores das notas naturais

META:

Encontrar os pares de acordes e cifras.

REGRAS:

- Nas aulas com até 4 alunos, cada aluno deverá virar duas cartas.
- Tirar sorte para ver quem começa e seguir sequência. se sair o Par (cifra/ notas do acorde) o aluno fica com as cartas. se não sair o par, devolve as cartas viradas para baixo e passa a vez para o próximo.
- Ganha quem encontrar mais pares.

ELEMENTOS:

- Cartas contendo as cifras dos acordes maiores e menores de notas naturais e a sequência das notas na pauta.
- Tirar sorte (pode ser usado um dado para ver quem começa)
- Competição: quem virar mais pares vence o jogo. nível iniciante/ intermediário.
- Para nível complementar (acrescentar acorde com bemol e sustenidos)
- Tempo: 10 minutos para cada partida

QUEM VAI JOGAR:

Todos alunos do curso de teclado do nível intermediário e complementar (do 5º ao 9º ano).

597 MEUS VIZINHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Memorização das notas vizinhas.
- Decorar a sequência das notas

META:

Memorizar e escrever os vizinhos das notas musicais em 2 minutos.

REGRAS:

- Separar 3 alunos na chamada de vídeo de nível iniciante.
- Cada aluno deverá ter em mãos algumas folhas de sulfite e caneta.
- Professor deve preparar fichas com o nome das notas.
- Cada aluno deve escrever o nome das notas vizinhas (anterior e posterior a nota apresentada) numa folha e mostrar para a professora.
- Cada acerto dos vizinhos soma 1 ponto.
- Cada nota errada perde 1 ponto.

- Ganha quem fizer mais pontos.

ELEMENTOS:

- Celular ou computador com câmera
- Aplicativo de vídeo chamada (Google Meet, Zoom, Whatsapp etc.)
- Papel sulfite, lápis
- Placar feito pela professora

QUEM VAI JOGAR:

Alunos iniciantes

598 VÍDEOS DAS ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Postagem de vídeos das peças musicais estudadas no site da escola ou para o professor.

META:

Alcançar maior quantidade de estrelas.

REGRAS:

- Enviar no site (ou outro lugar definido pelo professor) vídeos das peças musicais prontas. fazer gravações de forma correta quanto a postura ao instrumento e execução da peça.
- Seguir os seguintes passos: Falar seu nome, nome da música que vai tocar e do compositor ou livro.
- cada vídeo enviado ganha 5 estrelas.
- Ganha um prêmio quem alcançar 50 estrelas.

ELEMENTOS:

- Competição e motivação entre os alunos
- Placar da Fama com nomes dos alunos e as estrelas.
- Recompensa: Premiação em chocolates. celulares ou câmeras
- Piano ou teclado
- Partituras para estudo.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do curso de Piano.

599 ASES DAS ESCALAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudo das escalas

META:

Dominar a estrutura, dedilhados, execução e escrita das escalas.

REGRAS:

- Escolher 4 escalas e escrever na Pauta musical.
- Executar no instrumento as escalas escolhidas obedecendo os seguintes movimentos: movimento Direto, movimento contrário, em Staccatto.



A cada escala realizada ganha-se um ás ganha um prêmio que completar os quatro Ases.

ELEMENTOS:
competição interna entre os alunos.
Ases. (de forma virtual ou uma carta confeccionada pelo professor)

QUEM VAI JOGAR:
Alunos de nível intermediário e complementar.

600 QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Movimento corporal, dança e música

META:
Acertar mais as músicas do que os grupos concorrentes.

REGRAS:
- Organizá-los em filas
- Colocarei uma música e a cada vez que parar o primeiro ou alguém que souber continuar a música precisa correr até o microfone improvisado que ficará na frente das filas
- Quem cantar mais músicas corretamente ganha

ELEMENTOS:
- Mesa para suporte
- Rádio ou celular
- Trabalho em grupo
- Memória e gingado

QUEM VAI JOGAR:
- Turmas de 3º ano fundamental
- Crianças de 8 a 10 anos

601 QUE BANDEIRA VOCÊ SABE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar diferentes bandeiras do mundo

META:
certar o maior número de bandeiras

REGRAS:
- Escolher os integrantes dos grupos
- Definir quem será o primeiro a responder

ELEMENTOS:
- Com a ajuda de um retroprojeter ir mostrando bandeiras para 2 dos alunos e eles terão que acertar a bandeira para partir para a próxima etapa.
- A cada acerto o candidato fica e se errar sai da bancada.
- Esse jogo pode ter níveis de fácil a difícil

QUEM VAI JOGAR:
Alunos de Ensino Médio e Superior

602 JOGO DA VELHA DIFERENTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Atenção
- Agilidade

META:
- 2 equipes jogaram o jogo da velha de uma forma diferente, ao invés de botões. Poderão usar o próprio corpo ou algum objeto, cada um de cor diferente;

REGRAS:
- As mesmas que o jogo da velha tradicional.
- Mas ao invés de X ou O marcaremos com o corpo no lugar ou um objeto

ELEMENTOS:
- Com um giz de quadro desenhar a estrutura do jogo no chão para que possa ser do tamanho certo
- Cada jogador terá a sua vez e terá que formar a linha com três cores ou objetos certos, tanto na vertical, horizontal ou diagonal

QUEM VAI JOGAR:
Crianças de 6 a 10 anos

603 CONQUISTE A SUA ESTRELA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular a interação em sala de aula, dança, música.

META:
Conquistar as 3 estrelas

REGRAS:
O grupo que montar a melhor coreografia improvisada de uma música ganhará um prêmio no final

ELEMENTOS:
- Competição meninos X meninas.
- Recompensa: Caixa de bombom, carimbos, adesivos.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda – 3º 4º e 5º Anos

604 CAI CAI BALÃO, AQUI NA MINHA CESTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Coordenação motora
- Atenção

**META:**

- Conseguir acertar o máximo de balões na cesta. Arremessando de uma certa distancia

REGRAS:

- Cada participante terá a chance de arremessar 5 balões na cesta
- Quem acertar mais é o vencedor

ELEMENTOS:

- Esse jogo pode ser individual ou em grupos.
- Se for em grupos cada grupo competirá para ver que faz mais e no final o maior pontuador de cada grupo fará a disputa
- Serão necessário balões, cesta de basquete improvisada

QUEM VAI JOGAR:

Crianças de 6 a 9 anos

605 RODA DAS PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a ler corretamente

META:

Ler corretamente e sem tropeçar mais palavras que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever 10 palavras numa folha de papel.
- Cada grupo recebe uma folha com a lista de palavras passada de grupos diferentes.
- Cada criança deverá ler todas as palavras.
- Cada palavra lida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Leituras erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças no 1º e 2º ano do ensino fundamental.

606 MEMÓRIA DAS PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental reconheçam a escrita correta das palavras de forma lúdica.

META:

Escrever corretamente o maior número de palavras

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Todos os cartões serão colocados com a parte desenhada voltada para baixo, num arranjo feito em colunas para facilitar a memorização;
 - Sorte: para iniciar o jogo será decidido, a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
 - Competição: Cada jogador deverá levantar um cartão, olhar a figura e escrever a palavra que representa a figura. Se errar a escrita da palavra, fica uma rodada sem jogar.
- O jogo termina quando são retirados da mesa todos os cartões.
- Vence o jogo quem escrever o maior número de palavras corretamente.
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil à difícil. Vai depender do nível de alfabetização que a criança se encontra.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

607 MEMÓRIA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem a tabuada.

META:

O objetivo do jogo é encontrar as fichas com o número igual à multiplicação da tabuada.

REGRAS:

- Esse jogo poderá ser feito em duplas.
- O professor define antecipadamente quem é o jogador 1 e o jogador 2.
- O primeiro jogador determinado por sorteio vira uma ficha. Da ficha que ele virar irá aparecer o produto ou a multiplicação. Se aparecer a multiplicação ele deverá encontrar o produto correspondente ou vice versa, com apenas uma tentativa. Caso encontre o par correto, deve recolher as fichas e terá



direito a mais uma jogada. Se não acertar o par deverá ceder a vez para o outro jogador e deverá deixar as fichas no lugar inicial.

- Esse jogo consiste em memorizar a localização das fichas, a fim de ir formando os pares.
- Vence quem obtiver o maior número de fichas.

ELEMENTOS:

- A metade das fichas terá que ter multiplicações e a outra metade, terá que ter os produtos (resultados) dessas multiplicações.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda dividida em duplas.
- Crianças do 4º e 5º ano do ensino fundamental.

608 CAIXA DE ESTRELINHAS ADESIVAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a participação das atividades propostas em sala de aula.

META:

Conquistar as 3 estrelinhas adesivas

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelinhas de papel brilhante adesiva.
- Recompensa: % da nota.
- Caixa para ir colando as estrelinhas adesivas conquistadas pelos alunos.
- Ao final da semana, colar as estrelinhas adesivas no caderno.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do ensino fundamental.

609 BARALHO DOS SENTIMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar os sentimentos e sua expressão, autocohecimento e o conhecimento do outro.

META:

Aprender expressar seus sentimentos e emoções de forma segura e respeitosa.

REGRAS:

- Dividir a turma em quatro grupos. Cada um ocupa um canto da sala.

- O professor fica no centro segurando o baralho. Um membro de cada equipe vai até o professor e escolhe uma carta sem que

os colegas vejam qual é. Depois, eles voltam aos grupos e representam o sentimento com mímica até que os parceiros adivinhem.

- Em seguida, as equipes representam o mesmo sentimento para as demais adivinharem.

- A equipe que alcançar o objetivo primeiro ganha um ponto.

ELEMENTOS:

- Teatro das emoções
- Baralho com figuras representando emoções (triste, apaixonado, assustado, bravo, histérico, malvado, nojento, tranquilo, tímido, envergonhado, surpreso, solitário, satisfeito, alegre).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pré-escola a 5º ano do ensino fundamental.

610 ROLETRANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver habilidades de leitura e escrita.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a percepção auditiva, atenção, observação e escrita.

META:

- Dominar as letras do alfabeto.
- Escrever palavras com a letra indicada.

REGRAS:

- Em dupla cada criança deverá girar a roleta do tabuleiro observar pensar e escrever uma palavra de acordo com a letra indicada pela seta.
- Assim que o colega tiver terminado o giro o outro jogador faz aciona a roleta.
- Ampulheta determina o fim do jogo para todos.
- Ganhador de cada dupla será quem tiver escrito o maior número de palavras corretamente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Ampulheta para determinar o tempo de término da atividade.
- Um tabuleiro feito com caixa de pizza com as letras do alfabeto ao redor e no meio uma seta giratória.
- Lápis, papel

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



611 SAY THIS NAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer os exercícios de montagem de palavras a partir de sílabas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular habilidade de interpretar e relacionar o seu nome com outras palavras.

META:

- Possibilitar a construção de novas palavras a partir de sílabas.
- _ Utilizar seus próprios nomes para criar um novo personagem.

REGRAS:

- Formar outros nomes com pedaços dos nomes dos amigos.
- _ Criar um personagem em seu caderno a partir do nome formado.
- Listar características deste personagem.
- Apresentar para a turma.

ELEMENTOS:

- Fichas com o nome das crianças partidas em sílabas.
- Caderno

QUEM VAI JOGAR:

Alunos que estão participando

612 FATO OU FAKE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Situar o aluno no momento em que vive na história.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dar ao aluno subsídios para que ele compreenda, de forma mais ampla, a realidade na qual está inserido e nela interfira de maneira consciente e propositiva.

META:

- Propiciar ao aprendiz o domínio da leitura, da escrita.
- Auxiliar na compreensão do ambiente social, político, das artes e dos valores básicos da sociedade da qual ele encontra se inserido.

REGRAS:

- Competição interna.
- A professora mostra a frases que deverão ser analisadas com números para os alunos marcarem em seu cartão loteria se a frase é fake ou fato.
- _ Ganha quem acertar o maior número de frases correspondente a fato ou fake.

ELEMENTOS:

- Crianças recebem cartões loteria numerados.
- Fichas com frases a serem analisadas.
- Quadro para afixar as frases.
- Lápis

QUEM VAI JOGAR:

Todos e todas que estão participando.

613 VISION CARD

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o aprendizado, com ritmo diferente com estímulos impulsionastes.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Dominar a fluência na língua inglesa.

META:

- Desenvolver a fala da língua inglesa.
- Vivenciar o inglês de forma natural.

REGRAS:

- Formar grupos de 5.
- Em cada grupo há um cartão exposto sobre a mesa.
- Cada criança recebe um cartão que completa a figura.
- Sorteia se a ordem dos jogadores.
- Vence a criança que identificar primeiro e pronunciar em inglês o nome da figura que deve se formar.
- Caso o grupo necessite de todo o tempo do cronometro terá o direito de falar o aprendiz seguindo a ordem sorteada.

ELEMENTOS:

- 6 cartões sendo 1 que dará início ao jogo exposto e os demais que completam a imagem nas mãos dos jogadores.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

614 MUTRECANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a criatividade e a fluência verbal.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Avançar no conhecimento da leitura e da escrita.

META:

- Propiciar ao aprendiz o domínio da leitura, da escrita.
- Estimular a criatividade.

**REGRAS:**

- Competição interna.
- Cada jogador recebe uma frase.
- Tempo para leitura e identificação do personagem principal (animal).
- Em volta do baú somente 4 jogadores
- A professora dá o sinal para que os alunos iniciem o jogo.
- Cada jogador pega um material de cada vez.
- Observando suas características ganha quem montar primeiro o personagem principal de sua frase.

ELEMENTOS:

- Fichas com frases.
- Baú com sucatas de diferentes tamanhos texturas e formatos.
- Apito.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

615 QUEM FALTA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar Multiplicação e Divisão;
- Demonstrar que multiplicação e a divisão são operações inversas.

META:

- Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Os grupos deverão realizar 10 questões de cálculos envolvendo as operações de multiplicação e divisão faltando apenas um número.
- Deverão ser 5 questões de multiplicação em que o número faltante poderá ser o multiplicando, o multiplicador ou o produto;
- Deverão ser 5 questões de multiplicação em que o número faltante poderá ser dividendo, divisor ou quociente.
- As questões serão trocadas entre as equipes, cada questão correta corresponde a 10 pontos, já as questões erradas retiram 10 pontos.
- O professor será o mediador marcando a pontuação.
- O jogo acaba quando todas as questões forem respondidas.
- O grupo vencedor será o que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

616 MEMÓRIA DOS SÍMBOLOS MATEMÁTICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Possibilitar aos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental o reconhecimento dos símbolos matemáticos.

META:

Encontrar mais pares de símbolos iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (4 e 5 anos do E.F.)

617 COLORS AND NUMBERS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Iniciar o processo de identificação de cores e números em inglês.

META:

- Identificar corretamente as cores e números correspondentes escritas em inglês.
- Receber um adesivo para colar no caderno.

REGRAS:

- A turma será organizada em duplas;
- Cada dupla receberá um conjunto de figuras com diversas cores e fichas com as cores escritas em inglês;
- A dupla deverá colocar a ficha escrita em inglês em cima da figura correspondente.



- As fichas escritas terão a mesma cor das figuras a fim de usar a assimilação;
- Durante o jogo não será permitido sair do seu lugar ou trocar de dupla.

ELEMENTOS:

- Cooperação – as duplas irão auxiliar seus pares para organizar e completar o jogo.
- Recompensa – Ganhar um adesivo como premiação por concluir o jogo
- Tempo – Cerca de 40 minutos (desde a organização da turma até a finalização do jogo com a entrega do prêmio)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (turmas finais ensino infantil)

618 CONSTELAÇÃO DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura extraclasse de obras literárias

META:

- Conquistar maior número de estrelas no Semestre, diante das obras lidas.
- Ganhar um brinde (caderno, livro, etc)
- Ter sua foto no Mural Constelação Literária do Semestre.

REGRAS:

- Valem apenas os livros listados pelo professor;
- A lista ficará disponível durante o semestre e será atualizada semestralmente
- Após a leitura deverá ser entregue uma resenha crítica acerca da obra lida como comprovação da leitura;
- A estrela só será entregue após a correção da resenha;
- Ganha quem tiver o maior número de estrelas por sala (turma)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas.
- Recompensa: Brinde + Foto no Mural.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda / Várias Turmas
- Adolescentes

619 CORINGA DA SORTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação, interesse e desenvolvimento no processo de ensino aprendizagem.

META:

Conquistar as 4 cartas de coringa (CORES diferentes)

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada cor de coringa.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro coringas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Coringas"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Coleção de Coringas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

620 A MAGIA DOS SENTIDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os 5 sentidos, bem como enfatizar o órgão do corpo humano correspondente.

META:

- Compreender os sentidos e ter a capacidade de distinguir os respectivos órgãos;
- Fazer mais pontos que os oponentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 4 integrantes;
- Cada grupo deverá determinar um líder;
- Todos os líderes deverão jogar (joquempô) para determinar a sequência dos grupos;
- O professor será o mediador e lerá as fichas com as perguntas que serão transmitidas ao grupo da vez; (mínimo de 20 questões)
- O professor anotará no quadro o placar;
- Cada resposta correta valerá 10 pontos;
- Após a 4 rodada encerra-se o jogo com o grupo vencedor;
- Em caso de empate poderá ser feita uma pergunta para desempate a fim de determinar um único grupo vencedor.

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos
- Recompensa: mais pontos
- Cooperação: os integrantes deverão auxiliar no processo de respostas.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (4º e 5º do E.F.)

621 QUEM SOU EU DOS SENTIDOS?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os 5 sentidos, bem como enfatizar o órgão do corpo humano correspondente.

META:

- Compreender os sentidos e ter a capacidade de distinguir os respectivos órgãos;
- Ganhar uma estrelinha carimbada no caderno/adesivo para colar no caderno.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de 5 alunos
- Cada aluno de cada grupo representará um dos sentidos: mão, ouvido, boca, nariz, olhos. Recebendo um papel escrito o respectivo órgão.
- O professor será o mediador e fará a pergunta e anotações no quadro para designar o grupo vencedor.
- O professor fará a questão e o grupo terá 2 minutos para pensar. Terminando com a Frase Quem Sou eu?
- No final do tempo o aluno que representa o órgão do respectivo sentido de cada grupo deverá dar um passo à frente.
- Depois desse momento não podem mais trocar de jogador.
- Em caso de empate os grupos vencedores recebem as estrelinhas.
- Em caso de sobra de alunos (eles podem ser os ajudantes: observando os grupos, fazendo a contagem de tempo, etc.)

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos
- Recompensa: estrelinha
- Cooperação: os integrantes deverão auxiliar no processo de respostas.
- Tempo: 2 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Séries iniciais do Fundamental)

622 TIC TAC

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar a estrutura dos números romanos e relógio analógico (Horas, minutos e segundos)

META:

- Montar um relógio analógico primeiro que os outros grupos.

- Ganhar um prêmio (balas, etc.)

REGRAS:

- A turma será organizada em grupos de 4 alunos;
- Serão entregues diversas peças que formarão um relógio analógico em algarismo romano para ser montado de acordo com um modelo que será deixado na sala para visualização;
- Os grupos deverão montar o relógio exatamente como o modelo;
- Após os 30 minutos os alunos deverão apresentar o seu relógio concluído.
- O grupo vencedor será aquele que tiver com todos os elementos montados de acordo com o modelo.
- Após o tempo determinado não podem mais modificar nada no relógio.

ELEMENTOS:

- Estética
- Estratégia
- Cooperação
- Tempo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (Anos iniciais do Ensino Fundamental)

623 BINGO DO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar horas e minutos no relógio digital

META:

- Completar primeiro a linha vertical ou horizontal da cartela;
- Ganhar um mimo (doces, pirulitos etc)

REGRAS:

- O jogo será individual onde cada aluno recebe uma cartela;
- As cartelas devem ser preenchidas de acordo com a orientação do professor que mostrará no quadro as anotações;
- Os números serão demonstrados no quadro de forma de um relógio digital com formato 00:00.
- Os alunos deverão marcar em sua cartela imediatamente após a demonstração do professor no quadro.
- Ao concluir uma linha vertical ou horizontal o aluno deverá gritar "BINGO"
- Somente será considerado vencedor após a verificação do professor.

ELEMENTOS:

- Estética
- Sorte: ter a cartela vencedora
- Competição



QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Crianças (Anos iniciais do Ensino Fundamental)

624 1, 2, 3, 4 E FIM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar a Sequência de Cenas e Personagens de forma lúdica.

META:

Montar a sequência de cenas de forma correta e o mais rápido do que os adversários

REGRAS:

- A turma pode ser organizada em grupos de 3 ou 4 alunos;
- As fichas serão distribuídas entre os alunos que deverão montar a sequência da cena de forma lógica;
- Cada grupo receberá 02 temas diferentes compostas cada uma por 4 cenas;
- O grupo que terminar primeiro deve levantar a mão e Falar: "FIM"
- Podem ser feitas 3 ou mais rodadas trocando os temas entre os grupos.
- Será o vencedor o grupo que montar a sequência primeiro e de forma correta;
- Recompensa o grupo vencedor poderá escolher uma música para brincarem no momento "dança"

ELEMENTOS:

- Estética – Figuras Coloridas através de fichas
- Competição entre os grupos
- Recompensa: escolher a música
- Cooperação: os integrantes deverão auxiliar no processo de respostas.
- Tempo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (Educação Infantil)

625 FILA INDIANA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a sequência numérica: dias e meses do ano, idade, etc.

META:

Fazer a sequência humana correta conforme a solicitação, adquirindo maior pontuação.

REGRAS:

- A turma será organizada em 2 grupos;
- Os jogadores deverão formar fila (um atrás do outro - fila indiana);

- O professor dará a sequência a ser formada (mês de aniversário, idade, do maior para o menor, etc) e cronometrará 3 minutos para que se organizem de acordo com o solicitado.

- O grupo que fizer a sequência de maneira correta levará 20 pontos;
- Após o término do tempo não é possível mais que os jogadores mudem de posição;
- O jogo terá 5 rodadas;
- A equipe vencedora é a que tiver maior número de pontos.

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos
- Recompensa: vencer o oponente
- Cooperação: os integrantes deverão auxiliar no processo de respostas.
- Tempo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (4º e 5º EF)

626 JOGO DA VELHA DA RADICIAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a compreensão acerca da radiciação e sua resolução.

META:

Vencer o oponente marcando a sequência de três casas na horizontal, vertical ou diagonal.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos com 4 alunos; (dependendo de o tamanho da turma diminuir para duplas)
- O jogo consiste em um Cartão formando um tabuleiro com três linhas e três colunas já preenchidos com os resultados de diversas raízes.
- O jogo será realizado por dupla valendo-se da eliminação até restar um vencedor por grupo;
- Cada um dos participantes receberá as fichas correspondentes a todas as perguntas referente a raiz sendo de cores diferentes a fim de assinalar o jogador. (ex. Vermelho e Verde)
- Os jogadores iniciaram através do par ou ímpar para determinar a sequência das jogadas.
- O jogador deverá escolher o local de acordo com a resposta colocando a pergunta correspondente com a finalidade de demarcar uma coluna ou linha, ou ainda de forma diagonal;
- Vence o jogo quem conseguir marcar a sequência de três casas na horizontal, vertical ou diagonal.

ELEMENTOS:

- Estética: O tabuleiro e fichas de perguntas
- Competição



- Estratégia
- Território

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6° e 8° do E.F.)

627 JOGO DA VELHA DA POTENCIAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a compreensão acerca da potenciação e sua resolução.

META:

Vencer o oponente marcando a sequência de três casas na horizontal, vertical ou diagonal.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos com 4 alunos; (dependendo de o tamanho da turma diminuir para duplas)
- O jogo consiste em um Cartão formando um tabuleiro com três linhas e três colunas já preenchidos com os resultados de diversas raízes.
- O jogo será realizado por dupla valendo-se da eliminação até restar um vencedor por grupo;
- Cada um dos participantes receberá as fichas correspondentes a todas as perguntas referente a potência sendo de cores diferentes a fim de assinalar o jogador. (ex. Vermelho e Verde)
- Os jogadores iniciaram através do par ou ímpar para determinar a sequência das jogadas.
- O jogador deverá escolher o local de acordo com a resposta colocando a pergunta correspondente com a finalidade de demarcar uma coluna ou linha, ou ainda de forma diagonal;
- Vence o jogo quem conseguir marcar a sequência de três casas na horizontal, vertical ou diagonal.

ELEMENTOS:

- Estética: O tabuleiro e fichas de perguntas
- Competição
- Estratégia
- Território

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6° e 8° do E.F.)

628 FÁBRICA DE CHAPEÚS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a noção de quantidade e qualidade para o mercado de trabalho, sistemas de padronização.

META:

Fazer o maior número de chapéus com mesmo tamanho e aparência que os grupos adversários

REGRAS:

- Os alunos serão organizados em grupos com 5 alunos;
- Cada Grupo receberá 5 folhas de papel, sulfite ou jornal;
- Os grupos terão 20 minutos para realizar o jogo
- Deverão montar o maior número de chapéus com a melhor qualidade;
- Não há regras para o tamanho dos chapéus, contudo devem ser todos iguais em tamanho e aparência.
- Não poderão usar nenhum recurso a não ser os disponibilizados pelo professor;
- Ganha o grupo que fizer a maior quantidade com melhor qualidade e aparência.
- Como recompensa o grupo ganhador ganhará um ponto ou poderá escolher anular uma questão da avaliação

ELEMENTOS:

- Estética utilização de recursos de imagem;
- Competição entre os alunos da turma;
- Estratégia: na fabricação dos chapéus
- Tempo
- Recompensa.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a Turma
- Adolescentes/Adultos (curso específico – Administrativo)

629 ONDE ESTA MINHA METADE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Demonstrar às crianças texturas e figuras para reconhecimento tátil e visual.

META:

- Montar o maior número de figuras a fim de completá-las
- Recompensa um adesivo

REGRAS:

- As crianças serão organizadas em grupos de 3 alunos;
- Os grupos receberão figuras misturadas
- Cada grupo receberá uma quantidade de figuras correspondentes, todas elas divididas em duas partes embaralhadas;
- A composição das fichas serão

ELEMENTOS:

- Estética utilização de recursos de imagem;
- Competição entre os alunos da turma;



- Recompensa

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (Educação Infantil)

630 PINÇANDO AS VOGAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explicitar a diferença entre as vogais e consoantes

META:

Pinçar o maior número de vogais que os oponentes.

REGRAS:

- Os alunos serão organizados em trios e deverão pinçar com um prendedor de roupas o maior número de vogais dentro de uma caixa;
- Os alunos deverão retirar da caixa comum e colocar em outra caixa próxima dele.
- Os alunos só poderão usar o prendedor, proibido o uso das mãos;
- A mão que não estiver utilizando o prendedor deverá ficar atrás (nas costas);
- A(o) Ganhador(a) será aquele que tiver o maior número de vogais

ELEMENTOS:

- Cenário
- Estratégia
- Competição
- Recompensa

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (Educação Infantil)

631 PAINEL MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar cálculos envolvendo potenciação e raiz quadrada.

META:

Responder mais questões corretamente.

REGRAS:

- Jogo será individual, com colaboração especial.
- O painel feito previamente, conterá cerca de 50 bolsinhos, nesses bolsinhos estarão ocultas as tarefas a serem cumpridas e estarão organizadas em uma "grade" de letras e números;
- Cada aluno, em sua vez, poderá escolher aleatoriamente qual bolsinho da grade do painel quer resolver.

- 10 das 50 tarefas serão surpresas, como por exemplo, "vale bombom", "pule a vez", "escolha outro colega para responder", "vale bala", etc.

- A pontuação será de 10 pontos para cada acerto.
- Se o aluno não souber responder, poderá pedir ajuda para um colega, desta forma sua pontuação será dívida com o colega que ajudou.
- O aluno que não responder e nem pedir ajuda, ou pedir ajuda e errar, terá desconto de 5 pontos.
- O jogo acaba quando todos os bolsinhos do painel estiverem vazios.
- Ganha o aluno que tiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Painel com bolsinhos.
- Cálculos a serem respondidos.
- Placar no quadro.
- Brindes surpresas (bombom, balas, etc).

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Alunos de 6º ano.

632 MEIO AMBIENTE EM UMA FOTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos reconheçam características da flora em torno da escola.

META:

Relacionar a maior quantidade de fotos com a estrutura real no pátio da escola.

REGRAS:

- Previamente o Professor irá fotografar 30 árvores, flores, arbustos que compõem o entorno da escola (pode ser só no pátio).
- Existem duas opções para distribuir as fotos. Na primeira o Professor pode imprimir as fotos ou na segunda o Professor pode enviar pelo celular para os alunos visualizarem as fotos.
- A turma vai ser dividida em grupo de 3 alunos.
- Cada grupo de aluno receberá em média de 5 fotos para serem reconhecidas (podemos adaptar de acordo com a quantidade de alunos na turma);
- A equipe terá que se manter o tempo todo junta, pois estarão unidos pelos pulsos com fitinhas representando a cor da equipe e para tornar a procura um pouco mais emocionante.
- Assim que reconhecer a estrutura da foto, a equipe terá que tira uma nova foto da estrutura onde a equipe deve aparecer também.
- Ganha a equipe que primeiro reconhecer as 5 fotos.

ELEMENTOS:

- Pátio da escola.
- Fotos impressas ou fotos para enviar.



- Celular.
- Grupos de 3 alunos.
- Fitinhas coloridas para identificar as equipes.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos de 7º ano.

633 MEMÓRIA CELULAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos memorizem as funções das organelas celulares.

META:

Memorizar o maior número de organelas celulares com as suas respectivas funções.

REGRAS:

- O Professor poderia construir anteriormente com os mesmos alunos as cartas do jogo da memória, seria outra forma de ajudar eles a memorizarem o conteúdo.
- Cartas feitas! As duplas de cartas para serem utilizadas no jogo da memória terão uma com explicação da função das organelas e outra com o desenho da organela.
- Atividade será realizada em duplas e em rodadas.
- Cada dupla receberá um kit de cartas (serão construídas pelos alunos, isso possibilitará ter vários kits!).
- Primeiro acontecerá o jogo entre as duplas e depois os ganhadores se enfrentarão, até que sobre apenas um ganhador.
- Passará para aproxima rodada o jogador que acabar a partida com mais cartas na mão, até que sobre apenas um.

ELEMENTOS:

- Jogo de cartas da memória.
- Quadro para marcar os vencedores das duplas.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Alunos do 8º ano.

634 CHAMADA CRIATIVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar conteúdo da aula anterior.

META:

Lembrar do conteúdo da aula anterior.

REGRAS:

- Todo início de aula o Professor deverá fazer a chamada da turma de forma diferenciada para revisar o conteúdo da aula anterior. Ao invés do Professor

ao chamar o nome do aluno e o aluno responder "presente", o aluno deverá responder com uma palavra que tenha ligação com o conteúdo da aula anterior. Por exemplo, uma aula sobre a tabela periódica, o aluno deverá "marcar sua presença" respondendo a chamada falando o nome de um elemento químico.

- É individual, com colaboração.

- Não pode repetir palavras.

- Para cada chamada respondida, 1 ponto.

- Se não souber, pode escolher um colega para responder no lugar e o ponto vai para o colega que respondeu.

- No final do bimestre/trimestre os 5 alunos que tiverem as maiores pontuações ganham um brinde.

Obs: o Professor pode inverter a ordem dos nomes, para não ficar sempre os mesmo por último.

ELEMENTOS:

- Aula anterior.

- Chamada.

- Brinde.

- Os alunos irão precisar rever os conteúdos.

- Pode fazer com que os alunos prestem mais atenção na aula.

- Sorte para ser chamado primeiro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Todas as turmas.

635 COLETA DE SEMENTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

- Promover a Educação Ambiental

- Estimular a participação

META DO JOGO

Entregar mais sementes

REGRAS

- Por turmas.

- Coletar sementes de árvores.

- Entregar as sementes limpas e separadas por espécie.

- Terá uma lista com as espécies de árvores e pontuação por quantidade de acordo com a dificuldade da coleta.

- A turma que tiver a maior pontuação de acordo com a lista é a ganhadora.

- Premiação: uma visita ao Parque Witeck.

ELEMENTOS:

- Lista com as espécies de árvores.

- Balança para pesar as sementes.

- Saquinhos para distribuir para os alunos guardarem as sementes.

- Cartão de identificação das espécies.



- Entrega no Parque Witeck.

QUEM VAI JOGAR
Toda a escola.

636 TRILHA CIENTÍFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer com os alunos façam o maior número de atividades.

META:
Ganhar a maior pontuação.

REGRAS:
- O Professor deverá construir uma “trilha científica”, é uma sugestão de nome para a atividade, que deve ser disponibilizada em um formato (layout) bem atrativo com algumas perguntas e desafios para os alunos cumprirem.
- É um jogo individual.
- A trilha é composta de 8 atividades (perguntas, desafios, charadas, gravar vídeo, escrever texto, fazer painel, etc), os alunos tem que resolver pelo menos 3 desafios.
- Cada desafio tem grau de dificuldade diferente de acordo com a sua complexidade e isso corresponde a uma pontuação diferente.
- Conforme o aluno responde o desafio corretamente e ele acumula pontos. Depois estes pontos serão trocados por brindes surpresas ou questões em provas/trabalhos.

ELEMENTOS:
- Trilha Científica.
- Brindes surpresa.

QUEM VAI JOGAR:
- Toda a turma.
- Alunos dos anos finais.

637 GAME MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Alunos aprenderem sobre raciocínio lógico.

META:
Resolver todos os desafios.

REGRAS:
- O Professor deve montar o material (bem bonito) em uma folha de ofício contendo 10 charadas matemáticas sobre raciocínio lógico.
- Deve ser jogado em dupla.
- Cada dupla recebe uma folha contendo o Game Matemático com as charadas.
- Ganha a dupla que responder corretamente mais charadas em menos tempo.

ELEMENTOS:
- Folhas contendo o Game Matemático com as charadas.
- Duplas de alunos.

QUEM VAI JOGAR:
- Toda a turma.
- Alunos de 6º ano.

638 BATALHA DAS OPERAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Multiplicação e Divisão

META:
Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:
- Organizar a turma em 6 grupos, numerados de 1 a 6.
- Cada grupo vai criar 4 expressões com Multiplicação e Divisão
- Sorteia-se um grupo para passar a pergunta para um dos outros grupos.
Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min).
- O jogo acaba na sexta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Adolescentes (6º e 7º anos)

639 MEMÓRIA DAS PORCENTAGENS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Trabalha o cálculo de porcentagens mentalmente

META:
Encontrar mais pares porcentagem/valor

REGRAS:
- Organizar a turma em 6 grupos
- Cada grupo utilizará as 24 cartas produzidas em uma etapa anterior com expressões contendo uma porcentagem de um valor e a carta corresponde a resposta



- As cartas são colocadas viradas para cima, dar-se 5 minutos para memorização em seguida desviraram-se as cartas
- Retira-se par ou ímpar para ver quem começa.
- Se acertar retira as duas cartas da mesa, caso não acerte devia-se a carta e passa a vez.
- O jogo acaba quando todos os pares estiverem formados
- Ganha quem formar mais pares

ELEMENTOS:

- Cartas confeccionadas em cartolina guache ou papel cartão cobertas com papel contato.
- 12 cartas contendo as expressões das porcentagens e 12 cartas com o resultado.
- Grupos organizados em círculos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º e 7º anos)

640 MEMÓRIA DAS FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os estudantes a memorizarem a escrita e leitura corretas das frações.

META:

Ler e Escrever corretamente o maior número de frações em 10 minutos, de um sorteio feito pelo professor.

REGRAS:

- A turma se organiza em grupos, cada grupo escolhe um coordenador (que fará a escrita das frações)
- As equipes se organizam para a realização da leitura, memorização e escrita das frações.
- Após a escrita das frações não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- O professor sorteia a fração e mostra para os grupos, durante um minuto.
- Sorteia dez frações. Logo após encerra-se o jogo.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita e leitura da fração e não tenha esta desconsiderada na contagem final.
- Tempo: 50 minutos em 2 rodadas de 10 minutos cada uma (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (6º e 7º anos)

641 BOMBONIERE DOS DESAFIOS MATEMÁTICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades de desafio proposta pelo professor ao término do conteúdo semanal

META:

Conquistar os 5 bombons

REGRAS:

- Concluir as questões desafios proposta pelo professor
- Fazer corretamente
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Bombons
- Recompensa: Uma caixa de bombons e 20% da nota
- Bomboniere para colocar os bombons

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (6º e 7º anos)

642 REIS DAS ADIÇÕES E SUBTRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Leva os estudantes a fixarem as operações de adição e subtração de números decimais através do cálculo mental

META:

Conquistar os 3 reis do baralho.

REGRAS:

- Cada grupo receberá uma lista preparada pelo professor com dois desafios.
- Serão 3 rodadas uma para cada naipe
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 03 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega em grupos
- Só poderá solicitar a premiação o grupo que tiver os três reis.

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos.
- Moeda de troca: "reis"
- Recompensa: 20% da nota
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º até 7º anos.)



643 MATEMÁTICA – RECORDAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Recordar conceitos trabalhados em Matemática no ano anterior

META:

Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- Trabalhar conteúdos vistos no ano anterior
- O professor elabora questões abertas, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente.
- Com a sala em silêncio, o professor faz a primeira pergunta, o aluno que levantar a mão primeiro, tem direito a resposta, caso erre, a chance passa para o aluno que levantou a mão em segundo lugar, e assim sucessivamente, até alguém acertar. -- Se o aluno levantar a mão antes do término da pergunta, o professor interrompe a pergunta, e o aluno tem que responder apenas com as informações obtidas. -Em caso de acerto, é colocado no quadro (lousa) o placar com o nome do aluno e 1 ponto referente ao acerto.
- Ao final das perguntas, o aluno que obtiver mais pontos vence.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Perguntas e resposta, que serão mostradas para conferir as respostas
- Será dado 10% da nota, mais uma caixa de bônus ao vencedor

QUEM VAI JOGAR:

- Sala toda
- Adolescentes (6º e 7º anos)

644 DE VOLTA AO BIMESTRE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Recordar/fixar os conteúdos trabalhados durante o bimestre

META:

Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- A turma se organiza em grupos, escolhendo um representante.
- Trabalhar conteúdos vistos durante o bimestre
- O professor sorteia a questão, baseada no conteúdo do bimestre.
- O representante do grupo que levantar a mão, tem direito a resposta, caso não consiga responder

passa a vez, para o grupo que se habilitar, até algum grupo responder.

- Em caso de acerto, é colocado no quadro o placar com o nome do grupo e 10 pontos referente ao acerto, caso responda errado terá menos 5 pontos.
- Ao final das perguntas, o grupo que obtiver mais pontos vence.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Álbum com perguntas e respostas, mostrando a parti do desenvolvimento da aula (opcional).
- Será dado pontos extras para o grupo vencedor.

QUEM VAI JOGAR:

- Sala toda
- Adolescentes (6º e 7º anos)

645 SEGREDOS DOS POLÍGONOS NA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer a nomenclatura e características dos polígonos regulares.

META:

Utilizar o menor tempo para encontrar, corretamente, todos os pares do jogo de memória "Polígonos regulares"

REGRAS:

- Os estudantes formam grupos de 2 ou quatro componentes
- 12 cartas contendo as figuras dos polígonos devem ser juntadas as 12 cartas com o nome, formando os pares.
- As cartas serão colocadas sobre mesa com as figuras/nomes voltados para cima, após cinco minutos serão viradas e começa o jogo quem ganhar no par ou ímpar.
- Se acertar o par continua jogando, caso erre desvira a carta e passa a vez.
- Ganha quem colecionar mais pares corretos

ELEMENTOS:

- Cartas confeccionadas em cartolina guache e cobertas com papel contato.
- Será dado uma questão de bonificação na avaliação bimestral aos componentes do grupo vencedor

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Estudantes do 6º ano

646 VOCÊ É DEZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar as operações com números naturais

**META:**

Formar o maior número de rodadas, obtendo 10 pontos em cada uma.

REGRAS:

- Formar grupos de 4 componentes.
- Jogar os dados (2 ou três), e com os números formar 10 pontos utilizando as operações (+, -, x, :), pode usar algumas ou todas.
- Se conseguir formar 10 pontos joga novamente, caso não consiga passa a vez.
- Ganha quem conseguir formar 10 pontos no maior número de rodadas.

ELEMENTOS:

- Dados (dois ou três) por grupo.
- Papel e lápis para anotar as contas e resultados.
- O grupo vencedor ganhará um brinde do professor (caneca, uma garrafa para água, um estojo para guardar os lápis, etc.)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Estudantes do 5º ano.

647 O "BOM" DAS EXPRESSÕES MATEMÁTICAS**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Trabalhar as operações com números naturais (adição, subtração, divisão, potenciação e radiciação)

META:

Conseguir formular o maior número de expressões matemáticas

REGRAS:

- Formar grupos de 4 componentes (caso não seja possível altere a quantidade)
- O professor sorteia um número, os estudantes terão que formar uma (ou mais) expressão utilizando no mínimo três operações, cujo resultado seja o valor sorteado
- É dado um tempo (5 minutos) e faz outra rodada.
- Ganha o grupo que forma o maior número de expressões, no final das rodadas.
- Cada expressão deve ser feita em um cartão para expor na sala.
- Pode-se fazer cinco rodadas

ELEMENTOS:

- Cartelas com os números para sorteio e em branco para copiar as expressões
- Fita adesiva para colar os cartões com as expressões
- Papel e lápis para anotação das expressões
- O grupo vencedor ganhará chocolates

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a sala.
- Adolescentes (7º, 8º e 9º anos)

648 SE LIGA NO ESPAÇO SIGA OS NÚMEROS.**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Trabalhar a orientação espacial dos estudantes e a noção de número par e número ímpar.

META:

Chegar ao ponto final sorteado, partindo de um lugar comum a todos do grupo.

REGRAS:

- Formar grupos com 4 participantes
- Será sorteado uma letra para cada componente (X, Y, Z e W), que estará marcada em uma malha quadriculada, com o ponto de início (letra O) para todos os jogadores.
- Cada participante terá um peão, que inicialmente ficará na posição O, só poderá se mover para cima ou direita.
- Joga-se três dados e olha-se os números. Par se move para cima; ímpar se move para a direita.
- Decide-se no par ou ímpar que irá começar.
- Jogar os três dados, joga e passa para o estudante que está à direita.

ELEMENTOS:

- Um tabuleiro com malha quadriculada, onde está marcado o ponto O e os pontos X, Y, Z e W.
- Três dados para cada grupo (O maior que poder conseguir)
- Recipiente para jogar os dados (copo de plástico)
- Pinos para representar cada jogador.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a sala
- Crianças (5º e 6º anos)

649 ANTECESSOR E SUCESSOR**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Trabalhar os conceitos "antecessor e sucessor"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Para as crianças entenderem que antecessor é o que vem antes e sucessor é o que vem depois.
- Localizar, nomear, comparar e ordenar números.

META:

Fazer mais pontos

REGRAS:

- Dividir a sala em dois grupos.
- A cada pergunta vem a frente 1 aluno de cada grupo.



- O professor faz a pergunta, mostrando o número para os alunos.
- Quem tocar a sineta responde primeiro
- Se acertar, o grupo ganha 1 ponto.
- Se errar o grupo perde 1 ponto.
- O professor marca a pontuação na lousa.
- Ao final ganha o grupo que tiver mais pontos.
- Premiar os vencedores.

ELEMENTOS:

- Sineta
- Uma reta numérica de 1 a 20 (somente números positivos)
- Números de 1 a 20 em quadrados de cartolina (para o professor mostrar para os alunos)
- Placar na lousa
- Prêmio

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos que estiverem presentes na aula
- Crianças (5 anos/ fase 2)

650 BINGO DE FORMAS E CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar formas geométricas e cores

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Identificar e nomear as formas geométricas e relacioná-las ao desenho;
- Identificar cores;

META:

Preencher a cartela primeiro

REGRAS:

- O professor coloca em saco de tecido fichas com desenhos geométricos de cores variadas.
- Cada aluno recebe uma cartela contendo 6 desenhos de figuras geométricas com cores variadas.
- O professor sorteia uma das fichas, que está no saco, e diz em voz alta a forma geométrica e a cor.
- O aluno que tiver, em sua cartela, o desenho da figura geométrica e a cor sorteada, coloca um marcador sobre a mesma.
- O vencedor será aquele que primeiro preencher toda a cartela. Ao completar a cartela ele deve dizer em voz alta "bingo".

ELEMENTOS:

- Saco de tecido
- Fichas contendo desenho de figuras geométricas em cores variadas.
- Cartelas contendo desenhos de figuras geométricas coloridas.
- Marcador (pode ser tampinhas de garrafa pet)
- Prêmios

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos que estiverem presentes na aula
- Crianças (4 ou 5 anos/ fases 1 e 2)

651 COLOURS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Introduzir o vocabulário das cores em inglês
- OBS: Primeiro é necessário uma aula introdutória onde as crianças aprenderão as cores em inglês.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o nome das cores em inglês

META:

Preencher a cartela primeiro

REGRAS:

- O professor coloca em saco de tecido fichas com nome das cores em inglês.
- Cada aluno recebe uma cartela contendo 6 cores variadas.
- O professor sorteia uma das fichas, que está no saco, e diz em voz alta a cor em inglês.
- O aluno que tiver a cor sorteada em sua cartela coloca um marcador sobre a mesma.
- O vencedor será aquele que primeiro preencher toda a cartela. Ao completar a cartela ele deve dizer em voz alta "bingo".

ELEMENTOS:

- Saco de tecido
- Fichas contendo o nome das cores.
- Cartelas com 6 cores em cada.
- Marcador (pode ser tampinhas de garrafa pet)
- Prêmios

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos que estiverem presentes na aula
- Crianças (10 anos/ 5º ano)

652 TRILHA DO SUCESSO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos nas aulas online

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Tornar o aluno mais ativo e participativo

META:

Chegar primeiro na linha de chegada

REGRAS:

- Abrir a câmera nas aulas remotas, tem direito a jogar a trilha no final da aula.
- Cada participação ativa do aluno, dá direito a 1 ponto.



- Realizar as atividades, tem direito a repetir quatro jogadas.
- O aluno que tiver mais pontos inicia o jogo.
- Os alunos com direito a repetir jogadas pode reivindicá-las a qualquer momento do jogo.
- Vence quem chegar primeiro.

ELEMENTOS:

- Uma trilha impressa em papel (fica em posse da professora)
- Dois dados (fica em posse da professora)
- Papel para a professora marcar os pontos dos alunos (para decidir quem começa)
- Marcadores coloridos para identificar os alunos participantes na trilha.
- Prêmio pré-definido para o ganhador

QUEM VAI JOGAR:

- Quem assistiu a aula com a câmera aberta.
- Crianças e adolescentes.

Obs: Os alunos que forem participar do jogo da trilha recebem um marcador atribuído a ele. A professora organiza as ordens iniciando pelo aluno que fez mais pontos durante a aula. A professora joga os dados para os alunos e anda as casas correspondentes (os alunos acompanham online). Caso o aluno que tem direito a repetir a jogada, queira fazer isso deve avisar antes da professora andar as casas correspondentes.

653 JOGO DO PLURAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer o emprego adequado de singular e plural nas diferentes situações de uso
- Fixar conhecimento adquirido em sala de aula

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Utilizar corretamente a ortografia na escrita de palavras
- Fixar as terminações no plural, s, es, ns, is, ãos, ães, ões e palavras que não se alteram

META:

Acertar mais palavras dentro do tempo proposto

REGRAS:

- Preencher corretamente a folha com as palavras no plural.
- Vence quem acertar mais dentro do tempo proposto

ELEMENTOS:

- Cronometro
- Folhas de sulfite impressas com palavras no singular
- Lápis ou caneta

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Crianças 7 e 8 anos / 2º e 3º anos

654 MEMÓRIA ATIVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer os alunos estudarem a tabuada

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender tabuada

META:

Fazer mais pares

REGRAS:

- Dividir os alunos em grupos de 5.
- Começar o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre a mesa.
- Joga um aluno por vez em sentido horário.
- O jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.
- Caso as cartas sejam correspondentes ele recolhe e fica com as cartas até o fim do jogo.
- O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa.
- Ganha quem tiver mais cartas no final.

ELEMENTOS:

- Pares de cartas contendo em uma a conta de multiplicação (exemplo: 2 x 2) e na outra a resposta (exemplo: 4).
- Prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos presentes na aula
- Crianças (8 anos/ 3º ano.)

655 BINGO DAS LETRAS OU BINGO DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos dominarem o uso das letras, sílabas simples e complexas

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar as letras, as sílabas simples e as complexas

META:

Preencher a cartela primeiro

REGRAS:

- O professor coloca em saco de tecido fichas com as letras ou as sílabas.
- Cada aluno recebe uma cartela contendo 8 letras ou sílabas.



- O professor sorteia uma das fichas, que está no saco, e diz em voz alta a letra ou a sílaba.
- O aluno que tiver a letra ou a sílaba sorteada em sua cartela coloca um marcador sobre a mesma.
- O vencedor será aquele que primeiro preencher toda a cartela. Ao completar a cartela ele deve dizer em voz alta "bingo".

ELEMENTOS:

- Saco de tecido
- Fichas contendo as sílabas.
- Cartelas com 8 sílabas em cada.
- Marcador (pode ser tampinhas de garrafa pet)
- Prêmios

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos presentes na aula
- Crianças (5, 6 e 7 anos/ Fase 2, 1º e 2º anos)

Obs: O jogo pode ser adaptado:

Para a fase pode ser usado letras

Para o 1º ano, sílabas simples

Para o 2º ano, sílabas complexas

656 NUMBERS GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos treinarem os números em inglês.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Os alunos fixarem a pronuncia dos números em inglês.

META:

Preencher a cartela primeiro.

REGRAS:

- O professor coloca em saco de tecido fichas com números de 1 a 100.
- Cada aluno recebe uma cartela contendo 12 números.
- O professor sorteia uma das fichas, que está no saco, e diz em voz alta o número em inglês.
- O aluno que tiver número sorteado em sua cartela coloca um marcador sobre o mesmo.
- O vencedor será aquele que primeiro preencher toda a cartela. Ao completar a cartela ele deve dizer em voz alta "bingo".
- O professor fara a conferencia pedindo que o aluno diga em inglês os números que estão em sua cartela.
- Entrega o prêmio ao aluno.

ELEMENTOS:

- Saco de tecido
- Fichas contendo números de 1 a 100.
- Cartelas com 12 números em cada.
- Marcador (pode ser tampinhas de garrafa pet)
- Prêmios

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos que estiverem na aula
- Crianças (11 anos ou mais/ 6º ano em diante)

657 MEMÓRIA SINÔNIMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar os sinônimos das palavras.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar os sinônimos das palavras.

META:

Fazer mais pares.

REGRAS:

- Dividir os alunos em grupos de 5.
- Começar o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre a mesa.
- Joga um aluno por vez em sentido horário.
- O jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.
- Caso as cartas sejam correspondentes ele recolhe e fica com as cartas até o fim do jogo.
- O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa.
- Ganha quem tiver mais cartas no final.

ELEMENTOS:

- Pares de cartas contendo em uma carta uma palavra e em outra carta uma palavra sinônimo.
- Prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos presentes na aula
- Crianças (8 anos/ 3º ano.)

658 MEMÓRIA ANTÔNIMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar os antônimos das palavras

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar os antônimos das palavras.

META:

Fazer mais pares.

REGRAS:

- Dividir os alunos em grupos de 5.
- Começar o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre a mesa.
- Joga um aluno por vez em sentido horário.



- O jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.

- Caso as cartas sejam correspondentes ele recolhe e fica com as cartas até o fim do jogo.

- O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa.

- Ganha quem tiver mais cartas no final.

ELEMENTOS:

- Pares de cartas contendo em uma carta uma palavra e em outra carta uma palavra antônima.

- Prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos presentes na aula

- Crianças (8 anos/ 3º ano.)

659 CAPITAIS BRASILEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar as capitais brasileiras

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar as capitais brasileiras

META:

Fazer mais pares.

REGRAS:

- Dividir os alunos em grupos de 5.

- Começar o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre a mesa.

- Joga um aluno por vez em sentido horário.

- O jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.

- Caso as cartas sejam correspondentes ele recolhe e fica com as cartas até o fim do jogo.

- O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa.

- Ganha quem tiver mais cartas no final.

ELEMENTOS:

- Pares de cartas contendo em uma carta um estado brasileiro e em outra carta a capital do estado.

- Prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Os alunos presentes na aula

- Crianças (8 anos/ 3º ano.)

660 TRIBO DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Fazer mais pontos eu as tribos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupo, que chamaremos de tribo.

- Cada tribo precisa criar 5 contas numa folha, 2 de +, 2 de - e uma a escolha, pode ser de + ou de -.

- A folha será passada para a tribo vizinha da direita.

- Cada conta resolvida valerá 15 pontos

- Soluções erradas retiram 5 pontos

- O professor controlará a pontuação com uma tabela no quadro, tempo para cada desafio será de 7 min.

- O jogo acaba na quinta rodada.

- A tribo com mais pontos ganha.

ELEMENTOS:

- Placa no quadro

- Folhas de papel

- 5 grupos

- Grupos em forma circular na sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Primeiro ano

661 MEMÓRIA DOS ANIMAIS DA FAZENDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar aos alunos da educação infantil os animais que vivem nas fazendas.

META:

Encontrar mais pares iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras de animais que vivem nas fazendas.

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;



- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

662 FRASES E MAIS FRASES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a escrita correta de frases no idioma inglês.

META:

-Memorizar a frase dita pelo professor, e passar ela para a folha do grupo, dentro de 2 minutos.

REGRAS:

- Fazer grupos com no Máximo 4 integrantes.
- Cada grupo só poderá ter em cima da mesa uma folha, um lápis, e uma borracha.
- O professor irá ler uma frase em português, os grupos terão de transcrever La em inglês, terão no máximo 2 minutos para realizar essa tarefa.
- Serão passadas ao todo 10 frases.
- Cada frase começa com 40 pontos.
- Perde-se 5 pontos para cada palavra errada, portanto todas as frases terão que ter 8 palavras.

ELEMENTOS:

- Papel, lápis e borracha será tudo que o grupo terá na mesa.
- O professor terá uma folha em mão com as frases em português e em inglês.
- O grupo que fizer mais pontos ganha.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- A parti do sexto ano.

663 MEDALHAS DE RESPONSABILIDADE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 5 medalhas de responsabilidade.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de responsabilidade
- Recompensa: % da nota.
- Medalha feita pelo professor pode ser com um material simples.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma
- Anos iniciais

664 CHAVES DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 3 chaves de "ouro".

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 3 desafios, 1 para cada chave.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as 3 chaves.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: chaves de "ouro"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- As chaves serão feitas em imagens numa folha, preferência colorida, após recordada e colada em uma superfície firme, papelão ou folha mais grossa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

665 RODA DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a classe gramatical substantivo

META:

Fazer mais ponto que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever 10 palavras numa folha de papel.
- Todas as quatro folhas devem ser trocadas de um grupo para o outro.



- Cada grupo precisa adivinhar quais palavras presentes nas folhas dos colegas se refere aos substantivos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min)
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Entre 12 e 14 anos/ 6º ano do Ensino Fundamental)

666 JOGO DA MEMÓRIA DA COLETA SELETIVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores referentes a separação do lixo e a sua conscientização.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores e a separação adequada do lixo: orgânicos (marrom); não reciclável (branco); vidros (verde); plásticos (vermelho); metais (amarelo) e; papéis (azuis).
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

667 MEMORIZAÇÃO DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de substantivos.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de vocábulos de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos substantivos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do substantivo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 5% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na rapidez e organização da equipe e na memorização das palavras.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 hora (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do sexto ano do Ensino Fundamental.
- Crianças entre doze e dezesseis anos de idade.

668 BAU DAS BOLINHAS DE GUDE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 5 bolinhas de gude

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.



- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega as atividades em dois grupos: Grupo A (dez alunos) e Grupo B (dez alunos).
- O grupo que colocar mais bolinhas de gude por atividades feitas ganha.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Bolinhas de gude
- Recompensa: % da nota.
- Caixa com as bolinhas de gude para ir contabilizando os pontos conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

669 DESAFIO DA CAIXA DE BOMBONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Fazer a tarefa dadas pelo professor

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar a tarefa corretamente.
- Escrever um texto sobre a questão do meio ambiente.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação (caixa de bombom) o aluno que tiver escrito o melhor texto.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Texto que elenca os tópicos mais importantes sobre a questão do meio ambiente
- Recompensa: caixa de bombom para o aluno que escrever o melhor texto

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 3º E.M.)

670 CÍRCULO DAS PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a classe gramatical verbo

META:

Fazer mais ponto que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever várias orações numa folha de papel.

- Cada grupo precisa formular frases com base no questionamento do professor: "Quais são as atividades que vocês mais gostam de fazer no seu dia-a-dia?"

- Cada grupo deve formular orações com substantivo, verbo e complemento.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min)

- O jogo acaba na quarta rodada.

- Ganha o grupo que escrever mais orações utilizando substantivos, verbos e complementos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Entre 12 e 14 anos/ 6º ano do Ensino Fundamental)

671 JOGO DAS PALAVRAS-CRUZADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre as principais características do Meio Ambiente

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 grupos.
- Cada grupo precisa escrever algumas palavras que remetem sobre o meio ambiente, considerando o enunciado "Meio Ambiente"
- Cada grupo composto por dez alunos, deve escrever palavras-cruzadas com base no enunciado "meio ambiente"
- Para cada palavra escrita, o grupo receberá 10 pontos
- Soluções erradas retiram -5 pontos do grupo
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba após vinte minutos de desafio.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 2 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (12 anos a 14 anos / 6º ano do Ensino Fundamental)

672 DO OIAPOQUE AO CHUÍ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental reconheçam os diferentes estados brasileiros e suas capitais de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares dos estados com suas capitais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com os nomes dos estados brasileiros e suas capitais;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 18 peças, médio com 26 peças ou difícil com 52 peças;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com dezoito peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

673 HALL DA FAMA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Ganhar estrelas para subir no ranking do hall da fama.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

- A cada tarefa feita o aluno ganha uma estrela no seu hall da fama, quanto mais trabalhos feitos, mais alto no hall o aluno fica

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Estrelas que serão colocadas na frente dos nomes dos alunos no mural do hall da fama
- Recompensa: pontos extras para o vencedor e doces para os 5 primeiros colocados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças

674 AS FORMAS DO MEU MUNDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer diferentes figuras geométricas que estão presentes nos objetos do nosso cotidiano

META:

Montar diferentes objetos utilizando figuras geométricas;

REGRAS:

- Turma dividida em 5 grupos diferentes
- Em uma cartolina o grupo irá montar uma cidade utilizando diferentes formas geométricas

ELEMENTOS:

- Estética: figuras e formas geométricas em diferentes tamanhos e cores.
- Cooperação: o grupo irá montar em conjunto a cidade, decidindo coletivamente aquilo que será representado na cartolina
- Tempo: em torno de duas horas

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Para crianças

675 TORTA NA CARA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer uma revisão do conteúdo do ano interior

META:

Responder corretamente o maior número de questões sobre conteúdos aprendidos no ano anterior

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes
- A cada rodada um oponente de cada equipe vai competir para responder à pergunta feita pelo professor
- O oponente que apertar primeiro o botão terá o direito de responder, se a resposta estiver certa o



aluno poderá dar uma tortada na cara de seu oponente, caso erre o outro oponente terá a oportunidade de tentar responder à pergunta

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Botão de sirene para competição
- Tortas de chantilly
- Competição entre os alunos para ver qual grupo responde mais rápido e corretamente as perguntas
- Tempo: em torno de uma hora e meia

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- Pode ser aplicado tanto para crianças quanto para adolescentes

676 MUNDO ANIMAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar se o aluno consegue diferenciar animais de diversas espécies

META:

Encontrar todas as fotos dos animais que representam o seu grupo.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em 5 equipes (ave, inseto, mamífero, peixe, réptil)
- No pátio da escola estarão escondidas 25 fotos (5 de cada espécie) e os alunos terão que encontrar as imagens dos animais que correspondem ao seu grupo (ex: grupo das aves tem que encontrar fotos de aves que estão escondidas)
- Para cada imagem certa o grupo ganha 10 pontos e para cada imagem errada o grupo perde 10 pontos
- Aqueles que encontrarem o maior número de imagens que representam animais do seu grupo vence

ELEMENTOS:

- Elementos: fotos impressas das espécies animais
- Sorte: conseguir encontrar dentro do tempo as fotos dos animais que representam o seu grupo
- Cooperação: os integrantes do grupo trabalharão em conjunto para encontrar as fotos que estão escondidas no pátio da escola
- Competição: o grupo que conseguir encontrar mais fotos certas vence
- Tempo: 20 minutos para procurar as imagens

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- Crianças

677 COMO É A MÚSICA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar as habilidades de listening dos alunos

META:

Completar o maior número de músicas em inglês

REGRAS:

- Os alunos estarão divididos em 4 equipes diferentes
- O professor irá colocar músicas do repertório da turma para tocar e quando o som for cortado o aluno terá que completar qual frase virá em seguida em um pedaço de papel, os grupos que acertarem ganham um ponto

ELEMENTOS:

- Elementos: quadro para anotar os pontos das equipes, folha de papel para escrever o complemento da música, caixa de som para tocar as músicas do jogo;
- Sorte: conhecer a letra da música
- Cooperação: os integrantes do grupo irão ajudar na tarefa de tentar completar o próximo verso da música
- Competição: o grupo que acertar mais ganha mais pontos
- Tempo: 2 minutos por rodada

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda. Adolescentes.

678 RODA DOS "PORQUÊS"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o uso dos porquês (Porque/Por que/ Porquê/ Por quê

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Professor irá ditar 8 frases utilizando os porquês.
- Alunos deverão escrever as frases no caderno e ao final do ditado discutir entre eles quais são as corretas.
- Cada grupo irá escrever a primeira frase em um papel e entregar a professora que irá passar para o quadro e assim sucessivamente.
- Cada frase valerá 10 pontos.
- O grupo que acertar todas ganhará o jogo e um Certificado.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.



- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em pequenos círculos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 5º ano

679 JOGOS DA MEMÓRIA DAS PALAVRAS E FIGURAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que o aluno reconheça o nome das figuras no jogo

META:

Encontrar mais pares

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 grupos
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e palavras
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

680 MEMORY OF BODY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês das partes do corpo recebida pela professora.

REGRAS:

- A turma será organizada em 5 grupos.
- Cada grupo irá desenhar a silhueta de um amigo no papel pardo para a marcação das partes do corpo.
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada parte do corpo valerá 10 pontos, quem tiver mais acertos gramaticais ganha o jogo.

ELEMENTOS:

Papel pardo/ Canetão

Quadra para marcação dos pontos.

Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 hora

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

681 STAR WARS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar suas 5 estrelas no quadro das atividades.

REGRAS:

- No final de cada conteúdo trabalhado com o professor o aluno deverá entregar um trabalho ou tarefa no prazo proposto pelo professor.
- Fazer as tarefas e trabalhos corretamente.
- Entrega individual ou em grupo

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Estrelas

- Quadro para ir colocando as estrelas.

Recompensa: 2 pontos na nota + surpresa bônus (uma caixa de bis)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

682 CARTA MAIOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a atenção e lógica.

META:

Tirar a maior carta no baralho

**REGRAS:**

- O jogo será realizado em duplas.
- Dividir as cartas por igual e pedir que cada aluno embaralhe suas cartas.
- Cada jogador vira sua primeira carta e o jogador que pegar a carta maior vence a rodada e ganha a carta do amigo.

ELEMENTOS:

- Competição interna.
- Sorte: Tirar a carta maior.
- Recompensa: pegar as cartas do adversário até que não sobre nenhuma

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Educação Infantil

683 CICLO DAS PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a formar palavras

META:

Formar o maior número de palavras de forma correta

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos com 6 alunos.
- Cada grupo pega 15 sílabas que estarão numa caixa disposta a todos os grupos.
- Cada palavra formada corretamente vale 10 pontos.
- As palavras formadas de forma incorreta não valem pontos.
- Ganha o grupo que tiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Caixa de papelão com uma abertura que passe a mão dos alunos.
- Impressão de sílabas que serão cortadas.
- Mesa de apoio para cada equipe.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma.
- Crianças de 7 anos (2º ano do fundamental)

684 DOMINÓ DINÂMICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos desenvolvam a habilidade de somar

META:

Atingir o número maior no jogo

REGRAS:

- A turma será dividida em 4 grandes grupos;

- Em cada grupo terá dois dados;

- Um aluno de cada vez, vai jogar os dados e depois somar a numeração que constar em cada dado;
- Cada aluno deverá fazer suas somas, mas, em cada grupo terão 2 juizes que vão anotar e acompanhar as somatórias;
- Ao término de 4 rodadas, haverá dois ganhadores, o que alcançar o maior número e o que alcançar o menor número;

ELEMENTOS:

- Premiação: Os vencedores ganharão 3,0 pontos na nota do semestre.
- Competição: Os alunos que alcançarem, através das somas, o número maior o número menor serão os ganhadores.
- Tempo: 4 rodadas
- Material:
 - 8 dados
 - 4 mesas de apoio
 - Lápis e Folhas para anotações

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

685 JOGO DO UAU

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Divertir os alunos e incentivá-los a desenvolver a memória fotográfica e conhecimentos sobre os animais vertebrados e invertebrados.

META:

Demonstrar os conhecimentos estudados em sala sobre animais vertebrados e invertebrados

REGRAS:

- Cada equipe terá que apresentar um grito de guerra na competição;
- A turma será dividida em dois grupos;
- Cada equipe escolherá um representante a cada rodada;
- O aluno escolhido terá que selecionar a imagem do animal ao qual a frase apresentada pela professora se refere;
- A imagem deve ser mostrada a equipe, que terá que gritar UAU! Para concordar com a escolha;
- Após a concordância da equipe, o aluno confirma a escolha;
- A equipe que atingir a melhor pontuação ganha;
- A cada rodada muda o representante da equipe;

ELEMENTOS:

- Sorte: depende da atenção dos participantes e do representante da equipe;
- Cooperação: os alunos precisam se ajudar, trabalhando em equipe para poderem acertar o maior número de perguntas;



-Tempo:40 minutos a 1 hora.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

686 CAÇA AOS TESOUROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Engajamento dos alunos com as atividades propostas

META:

Ganhar tesouros que valem nota

REGRAS:

A cada atividade avaliativa entregue no prazo o aluno recebe um tesouro.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Premiação: Cada tesouro tem um valor de nota distinto;
- Atividade correta entregue antes do prazo: vale um Diamante (2 pontos);
- Atividade correta entregue no dia do prazo final: vale um Rubi (1 ponto);
- Atividade correta entregue 1 dia após o prazo: vale um Topázio (0,5 ponto);
- Tempo: Ao término do bimestre será feita a soma-tória dos pontos;

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma

687 QUIZ DOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o envolvimento dos alunos com a disciplina on-line.

META:

Demonstrar os conhecimentos dos alunos sobre a disciplina on-line.

REGRAS:

- Responder um questionário on-line com perguntas objetivas;
- Acertar o maior número de perguntas e descobrir uma pergunta pegadinha;
- A pergunta pegadinha deverá ser respondida de forma subjetiva;

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos de diversas turmas;
- Recompensa: Um certificado de mérito, um kit especial da instituição e 5 horas complementares;

- As perguntas serão respondidas através de um formulário que será encaminhado pela coordenação de cada curso;

Tempo: A cada mês ocorrerá uma nova competição.

QUEM VAI JOGAR:

Público alvo: Todos os alunos que cursam disciplinas on-line na IES;

688 VOLTAS NO TEMPO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar fatos históricos acontecidos em diferentes períodos da história

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos iguais de acordo com a quantidade de alunos
- Uma data é escrita no papel e passada ao grupo em sentido horário, o grupo que recebeu precisa escrever o fato correspondente a data e o período histórico em que ele aconteceu.
- Respostas certas rendem 10 pontos
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (o grupo tem 1 minuto para pensar e depois dar a resposta).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos com quantidades iguais de pessoas de acordo com o número de alunos na sala.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

689 MEMÓRIA DA ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar nos alunos as principais técnicas e estilos de pintura principalmente do período renascentista.

META:

Encontrar os nomes dos principais pintores renascentistas e fazer par com uma pintura do mesmo.

**REGRAS:**

Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Figuras cartonadas de pinturas renascentistas junto com figuras cartonadas com o nome dos autores das mesmas.

- Cada par feito gera um ponto, se o grupo souber dizer o nome da obra ganha um ponto extra.

- Ganha quem tiver mais pares e mais pontos extras ao final da partida.

Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

690 HISTÓRIA E MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a fixarem os principais acontecimentos dentro de um determinado período histórico como a Idade Antiga, a Idade Média ou a Idade Moderna.

META:

Escrever em até um minuto a maior quantidade de fatos históricos acontecidos dentro de um determinado período histórico.

REGRAS:

- A turma se organiza em equipes com iguais quantidades de pessoas de acordo com a quantidade de alunos em sala.

- A equipe se organiza na ordem da escrita dos fatos.

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca.

- Após a escrita do fato não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos).

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do fato e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

691 TORRE DA RECOMPENSA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Chegar até o topo da torre conseguindo pontos com a entrega de tarefas e trabalhos propostos.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.

- Fazer os temas/tarefas corretamente.

- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma

- Recompensa: nota extra ou algo que simples como uma caixa de bombom que seja do agrado do aluno.

Cada aluno terá a sua torre onde seus pontos e seus avanços na torre ficarão registrados.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

692 STAR WAY TO HEAVEN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular à dedicação as tarefas e trabalhos propostos e a participação ativa nas aulas.

META:

Conquistar as estrelas ao longo do caminho para chegar ao paraíso.

REGRAS:

Entregar as tarefas no prazo determinado.

- Realizar as tarefas corretamente.

- Participar Ativamente das Aulas.

- Entrega individual.

- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro estrelas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Moeda de troca: as estrelas do caminho até o paraíso

- Recompensa: O aluno que conseguir as quatro estrelas e chegar ao paraíso poderá anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão em nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



693 POR DENTRO DO FEUDALISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar na prática como funcionavam as estruturas sociais e políticas da Europa Feudal.

META:

Ganha o jogo o aluno "senhor feudal" que ao final da partida tiver mais vassalos e territórios sobre seu domínio.

REGRAS:

- O professor divide a sala em senhores feudais com mais e menos territórios (feudos) e distribui fichas cartonadas que serão os territórios (feudos) que eles possuirão o objetivo dos senhores com mais territórios é conseguir mais vassalos e mais territórios através da diplomacia (o jogador apenas pergunta se o outro jogador com menos territórios quer ser seu vassalo, se esse aceitar se torna vassalo dele e esse jogador vai ter um dado a mais em jogadas de batalha) ou da guerra (a guerra é travada com uma batalha de dados de 6 lados, ganha quem tirar o número maior).

- O ganhador pode eliminar o perdedor e anexar seu feudo ao território dele ou fazer dele seu vassalo, anexando o feudo ao seu território em tendo mais dado pra jogar em uma jogada de batalha.

- Os objetivos dos senhores com menos territórios é tentar aumentar seus territórios através da guerra ou se tornar vassalos dos senhores com mais territórios pra ter um dado a mais em jogadas de batalha e proteger melhor seus territórios.

- A partida pode durar entre 40 minutos a 1 hora dependendo de quanto tempo o professor tenha disponível.

ELEMENTOS:

- Dados de 6 lados.

- Fichas cartonadas de territórios.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

694 SENADO ROMANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar na prática aos alunos como funcionava a política na Roma Antiga e como funcionava o Senado Romano.

META:

Fazer com que os alunos que representam o povo (a plebe) convençam os que estão representando o senado a atenderem suas reivindicações.

REGRAS:

- O professor divide a sala igualmente de acordo com o número de alunos entre Senado e plebe, os que representam a plebe terão de 5 a 10 minutos para se juntarem e estabelecerem a reivindicação a ser feita ao Senado, um membro que representa a plebe terá que fazer um discurso argumentativo aos membros que representam para mostrar que sua reivindicação é justa.

- Após isso os alunos que representam o senado terão de 5 a minutos para deliberar e decidir se aceitam ou não a reivindicação da plebe, se aceitarem é vitória da plebe no jogo, se não aceitarem é vitória do Senado.

ELEMENTOS:

Alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

695 A HISTÓRIA E O RPG

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar de modo lúdico fatos e acontecimentos históricos específicos e colocar seus alunos como "sujeitos" da História.

META:

Mostrar ao seu aluno o objetivo do estudo da História e como as ações humanas interferiram e interferem nela.

REGRAS:

- O professor divide a sala em partes iguais de acordo com o número de alunos e os coloca em lados opostos dentro do período e do fato histórico que deseja trabalhar (senadores romanos e "povos bárbaros", revolucionários e a nobreza, exército napoleônico e exército austro inglês).

- Após isso o professor narra a cena onde a ação se passará (invasão de Roma, tomada da Bastilha, batalha de Waterloo...) e caberá aos alunos tomarem as decisões a partir da cena narrada pelo professor através de jogadas de um dado de 20 lados (o professor pensa num número de 1 a 20 e não o diz, o aluno joga o dado, se o número no dado for maior que o número pensado pelo professor a ação dará certo se for menor dará errado).

- No fim as decisões tomadas pelos dois grupos de alunos em lados opostos definirão se a história se repetirá ou não.

ELEMENTOS:

2 dados de 20 lados.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



696 JOGO DAS TRÊS PISTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar fatos e personagens históricos diversos aos alunos.

META:

Fazer com que através de 3 pistas os alunos consigam descobrir de qual personagem ou fato se está falando.

REGRAS:

- O professor divide a sala em 2 grupos iguais e retira uma ficha com as 3 pistas, as duas equipes tiram par ou ímpar para decidirem quem começa, a primeira pista será para a equipe vencedora que terá 30 segundos para pensar e responder, se não souber, o professor passa para a outra equipe e adiciona mais uma pista a que já foi falada, se ao final dos mesmos 30 segundos essa equipe também não souber responder, o professor volta para a primeira equipe e lê as 3 pistas, se ao final de mais 30 segundos a equipe não souber a resposta, o professor dá a resposta e descarta a ficha, ninguém marca ponto, cada resposta certa vale 10 pontos ao final da partida vence a equipe com mais respostas certas.

ELEMENTOS:

- Fichas cartonadas com fotos dos personagens e fatos históricos e das pistas.
- Cronômetro.
- Placar.

QUEM VAI JOGAR:

A Turma toda.

697 QUEM DISSE??

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar a fixar fatos históricos através de falas marcantes de personagens envolvidos.

META:

Descobrir de quem é a fala mencionada e em qual contexto ela foi dita.

REGRAS:

- O professor separa a sala em dois grupos iguais de acordo com o número de alunos, as duas equipes tiram "par ou ímpar" para decidir quem começa, o professor diz a fala em questão tipo "A sorte está lançada"... a partir da fala dita a equipe tem 30 segundos para deliberar e responder, se acertar ganha 10 pontos, se a equipe souber dizer em qual contexto essa fala foi dita ganha mais 5 pontos extras, caso a equipe erre ou não saiba, a chance

passa para a outra equipe, se aos fim dos 30 segundos a outra não souber ou errar, o professor releva de quem é a fala e o contexto e ninguém marca ponto.

ELEMENTOS:

- Folha com as falas escritas
- Cronômetro
- Placar

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

698 PELOS CAMINHOS DA HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar o aluno a compreender melhor a "linearidade" da História e compreender melhor as divisões de períodos históricos.

META: Atravessar o tabuleiro através dos vários períodos históricos respondendo às perguntas e passando pelas recompensas e pelos revezes até chegar ao final.

REGRAS:

- O professor dividi a turma em duas equipes iguais de acordo com a quantidade de alunos e então essas equipes tiram "par ou ímpar" para decidir quem começa, a equipe iniciante joga o dado, se cair numa casa de pergunta, deve acertar a pergunta para avançar, se errar terá que esperar uma rodada nessa casa para jogar o dado novamente, se cair numa casa de recompensa, professor lê a recompensa, se cair numa casa de desastre, o professor lê o desastre, o desenho do tabuleiro, as perguntas, as recompensas e os desastres pelo caminho ficam a critério do professor, ganha a equipe que atravessar primeiro o tabuleiro.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- Dado de 6 lados

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

699 TRILHA DA EXPORTAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender os processos de exportação de produtos

META:

Chegar ao fim da trilha com o produto imaginado/criado pronto para a exportação

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;



- Cada grupo precisa criar/mencionar 4 produtos de exportação;
- Os grupos deverão observar todos as características dos produtos;
- Saber escolher o tipo de seguro, embalagem e transporte adequado ao produto na trilha;
- Saber qual rota deve percorrer para conseguir exportar;
- Verificar a documentação exigida para exportação;
- Se errar qualquer passo volta ao início da trilha.
- O professor corrige as escolhas da trilha;
- O jogo acaba quando um grupo consegue terminar a trilha da exportação.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro com a trilha desenhada;
- Cartas situações que deverão ser analisadas pelos jogadores;
- Cartas contendo os tipos de seguro, embalagem e transporte;
- Sala com mesas adequadas para a trilha.

QUEM VAI JOGAR:

- Acadêmicos da disciplina Comércio Exterior
- Jovens adultos

700 JOGO DA CADEIA DE SUPRIMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar como funciona a cadeia de suprimentos

META:

Evitar o efeito chicote da cadeia de suprimentos e manter o estoque no mínimo possível

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo fica responsável em gerir um elo da cadeia de suprimentos;
- Cada rodada o grupo deve fazer um pedido para o elo posterior e atender o pedido do elo anterior;
- Em cada rodada também devem anotar na planilha se deixou de atender algum pedido, quanto ficou no estoque e quanto foi o pedido feito;
- Ao final do jogo o grupo calcula quantos pontos fez: cada unidade mantida no estoque tem valor de 1 (um), pedidos não atendidos tem valor de 0,5 (meio)
- Ganha o jogo o grupo que tiver o menor valor de da soma geral dos pontos.

ELEMENTOS:

- Premiação: caixa de bombom ao grupo vencedor;
- Cartaz com cada elo da cadeia de suprimento (varejo, atacadista, distribuídos e fábrica)
- Pedacos de EVA que simbolizam o produto que circula na cadeia de suprimentos;
- Planilha de controle.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Jovens adultos

701 JOGO PÉ COM PÉ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisão de conteúdos

META:

Conseguir responder todas as questões corretamente e entender a sincronia do trabalho em equipe

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de 5 pessoas;
- Cada grupo terá um representante;
- O representante vem buscar a pergunta, volta ao grupo para combinar a resposta;
- O grupo com as pernas amarradas, deve fazer o percurso o mais rápido possível para responder a questão;
- Se errar perde um ponto no placar;
- O professor anota no quadro no placar os pontos de cada grupo;
- O jogo acaba quando terminar as perguntas;
- Em caso de empate, a decisão fica com aquele grupo (com as pernas amarradas) que conseguir chegar primeiro no professor.

ELEMENTOS:

- Questões e respostas referentes ao conteúdo que quer revisar;
- Quadro, papel, pincel de quadro, caneta, cordas para amarrar as pernas dos participantes;
- Premiação aos ganhadores do desafio

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Todas as idades

702 PALAVRAS CRUZADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar conteúdos

META:

Conseguir preencher as palavras cruzadas

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo fica responsável em elaborar uma palavra cruzada contendo 15 enigmas referente os conteúdos que deverá ser revisado;
- Duas ou três aulas para elaboração das palavras cruzadas;
- No dia de entrega, os grupos devem trocar com os outros grupos seus desafios;



- Estipula-se um tempo para responder os desafios;
- Vence o jogo o grupo que terminar primeiro e todas as questões estejam corretas.

ELEMENTOS:

- Premiação: caixa de bombom ao grupo vencedor;
- Folha com as palavras cruzadas elaboradas pelos grupos;
- O professor deve corrigir antes de ser jogado.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Todas as idades

703 YNG YONG

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer a atuação das profissões a área de logística

META:

Entender atuação de cada profissão ligada a logística

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo precisa analisar para decidir sobre os desafios colocados nas cartas;
- Os grupos deverão observar todos as características das profissões de logística;
- Saber o momento correto em que cada profissão é essencial na tomada de decisão.
- O jogo acaba quando um grupo consegue o maior número de pontos

ELEMENTOS:

- Cartas com situações que deverão ser analisadas pelos jogadores;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Acadêmicos de logística

704 ROLETA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar Adição e Subtração
- Habilidade BNCC (EF01MA08).

META:

Fazer mais pontos que os outros grupos.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos (3 ou 4 integrantes por grupo).
- É girada a roleta (pelo professor ou outro aluno assistente), e o ponteiro marca a operação que precisa ser resolvida em menos tempo pelos grupos.

- Quando se chega ao resultado o grupo grita "TERMINAMOS!".

- Cada operação resolvida dá ao grupo 1 ponto.
- Soluções erradas retiram 1 ponto do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando a atividade.
- O jogo acaba quando todas as operações da roleta forem resolvidas.
- Quanto a roleta cai em uma operação que já foi sorteada, gira-se novamente.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Roleta confeccionada em papelão com 12 operações diversas.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- Estudantes do 1º Ano Ensino Fundamental.

705 FORMAS E CORES.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores e formas de maneira lúdica (Classificação, organização).

META:

Organizar a formas geométricas dentro de um recipiente específico para cada forma.

REGRAS:

- Cada aluno pega, dentro de um saco/caixa uma forma geométrica, sem ver.
- Mesmo número de recipientes e tipos de formas.
- Alunos terão que colocar dentro do recipiente específico, dizendo sua cor.

ELEMENTOS:

- Recipientes diversos.
- Formas geométricas diversas feitas com papel colorido.
- Cooperação entre os alunos para ajudar o aluno que jogando no momento para falar a cor correta e colocar no recipiente correto.
- O jogo acaba ao acabarem as formas no recipiente do professor.

QUEM VAI JOGAR:

- A Turma toda.
- Colaborativo.



706 WORD MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de verbos em inglês.
- Habilidade BNCC (EF06LI10).

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de verbos em uma lista que foi mostrada pelo professor.

REGRAS:

- Turma organizada em grupos.
- Professor mostra no DataShow ou no FLIPCHART uma relação de verbos que ficarão a mostra por alguns segundos.
- Após isso o professor esconde a lista e os grupos terão 5 minutos para escrever os verbos que lembram e a sua tradução.
- Após os 5 minutos serão socializadas as respostas.
- Mas atenção, só vale o verbo que estiver com a grafia, a pronúncia e a tradução corretos.
- Cada palavra correta o grupo ganha 3 pontos.
- Ganha a competição o grupo que somar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Rol de verbos em PowerPoint ou FLIPCHART
- Folhas A4 para anotar as palavras lembradas.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do Fundamental II.

707 ESCALANDO MONTANHA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega de tarefas – completas, corretas e dentro do prazo.

META:

Chegar ao topo da montanha

REGRAS:

Entregar corretamente as tarefas no prazo determinado.

ELEMENTOS:

- Competição individual.
- Montanha confeccionada em papelão, bonequinhos com foto da face dos alunos.
- Recompensa ao atingir o topo da montanha (mimo).
- Subindo de posição (níveis) quando o aluno fez por merecer.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.

708 BLACKJACK COMUNITÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a parceria e convivência entre todos os alunos.

META:

- Conquistas cartas individualmente até fazer o "BLACKJACK" (21 pontos).

REGRAS:

- Cada vez que as tarefas forem concluídas os estudantes que fizeram recebem uma carta.
- Se for repetida, eles entre si fazem a troca.
- Ganha uma recompensa (mimo) o aluno que fizer 21 pontos primeiro.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Colaboração / cooperação
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes Ensino Fundamental I.

709 PREENCHA O QUADRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar o aprendizado após a aula

META:

Fazer mais pontos a cada palavra colocada no quadro.

REGRAS:

- Dividir a sala em dois grupos
- Cada grupo deverá ficar na parte de trás da sala de aula e escutar a pergunta.
- Após o prof. ler a pergunta, o grupo terá 2 min para chegarem a uma decisão quanto a resposta.
- Um representante deverá ir ao quadro para escrever a resposta e explica-la.
- O jogo terá 15 perguntas.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Pincel de quadro
- Grupos organizados ao final da sala

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos presentes da sala de aula no dia do game



710 JANELA DE PERGUNTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam os genes envolvidos em uma determinada patologia

META:

Um grupo deve acertar o maior número de perguntas possível (Fáceis ou Difíceis) sobre o Assunto, a fim de obter uma pontuação maior que a do grupo adversário.

REGRAS:

- O Grupo não pode fazer gestos ou soprar um número para o Representante enquanto ele estiver escolhendo a Janela.
- A cada rodada deve ser escolhido um Representante diferente. Quem já foi representante só poderá ir novamente após todos os outros colegas do seu Grupo terem ido.
- Cada pergunta só poderá ser lida uma vez antes de contar o tempo. Caso seja preciso repetir, o tempo já estará correndo.
- Somente as perguntas que foram puladas poderão ser lidas novamente, as já respondidas não poderão.
- O número mínimo de partidas é 10, sendo 5 para cada Grupo.
- Se a pergunta a ser lida já tiver sido pulada alguma vez, ela valerá 0,5 ponto a mais.

ELEMENTOS:

- Organizador: A pessoa responsável por direcionar o andamento do jogo, analisando se as regras estão sendo respeitadas. Representante: A pessoa definida pelo grupo, que irá escolher uma das janelas.
 - Os participantes devem ser divididos em dois grupos iguais.
 - Os grupos decidem no Par ou Ímpar quem começa a jogar.
 - O Grupo 1 escolhe um Representante, o qual deverá sair do ambiente do game, enquanto o Grupo 2 decide qual janela (1 ou 2) corresponderá ao nível da pergunta (Fácil ou Difícil) para que o Representante do Grupo 1 escolha ao voltar.
 - Depois troca para um Representante do Grupo II e assim sucessivamente, sempre alternando os Grupos.
 - Ao Final do Jogo, após todos os participantes terem jogado, ganha um prêmio o Grupo que obtiver maior pontuação, somada pelo Organizador.
- Pontuação:
- Perguntas Nível Fácil: Caso Acerte, o Grupo Ganha - 1 ponto.
 - Caso Erre, o Grupo Perde 0,5 ponto.
 - Perguntas Nível Difícil: Caso Acerte, o Grupo Ganha 2 pontos.

- Caso Erre, o Grupo Perde 1 ponto.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos presentes da sala de aula no dia do game

711 NUVEM DE APRENDIZAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender ludicamente o mecanismo da replicação com foco na Forquilha de Replicação.

META:

Memorizar e escrever o mais rápido o maior número de palavras sobre o assunto.

REGRAS:

- Jogam em 2 grupos.
- Cada um receberá um cartaz com formato de nuvem
- Após a explanação do conteúdo, os grupos deverão colocar palavras chaves na nuvem.
- O grupo não deve revelar ou mostrar suas palavras para o adversário.
- Acertos e erros só são revelados no final.
- Cada grupo escolhe um representante, quem vencer no par ou ímpar começa jogando.

ELEMENTOS:

- 6-pontuação
- Para cada acerto com a questão da forquilha, o grupo recebe 10 PONTOS.
- Para cada erro com a questão da forquilha, o grupo recebe 4 PONTOS.
- Em caso de empate, vence o grupo que obteve mais acertos com palavras envolvidas no processo de forquilha.
- Cada grupo terá 10 min

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos que tiverem presente na aula.
- Adolescentes (3º ano)

712 CONSTRUINDO UMA PIRÂMIDE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar peças para construir uma pirâmide.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo
- Receber peças a cada entrega da tarefa e ao final da anuidade, vencerá o aluno que construir uma pirâmide mais alta.

**ELEMENTOS:**

- Competição interna na turma.
- Peças que montem uma pirâmide

QUEM VAI JOGAR:

Alunos que tiverem presente na aula.

713 O QUE É O QUE É...?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos

META:

Conquistar uma maior pontuação.

REGRAS:

- Realizar as tarefas corretamente.
- Não adianta somente acertar a charada feita, têm que ser uma resposta unânime, os integrantes tem que entrar em consenso, pois todos tem que participar, quando houver discordância eles devem debater e escolher somente um, se a discordância persistir e não houver unanimidade a resposta será invalida.

Pontuação: Fácil: 3 pontos

- Médio: 6 pontos

- Difícil: 10 pontos

ELEMENTOS:

- O jogo irá consistir em cartas na qual cada uma terá perguntas em formas adivinhação/charadas de diferentes níveis (Fácil, médio e difícil), os alunos irão se dividir em grupos de 4 ou 5 (dependendo do número de alunos que existir na sala), as perguntas serão sorteadas, de tal forma que cada grupo receba de forma igualitária a mesma quantidade de charadas, tato numérica como de pontuações. O grupo tem que conquistar uma maior pontuação para ser o vencedor. A equipe vencedora recebera uma bonificação (Material- Papel e impressora (para a confecção dos cartões das perguntas)

- Uma folha com o nome das equipes pra fazer o sorteio da ordem que será iniciado o game e para marcar as pontuações conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos que tiverem presente na aula.

714 CAÇA QR CODE DE EQUAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar conceitos de resolução de problemas e questões que envolvam equações de 1º grau

META:

Encontrar os QR Code espalhados na escola seguir as pistas e resolver os problemas.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 5 alunos. (4 ficarão em sala resolvendo os desafios e 1 irá a caça do QR Code, podendo revezar os caçadores)
- Antes do caçador ir a busca das pistas deverá mostrar a resolução a capitã (eu professora).
- Todos os grupos deverão ter um celular com internet que faça leitura de QR Code.
- Inicialmente os alunos receberão uma charada que os levarão a primeira pista, cada pista te leva a próxima). No total são cinco pistas, a última leva a um baú que estará na sala de aula com cadeado codificado, quem conseguiu finalizar a tarefa ganhará os tesouros do baú (moedas de chocolate)
- Tempo de jogo 60 minutos.
- Caso não consigam desvendar todas as pistas ganhará aquele grupo que chegar mais longe.

ELEMENTOS:

- Estética de caça ao tesouro
- Competição: o grupo que conseguir terminar o desafio primeiro vence e ganha como recompensa o prêmio do baú
- No quadro será colocado um placar com a evolução das pistas de cada grupo
- Recompensa

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

715 PIN VIVO PAN MOROTO DOS MÚLTIPLOS DE 3 E 7

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a entenderem o conceito de múltiplos dos números 3 e 7

META:

Dar duas voltas completas na roda sem errar a sequência dos múltiplos de 3 e 7.

REGRAS:

- Os alunos ficarão em roda será feita uma contagem começando do 1. Quando o número for múltiplo de 3 o aluno deverá falar PIN e agachar, quando o número for múltiplo de 7 deverá falar PAN e pular quando for simultaneamente múltiplo de 3 e 7 deverá falar PINPAN agachar e pular nos demais números contar normalmente.

- A professora estará no meio da roda e a contagem começa nela. A professora uma espécie de coringa e poderá se mover na roda para participar de todo processo da contagem da sequência e tornar o jogo mais desafiador, além disso poderá pedir para roda girar para esquerda ou direita enquanto a sequência e falada.



- Durante a realização não é permitido o colega falar o número no lugar do outro, caso isso ocorra a contagem voltará para o início.
- Caso alguém erre a sequência a contagem voltará para o início da contagem.
- Tempo estimado para o jogo é de 45 minutos ou duas voltas completas na roda.

ELEMENTOS:

- Cooperação da roda para escutar o colega e saber o próximo número da sequência.
- Desafio da presença do professor coringa
- Estratégia
- Roda
- Ações de pensar e movimentar ao mesmo tempo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

716 TABUADA CADA UM NO SEU QUARADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar o domínio de cálculo mental de cada uma das quatro operações elementares

META:

Ter o maior número de cartas, sempre conseguir ficar em um quadrado, não errar as operações e permanecer até o final do jogo

REGRAS:

- Cada aluno receberá quatro cartas de que conterà o símbolo das quatro operações matemáticas básicas (+, -, x e :)
- Será necessário espaço para movimentação pois os alunos ficarão de pé e espalhados no espaço onde serão feitos quadrados no chão com símbolos das quatro operações. Sempre faltará um quadrado pois o aluno que ficar "desenquadrado" terá que responder uma operação que envolve uma das quatro operações sorteadas na carta que recebeu.
- Caso ao aluno acerte a operação perderá a carta, porém continuará no jogo, caso a aluno erre um quadrado será retirado e ele estará fora do jogo.
- Só poderá sair do quadrado e trocar quando o "desenquadrado" falar uma das quatro operações: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão. Quando o "desenquadrado" falar Tabuada completa todos os alunos do jogo deverão trocar de posição e ir para qualquer quadrado.
- O aluno que responder a operação do outro ou permanecer no quadrado quando deveria ter se movido será eliminado do jogo.

ELEMENTOS:

- Competição
- Movimentação com agilidade
- Senso orientação

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos que possam se movimentar

717 RODA-RODA DAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Consolidar aprendizado das expressões algébricas

META:

Acertar o maior número de expressões algébricas e ganhar maior pontuação para a equipe

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em cinco grupos
- Será disponibilizado um power point projetado em uma parede com uma roleta contendo expressões algébricas de três níveis: verde (fácil 10 pontos), amarela (média 5 pontos) e vermelha difícil (20 pontos).
- O valor a ser substituído na expressão será sorteado em um baralho que contém cartas de (-15 a +15).
- Cada grupo deverá escolher um membro para resolver a expressão no quadro, que será dividido em cinco partes iguais.
- O grupo irá sortear uma das 30 cartas e o valor sorteado deverá ser o valor numérico a ser resolvido no quadro.
- O tempo de resolução das expressões é de 3 minutos – Caso o estudante acerte ganhará a pontuação do nível caso ele erre ou não consiga resolver em tempo perderá a pontuação do nível.
- Todos os colegas do grupo deverão ir pelo menos uma vez ao quadro e um mesmo aluno não pode ir mais de três vezes.
- Ganha o grupo que fizer uma maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Placar
- Roleta no power point
- Sorte

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

718 MEMÓRIA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam os números romanos.

META:

Encontrar mais pares de números decinais e romanos.



REGRAS:

- Dividir a turma grupos de 5 pessoas.
- Decidir quem irá iniciar a primeira jogada tirando a sorte no “par ou ímpar”.
- O aluno deverá encontrar o par romano do número decimal, por exemplo: 5 e V, 2 e II.
- Vence quem virar mais pares corretos.

ELEMENTOS:

- Estética: 24 Cartas com números decimais e seus respectivos números romanos.
- Cada número de uma cor (exemplo 1 e I azul, 2 e II vermelho, 3 e III amarelo, ...)
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas.
- Tempo: aproximadamente 10 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- A partir da terceira série do ensino fundamental.

719 SILABANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajuda os alunos na alfabetização e na divisão de sílabas.

META:

Achar e encaixar as palavras de maneira correta

REGRAS:

- A turma deve ser dividida em pequenas equipes.
- Embaralha as peças do jogo (Figuras e combinações correspondentes)
- Cada aluno deverá formar o máximo de combinações possíveis.
- As figuras deverão ser encaixadas com suas combinações correspondentes para que sejam completadas.
- Cada combinação vale 1 ponto
- O professor deve estimular todos os alunos a completarem pelo menos 1 combinação.
- O vencedor será aquele que conseguir formar a maior quantidade de combinações

ELEMENTOS:

- 10 figuras com as respectivas combinações de palavras (estilo quebra cabeça)
- Tempo: 15 a 20 minutos

QUEM VAI JOGAR:

Alfabetização e Ensino Fundamental I

720 SOLETRANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar ortografia, corrigir erros ortográficos e ou explicar palavras novas relacionadas a algum assunto.

META:

- Listar mais palavras que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 grupos.
- Cada grupo deve sentar juntas
- Distribuir 20 tarjetas para cada grupo, cada grupo deve receber tarjetas de cores diferentes.
- Será escrito 20 palavras digita em folha sulfite e colocado em uma caixa.
- O professor retirado uma palavra e dirá a palavra em voz alta, a palavra será repetida 3 vezes.
- Alguém da equipe deverá escrever a palavra ditada na tarjeta de forma legível (terão 20 segundos por palavra) onde deverão constar acentos, hifens, quando necessários.
- Uma vez escrita a palavra não poderá ser corrigida.
- Borrões, rabiscos ou letras ilegíveis acarretarão na desclassificação da palavra da equipe.
- Após escrever a palavra na tarjeta o grupo deve virar a tarjeta e esperar pela próxima palavra a ser ditada e assim sucessivamente até o fim do ditado.
- Quando terminar o ditado de todas as palavras o grupo deve passar a tarjeta com as palavras para o grupo a direita que irá corrigir as palavras.
- O professor irá escrever as palavras de forma correta no quadro e os grupos devem corrigir as palavras necessárias.
- O grupo que escreveu mais palavras corretas ganha o jogo.

ELEMENTOS:

- 20 Tarjetas coloridas (5x15 cm) por equipe
- Folha sulfite com as palavras a serem sorteadas
- Caixa para colocar as palavras
- Quadro

QUEM VAI JOGAR:

- Todos da turma jogam
- Qualquer idade

721 JOGO DA VELHA DA ALIMENTAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre boa alimentação, além de estimular o raciocínio lógico.

META:

Fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal.



REGRAS:

- Divide a turma em dois grupos (um será O e o outro será X).

- O professor faz a matriz de 3 x 3 no quadro e enumera cada matriz com um número.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

- Para cada número há uma pergunta sobre alimentação saudável.

- Os grupos tiram no par ou ímpar para saber qual equipe irá começar.

- A primeira equipe escolhe um número, o professor faz a pergunta correspondente ao número. A equipe tem que tentar responder a questão (o tempo depende da idade dos participantes). Se acertarem marcam se errarem a equipe adversária marca.

- Ganha quem os grupos que fizer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Perguntas para cada quadradinho
- Pincel ou giz de duas cores diferentes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda joga
- Ensino fundamental

722 DA LEITURA À ESCRITA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem a escrita correta de vocábulos apresentados com desvio da norma, nos textos produzidos pela turma, e que indicam dificuldade ortográfica recorrente.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a) e, depois, apresentadas em textos de circulação

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;

- As palavras serão sorteadas pelo professor e o estudante, na sequência organizada por eles, deverá ir ao quadro e produzir/escrever uma frase com a escrita correta da mesma.

- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.

- Cada grupo precisa criar 4 parágrafos coerentes de, no mínimo 3 linhas (1º e 4º parágrafos) e 5 linhas (2º e 3º parágrafos) numa folha de papel.

- A história é passada ao grupo ao lado direito para ser completada.

- Cada parágrafo produzido de forma coerente dá ao grupo 10 pontos.

- Parágrafos incompletos retiram -10 pontos do grupo; se ajustados, retiram -5 pontos.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min para produção do parágrafo + 2 min para ajustes, se necessário).

- O jogo acaba na quarta rodada.

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do 6º ao 9º ano/EF e 1º ano/EM

723 TÁ NA CARA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Retomada de conhecimento sobre interjeições.

META:

Encontrar mais pares imagem/interjeição iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 40 alunos, seriam grupos com 4 alunos;

- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";



ELEMENTOS:

- Estética: Imagens de pessoas expressando sentimentos, juntamente com as interjeições;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do 6º ano/EF ao 3º ano/EM, de acordo com a necessidade de retomada deste conteúdo.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando ao sinalizar se este está "quente", "frio" ou "morno" quanto à escrita correta da palavra e ao seu emprego coerente em uma frase para que o vocábulo não seja desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do 1º ano/EF ao 3º ano/EM, de acordo com as dificuldades apresentadas em textos produzidos pela turma.

724 PASSARELA DA FAMA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Leitura e análise de textos literários;
- Escrita de textos de gêneros estudados na unidade (Resenha, biografia literária, texto publicitário)

META:

Conquistar maior número de estrelas de prata.

REGRAS:

- Escolher músico/Escritor a ser homenageado, por uma semana, na Rádio e na Biblioteca da escola.
- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Conquistar o maior número de "fãs", na comunidade escolar, para a "estrela" escolhida pelo grupo.
- Entregar individual e em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas de "prata" a cada tarefa ou 10 "fãs" conquistados nas outras turmas do colégio.
- Recompensa: % da nota na avaliação sobre os gêneros em estudo na unidade.
- Quadro/mural para ir colando as estrelas conquistadas pelos grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

725 BAÚ DE ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Leitura e análise para identificação temática de textos poéticos da Escola Literária Romantismo.

META:

Conquistar o maior número de estrelas de prata.

REGRAS:

- Leitura de textos poéticos do período literário em estudo, identificando a temática principal e fazendo a ilustração dos mesmos.
- Entregar o tema/tarefa no prazo determinado: um a cada semana.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entregar individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas de "prata".
- Recompensa: % da nota na avaliação sobre a Escola Literária em estudo na unidade.
- Quadro no caderno para ir colando as estrelas conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do 2º ano/EM.

726 TABULEIRO LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação, desenvolvimento e cooperação dos estudantes.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho, solucionando enigmas para descobrir o tema da Gincana Literária.

REGRAS:

- Entregar a resolução dos enigmas no prazo determinado.



- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipes na semana que antecede o lançamento da Gincana.
- Entrega em equipe.
- A turma que obtiver os quatro ases poderá apresentar o resultado/tema a que chegou. Se incorreto, 50 pontos; se correto, 100 pontos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Pontuação extra na gincana.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano/EM)

727 RODA DE HISTÓRIA DO BRASIL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar conteúdo da disciplina

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma relação com dados históricos (personagem, local período, evento)
- Um conjunto de dados históricos é passado para o grupo ao lado direito para ser respondida.
- Cada evento não relacionado – 10 pontos
- Eventos relacionados +10 pontos grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

728 MEMÓRIA DOS COLETIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da reconheçam os coletivos.

META:

Encontrar maior números de pares de coletivos.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as palavras referentes;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

729 VERBOS / ADJETIVOS / SUBTANTIVOS PRÓPRIOS, COMUNS, ETC

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de palavras da categoria escolhida.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de palavras da categoria escolhida de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.



- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

730 CÉU ESTRELADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a gentileza e boas ações

META:

Conquistar as 3 estrelas

REGRAS:

Compartilhar uma experiência de Boa Ação realizada em casa.

- Definir um dia da semana para compartilhar as experiências.

- Entrega individual ou em grupo

- Professor pode sugerir algum desafio específico (ajudar os pais na tarefa de casa, ajudar um colega com dificuldade, organizarem uma campanha de boa ação: campanha de arrecadação de brinquedos, alimentos, material escolar)

ELEMENTOS:

- Cooperativismo do grupo

- Adesivo de estrelas

- Recompensa: certificado

- Quadro de nuvem para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes

731 DOMINÓ CAPITAIS BRASILEIRAS OU DO MUNDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Decorar as capitais do Brasil ou do mundo

META:

O objetivo do jogo é colocar todas as suas pedras antes dos adversários e somar o maior número de pontos

REGRAS:

- Cada pedra do jogo vai ter uma capital e um estado do Brasil

começa o jogo quem tem a pedra com a capital do Brasil

Cada jogador na sua vez, deve colocar sua pedra em uma das duas extremidades se tiver o par correspondente e passa a vez para o jogador seguinte
Acaba a partida quando um dos jogadores não tiver mais pedras

ELEMENTOS:

"Pedras" com os nomes das capitais e estados ou países

QUEM VAI JOGAR:

Turma que tiver aprendendo o conteúdo

732 JOGO DA PIZZA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Radiação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos

- 1 Aluno de cada grupo gira a roleta em forma de pizza e determina a radiação a ser realizada.

- Cada acerto dá 10 pontos ao grupo

- Cada erro dá -10 pontos ao grupo

- São 5 rodadas que totalizam 50 pontos

- Ganha o grupo que tiver mais acertos

- O professor fica no quadro marcando a pontuação

ELEMENTOS:

- Papel de ofício;

- Lápis e borracha;

- Trabalho em 4 grupos

- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

- Atividade realizada em sala multisseriada - EJA

733 MEMÓRIA DAS FORMAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que professores em processo de formação pedagógica reconheça competências pertinentes às suas práticas docentes.

META:

Encontrar mais pares de conceitos pedagógicos

REGRAS:

- Dividir os participantes em grupos

- Definir no par ou ímpar o grupo que deve começar

ELEMENTOS:

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Nível do jogo: médio com 24 peças

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com 24 peças.



QUEM VAI JOGAR:
Toda a turma de professores em formação

734 FRUIT SALAD

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês

META:
- Proporcionar ao aluno o aprendizado dos nomes de frutas, além de incentivar o consumo de alimentos saudáveis

REGRAS:
- Dividir a turma em equipes
- Passar a relação dos vocábulos a serem lidos e memorizados

ELEMENTOS:
- Competição: A equipe que conseguir escrever mais nomes sem erros vence o jogo;
- Conscientização a serem consumidos alimentos saudáveis para a saúde.
_ Considerar a realidade sociocultural do aluno
- Nível do jogo: médio, com 30 vocábulos em inglês
- Tempo: aproximadamente 50 minutos.

QUEM VAI JOGAR:
Turma do 5 ano

735 CAIXINHA DE SURPRESAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
- Distinção entre os termos reciclar e reutilizar
- Dicas rápidas de como reutilizar;
- Conceituar o meio ambiente.

META:
Separar objetos recicláveis dos objetos reutilizáveis com cartões

REGRAS:
- Separar corretamente os cards com imagens
- Ganha a equipe que separar mais cards de acordo com o objetivo proposto

ELEMENTOS:
Conscientização sobre preservação do meio ambiente.

QUEM VAI JOGAR:
Turma do EJA

736 CORRIDA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular os alunos na contagem de 0 a 10

META:
Aprender a contar

REGRAS:
- Cada criança com 1 número de 0 a 10 no colete, lança um dado e caminha um passo à frente dos seus adversários a partir do resultado obtido no dado.

ELEMENTOS:
- Ganha a criança que primeiro cruzar a linha de chegada.

QUEM VAI JOGAR: Toda a turma
Crianças de 3 e 4 anos

737 VÍDEOS DAS EMOÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Desenvolver no aluno a capacidade de identificar emoções a partir de vídeos

META:
Fazer mais pontos

REGRAS:
- Dividir a turma em 8 grupos
- Cada grupo terá que identificar a emoção do vídeo escolhido pelo professor
- A equipe que acertar ganha um ponto.
- Vence a equipe que somar mais pontos

ELEMENTOS:
Estética: Computador conectado à internet para passar os vídeos.
Sorteio com dado para determinar a ordem dos grupos.
Competição: o grupo vencedor é aquele que conseguir identificar mais emoções.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da Educação Infantil

738 RODETA DAS EMOÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer o aluno reconhecer suas emoções

META:
Fazer mais pontos

REGRAS:
-Dividir a sala em 6 grupos.
-Cada grupo gira a roleta e deve explicar para o professor sobre a emoção que a seta indicar na roleta.
-O professor analisa a resposta e valida o ponto ou não.



- Em caso de empate gira a roleta novamente até um grupo vencer
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Roleta com as emoções
- 6 grupos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Alunos do 6° ano

739 CONTOS DAS EMOÇÕES VERÍDICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a falar sobre emoção

META:

Contar mais contos vence

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 grupos.
- Cada grupo precisa contar o maior número de contos que envolvem emoções verídicas.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Trabalho em 2 grupos.
- Grupos organizados em forma circular

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1° ao 3° ano

740 MEMÓRIA DAS EMOÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a percepção das emoções primárias nos alunos da educação infantil

META:

Encontrar os pares dos desenhos das emoções dos emoji.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte na "pedra, papel e tesoura"

ELEMENTOS:

Estética: utilizar os emojis das emoções para formar os pares.

Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

741 MEMORY EMOTION

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos das emoções em inglês.

META:

Encontrar os pares das cartas do jogo da memória e pronunciar corretamente em inglês a emoção contida na carta

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- Uma equipe de cada vez vai virar 2 cartas e se encontrar os pares terão que pronunciar corretamente em inglês a emoção.
- Pronunciando corretamente, fica com o par de cartas e joga novamente.
- Se errar a pronuncia, deixa as cartas no mesmo lugar e passa a vez para a outra equipe.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a pronúncia e não tenha este desconsiderado.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

Turma do 7 ano

742 X É NÚMERO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o teorema de Pitágoras

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.



- Cada grupo precisa desenhar três triângulos retângulos com tamanhos diferentes e indicar as medidas referentes a seus lados. O grupo deverá escolher um dos lados do triângulo que será indicado pela variável X.
- Um triângulo é passado ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada X resolvido dá ao grupo 10 pontos.
- Valor de X errado retiram 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo termina na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Folhas de papel
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma retangular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 9 ano.

743 NÚMERO TEM MEMÓRIA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do primeiro ano do fundamental I, associem os números com suas respectivas quantidades.

META:

Encontrar o maior número de pares de números com suas quantidades.

REGRAS:

- A turma será dividida em duplas.
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: Formas geométricas utilizadas no jogo, juntamente com os números;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

744 ESCRIBA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de números decimais.

META:

Memorizar e escrever de forma CORRETA, o maior número possível de números decimais a partir de uma lista recebida pelo professor.

REGRAS:

- A turma deverá ser dividida em quatro grupos de quatro participantes.
- Cada grupo deverá escolher um LÍDER para realizar a leitura dos números e um ESCRIBA que será o responsável por escrever os números decimais em folha de papel, os números decimais serão disponibilizados em lista dada pelo professor.
- A cada duas rodadas é realizada a troca do líder e do escriba para que todos do grupo possam participar.
- Após a escrita do número decimal não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Cada número decimal escrito de forma correta o grupo ganha 10 pontos.
- Número escrito de forma errada o grupo perde 10 pontos.
- Ganha o jogo quem tiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Entre os grupos será escolhido quem começa o jogo, que nesse caso sempre uma dupla – O LÍDER E O ESCRIBA.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do número decimal.
- Tempo: duas horas aula – (50min cada aula)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 4º e 5º anos

745 BITCOIN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o retorno das atividades pedagógicas não presenciais propostas pelo professor.

META:

Conquistar 10 bitcoins para trocar por horas de acesso em um jogo digital com base em uma lista disponibilizada pelo professor.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.



- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas digitais "Bitcoin".
- Recompensa: acesso a um jogo digital.
- Planilha de registros de Bitcoin conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos a partir do 5º

746 PLANETA FOGO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Promover o engajamento dos alunos nas atividades pedagógicas propostas

META:

Conquistar os 12 planetas do sistema solar.

REGRAS:

- Realizar 12 desafios, um para cada planeta.
- Entre os 12 desafios um deles será considerado o "PLANETA FOGO" que dá direito a escolher outro desafio para ser executado.
- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas de modo correto.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Figuras com imagens do sistema solar.
- Cartas contendo os desafios.
- Uma carta intitulada o PLANETA FOGO.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano

747 SECRET FAMILY MEMBERS (CRUZADA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

META:

Preencher a cruzada para descobrir os membros da família antes dos colegas.

REGRAS:

- Trabalho em grupo
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra-Cruzada
- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito preenchido na tabela
- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Lousa digital
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.
- Tempo: Em torno de 10 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe e o tempo para explicação do jogo).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 anos / 3º ano)

748 STOP FOR BREAKFAST (2)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a escreverem o maior número possível de frases em inglês usando os vocábulos voltados às comidas e bebidas do café da manhã, baseadas nos grupos: Food, Drink, Fruit.

META:

Memorizar a palavra e, em 3 minutos, escrever o maior número possível de frases em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das frases baseadas nos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita das frases não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Todos os participantes devem escrever ao menos uma frase.
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da frase e não tenha esta desconsiderada na contagem final.
- Tempo: Em torno de 40 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe e o tempo para explicação do jogo).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. Crianças (9 anos / 4º ano)



749 COLORFUL FAMILY GAME (MEMORY)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixação de conteúdo de cores e pessoas da família

META:

Encontrar mais pares com os membros da família.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 10 alunos, seriam 2 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com figuras dos membros da família. Cada uma coberta por uma cor diferente.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível fácil: com 8 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com 8 peças.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças de 3 ou 4 anos / Educação Infantil

750 RODA DOS MORFEMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a classificação dos morfemas em Língua Portuguesa

META:

Classificar primeiro todos os objetos (morfemas) escondidos pela sala de aula

REGRAS:

- Organizar os alunos em dupla;
- Cada dupla receberá uma folha de papel com 8 diferentes morfemas em L. Portuguesa; - A dupla deve escrever no papel uma classificação para cada morfema;
- Cada acerto dá a dupla 10 pontos;
- Se a classificação dada estiver correta, a dupla perde 5 pontos;
- O professor marcará pontuação no quadro por dupla;
- O jogo acaba na 8ª rodada;
- A dupla que ganhar mais pontos receberá badge de competência em morfemas para preencher painel de coleção da sala.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel;
- Placar no quadro
- Alunos organizados em dupla e de forma circular na sala;
- Papel 40 como painel de coleção de badges.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (15 anos/1º ano do ensino médio)

751 MEMÓRIAS PEDAGÓGICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar alunos do curso de pedagogia a relacionarem ações de gestão a comportamento de alunos e professores na sala de aula

META:

Encontrar mais pares de possíveis ações de gestão e comportamentos em sala de aula

REGRAS:

- Dividir a turma de 30 alunos em grupos de 6 elementos;
- Sortear quem fará a primeira jogada.

ELEMENTOS:

- Estética: cartões criados com figuras e texto verbal e diferenciados por cores;
- Sorte: para iniciar o jogo, haverá o elemento sorte, dado que os discentes farão sorteio para ver qual grupo iniciará a atividade. - Competição: o grupo que conseguir relacionar mais cartões, vencerá o jogo; - Níveis: o jogo será de nível avançado, com 30 peças.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os discentes

752 MEMÓRIA FONOLÓGICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar alunos com dislexia a desenvolverem consciência fonológica dos fonemas [F] e [V] - Serão trabalhados apenas vocábulos que nomeiem substantivos concretos.

META:

Memorizar e pronunciar o maior número de palavras com [F] e [V], distinguindo os dois fonemas num tempo total de 10 minutos.

REGRAS:

- Os alunos, por serem atendidos na sala de recursos multifuncionais, serão organizados em duplas;
- Cada dupla terá sua vez para memorizar e pronunciar o maior número de palavras que conseguirem;



- Os alunos terão 1 chance para pronunciar corretamente cada par de palavras;
- Para cada par de palavras com pronúncia correta, a dupla de alunos receberá 10 pontos;
- Haverá para cada dupla uma chance surpresa para repetir até 5 palavras em que [F] e [V] não forem pronunciados corretamente.

ELEMENTOS:

- Cooperação: os membros da dupla poderão ajudar entre si para pronunciar os fonemas adequadamente;
- Tempo: o elemento tempo/pressão será considerado para que os alunos cumpram o desafio. Para a tarefa completa, o jogo será desenvolvido em 1 hora de atendimento;
- Premiação: cada dupla que conseguir realizar o desafio no tempo determinado, receberá bonificação para compor mural de conquistas de aprendizagem de leitura.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos com dislexia atendidos no primeiro turno

753 BAÚ DE SAFIRAS VOCABULARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Contribuir para aprendizagem de vocabulário da Língua Inglesa

META:

Conquistar 5 safiras vocabulares

REGRAS:

- Cumprir 3 desafios:
- Os alunos serão divididos em trios para fazer os seguintes desafios:
- Desafio 01: pesquisar e apresentar o significado de 10 palavras do inglês que identifiquem vestuário
- Desafio 02: Criar cartões com imagens que identifiquem cada uma das palavras identificadas
- Desafio 03: Apresentar um pictionary com as palavras pesquisadas em papel cartolina ou slides.
- Os alunos deverão trabalhar de forma cooperativa e colaborativa para realizar os desafios. Os primeiros 3 trios que finalizarem os desafios até a data estipulada receberão a premiação de 5 safiras vocabulares.

ELEMENTOS:

- Colaboração entre grupos e competição entre grupos;
- Recompensa: 5 safiras vocabulares que representarão bonificação em forma de 2 pontos para a avaliação seguinte.

QUEM VAI JOGAR:

- Adolescentes
- Toda turma

754 ÀS NA MÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Contribuir para a aprendizagem de sílabas da Língua Portuguesa

META:

Ganhar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Os alunos trabalharão em equipe com 4 componentes para completar 3 desafios: D1 - fácil: Combinar em palavras as sílabas simples: ba, ca, da, fa, etc.
- D2 - médio: Combinar em palavras as sílabas complexas: tri, pra, dro, etc
- D3: avançado: Formar palavras a partir de dígrafos: ch, gu, nh, etc
- D4: super hard: fazer um troca-sílabas com as palavras dos desafios 1 e 2
- Cada desafio será realizado dentro de um tempo de 10 minutos. A equipe que terminar primeiro cada desafio, ganha um naipe como premiação. No final, vence o grupo que tiver conseguido primeiro os 4 naipes.

ELEMENTOS:

- Cooperação entre equipe e competição entre equipes;
- Uso de desafios;
- Recompensas: 4 naipes. Cada um dos naipes valerá 0,5 ponto para a avaliação geral da disciplina.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os discentes da turma
- Crianças do 4º ano do Ensino Fundamental

755 RODA DO SUBSTANTIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Substantivos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever o máximo de substantivos na folha de papel com a identificação do grupo.
- A folha é passada para o grupo ao lado para escrever outros substantivos (não pode repetir).
- Cada substantivo vale 5 pontos.



- Substantivos repetidos, retiram 5 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 6º Ano.

756 MEMÓRIA DOS SINÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam palavras sinônimas.

META:

Encontrar mais pares de palavras sinônimas.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as palavras sinônimas;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

757 MEMÓRIA DOS VERBOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de verbos no infinitivo.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de verbos no infinitivo de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos verbos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita dos verbos, não será mais permitida reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra, a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do verbo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 6º Ano.

758 ÁRVORE DA VIDA.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar os 5 frutos da árvore da vida.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Frutos de papel com os nomes de quem for conquistando.
- Recompensa: 30% da nota.
- Uma árvore para ir colando os frutos conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.



759 FÓRMULA 1 DAS ATIVIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Alcançar o ponto de chegada.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Seguir uma casa em frente na pista de corrida, para cada atividade realizada corretamente e no prazo determinado.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que alcançar o ponto de chegada.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Um carrinho de papel ou brinquedo com o nome de cada aluno.
- Uma pista de corrida dividida em "casas" de acordo com a quantidade de atividades propostas.
- Recompensa: Ganhar uma medalha e 50% da nota bimestral.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

760 SPC

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Substantivos Próprios e Comuns

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever 4 substantivos próprios e 4 substantivos comuns numa folha de papel.
- Esta folha é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida indicando quais os nomes são próprios e quais nomes são comuns. Cada folha respondida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.

- Folhas de Papel.

- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (08 e 09 anos)

761 PINTANDO O 7

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 1º ano do ensino fundamental reconheçam as cores primárias e secundárias de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Nível: médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

762 MARATONA LITERÁRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a leitura.

META:

Ler um maior número de livros e fazer a contação desses livros para os colegas.

REGRAS:

- Os alunos deverão uma vez por semana durante um mês, ir à biblioteca da escola, e escolher um livro.
- Na semana seguinte fazer o reconto da história para os colegas.



- Ganha o prêmio de Maratonista do mês aquele aluno que conseguir ler o maior número de livros.

ELEMENTOS:

- Biblioteca.
- Livros.
- Certificado de maratonista do mês.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (11 e 12 anos)

763 MEDALHAS VIRTUAIS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 4 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de "ouro".
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (10 e 11 anos)

764 DINHEIRINHO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar R\$ 100,00 (o nome do dinheiro é escolhido pela turma).

REGRAS:

- Fazer uma votação para escolher o nome do dinheirinho.
- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar as 04 tarefas, cada tarefa realizada vale R\$ 25,00.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro tarefas concluídas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Cédulas sem valor comercial.

- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 10 e 11 anos.

765 ORIGAMI DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Melhora o desempenho na tabuada de multiplicação.

META:

Montar o origami e acertar os fatos em menor tempo.

REGRAS:

- Cada aluno receberá uma folha com o origami com fatos de multiplicação.
- O aluno deverá montar e fazer as contas.
- Ganha quem fizer em menor tempo.

ELEMENTOS:

- Folhas A4 com os origamis.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pode ser aplicado em turmas de 4º e 5º ano.

766 DESAFIO DO TANGRAM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar figuras geométricas planas.

META:

Montar em menos tempo os 3 desafios do Tangram.

REGRAS:

- Cada jogador vai receber uma folha com 3 desafios do Tangram.
- Ganha quem montar primeiro e de forma correta os 3 desafios.

ELEMENTOS:

- Folhas A4 com os desafios do Tangram.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pode ser aplicado em turmas de 4º e 5º ano.

767 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação e divisão

**META:**

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de x e : numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9 e 10/5ºano)

768 MEMÓRIA DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias e secundária de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

769 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

770 CARA A CARA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relacionar informações, pensar em questões e aproveitar respostas para avançar no jogo.

META:

Adivinhar o personagem escolhido por um colega com base em pistas sobre suas características.



REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 10 alunos, seriam 5 grupos com 2 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"
- Vence quem conseguir acertar mais perguntas.

ELEMENTOS:

- Dois tabuleiros com 24 rostos cada um, tendo imagens iguais em cada lado identificadas com os nomes.
 - Cartas com essas mesmas imagens
 - Participantes organizados um em frente o outro
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver acertado mais perguntas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 1° ao 9°

771 FUGI- FUGI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Correr, perseguir, desviar, fugir e pegar

META:

O pegador deve conseguir capturar o maior número de pessoas, enquanto os demais procuram escapar para serem vencedor

REGRAS:

- Em primeiro momento, um aluno é o pegador e os demais são fugitivos.
- Ao comando do professor, os fugitivos correm de uma linha para outra na quadra enquanto o pegador tenta encostar no maior número de pessoas.
- Quem é pego passa a ser também o pegador.
- A cada partida, portanto, aumenta o número de pessoas nessa função e diminui o de fugitivos.
- O vencedor é o último fugitivo

ELEMENTOS:

- Uma quadra ou espaço onde as crianças possam correr
- Espaço de 10x15 metros para uma turma de 30 alunos
- A intenção é que haja espaço suficiente para os deslocamentos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 1° ao 5° ano

772 MEXE-MEXE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Utilizar as cartas que já estão em um jogo para compor outras combinações

META:

Ser o primeiro a terminar as cartas que estão em mãos.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 ou 6 participantes.
- Cada jogador recebe 11 cartas e, na sua vez, baixa jogos de pelo menos três sequências de mesmo naipe ou de mesmo número com naipes diferentes
- Todos podem completar os jogos já baixados mesmo que tenham sido formados por outra pessoa
- Quem ficar sem cartas primeiro é o vencedor

ELEMENTOS:

- Dois baralhos sem curingas
- Cada participante recebe 11 cartas.
- Participantes organizados em forma circular na sala de aula.
- Tempo: Aproximadamente 20 minutos por sorteio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3° ao 9° ano

773 BINGO DE NOMES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as letras que compõem os nomes da turma.

META:

Completar primeiro um nome escrito em uma cartela com as letras ditadas pela professora

REGRAS:

- Organizar a turma em círculo.
- Cada criança recebe uma cartela e pedrinhas.
- O professor fica responsável por sortear os papéis no saquinho, um a um. Ele diz aos participantes qual a letra sorteada e mostra o papel a eles.
- Ter nomes escritos, e não letras, nos papéis a serem sorteados.
- Ganha o participante que completar primeiro uma cartela.

ELEMENTOS:

- Cartelas com quatro nomes de crianças da turma
- Cada participante recebe uma cartela com combinação de nomes diferente.



- Papéis com 10x10 centímetros, cada um com uma letra do alfabeto (de fôrma e maiúscula)
- Saquinho de pano ou outro material que não seja transparente para colocar as letras e pedrinhas para marcar as casas.
- Participantes organizados em forma circular na sala de aula.
- Tempo: Aproximadamente 5 minutos por sorteio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças 1° e 2°ano

774 DESENHO E ADIVINHAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar o vocabulário sobre alimentos típicos de um piquenique

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização do desenho, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Lápis (ou lápis de cor ou giz de cera)
- Papel para desenhar, pequenas fichas com palavras escritas, saquinho de pano
- Tempo: Em torno de 5 minutos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 6°ano

775 INDIRECT SPEECH

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Praticar o discurso indireto na disciplina de inglês para os alunos do ensino médio.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 3 frases no discurso indireto em inglês – numa folha de papel.

- A folha é passada ao grupo ao lado direito para ser passada para o discurso indireto.

- É permitido o uso do celular e livro didático para traduzir as frases e pesquisar a mudança do verbo.
- Cada frase respondida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 min.).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (15, 16 e 17/ 2° e 3° anos)

776 TRANSLATION

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a tradução dos membros da família na disciplina de inglês para ensino fundamental II.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever 5 membros da família em português num papel e do lado colocar o membro da família em inglês, porém podem colocar o membro correspondente, como também trocar
- A folha é passada ao grupo ao lado direito para ser analisada, os alunos precisam colocar a tradução do membro corretamente ou se julgarem que a tradução está correta, mantêm.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

**QUEM VAI JOGAR:**

- A turma toda.
- Crianças (11 a 12 anos / 6° e 7° anos)

777 ANIMAL SEM VOZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Praticar os significados dos animais em inglês para os alunos do ensino fundamental II.

META:

Acertar o maior número de animais

REGRAS:

- A sala será dividida em 4 grupos;
- Cada grupo fará uma lista de 5 animais em inglês;
- O professor dará 10 minutos para todos se prepararem e passará no grupo para ver se a escrita está correta;
- Um aluno de cada grupo irá para a frente da sala e imitará os movimentos dos animais escolhidos sem dizer uma única palavra;
- Os grupos restantes terão 1 tentativa de acerto, irão escrever em inglês numa folha a parte todos os animais observados;
- O professor acompanhará os alunos, marcando a pontuação de cada grupo;
- Cada acerto vale 10 pontos;
- Cada resposta incorreta tira 10 pontos do grupo;
- O jogo acaba quando os 4 alunos fizerem as imitações;
- Ganha o grupo que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. (11, 12 anos / 6° e 7° anos)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Praticar a oralidade dos animais em inglês;
- Entender a tradução dos animais.

778 VERBS MEMORIES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos do ensino fundamental II identifique os verbos e seus pronomes corretamente.

META:

Encontrar mais pares corretos

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, com 4 alunos, sendo que a competição será em dupla;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartões escritos com pronomes pessoais separadamente, junto com uma figura igual para os alunos identificarem (I, you, he, she, it, we, you, they) – para o pronome no plural you se destacará por outra cor. Outros cartões estarão os verbos (am, is are, has e have);
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível fácil, pois trabalha o primeiro verbo que aprendemos em inglês no passado e presente;
- Tempo: aproximadamente três minutos por partida no jogo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. (11, 12 anos / 6° e 7° anos)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar corretamente os verbos e seus pronomes em inglês.

779 STOP COLETIVO ON-LINE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ampliar o conhecimento dos conteúdos estudados em inglês coletivamente, usando o stop com a palavras determinantes (Nome, Animal, fruta, mobílias das casas e membros da família).

META:

- Escolher a palavra que corresponde a letra sorteada, respeitando a sequência das palavras determinantes.
- Somar mais pontos

REGRAS:

- O jogo será individual, realizado pela meet;
- Cada aluno montará a planilha do stop em uma folha de papel;
- Após a escolha da letra pelo professor, os alunos terão 4 minutos para identificar as palavras em inglês, porém se algum aluno terminar em menos tempo gritará "stop" e todos são obrigados a parar;
- Cada palavra certa valerá 10 pontos;
- As erradas não serão contabilizadas;

**ELEMENTOS:**

- Inteligência: está no seu conhecimento dos conteúdos de cada aluno.
- Tempo: - Serão 4 rodadas.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos on line

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Promover o conhecimento de novos vocábulos em inglês.

780 RODA DAS CAPITALAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as capitais dos estados brasileiros

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa colocar 1 estado numa folha de papel.
- Que é passada ao grupo ao lado direito para ser respondida qual é a sua capital.
- O grupo que acertar ganha 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças – 5º Ano

781 MEMÓRIA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos quantifiquem os números ligando-os aos símbolos

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

Organizar os grupos conforme o número de alunos em aula.

Decidir quem começará o jogo tirando no par ou ímpar.

ELEMENTOS:

- Estética: os números nas peças e nas outras a sua quantidade em desenhos
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

782 MEMORIA FILOSÓFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número frases dos filósofos trabalhados em aula.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das frases dos filósofos;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo – 1 período

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

783 TODOS GANHAM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a. Trabalhar em equipe.



META:

Conquistar as 3 moedas de ouro.
Estimular a ajuda entre os colegas para a resolução das tarefas em equipe.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entregar em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

784 OS PENSADORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer os pensadores e identificar as suas ideias.

META:

Identificar o maior número de pensadores.

REGRAS:

- Formar grupos de 4 jogadores.
- Realizar a tarefa corretamente.
- Realizar 4 jogadas para cada um do grupo.
- Ganhará o grupo que acertar o maior número de desafios.

ELEMENTOS/ESTRUTURA:

- Competição na turma
- Recompensa – anular uma questão na prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

785 RODA DA FORTUNA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os conceitos de atividade econômica e espaço geográfico

META:

Tornar o grupo mais rico

REGRAS:

- Apresentar uma lista de palavras pertencentes os dois temas e valoradas com dinheiro e reais (1000, 10.000, 50.000, 100.000, 300.000);
- Distribuir uma folha com caça-palavras contendo os vocábulos;
- Organizar a turma em grupos com 4 alunos/as;

- Os membros do grupo devem interagir entre si para encontrar as palavras;

- As palavras mais centrais no tema têm valor maior;

- O tempo da rodada é de 15 minutos.

- Encerrando o tempo cada grupo entrega a folha preenchida ao professor que fará a contagem do acúmulo de dinheiro;

Ganha o grupo que tiver mais dinheiro.

ELEMENTOS:

- A tabela placar no quadro;

- Folha tabuleiro com as palavras-cruzadas;

- A formação dos grupos e a colaboração entre os membros;

- Grupos espacialmente organizados em círculo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma (Adolescentes de 12 a 16 anos 6º ao 9º ano)

786 TROFÉU AMBIENTAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver consciência ambiental

META:

Quem apontar mais solução para os problemas ambientais apresentados

REGRAS:

- O professor elabora quatro blocos de problemas ambientais;

- Formar duplas que irão apontar soluções para os problemas dentro do tempo de 2 minutos;

- Cada dupla irá ao quadro completar o painel com as soluções;

- O jogo terá três rodadas;

- Os classificados na primeira rodada disputarão na segunda rodada que terá 1/5 para cada dupla;

- Na terceira rodada com a penas 1 minuto para cada dupla a que apresentar mais solução será campeã e as duas mais próximas ficarão com segundo e terceiro lugar e ganharão medalhas (prata e bronze).

- A dupla campeã ganhará um troféu ambiental e medalhas de ouro simbólicos.

ELEMENTOS:

- Duplas de alunos/as;

- As questões problema;

- O troféu e as medalhas;

- Competição e colaboração para acertar as respostas;

- As três rodadas classificatórias;

- A exposição de ir ao quadro escrever;

- A gestão e pressão do tempo: 2; 1/5 e 1 minuto para cada dupla.



QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma na primeira rodada. (Adolescentes e jovens do ensino fundamental maior e ensino médio).

787 ASTRONAUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver habilidades de elaboração escrita sobre os temas estudado.

META:

O grupo que elaborar mais conceitos corretos dentro do tempo estabelecido.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 4 alunos/as e pede que batizem o grupo com o nome de um jogo;
- O professor elabora dez descritores dos temas estudados e entrega para cada grupo que deve escrever a explicação dos conceitos em 5 minutos;
- O grupo deve trabalhar coletivamente nas ideias e eleger um membro que possa redigir os conceitos;
- Após vencido o tempo o professor pede a quantidade e a leitura dos escritos e confere se está correto, meio correto e incorreto. (pontuação respectiva: 10, 05, 00).
- O professor anota num placar no quadro e ganha o jogo o grupo que conseguir elaborar mais conceitos corretos;
- Todos os conceitos corretos comporão um painel conceitual na sala de aula.

ELEMENTOS:

- Cooperação e competição entre os/as estudantes;
- Lista de descritores;
- Formação de grupos;
- O tempo e sua gestão;
- As pontuações nos acertos;
- O Painel de pontuação;
- A disposição espacial em círculo;
- A expressão oral das respostas;
- Nomear os grupos com nomes de jogos.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma (estudantes do ensino fundamental maior e ensino médio).

788 HOTGEO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar conteúdos de avaliações

META:

Acertar mais resposta das questões

REGRAS:

- O professor elabora um conjunto de questões abertas sobre os conteúdos estudados durante o mês;
- Coloca as perguntas em um recipiente caracterizado como um globo terrestre;
- A sala organizada em forma de círculo o professor pede que o/a aluno/a retire um papel com a pergunta e responda.
- Caso o aluno não saiba responder à pergunta será repassada para o/a próximo/a aluno/a ao lado direito;
- Caso o/a aluno/a acerte o/a próximo/a terá que retirar nova pergunta do Hotgeo;
- Segue a dinâmica até o/a último aluno/a do círculo;
- Cada aluno/a tem até 1 minuto para responder à questão ou repassar;
- Enquanto ouve os/as alunos/as responderem o professor irá anotando os acertos;
- Ganha a competição quem acertar as respostas de mais questões;
- O/a vencedor/a ganhará uma medalha de campeão Hotgeo.

ELEMENTOS:

- Competição individual envolvendo o conhecimento;
- Globo customizado com as perguntas surpresas;
- A dinâmica de repassar a questão que não obtiver resposta certa;
- A disposição espacial em círculo na sala de aula;
- Resultado do/a vencedor/a.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma (Para estudantes do ensino fundamental maior e ensino médio).

789 MARATONA INTELECTUAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar o tema Fluxos migratórios na globalização estudos para a avaliação objetiva

META:

Acumular o maior número de ponto

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 5 alunos/as;
- O professor lança a pergunta (níveis fácil, médio e difícil) para cada grupo;
- Cada grupo debater em 1 minuto a questão lançada;
- Indicar qual membro do grupo levantará a papeleta com a resposta;
- Cada membro do grupo só responderá uma vez até completar a rodada de cinco perguntas;



- O professor anota a resposta numa tabela com os nomes dos grupos na coluna com o valor de cada questão;

- Ao final da rodada o professor confere as respostas que estavam certas ou erradas por cada grupo e vai somando a pontuação.

ELEMENTOS:

- Cooperação entre os/as alunos/as visando acertar mais;
- Geração de diálogo entre os/as alunos/as;
- Competição para acumular mais pontos;
- Plaquetas coloridas (realce estético);
- A identidade dos cientistas geógrafos que nomeiam os grupos;
- Os níveis de dificuldades das questões.

QUEM VAI JOGAR:

Adolescentes do 9º ano em aula de Geografia

790 VARAL DE POESIA: VAMOS POETIZAR?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a fluência na leitura

META:

Ganhar mais estrelinhas que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo escolhe no varal 5 poemas, que será repassado para o grupo a sua esquerda.
- O grupo terá que escolher primeiro, quem tem mais dificuldades para ler.
- Todos precisam ler com o mínimo de erros possíveis.
- A professora avaliará e colará as estrelinhas em um cartaz, contendo letras do alfabeto para identificar os grupos.
- O final do jogo acontecerá quando completar a sexta rodada.
- Vence o grupo que tiver mais estrelinhas.

ELEMENTOS:

- Placar no cartaz
- Estrelinhas de papel
- Trabalho em 6 grupos
- Poemas curtos
- Varal
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- A turma do 4º ano
- Crianças de 8 a 10 anos de idade

791 GEOMETRIZANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Possibilitar uma aprendizagem significativa, a fim de que os estudantes reconheçam e entendam a diferença entre sólidos e figuras geométricas.

META:

Identificar o maior número de sólidos e figuras geométricas possíveis.

REGRAS:

- Dividir a turma em duplas.
- A dupla joga o dado, o que obtiver a menor pontuação começa.
- Cada um irá participar em momentos diferentes.

ELEMENTOS:

- Figuras dos sólidos e figuras geométricas.
- Iniciará o jogo o que obtiver a menor pontuação no dado.
- Vence o jogo, a dupla que acertar mais nomes dos sólidos e figuras geométricas.
- A atividade acontecerá no horário da aula de Matemática.
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes dos 3ºs ou 4ºs anos

792 GIRAMUNDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os estudantes a conhecerem os países do Continente Americano, destacando um ponto turístico ou uma característica marcante desse país.

META:

Identificar o maior número de países e citar um ponto turístico ou característica que o identifique nos demais países, em um minuto.

REGRAS:

- Os estudantes serão organizados em 5 equipes.
- Será definido quem começa o jogo, tirando a sorte par ou ímpar.
- O estudante terá um minuto para identificar dez países e o seu ponto turístico mais relevante ou uma característica.
- Se algum componente do grupo falar sem ser a sua vez, o grupo perderá 5 pontos.
- Se ofender algum participante do seu grupo ou do grupo oponente será eliminado do jogo.

ELEMENTOS:

- Maior número de acertos pelos componentes do grupo em menos tempo.
- Recompensa: % da nota



- Apoio dos componentes do grupo para identificar possíveis fraudes que ocorra durante o jogo por parte dos oponentes.
- O tempo necessário para a realização do jogo, corresponde a duas aulas.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma:
Do 4º ano ou 5º ano

793 CAÇA AO TESOURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o uso da pesquisa, entendendo como os fatos históricos influenciam as nossas vidas.

META:

Identificar alguns acontecimentos que marcaram a história do Brasil, no momento atual em 20 minutos.

REGRAS:

- Será feita antes, uma pesquisa com buscas a internet e em livros para a assimilação dos conteúdos.
- Os estudantes identificarão as “pistas” (dicas) com imagens e textos escritos em cartelas, confeccionadas pelo(a) professor(a).
- A turma será dividida em 4 grupos.
- Cada grupo receberá as cartelas com as “pistas” (dicas) para identificar aquele acontecimento na história.
- Vence o grupo que conseguir identificar primeiro o maior número de acontecimentos da História do Brasil atual em 20 minutos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Recompensa: % da nota
- Medalhas de “ouro” para o grupo vencedor

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 7º ano ou 8º ano

794 CUBOGAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Proporciona aos estudantes o entendimento de como estabelecer trocas com o Material Dourado.

META:

Conseguir, por meio da troca de 10 cubinhos por 1 barra, 10 barras por 1 placa e 10 placas por um cubão.

REGRAS:

- Ser o primeiro a trocar 10 placas por um cubão (1.000 unidades).

- Dividir a turma com 5 estudantes por grupos, 1 será o que controlará a distribuição do material dourado e os outros 4 participarão das trocas.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Recompensa: % da nota
- Uso do Material Dourado
- O vencedor receberá um kit de material escolar.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas dos 3ºs anos e 4ºs anos.

795 ÁRVORE DOURADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Perceber a necessidade da preservação do meio ambiente

META:

Desenvolver uma consciência ecológica; Memorizar e encontrar o maior número de pares iguais.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos com 4 estudantes
- O jogo será em dupla, um estudante de cada dupla joga o dado, a dupla que conseguir uma maior pontuação começa o jogo.
- Explicar com as próprias palavras algo que se relacione ao meio ambiente, conteúdo que está sendo estudado.
- A dupla que conseguir virar mais pares vence o jogo.

ELEMENTOS:

- Figuras e textos com informações sobre o meio ambiente.
- Um estudante de cada dupla joga o dado, a dupla que conseguir uma maior pontuação começa o jogo.
- O jogo deverá acontecer em uma aula.
- Recompensa: % da nota
- A dupla vencedora ganhará um caixa de bombom.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

796 RODA DOS CONJUNTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar o nome dos conjuntos

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes



REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 conjuntos numa folha de papel.
- Um conjunto/pergunta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conjunto resolvido dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Estudantes do 1º Ano do Ensino Médio

797 MEMÓRIA DAS FUNÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar os tipos de funções através de gráficos

META:

Encontrar os pares de gráficos com os nomes/tipos de funções.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: gráficos e nomes/tipos de funções e formas utilizadas no jogo,
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível médio com 12 peças.
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do Ensino Médio

798 DESAFIO DAS EQUAÇÕES DO 2º GRAU

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resolver o maior de equações do 2º grau para fixação do conteúdo.

META:

Resolver e memorizar, em 15 minutos o maior número possível de equações do 2º grau com suas respectivas raízes de uma lista recebida do professor.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 ou 5 equipes;
- Após a organização das equipes não será mais permitida a troca de jogadores entre grupos.
- Todos devem participar da resolução do desafio, sendo que na hora de responder a equipe escolhe um do grupo, mas os outros componentes do grupo podem colaborar.
- Após a resolução da equação não será mais permitido refazer (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo não permitido ofensas ao adversário, caso ocorra a equipe será punida com a perda de 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a raízes das equações e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda- Estudantes do 9º Ano e 1º Ano do Ensino Médio

799 CORRIDA DO OURO NAS AULAS REMOTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 4 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.



- Quadro do Baú virtual para ir colando/postando as moedas conquistadas pelos alunos no Google Classroom e/ou nos grupos de WhatsApp das turmas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes/Turmas do Ens. Fundamental 2 e Ensino Médio.

800 DOMINÓ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Interatividade

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (se jogam 4 pessoas, sempre começará quem tem o seis dôbre ou carrilhão).
- No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

28 Peças de dominó. Podem ser coloridas, de materiais diversos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

801 DOMINÓ DAS POTÊNCIAS E RAÍZES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar a aprendizagem sobre potências e raízes.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- Para começar o jogo decide-se na sorte,
- O jogador que iniciará o jogo escolhe uma das cartas que possui em mãos a coloca na mesa.

A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

28 Peças coloridas

Uma extremidade da peça consta a potência ou raiz e na outra o resultado.

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes: Ens.Fund.2 e Ens. Médio.

802 JOGO DA MEMÓRIA DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Leitura

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a leitura com o auxílio de imagens

META:

Formar a maior quantidade de pares

REGRAS:

- Um jogador por vez, deverá virar duas cartas do jogo;
- Se o jogador fizer um par, ele terá a chance de jogar novamente;
- Se o jogador não fizer um par, deverá virar as cartas novamente para baixo e passar a vez.

ELEMENTOS:

- Peças do jogo da memória em que os pares são figura + palavra

EX.: imagem de uma boca+ o escrito da palavra boca

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos em fase de alfabetização

803 JOGO DA MEMÓRIA DAS OPERAÇÕES DISPONÍVEL ATRAVÉS DO LINK:

https://www.flippity.net/mg.php?k=16pbj-cj-pwsqxc_mhghskyzfdc_xn9_iq9-duxix5lze

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreensão das ideias de adição e subtração

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a realização das operações utilizando materiais concretos

META:

Formar a maior quantidade de pares

REGRAS:

- Um jogador por vez, deverá virar duas cartas do jogo;



- Se o jogador fizer um par, ele terá a chance de jogar novamente;
- Se o jogador não fizer um par, deverá virar as cartas novamente para baixo e passar a vez;
- Quando o jogador virar uma carta com operações, deverá usar algum material (palito, bolinhas de papel, etc.) Para realizar a soma ou adição e descobrir qual número será o par da carta que virou

ELEMENTOS:

- Peças do jogo da memória em que os pares são operação + resultado

9+1=

EX.:

10

QUEM VAI JOGAR:

Alunos em fase de alfabetização matemática

**804 TRILHA DOS DESAFIOS
DISPONÍVEL ATRAVÉS DO LINK:**

<https://www.flippity.net/bg.php?k=1gxoo3lmu-awdi2zy5cfe6qfzythddmqiyixen2ciudq>

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Leitura
- Adição e subtração

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Estimular a leitura
- Estimular a realização das operações
- Revisão de conteúdos pedagógicos

META:

Alcançar a última casa do jogo

REGRAS:

- Um jogador por vez, deverá jogar os dados e andar a quantidade de casas de acordo com o número sorteado no dado;
- Quando o jogador cair em uma casa com informação, deverá selecioná-la para ler (há sorte, azar e a carta azul)
- As casas de sorte e azar são simples, fazem com que o jogador avance ou retorne algumas casas;
- As casas de carta azul fazem com que o jogador selecione uma carta azul do tabuleiro e resolva seu desafio;
- Se conseguir, poderá avançar algumas casas;
- Se não conseguir, deverá retornar algumas casas

ELEMENTOS:

- Tabuleiro online disponível no link acima mencionado
- Dado
- Peças do jogo
- Cartas de desafio

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do primeiro ano do ensino fundamental I

805 BINGO DAS FRUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Leitura

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular leitura

META:

Completar a cartela primeiro

REGRAS:

- O professor irá sortear a imagem de uma fruta;
 - O jogador deverá procurar em sua cartela a forma escrita da fruta;
 - Se encontrar, deverá marcar com um feijão;
 - O jogador que completar sua cartela primeiro deverá gritar bingo para vencer o jogo;
- EX.: o professor sorteia a imagem de uma melancia e o jogador deverá encontrar em sua cartela a palavra "melancia"

ELEMENTOS:

- Cartela de palavras
- Imagens das frutas;
- Feijões

QUEM VAI JOGAR:

Alunos em fase de alfabetização

806 BINGO DOS SONS INICIAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificação dos sons iniciais

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Leitura e escrita

META:

Completar a cartela primeiro

REGRAS:

- O professor irá sortear uma palavra;
 - O jogador deverá procurar em sua cartela uma imagem em que sua forma escrita se inicie com o mesmo som inicial da palavra sorteada;
 - Se encontrar, deverá marcar com um feijão;
 - O jogador que completar sua cartela primeiro deverá gritar bingo para vencer o jogo;
- EX.: o professor sorteia a palavra rato e o jogador possui em sua cartela a figura de uma raposa;
Ou
O professor sorteia a palavra dentista e o jogador possui em sua cartela a figura de um dente;
Ou



O professor sorteia a palavra banco e o jogador possui a figura de uma bandeira.

ELEMENTOS:

- Cartela de figuras
- Palavras para o sorteio;
- Feijões

QUEM VAI JOGAR:

Alunos em fase de alfabetização

807 PEGA COM BOLA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aquecimento e chute do futsal

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Chute com precisão

META:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos
- Uma bola de cada cor, uma para cada equipe. A equipe vermelha chuta a bola vermelha até acertar alguém da equipe azul, se conseguir ganha 1 ponto.
- A equipe azul chuta a bola azul até acertar alguém da equipe vermelha, se conseguir ganha 1 ponto.
- Não vale o ponto se acertar a parte de cima do corpo.
- 10 minutos de jogo
- Vence a equipe que fizer mais pontos.

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva
- Coletes vermelhos e azuis
- Uma bola de borracha vermelha
- Uma bola de borracha azul
- Papel para anotar a pontuação
- Relógio para marcar o tempo

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 6º ano (11-12 anos)

808 PEDRA PAPEL TESOURA DO FUTSAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar os fundamentos do futsal já trabalhados

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fundamentos do futsal como: passe, chute, drible, cabeceio, recepção da bola, condução da bola.

META:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em dois grupos dispostos em duas filas, uma de frente para a outra.
- Os primeiros de cada fila disputam a pedra, papel e tesoura; quem vence tira um papel com o nome de um fundamento do futsal e tem 30 segundos para demonstrar o fundamento entre os integrantes do seu grupo.
- Se demonstrar o fundamento corretamente ganha - 10 pontos.

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva
- Bola de futsal
- Papel para marcar os pontos
- Relógio para marcar o tempo
- Caixinha e papel com os fundamentos do futsal

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 6º ano (11, 12 anos)

809 PEGA COM BOLA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aquecimento e chute do futsal

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Chute com precisão

META:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos
- Uma bola de cada cor, uma para cada equipe. A equipe vermelha chuta a bola vermelha até acertar alguém da equipe azul, se conseguir ganha 1 ponto.
- A equipe azul chuta a bola azul até acertar alguém da equipe vermelha, se conseguir ganha 1 ponto.
- Não vale o ponto se acertar a parte de cima do corpo.
- 10 minutos de jogo
- Vence a equipe que fizer mais pontos.

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva
- Coletes vermelhos e azuis
- Uma bola de borracha vermelha
- Uma bola de borracha azul
- Papel para anotar a pontuação
- Relógio para marcar o tempo

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 6º ano (11-12 anos)



810 JOGO DOS 5 PASSES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar o ensino das regras de futsal já trabalhadas

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Regras como: tiro de saída para frente e não vale gol direto de escanteio.

META:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

REGRAS:

- Organizar dois grupos de alunos
- Cada grupo vai tentar fazer 5 passes de futsal sem que o grupo adversário interrompa
- Quando atingir os 5 passes ganha 1 ponto, se citar uma regra do futsal já trabalhada ganha 2 pontos
- O jogo acaba em 15 minutos de jogo
- Vence o grupo que fizer mais pontos

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva
- Bola de futsal
- Apito
- Folha para marcar os pontos
- Relógio para marcar o tempo
- Coletes para diferenciar os grupos

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 6º ano (11, 12 anos)

811 CORRIDA COM BARREIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Prática da corrida com barreiras

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Introdução as regras da corrida com barreiras e sua técnica

META:

Obedecer à regra e à técnica e chegar primeiro para pontuar.

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos que farão uma fila cada grupo
- Os primeiros de cada fila disputarão a corrida com barreiras e terão que observar duas regras: não sair da sua pista ao percorrer o percurso e passar as barreiras sempre com a mesma perna de ataque.
- Quem obedecer às regras e chegar primeiro ganha 10 pontos para sua equipe.
- Vence a equipe que fizer mais pontos.

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva
- Giz para marcar a raia no chão
- Cones que servirão como barreiras
- Apito
- Papel para marcar os pontos

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 5º ano (10-11 anos)

812 SALTO COLETIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Prática do salto em distância

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Introdução às regras do salto em distância

META:

Saltar mais longe para somar mais pontos que as equipes adversárias.

REGRAS:

- Dividir a turma em três grupos
- O primeiro de cada grupo faz a corrida de aproximação e salta a partir de uma marca no chão e para onde tocou ao solo primeiro. O segundo da fila corre até onde o primeiro parou e salta e assim por diante.
- Quando o último de cada equipe chegar, será verificado quem o grupo que chegou mais distante e este grupo terá 10 pontos.
- Serão três chances, se houver empate mais uma disputa será realizada.

ELEMENTOS:

- Quadra esportiva ou campo
- Giz ou corda para marcar o chão
- Papel para marcar os pontos

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 5º ano (10-11 anos)

813 RODA DO SUBSTANTIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensina a classificação do substantivo

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever em uma folha 4 substantivos (no início começamos com substantivos próprios e comum).
- Um substantivo é passado ao grupo ao lado direito para ser respondido.



- Cada palavra classificada corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Classificação erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 a 9 anos/ 4º e 5º ano)

814 MEMÓRIA DOS SUBSTANTIVO COLETIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do Ensino Fundamental reconheçam os substantivos comuns e coletivos de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e escrita das palavras no jogo, juntamente com as figuras;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

815 DESAFIO DAS INSIGNIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 6 insígnias do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 06 desafios, 01 para cada insígnia.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as seis insígnias.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Insígnias"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Insígnias elaboradas pelo professor

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 3º E.M.)

Observação: dependendo da turma poderia trocar as insígnias por troféus de quest resolvidas pelos alunos.

816 BINGO DE MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos utilizem o cálculo mental de multiplicação para resolver os cálculos.

META:

Completar a cartela com os resultados dos cálculos resolvidos

REGRAS:

- O professor irá entregar as cartelas com vários números para os alunos;
- O professor irá falar o cálculo de multiplicação para um determinado aluno e ele deve responder, caso ele erre, deve ser passado para outro aluno, caso o mesmo erre o cálculo volta para o sorteio.
- O aluno que completar a cartela primeiro é o vencedor.
- O professor irá presentear o aluno com uma bala, pirulito etc.

ELEMENTOS:

- Competição interna com alunos;
- Cartelas com números;
- Recompensa: Bala, Pirulito etc.



QUEM VAI JOGAR:
A sala toda

817 BINGO DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer com que os alunos utilizem o cálculo mental de Divisão para resolver os cálculos.

META:
Completar a cartela com os resultados dos cálculos resolvidos

REGRAS:
- O professor irá entregar as cartelas com vários números para os alunos;
- O professor irá falar o cálculo de divisão para um determinado aluno e ele deve responder, caso ele erre, deve ser passado para outro aluno, caso o mesmo erre o cálculo volta para o sorteio.
- O aluno que completar a cartela primeiro é o vencedor.
- O professor irá presentear o aluno com uma bala, pirulito etc.

ELEMENTOS:
- Competição interna com alunos;
- Cartelas com números;
- Recompensa: Bala, Pirulito etc.

QUEM VAI JOGAR:
A sala toda

818 DOMINÓ DE FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer com que o aluno consiga representar e quantificar a frações

META:
O primeiro a ficar sem peças em sua mão vence

REGRAS:
-O professor fará vários grupos de 3 a 4 pessoas;
-Os alunos irão misturar as peças e pegar 7;
- Inicia o jogo aquele que tiver a peça relativa a 6 inteiros nós dois lados;
- Cada jogador terá sua vez;
- O jogador que ficar sem peças em sua mão primeiro vence.

ELEMENTOS:
- Competição interna entre alunos
- Peças de dominós com frações elaboradas pelo professor,

QUEM VAI JOGAR:
- Todos da sala

- Alunos do 4° e 5° ano

819 DOMINÓ DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer com que o aluno consiga no período de alfabetização comece a relacionar imagens a escrita

META:
O primeiro a ficar sem peças em sua mão vence

REGRAS:
-O professor fará vários grupos de 3 a 4 pessoas;
-Os alunos irão misturar as peças e pegar 7;
- Inicia o jogo aquele que tiver a peça relativa à imagem com a escrita nós dois lados;
- Cada jogador terá sua vez;
- O jogador que ficar sem peças em sua mão primeiro vence.

ELEMENTOS:
- Competição interna entre alunos
- Peças de dominós com imagens e escritas elaboradas pelo professor;

QUEM VAI JOGAR:
- Toda a sala
- Alunos da fase II e alunos do 1° ano do EF I

820 QUEST DE PROBLEMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fazer com que os alunos interpretem problemas simples

META:
Aquele que obtiver mais pontos no final do jogo ganha;

REGRAS:
O professor fará duplas, onde elas serão submetidas a vários problemas, a dupla que resolver primeiro e estando correto ganha 10 pontos, a segunda dupla 9 e assim subsequentes.
O professor deve mediar para que os dois alunos de cada dupla estejam fazendo a atividade.
No final é somado os pontos, aquele com a maior pontuação vence

ELEMENTOS:
Folha de papel com situações problemas;
Lousa com placar dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos



821 QUEST: ONDE ESTOU??

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos localizem estados brasileiros no mapa

META:

Aquele que obtiver mais pontos no final do jogo ganha.

REGRAS:

O professor fará duplas, onde elas serão submetidas a vários problemas, onde elas devem localizar os estados brasileiros no mapa, a dupla que resolver primeiro e estando correto ganha 10 pontos, a segunda dupla 9 e assim subsequentes.

O professor deve mediar para que os dois alunos de cada dupla estejam fazendo a atividade.

No final é somado os pontos, aquele com a maior pontuação vence

ELEMENTOS:

Folha de papel com situações problemas e o mapa do Brasil

Lousa com placar dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

Obs.: se quiser pode pedir para que cada dupla coloque um nome da equipe.

822 VIVER OU MORRER: O VERBO É QUE VAI DIZER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aquele aluno que não errar nenhum verbo vence

META:

Fazer com que o aluno saiba diferenciar os verbos de outras classes gramaticais

REGRAS:

- Todos os alunos ficam em pé e o professor, vai apontando para o aluno e ele deve responder um verbo, caso o mesmo erre, deve sentar em sua cadeira.

- Não vale repetir o verbo, caso isso aconteça o aluno também perde.

- O último a ficar em pé vence.

- Lembrando que cada aluno tem um minuto e meio para responder

ELEMENTOS:

Competição interna entre alunos

QUEM VAI JOGAR:

Todos da sala

823 EM PÉ OU SENTADO: O ADJETIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aquele aluno que não errar nenhum adjetivo vence

META:

Fazer com que o aluno saiba diferenciar os adjetivos de outras classes gramaticais

REGRAS:

Todos os alunos ficam em pé e o professor, vai apontando para o aluno e ele deve responder um adjetivo, caso o mesmo erre, deve sentar em sua cadeira.

Não vale repetir o adjetivo, caso isso aconteça o aluno também perde.

O último a ficar em pé vence.

Lembrando que cada aluno tem um minuto e meio para responder

ELEMENTOS:

Competição interna entre alunos

QUEM VAI JOGAR:

Todos da sala

824 RODA TABELA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar acentuação gráfica.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.

- Cada grupo recebe uma tabela em branco para preencher com 30 palavras.

- Consultando seu material sobre acentuação gráfica, cada grupo deve colocar na tabela: 10 palavras oxítonas, 10 paroxítonas e 10 proparoxítonas.

- Após preenchida a tabela com as 30 palavras, ela deve ser passada ao grupo do lado direito.

- Os grupos têm 10 minutos para achar e circular as 10 palavras paroxítonas, identificando a regra que faz com que cada palavra paroxítona leve ou não acento gráfico.

- Cada palavra circulada corretamente dá ao grupo 1 ponto.

- Cada regra correta de acentuação ou não da palavra paroxítona dá ao grupo mais 1 ponto.

- Cada palavra circulada erroneamente faz com que o grupo perca 1 ponto.

- Cada regra errada diminui 1 ponto ao grupo.

- O professor deve marcar o tempo do desafio.

- O professor, ao término do desafio, chama um grupo de cada vez para conferir junto a turma, num



placar no quadro, a pontuação que cada grupo marcou.

- O jogo acaba depois de corrigida a tabela de todos os grupos.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Relógio (celular) para cronometrar o tempo.
- Conteúdo sobre acentuação gráfica (abordado anteriormente) - Folhas de Papel com uma tabela em branco.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Tempo: uma aula (45 minutos, aproximadamente).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ano

825 MEMÓRIA VERBAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar o aluno a reconhecer em que modo, tempo, pessoa e número está o verbo na oração.

META:

Encontrar mais pares de orações e as corretas flexões do verbo presente nelas.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos.
- Definir os nomes dos grupos e qual fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- O grupo, em comum acordo, escolhe um quadrado numerado na tabela 1 que está no quadro e o professor lê, no gabarito que fez do jogo, a respectiva oração. Ex: Eles jogam.
- O grupo então escolhe outro número da tabela 2, que também está no quadro, e o professor, de acordo com o gabarito, diz as flexões verbais (número, pessoa, tempo e modo) do respectivo número escolhido. Ex: 3ª pessoa do plural do presente do Indicativo.
- Se o grupo fizer um par, o professor apaga os números dos quadrados escolhidos em ambas as tabelas e coloca o nome do grupo que acertou o par.
- Se errar o par passa a vez para o próximo grupo.
- O jogo termina quando todos os quadrados das duas tabelas no quadro estiverem com os nomes dos grupos.
- O grupo com o maior número de pares ganha o jogo.

ELEMENTOS:

- O professor deve criar duas tabelas: uma com as orações e outra com as respectivas flexões verbais em que está o verbo em cada oração.
- Os gabaritos das tabelas devem ficar numa folha com o professor para que ele leia para os alunos de acordo com os números escolhidos pelos grupos.
- No quadro, o professor deve desenhar as duas tabelas (a das orações e a dos tempos verbais) colocando somente os números dentro dos quadrados dispostos em linhas e colunas.
- Os alunos permanecem sentados em grupos.
- Cada grupo deve ir anotando as frases e as flexões verbais lidas pela professora para depois lembrar onde estão.
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com até 15 pares ou mais complexo com 30.
- Tempo: uma aula (45 minutos...).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 7º ano.

826 CONEXIONANDO (COLECIONANDO, LISTANDO CONECTORES = FAZENDO CONEXÕES)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de Conectivos (articuladores do discurso), enriquecendo assim as produções textuais.
- Os conectivos devem ser organizados em listas e os alunos terão tempo para memorizarem. Listas de de conectivos:
 - 1) Conectivos que indicam introdução e relevância (primeiramente, em primeiro lugar, antes de mais nada, antes de tudo...)
 - 2) Conectivos que indicam sequência e continuidade (depois, após, logo que, assim que, logo, então...)
 - 3) Conectivos que indicam conclusão, resumo e recapitulação (por isso, assim, então, logo, enfim, portanto...)
 - 4) Conectivos de adição, explicação, oposição, afirmação, negação, causa, tempo, finalidade, opinião, hipótese, etc.

META:

Memorizar e escrever o maior número possível de conectivos das listas recebidas do professor no tempo estipulado.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes.
- Cada equipe recebe uma lista com conectivos que estabelecem as mesmas relações (de causa, por exemplo).
- O grupo tem 1 minuto para ler e memorizar o maior número de conectivos que conseguir (sem



anotar em nenhum lugar). Cada grupo recebe uma lista diferente (todos até o final do jogo receberão todas as listas).

- O professor retira a lista das equipes - ao término de 1 minuto - e um aluno de cada grupo vai ao quadro (dividido por grupos) e escreve, em 1 minuto, os conectivos da lista que recebeu (quantos lembrar).
- Ao término de 1 minuto, o professor conta quantos conectivos corretos cada grupo escreveu e anota as pontuações de cada.
- Enquanto o colega está escrevendo no quadro, o grupo pode ajudar falando os conectivos que lembra para ele.
- Ganha o grupo que marcar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Grupos formados
- Lista de conectivos
- Quadro e giz (caneta)
- Relógio ou celular para marcar o tempo.
- Atenção
- Boa memória
- Conhecimento do conteúdo.
- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o conectivo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Uma aula (45 minutos, mais ou menos).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 8º ano.

827 ÀS NA MANGA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: REFAZER uma questão da prova.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ao 9º ano

828 RODA DOS DITADOS POPULARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre os Ditados Populares e seus significados

META:

Conseguir escrever mais ditados que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos.
- Será cronometrado o tempo de 25 min.
- Os grupos precisam escrever o maior número de Ditados Populares possíveis.
- Ao final do tempo o professor irá contabilizar qual grupo escreveu mais ditados e apontará o grupo ganhador, que ganhará uma caixa de bombons.
- Os demais grupos deverão pagar uma prenda, cada grupo escolherá um ditado entre os que estão em suas listas e deverão fazer uma mímica para que os alunos descubram o significado.

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel.
- Trabalho em 3 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.
- Mímica.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (11 anos/ 6ºano)

829 FAMILY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês que remetem aos membros de uma família.

META:

Memorizar e escrever, em 3 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será permitida a troca;



- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (10 anos/ 5ºano)

830 SELOS DOURADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Completar uma cartela (que o professor fará para cada aluno) com 4 selos dourados.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entregar individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Selos de "ouro".
- Recompensa: % da nota ou troca por uma caixa de bombons.
- Cartela impressa para colar os selos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

831 DEGRAUS PARA VITÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos nas atividades propostas dentro e fora da sala de aula.

META:

Chegar ao topo dos degraus.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entregar individual.
- Só ganhará o prêmio surpresa o aluno que tiver alcançado todos os degraus até a vitória.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- A cada degrau alcançado o aluno soma 0,5 pontos na sua média final.
- O desenho de escada com 4 degraus (cada degrau representa um bimestre do ano letivo).
- Ao aluno que alcançar o topo da escada, além dos pontos obtidos ganhará também um prêmio surpresa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes Ensino Médio (1º ao 3º ano)

832 SEMI-ARENA COREOGRÁFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar os Elementos Formais da Dança.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma sequência de movimentos corporais usando os elementos formais da dança.
- Um grupo apresenta sua coreografia e os demais observam.
- Após a execução da coreografia os 2 grupos restantes terão 5 minutos para relatar quais características de espaço e tempo foram usados nos movimentos corporais.
- O professor faz uma análise da coreografia e anota no quadro as características.
- Cada característica correta dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- Os 3 grupos pontuam em todas as coreografias.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Estudo do movimento corporal.
- Trabalho em 3 grupos.
- Sala de aula organizada em forma semi-arena

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino médio

833 MEMÓRIA RENASCENTISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar os principais artistas e obras do Renascimento.

**META:**

Encontrar mais pares de autores e obras.

REGRAS:

- Dividir o grupo em 4 equipes.
- O baralho deve possuir duas cores diferentes uma para autores e outra para obras.
- Em cada jogada os estudantes devem pegar uma peça de cada cor para tentar formar um par composto por um autor e sua obra.
- A equipe que conseguiu formar mais pares ganha a partida.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras com autores e obras renascentistas.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo é de nível difícil com 60 peças;
- Tempo: aproximadamente 30 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

834 MEMÓRIA DE ARISTÓTELES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os estudantes memorizarem as principais diferenças entre os gêneros teatrais gregos e quais seus autores e obras.

META:

Descobrir a qual gênero teatral os autores e obras pertencem.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 equipes;
- Cada equipe representará um gênero teatral.
- As equipes devem formularem em 15 minutos uma sequência de perguntas que envolvam os autores e obras do gênero teatral a qual pertencem.
- A professora deverá fazer a primeira rodada de perguntas, seguida das equipes.
- Haverá 4 rodadas de perguntas e o grupo que fizer 100 pontos primeiro vencerá.
- Cada pergunta ou resposta equivocada -10 pontos.
- Cada pergunta ou resposta correta + 10 pontos.
- Cada equipe tem 3 minutos para responder as perguntas.

ELEMENTOS:

- Competição: O grupo que responder mais perguntas corretamente ganha.
- Cooperação: Os membros de cada equipe devem dialogar constantemente para chegarem a uma conclusão de resposta.
- Tempo: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino médio.

835 ESTRELA DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar todas as estrelas da cartela.

REGRAS:

Entregar todas as atividades corretamente e no prazo determinado.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Carimbo de estrela
- Recompensa Estrela de bisqui dourada.
- Cartela mensal com espaço para ir carimbando as estrelas conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Infantil

836 JOKEMPÔ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 3 desafios.

REGRAS:

- Realizar os 03 desafios, pedra, papel e tesoura somando 30 pontos na nota.
- Cada desafio é composto por atividades e trabalhos em um bimestre.
- As atividades e trabalhos devem ser entregues corretamente e nos prazos estabelecidos pelo professor.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver vencido os 3 desafios.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.



- Moeda de troca: 3 selos do Jokempô.
- Recompensa: Não precisar fazer a prova do 4 bimestre.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II (6° ao 9° ano).

837 PENTÁGONO MUSICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar os elementos formais da Música.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma sequência de sons usando os elementos formais da música.
- Um grupo apresenta sua sequência de sons e os demais observam.
- Após a execução da sequência de sons os 4 grupos restantes terão 5 minutos para relatar quais características de harmonia, melodia e ritmo foram usados nas composições.
- O professor faz uma análise das composições e anota no quadro as características.
- Cada característica correta dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- Os 5 grupos pontuam em todas as composições.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Estudo da composição musical.
- Trabalho em 5 grupos.
- Sala de aula organizada em forma de Pentágono.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino médio.

838 PENTÁGONO TEATRAL.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar os elementos essenciais e complementares do Teatro.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Cada grupo representará um elemento complementar do Teatro.

-A professora deverá apresentar uma situação fictícia (Monólogo) na qual os elementos essenciais do Teatro apareçam.

- Cada grupo precisa criar um componente teatral para o monólogo apresentado de acordo com o elemento a qual representa.

- Um grupo apresenta seu elemento e os demais observam.

-O professor faz uma análise com todos da sala e abre uma votação para decidirem se o elemento apresentado se encaixa no monólogo.

- As demais equipes terão 2 minutos para dar uma nota que deverá ser 5, 10 ou 25 pontos e a soma de ambas será a nota do grupo.

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Estudo dos elementos essenciais e complementares do Teatro.
- Trabalho em 5 grupos.
- Sala de aula organizada em forma de Pentágono.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino médio.

839 PODIUM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Chegar ao podium conquistando uma das 3 medalhas.

REGRAS:

- Entregar todas as atividades corretamente e no prazo determinado.

-Cada atividade entregue vale 1 ponto individual e 10 pontos para a turma caso todos cumpram a tarefa.

-No final do bimestre a turma que cumprir o maior número de atividades vence o pódio.

ELEMENTOS:

- Competição entre as turmas do Ensino Fundamental I.

- Recompensa: Medalhas para os 3 estudantes que mais pontuarem.

- Medalha de ouro, prata e bronze e um pódio com 1°, 2° e 3° lugar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Fundamental I (2° ao 5° ano)



840 CONSTELAÇÃO DE ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Garantir que ao final do bimestre todas as atividades terão sido realizadas pelos estudantes.

META:

A turma inteira conseguir completar todas as cartelas de estrelas.

REGRAS:

- Cada estudante deverá completar todas as cartelas de estrelas.
- Se a turma conseguiu cumprir o desafio não será necessário fazer a prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: A turma é dispensada de fazer a prova bimestral.
- Cartelas mensais com carimbo de estrela entregues ao professor.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma que estiver cumprindo o jogo da estrela dourada.
- Crianças do Ensino Infantil

841 RODA DA HISTOLOGIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Assimilar as características dos 4 grupos de tecidos animais

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 perguntas (uma sobre cada grupo de tecido animal) numa folha de papel.
- Uma pergunta é passada ao grupo ao lado direito para ser respondida.
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (8º ano do F2 e 1º ano do E.M)

842 MEMÓRIA DOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 6º ano relacionem as figuras dos grupos animais vertebrados com a descrição das características de cada grupo.

META:

Encontrar mais pares de cartas correspondentes.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com figuras e descrições dos grupos de animais vertebrados.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

843 GENETIC MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos utilizados em genética.

META:

Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de vocábulos e seus significados utilizados em genética de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos e significados disponibilizados na lista;



- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo e do significado não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e do significado e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 30 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (16 anos/3º ano E.M.)

844 BANCO DO + "MAIS"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar metade da nota da avaliação 1º avaliação do bimestre.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- + "Mais".
- Recompensa: 50 % da nota.
- Quadro do + "mais" para ir colando os + conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º ano do F2 até 3º E.M.)

845 QUEBRA-CABEÇA DAS PLANTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 4 peças do quebra-cabeça.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada peça do quebra-cabeça.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro peças.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "peças do quebra-cabeça"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (7º ano do F2 e 2º ano do E.M.)

846 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Fazer mais pontos que os grupos Concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de + e - numa folha de papel.
- Uma conta descoberta a partir dos dardos é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida
- Cada conta resolvida dá ao grupo 5 pontos. - Soluções erradas retiram -5 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- 2 dardos tradicionais e outro com os símbolos de + e -
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 3º ano do E.F.



847 GENIUS DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias.

META:

Acertar a sequência das cores estabelecida.

REGRAS:

- Dividir a sala em duplas.
- Cada dupla vai definir quem fará a primeira sequência de cores, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- O jogador "perdedor" irá reproduzir a sequência de cores estabelecida pelo parceiro.
- Se acertar a sequência, ganha 1 ponto; se errar, perde 1 ponto e é a vez do outro jogador acertar a sequência.

ELEMENTOS:

- Estética: gênios feito de papelão e tinta com as 4 cores (azul, vermelho, verde e amarelo)
- Competição: quem conseguir acertar mais sequências vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: utilizando 2 cores, médio com 3 cores, e difícil 8 cores (repetindo 2x cada cor). - Tempo: 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 1º ano do E.F.

848 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam os nomes dos animais em inglês.

META:

Encontrar mais pares de nomes de animais em inglês com a sua respectiva imagem.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"; - Os jogadores devem fazer o pareamento correto com o nome do animal e a sua figura respectiva (por exemplo: cow e a imagem de uma vaca)

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e palavras utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças (sendo 6 imagens de animais e 6 nomes dos respectivos animais em inglês), ou médio com 24 peças (sendo 12 imagens de animais e 12 nomes dos respectivos animais em inglês);
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 3º ano do E.F.

849 PAINEL DE ESTRELAS DOURADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pela educadora.

META:

Conquistar as 5 moedas douradas

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente. - Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas douradas.
- Recompensa: + 2 pontos na nota.
- Quadro das estrelas para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do 5º ano do E.F.

850 POTE DIVERTIDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Auxilia no desenvolvimento da psicomotricidade dos alunos.

META:

Conseguir realizar a ação descrita na carta coletada

REGRAS:

- Definir quem serão os cinco primeiros alunos que fará a primeira jogada, tirando o maior número no dardo.
- Retirar uma carta do pote e fazer a ação solicitada (exemplo: tirou a carta "pular de um pé só", o aluno deve conseguir pular de um pé só);
- Vence quem conseguir realizar o maior número de ações sem cometer falhas.



ELEMENTOS:

- Estéticos: pote, cartas com as ações em cores diferentes.
- Competição: o aluno que conseguir realizar mais ações corretamente vence o jogo; - tempo: 30 minutos (dependendo do número de alunos).

QUEM VAI JOGAR:

- A sala toda
- Crianças do 2º ano do E.F.

851 PASSA OU REPASSA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Fazer mais pontos

REGRAS:

- Dividir as turmas em duplas
- Cada dupla escreverá 5 contas de adição e subtração
- As contas são misturadas
- As duplas organizadas em fileiras
- Quem souber a conta corre até o professor
- Quem acertar ganha 10 pontos
- Ganha a dupla que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Sulfite
- Medalha
- Placar no Quadro

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma

852 O JOGO DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender as cores primárias e secundárias

META:

Acertar mais quais são as cores primárias e secundárias

REGRAS:

- Grupos de 5 alunos
- Sortear quem começará
- Ganha o grupo que acertar mais perguntas e pintar mais partes do desenho coletivo

ELEMENTOS:

- As crianças receberão guaches das cores primárias
- Serão feitas perguntas sobre as cores pelo professor

- O grupo que acertar vai até uma cartolina central e monta uma cor secundária misturando os guaches e escolhe uma parte do desenho coletivo para pintar

QUEM VAI JOGAR:

Todos

853 CAÇA AO TESOURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular as crianças a entenderem a importância da Memória

META:

Conquistar mais elementos da Memória Pessoal dos alunos

REGRAS:

Encontrar os objetos pessoais dos estudantes

ELEMENTOS:

- Competição
- Objetos da Memória Pessoal
- Medalhas

QUEM VAI JOGAR:

Todos da Turma

854 OS CAMINHOS DE MINAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a compreender as características da Mineração Colonial

METAS:

Chegar ao final do tabuleiro primeiro

REGRAS:

- Quem responder corretamente as perguntas do card avança conforme está sendo indicado (1, 2 ou 3 casas)
- Será cobrado ouro ou libertação dos escravizados em determinadas partes do jogo

ELEMENTOS:

- Confecção de tabuleiro com cartolina
- Confecção de peças que representem ouro e os escravizados
- Confecção de perguntas

QUEM VAI JOGAR:

Todos jogam

855 CADEIA DOS TOPS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer uma lista de cadeias alimentares.



OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar o conceito de cadeia alimentar.

META:

- Maiores números de cadeias alimentares (corretas).
- Prêmio surpresa para os 3 primeiros colocados;

REGRAS:

- Baseado no conceito de cadeia alimentar os alunos devem fazer uma lista com vários exemplos de cadeia alimentar;
- Cada cadeia alimentar deve respeitar a organização dos níveis tróficos (produtor; consumidor; decompositor);
- Cada cadeia tem que ter uma lógica, não serão validadas cadeias em que consumidores carnívoros se alimentem de produtores;
- É de suma importância que cada nível trófico respeite suas características.
- Devem ser incluídos os níveis de consumidos secundário e terciário;
- Os 3 primeiros alunos que listarem o maior número de cadeias alimentares (CORRETAS) receberam um prêmio surpresa.

ELEMENTOS:

- Lápis;
- Papel;
- Material de auxílio caso haja dúvida com relação aos níveis tróficos de cada animal;
- Premiação surpresa.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 9º ano, fundamental 2, e 1º série do ensino médio.

856 QI DOS GRUPOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Responder o teste de Einstein referentes aos grupos animais.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Saber identificar as características dos grupos animais.

META:

- Colocar a resposta certa em cada lugar correspondente;
- Identificar cada reino de acordo com cada característica;
- Premiação surpresa.

REGRAS:

- Será entregue a cada aluno uma folha com uma tabela que deverá ser preenchida de acordo com as instruções descritas;

- Em cada instrução levará a uma resposta de um dos espaços da tabela que está em branco, com exceção do grupo dos reinos;
- o grupo dos reinos o aluno deverá preencher através das características que foram preenchidas com as instruções;
- Caso os alunos ainda tenham alguma dúvida com relação a resposta do preenchimento do grupo dos reinos, vale dá uma pesquisa.
- O primeiro que responder toda a tabela, corretamente, ganhará um prêmio surpresa.

ELEMENTOS:

- Tabela construída pelo professor que deve ser respondida com as instruções desenvolvida também pelo professor;
- Lápis;
- Folha com a atividade

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da 1ª série, 2ª série e 3ª série

857 FÊ DE FENÔMENOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar ao aluno identificar quando os fenômenos são químicos e físicos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Diferenciação de fenômenos físicos e químicos

META:

- Permitir que o aluno saiba identificar qual situação há fenômenos físico e químicos.
- Vence que tiver maior pontuação.

REGRAS:

- Em sala de aula o professor irá dividir a turma em grupos de 5 alunos;
- Cada grupo escolherá um líder que ficará responsável por cada grupo e entregará as atividades;
- O professor entregará uma folha de papel em que os alunos deveram listar os fenômenos físicos encontrado na imagem;
- De preferência a imagem deve ser exibida a todos, caso não possa, ela deverá ser impressa e entregue a cada equipe;
- Após a escolha dos fenômenos os mesmos devem classificá-las em químicos ou físicos.
- Para cada Fenômeno encontrado os alunos ganharam 5 pontos e para cada classificação correta serão acrescentados mais 10 pontos.
- Antes da correção atividade deve ser entregue a equipe da esquerda para que seja corrigida.
- A correção será feita por todos em sala de aula e entregue a professora;
- Vence aquele que tiver obtido a maior pontuação.

**ELEMENTOS:**

- Folha de papel;
- Caneta;
- Imagem de um ambiente que tenham muitos fenômenos físicos e químicos.
- Datashow.
- Certificado dos Reis do Fê de Fenômeno.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 6º e 9º ano.

858 QUE ISSO!?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar o aluno a identificar qual o órgão do sistema respiratório.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Aprender como funciona o sistema respiratório, seus órgãos e o papel de cada um na respiração.

META:

- Tentar identificar qual o órgão do sistema respiratório que está escondido atrás dos quadradinhos.
- Vence quem conseguir identificar mais órgão corretamente.

REGRAS:

- Em sala de aula o professor irá dividir a turma em grupos de 5 alunos;
- Cada grupo escolherá um líder que ficará responsável por cada grupo e entregará as atividades;
- Para cada grupo será dado um número que será a sua ordem para responder;
- Será apresentado uma figura no Power point que estará escondida atrás de vários quadradinhos que deveram ser virados pausadamente;
- Cada grupo terá 3 oportunidades para tentar adivinhar qual órgão está escondido.
- Se o grupo acertar qual o órgão que está escondido ele ganhará 5 pontos e se eles souberem explicar a sua função ganham mais 10 pontos extras.
- Vence a equipe que tiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Datashow;
- Material elaborado pelo professor da imagem e explicação da função de cada órgão;
- Quadro branco em que será marcado a pontuação das equipes.
- Premiação.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da 2ª e 3ª série do ensino médio

859 TEIA DE ARANHA DOS CICLOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os alunos a ligação dos ciclos biogeoquímicos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que o aluno pense, associe e descubram como os ciclos biogeoquímicos estão ligados

META:

Ligar as conexões existentes entre os ciclos da água, carbono, oxigênio e enxofre.

REGRAS:

- Em sala de aula o professor irá dividir a turma em grupos de 5 alunos;
- O professor entregará uma folha de papel com a palavra "ATMOSFERA" escrita no meio.
- Com as folhas em mãos, os alunos deveram escrever palavras que estejam associadas com a palavra atmosfera e os ciclos biogeoquímicos.
- Para cada palavra escrita que estas associadas a pelo menos mais duas o aluno irá ganhar 2 pontos, e para casa associação com outra palavra ela ganhar mais um ponto;
- No final da atividade os alunos deveram apresentar uma grande teia de palavras que estejam associadas com os ciclos biogeoquímicos e atmosfera.
- Vence a equipe que tiver obtido a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Folha de papel;
- Caneta;
- Premiação

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 9º ano, 1ª série e 3ª série.

560 ENCONTRE O ACERTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar adição

META:

Encontrar a conta certa

REGRAS:

Contas erradas e uma certa serão entregues a cada grupo
O grupo tem 5 minutos para achar
Todos os grupos que acharem ganham pontos
Podem ser feitas diversas rodadas

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Folhas de papel



Grupos de 3 alunos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda
Qualquer idade que esteja aprendendo adição/crianças ou EJA

861 MEMÓRIA ARCO-ÍRIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar o nome das cores por alunos da educação infantil.

META:

Lembrar-se das cores

REGRAS:

Um aluno apresenta 4 objetos de cores diversas, o outro observa por 30 segundos. Depois, com os olhos vendados, tem que se lembrar de todas as cores.

ELEMENTOS:

Objetos monocromáticos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

862 ALPHABET MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender palavras em inglês

META:

Lembrar-se de palavras que comecem com a mesma letra

REGRAS:

Serão apresentadas diversas palavras ao aluno num quadro. Várias que comecem com A, B, C, por exemplo. O aluno observa as palavras por um minuto. Após o tempo, sem olhar para o quadro, o professor diz uma letra e quanto mais palavras se lembrar com essa letra, mais pontos ganha.

ELEMENTOS:

Quadro com palavras

Aluno age individualmente, mas soma pontos para o grupo

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

Crianças a partir de 9 anos, adolescentes e adultos

863 COFRE PORQUINHO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação de alunos do ensino infantil.

META:

Conquistar moedas que serão colocadas em seu próprio cofre porquinho feito de caixinha em uma aula anterior, que podem ser trocadas por pequenos mimos, como um chocolate, um lápis.

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo
- Participar das atividades

ELEMENTOS:

- Um cofre porquinho guardado no armário do professor para cada aluno
- Moedas de plástico

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

864 CARTAS DA SORTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular participação e dedicação dos alunos adolescentes

METAS:

- Conquistar 30 pontos para trocar por 1 ponto na média final
- Entregar tarefas no prazo
- Participar das atividades

REGRAS:

Cartas do baralho que serão entregues aleatoriamente ao aluno quando cumprir com cada tarefa. Os próprios alunos devem guardar suas cartas. O valor das cartas é o mesmo indicado nela, letras valem 10 pontos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

865 RODA DE PORTUGUÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar rima

META:

Escrever rimas

REGRAS:

Cada aluno recebe um papel com uma palavra previamente escrita pelo professor. O objetivo é escrever uma palavra que rime com ela. O professor dá



40 segundos por rodada. Quando terminar o tempo, o aluno deve passar o papel para o aluno da direita. E o jogo continua. Não vale repetir palavra.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel
- Alunos em uma grande roda

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Qualquer idade a partir de 10 anos

866 CADÊ A COR?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar o nome das cores por alunos da educação infantil.

META:

Tocar em um objeto que tenha a cor ditada pelo professor

REGRAS:

O professor dita uma cor, cada aluno tem que achar um objeto com essa cor

ELEMENTOS:

Objetos espalhados pela sala

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

867 FAZER O BEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação de alunos do ensino infantil para fazer o bem

META:

Conquistar moedas que serão colocadas em um cofre porquinho. A cada 30 moedas, um brinquedo é doado a uma instituição de caridade.

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo
- Participar das atividades

ELEMENTOS:

- Um cofre porquinho guardado no armário do professor
- Moedas de plástico

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

868 SOMA DAS CARTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar adição

META:

Somar o valor de 2 cartas corretamente

REGRAS:

Cada aluno sorteia 2 cartas, e tem que dizer a soma dessas cartas para ganhar pontos para o grupo

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Cartas de baralho
- Grupos de 3 alunos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Qualquer idade que esteja aprendendo adição/crianças ou EJA

869 ROOM MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Lembrar-se de palavras em inglês

META:

Lembrar-se dos objetos que sumiram da imagem

REGRAS:

Uma imagem é apresentada a cada aluno, que pode visualizá-la por 15 segundos. Ela contém objetos em um determinado cômodo. Depois, outra imagem é apresentada, com alguns objetos a menos. O aluno deve dizer quais são.

ELEMENTOS:

Imagens impressas ou no computador

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma, individualmente
- Crianças, adolescentes e adultos

870 MEMÓRIA DO OPOSTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Encontrar palavras opostas, exemplo de pares, bom – mal, noite – dia.

META:

Designar o oposto correto.

REGRAS:

Alunos em pequenos grupos jogam jogo da memória dos opostos. Professor passa sempre conferindo.



ELEMENTOS:
Pares de opostos impressos

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda, crianças a partir de 5 anos

871 MEMÓRIA DO SINÔNIMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Aumentar vocabulário

META:
Achar 3 cartas sinônimas. O aluno pode abrir 3 cartas por vez, e só pega se achar as 3 cartas sinônimas. Exemplo, alegre, feliz, contente.

REGRAS:
Alunos em pequenos grupos jogam jogo da memória dos sinônimos. Professor passa sempre conferindo.

ELEMENTOS:
Trios de sinônimos impressos

QUEM VAI JOGAR:
Pré-adolescentes

872 RODA DA SUBTRAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar subtração a crianças

META:
Acertar a conta proposta pelo professor

REGRAS:
O professor irá mostrar aos alunos um certo número de objetos. E perguntará quantos objetos sobriariam se ele retirasse um certo número. O aluno que souber levanta a mão e responde. Para comprovar, o professor retirar o número de objetos da conta proposta e mostra o resultado final.

ELEMENTOS:
- Placar no quadro
- Competição
- Alunos em formato de semicírculo para que todos possam visualizar

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

873 RODA DO PORTUGUÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar substantivo e adjetivo.

META:
Encontrar mais substantivos e adjetivos que os outros concorrentes.

REGRAS:
- Organizar a turma em duplas;
- Cada dupla precisa criar 2 textos usando o máximo de substantivos e adjetivos que conseguirem;
- Passar para as duplas oponentes para que elas encontrem todos as palavras necessárias;
- As duplas que forem encontrando as palavras terão suas pontuações;
- O professor fica observando e também anotando no quadro quem recebe mais pontos;
- O tempo para a criação e encontro é de 20 minutos;
- Ganha a dupla que encontrar mais substantivos e adjetivos possíveis.

ELEMENTOS:
- Placar no quadro.
- Folhas de papel.
- Trabalho em dupla.
- Duplas organizadas frente a frente e com 1 metro de distância das outras.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças do 5º ano com 9/10 anos de idade.

874 MEMÓRIA DO NOME DAS CORES EM INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Permitir o conhecimento dos nomes das cores e a pronúncia em uma língua estrangeira de maneira lúdica.

META:
Encontrar os nomes das cores de acordo com a imagem delas.

REGRAS:
- O número de participantes será conforme a quantidade de alunos da turma, por exemplo, cinco grupos de três pessoas;
- No par ou ímpar os participantes decidem quem começar de cada grupo.

ELEMENTOS:
- Estética: figuras e escrita dos nomes de cada cor;
- Sorte: no primeiro momento, o jogo será decidido na sorte, quem será o iniciante; quando virar a peça e tiver a "graça" de pegar a combinação- palavra e imagem- ganha ponto;
- Quem conseguir virar mais pares GANHA;
- Níveis: fácil ao moderado com 24 a 36 peças;
- Tempo: 10 minutos para peças de 24 e 15 para 36 peças.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças do 6º ano de 10 a 11 anos de idade.

875 MEMORY (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizar o maior número de verbos irregulares da língua inglesa;
- Os verbos podem estar indicando a sua ação com imagens (pictures), e isso ajudará os alunos a assimilar e conhecer mais verbos possíveis.

META:

Encontrar a imagem de acordo com os verbos e escrevê-los, em 5 minutos, o maior número que conseguir.

REGRAS:

- O professor(a) irá entregar para a dupla as imagens;
- Os alunos irão escrever o nome do verbo ao lado da figura a lápis, na parte orientada para a escrita;
- A dupla pode ajudar um ao outro na memorização e associação das imagens à escrita (já que são muitos verbos e bem parecidos)
- Cada dupla receberá 8 imagens para as respectivas escritas, 4 imagens para cada um para assim conseguirem completar no tempo determinado, lembrando que a ajuda SOMENTE DA DUPLA é liberada;
- Após o início do jogo, não será permitida a correção da escrita (somente quando for finalizado, na correção);
- A dupla que tiver mais acertos, ganha o jogo!

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade, escrita correta e organização.
- Cooperação: a ajuda de cada dupla para a escrita correta de acordo com a imagem, auxílio dos parceiros.
- Tempo: para a atividade 5 minutos (escrita, ajuda e associação com a figura); para a correção 30 minutos de conversa e explicação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. (alunos do fundamental 2)

876 CAÇA AO TESOURO (INDEPENDÊNCIA OU MORTE!)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a curiosidade e o conhecimento sobre a história do Brasil.

META:

Encontrar as dicas para chegar ao prêmio final.

REGRAS:

- Dada a largada, as crianças terão que procurar as dicas (historinhas sobre o tema) para completar e chegar ao TESOURO FINAL;
- A turma será dividida em 3 grupos;
- O professor observa a partida.

ELEMENTOS:

- Ideal ser em um ambiente ao ar livre para melhor movimentação dos grupos;
- Imagens e escrita da história do país para melhor identificação dos estudantes;
- Pontos na nota do grupo vencedor;
- O grupo que conseguir montar todas as dicas para o grande prêmio – GANHA!

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 3º ano de 8 a 9 anos de idade

877 BINGO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o reconhecimento e/ou aprendizagem dos números, bem como o uso de: audição, tato; equilíbrio.

META:

Fechar uma fileira na diagonal, horizontal ou vertical.

REGRAS:

- Completar todos os números falados que tenham na sua cartela;
- Pode ser deitado, em pé ou na lateral;
- Entregar individualmente, porém a auxiliar de sala pode ajudar as crianças na escuta e identificação;
- Só poderá gritar BINGO quem tiver preenchido toda a fileira

ELEMENTOS/ ESTRUTURA:

- Competição entre a turma;
- Dizer os números em voz alta quando gritar BINGO para conferir;
- Preencher todos os requisitos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (maternal 2)

878 VOCABULARY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos enriquecerão o próprio vocabulário por meio de músicas em inglês.

META:

Encontrar o máximo de palavras novas que conseguir nas músicas entregues para os participantes.



REGRAS:

- Cada grupo receberá dois textos, duas músicas diferentes para circular as palavras novas;
- O grupo terá no máximo 5 integrantes;
- Quanto mais palavras novas e mais possibilidades de significados, mais chance de ganhar;
- O professor(a) dá o início do jogo, e no final, com a turma faz a contabilidade das palavras.

ELEMENTOS:

- É interessante os grupos circularem as words com canetas coloridas para a identificação;
- Os grupos que forem terminando no prazo de 15 minutos, serão classificados como 1º, 2º e 3º lugar;
- Para possível desempate ou ganhadores, a busca por significados das palavras novas será importante (sem uso de eletrônicos para ajuda, somente a ajuda dos próprios integrantes do grupo);
- Correção e pontuação na nota para o grupo que tiver mais significados e palavras encontradas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos do 8º ano)

879 SINÔNIMOS E SIGNIFICADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Enriquecer o uso de sinônimos e a identificação dos significados de palavras em português por meio de músicas.

META:

- Encontrar o máximo de palavras que estimulam a curiosidade dos alunos para os respectivos significados e sinônimos.

REGRAS:

- Pode ser realizado individual ou em grupo de no máximo três pessoas;
- Cada grupo ou integrante receberá uma música para encontrar palavras que há sinônimos que eles conhecem e que exista significados que chamam a curiosidade deles, exemplo, AMOR- é confiança, compreensão; sinônimo de afeto;
- O professor(a) dá início do jogo, e no final, com a turma marca quem termina mais rápido;
- Pode haver 3 prêmios ou mais.

ELEMENTOS:

- É interessante que os integrantes circulem as palavras de caneta colorida e puxem setas para anotar os sinônimos e significados, apresentando após as palavras com as informações (significados e sinônimos);
- Por ordem de término do jogo, em um tempo de 20 minutos, será contabilizado como 1º, 2º, 3º lugar;

- Os prêmios podem ser pontuação maior para quem responder e apresentar 1º, uma pontuação média para quem terminar por 2º e bombons para o(s) próximos;
- O professor contabiliza no quadro as ordens dos prêmios.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos do 6ºano)

880 PICTURES SHEETS (FICHAS OU FOLHAS DE FIGURAS)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a conversação entre os alunos a partir de imagem e criação de frases (in simple present- no presente simples).

META:

- O grupo deve criar diversas frases que tenham relação, contexto com a imagem, e no tempo do simple present e apresentar para a turma.

REGRAS:

- Cada equipe receberá 2 imagens para a criação de uma conversa rápida para cada uma;
- Os grupos serão até cinco pessoas;
- O professor analisa se o uso dos verbos e pronomes estão corretos na conversação de cada equipe;
- Quem conseguir mais frases correta de acordo com gramática inglesa tem mais chances de ganhar (lembrando que a pontuação será por grupo e não por pessoa);
- Pode haver prêmios de 1º e 2º lugar.

ELEMENTOS:

- As figuras serão coloridas e colocadas no quadro no momento da apresentação para dar sentido, exemplo: Gisele is tired (a figura no quadro para mostrar o estado dela);
- Cooperação: a contribuição de cada frase correta dita por um aluno é essencial para a pontuação da equipe toda;
- Sorte: a equipe que apresentar de maneira organizada e com boa dicção terá mais chance de ser classificada no primeiro lugar; Pontuação: alta e média para os dois primeiros colocados.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos do 9º ano)

881 JOGO DA MEMÓRIA LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer os alunos memorizarem os livros e autores de acordo com as frases das obras.

**META:**

Os participantes devem encontrar as capas corretas dos livros para os devidos trechos.

REGRAS:

- Encontra a imagem e trecho correto, pontual!
- Encontra a imagem e trecho errado, passa a vez para o parceiro!
- Atividade em dupla;
- O professor(a) e os próprios participantes anotam as pontuações e correções;
- Se houver empate, o professor(a) diz um trecho de outra obra e os alunos falam o nome do livro.

ELEMENTOS:

Sorte: acertar mais trechos e capas possíveis no tempo determinado para a rodada;
Cooperação: a dupla pode se ajudar na ligação das imagens e frases;
Tempo: 10 minutos para rodada com 20 peças.
- Trecho extra para desempate: a carta na manga!

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos do 2º do E.M)

882 RODA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação

META:

Fazer mais pontos que os grupos Concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de multiplicação numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (quinto ano/10 a 11 anos)

883 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do quinto ano reconheçam e dominem os nomes das figuras geométricas planas

META:

Encontrar mais pares de cartas com figura e nome da figura.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com formas geométricas planas e cartas com os nomes das formas geométricas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

884 MEMÓRIA GEOGRÁFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de termos usados em geografia.
- Os termos podem ser organizados em grupos: estados e capitais, climas, biomas, continentes, cartografia, etc.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de termos em geografia de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos termos disponibilizados na lista;



- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do termo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do termo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (quinto ano/10 a 11 anos)

885 JORNADA ESTRELADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 3 estrelas.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente. - Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas em papel dourado.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro com nome dos alunos para colar as estrelas conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do fundamental I (4º e 5º ano)

886 CONQUISTA DOS ADESIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar 4 adesivos.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado. - Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada adesivo.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro adesivos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Adesivos"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão. - Cartelas com adesivos de interesse dos competidores.
- Cartelas individuais e nominais para colar os adesivos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (4º e 5º ano/Ensino Fundamental.)

887 RODA DAS GRANDEZAS FÍSICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos/as estudantes a diferença entre grandezas físicas escalares e grandezas físicas vetoriais.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos (dê nome aos grupos, como A, B, C, D e E).
- Cada grupo precisa criar 4 listas com 3 grandezas físicas (misturando grandezas escalares e grandezas vetoriais) numa folha de papel.
- O grupo A passa para os outros 4 uma lista de grandezas físicas misturadas e fica aguardando a rodada ser concluída (a mesma coisa para os demais grupos). - Cada grandeza física classificada corretamente na lista dá ao grupo 10 pontos. - Cada grandeza física classificada errada na lista retira -10 pontos do grupo.
- Cada lista completamente correta ganha 10 pontos de bônus.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo para a resolução de cada lista (5 min). - O jogo acaba na quinta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

888 CINEMÁTICA NA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos/as estudantes aprender conceitos e fórmulas da Cinemática.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir as equipes com 4 ou 5 alunos. - Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "zerinho ou um". - Todos/as os/as participantes das equipes terão a vez de ir virar duas placas.
- Cada acerto de pares de cores contendo a grandeza física e sua definição valem 10 pontos.
- A equipe que acertar dois pares seguidos, logo após o segundo acerto, ganha o direito de repetir.

ELEMENTOS:

- Estética: placas de cores, cada cor terá duas placas.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças; - Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

889 UNIDADES NA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de relações entre as unidades de medida.
- As unidades podem ser organizadas em grupos: comprimento, massa, tempo, energia, etc.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de unidades de medida de cada grandeza física em uma lista recebida do/a professor/a.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 ou 5 equipes;

- Cada equipe receberá uma lista com uma grandeza física por vez e terá de 2 a 4 minutos para escrever o máximo de unidades de medida correspondentes. - Cada unidade de medida correta ganha 10 pontos.

- Cada unidade de medida não correspondente a grandeza física da lista retira -5 pontos.

- Bônus de 10 pontos para a lista que tiver identificada a unidade de medida da grandeza física segundo o Sistema

Internacional de Medidas.

- Após a escrita das unidades de medida não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre as unidades de medida da grandeza sugerida na lista e a equipe não perca pontos na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda. - Adolescentes (5° até 3° E.M.)

890 CAIXA DAS ESTRELINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo/a professor/a.

META:

Conquistar as 5 estrelas.

REGRAS:

- A sala será dividida em 3 ou 4 equipes. - Será passado para turma 5 desafios. - Cada desafio terá o prazo de uma semana para entrega.

- Desafios entregues no prazo e na data ganha 1 estrela.

- Desafios entregues certos, mas atrasados, só receberão meia estrela.

- A equipe com mais estrelas receberá a nota máxima (100%).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas.
- Recompensa: % da nota.



- Caixa física ou online para ir colocando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

891 CONQUISTA DOS NAIPEs

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 naipes do baralho.

REGRAS:

- A sala será dividida em 3 ou 4 equipes. - Será passado para turma 4 desafios. - Cada desafio terá o prazo de 7 a 10 dias para entrega.
- Desafios entregues no prazo e na data conquista o naipe.
- Desafios entregues certos, mas atrasados, receberão um joker (que corresponderá a 75% da pontuação).
- A equipe com menos jokers receberá a nota máxima (100%).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Naipes"
- Recompensa: nota máxima para equipe com menos desafios entregues com atraso.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 3º E.M.)

892 CORDA DOS VOCABULÁRIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender o máximo de vocábulos em inglês.

META:

Escrever o maior número possível de vocábulos em inglês no quadro.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes (dependendo do tamanho do quadro).
- O quadro será dividido em partes e cada parte terá o nome da equipe (A, B, C e D, por exemplo).
- As equipes se organizam em fila indiana, onde cada integrante escreverá uma palavra em inglês no quadro e o próximo terá que escrever outra começando com a última letra da palavra do anterior.
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca.

- O/A professor/a ficará monitorando se as equipes estão obedecendo as regras. - A partir da primeira palavra, cada palavra escrita com a última letra da anterior pontua 10 pontos.

- Cada quebra da corda, ou seja, cada palavra que não começou com a primeira letra da anterior retira -5 pontos.

ELEMENTOS:

- Quadro.
- Pincéis (preferencialmente de cores diferentes para cada equipe).
- Trabalho em 3 ou 4 equipes.
- Equipes organizadas em fila indiana na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

893 RODA DE BENEFÍCIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as novas regras para aposentadoria do RGPS.

META:

Fazer mais pontos que os outros grupos.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos;
- Cada grupo formula 4 perguntas numa folha de papel;
- Passar uma pergunta para o grupo do lado direito responder;
- O grupo recebe 10 pontos a cada resposta correta;
- Retira-se 10 pontos do grupo a cada resposta errada;
- O tempo (5min) é controlado pelo professor/educador que também registra a pontuação num placar no "flip chart" ou "PowerPoint";
- Na quarta rodada o jogo termina;
- O grupo com maior pontuação é o ganhador.

ELEMENTOS:

- Placar no "flip chart" ou "PowerPoint"; *Folhas de papel;
- Trabalho em grupo no número de quatro;
- Grupos organizados nas cadeiras em círculos ou mesas distribuídas na sala.

QUEM VAI JOGAR:

- Os presentes na turma;
- Todos os servidores convocados para o treinamento.



894 MEMÓRIA SAUDÁVEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Proporcionar aos alunos identificar os alimentos saudáveis de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de alimentos associando à função no organismo.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- O primeiro a jogar será por sorteio online, ferramenta da internet.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras, frases, cores e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: Decidido em sorteio o grupo que iniciará o jogo; quando virar e acertar o par.
- Competição: vence o jogo o grupo que tiver mais acertos (virar mais pares);
- Níveis: Dependendo do número de alunos na turma o jogo pode ser de nível fácil com 12 peças ou médio com 24 peças.
- Tempo: Cinco minutos por partida em jogo de 12 peças.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma.

895 CUCA FRESCA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Promover a capacidade dos alunos de memorizarem o emprego das letras "x" ou "ch".

META:

Em 2 minutos, memorizar e escrever as palavras com maior número de acertos.

REGRAS:

- A turma deve se organizar em 4 equipes;
- Na organização das equipes é definida a ordem do aluno para fazer a leitura, memorizar e escrever;
- A troca da ordem dos jogadores não será permitida depois de definida a ordem;
- Depois de escrita a palavra não será permitido reescrita (somente no final do jogo, na correção e contagem de pontos.);
- Durante o jogo é permitido blefar com "adversário", com ética e sem ofensas, pois do contrário a equipe perderá 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: na agilidade e organização da equipe;

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega para auxiliar o colega que está jogando, para que não erre;
- Tempo: Dependendo do número de participantes, de 1 a 2 horas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

896 BAÚ DE BARRAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar os alunos a fazer e entregar as atividades dentro do prazo.

META:

Conquistar 3 barras de ouro.

REGRAS:

- Fazer as tarefas propostas com 100% de acertos;
- Entregar as tarefas individualmente no prazo.

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos da turma; *Barras de ouro" (figura);
- Recompensa: 20% de acréscimo na nota;
- Painel em cartolina com o nome dos alunos para pregar as barras de "ouro" (figura).

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

897 CARTAS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação e desenvolvimento dos alunos nos fóruns dos cursos EAD.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe:
 - 1- Entregar tarefas no prazo;
 - 2- Interagir com no mínimo 3 participantes;
 - 3- Fazer no mínimo 3 comentários no fórum;
 - 4- Desenvolver o raciocínio com escrita de forma clara, sucinta e correta.
- Entrega individual;
- Premiação para quem tiver os 4 ases.

ELEMENTOS:

- Competição com inscritos no curso; *Moeda de troca: ases;
- Recompensa: anular uma questão da avaliação de aprendizagem e receber o valor da questão;
- Plataforma AVA.



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda da oferta de curso.

898 COOPERARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenhar coletivamente

META:

Contribuir com a produção

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos em círculos.
- Cada grupo precisa criar três desenhos numa folha de papel tendo 2 min. cada um. A folha vai passando pelos componentes que vão completando o desenho.
- Serão feitos três desenhos, um livre, um temático e outro de observação.
- Cooperação e Competição
- Cada desenho feito o grupo ganha 10 pontos.
- Se não concluir o desenho no tempo estabelecido perde 10 pontos.
- O/A professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min.).
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (Fundamental II)

899 MEMÓRIA DAS OBRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam as obras de arte de artistas brasileiros (as).

META:

Encontrar mais pares de artista e obra.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Imagens das obras e foto dos (as) artistas, com nome;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas, se isso acontecer pode jogar mais duas vezes;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

900 MEMORIARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem as principais características das vanguardas artísticas europeias.

META:

Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de características dos movimentos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das características dos movimentos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da característica não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da característica e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (9º ano, Fund. II e Ensino Médio)



901 NA REDE COM A ARTE INDÍGENA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega da pesquisa e da experimentação artística.

META:

Conquistar o direito de acessar por 1 min. as redes sociais, durante 4 aulas.

REGRAS:

- Entregar a pesquisa sobre a Arte Indígena no prazo determinado.
- Entrega individual de uma composição inspirada em uma das expressões artísticas pesquisadas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: Acesso de 1 min. as redes sociais.
- A primeira pessoa que entregar as atividades ganha 0,5 no qualitativo.

QUEM VAI JOGAR:

- Adolescentes (9º ano, Fund. II e Ensino Médio)

902 ÀS ARTES AFROBRASILEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar a pesquisa sobre Arte Afro-brasileira no prazo determinado.
- Escolher e realizar a releitura de uma obra dos artistas afro-brasileiros pesquisados.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (9º até 3º E.M.)

903 DOMINÓ A HISTÓRIA DA ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular que os alunos dominem períodos importantes da História da Arte.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 peças quando começa a rodada.
- O primeiro jogador é quem tem a peça com a imagem da primeira época estudada (Arte Rupestre).
- O próximo a jogar é quem estiver com a peça do conceito, e assim por diante.

ELEMENTOS:

- Estética: Um lado da peça será o nome do período com imagem ilustrativa e do outro o conceito/característica.
- Competição: quem conseguir colocar todas as peças na mesa primeiro.
- 28 Peças de dominó, feito em papelão, cartolina ou paraná.
- Recompensa: Tirar uma dúvida com o professor no momento da prova.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

904 BINGO MODERNO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos conheçam o Modernismo no Brasil.

META:

Preencher a cartela.

REGRAS:

- Trabalho individual;
- Cada aluno produzirá sua cartela contendo nomes de artistas e obras modernistas.
- Marcar os nomes que são sorteados.

ELEMENTOS:

- Estética: Imagens das obras e o nome do artista e demais informações;
- Sorte: o aluno marcará na cartela a partir de sorteio aleatório;
- Competição: quem conseguir preencher a cartela primeiro ganha o jogo;
- Recompensa: Lanchar no momento de uma aula.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



905 DISPUTA DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição, Subtração, Antecessor e Sucessor.

META:

- Desenvolver o raciocínio lógico.
- Trabalhar as habilidades com resolução de cálculos.
- Promover a interação entre grupos.
- Verificar o nível de conhecimento dos alunos sobre o assunto.

REGRAS:

- O número de jogadores é ilimitado.
- 2 equipes.
- A sala deve ser dividida em 2 equipes.
- Cada equipe deve ter um representante para dizer a resposta, mas todos devem ajudar.
- O professor vai sortear, de cada vez, dois números e uma operação matemática.

As equipes deverão:

Resolver a operação.

Responder se um dos números sorteados é maior ou menor que o outro número sorteado.

- Dizer o antecessor e sucessor do resultado;
- Cada equipe deve anotar os resultados em uma folha e mostrá-los ao mesmo tempo.
- As equipes terão 3 minutos, no máximo, para responder.
- Cada acerto vale 1 ponto, que será marcado no quadro.
- A equipe que errar, vai perdendo os pontos adquiridos (1 ponto por erro).
- Se as duas equipes errarem o resultado do mesmo problema, nenhuma perde ponto.
- Vence quem terminar o jogo com mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Tampinhas de garrafas com diferentes números e as duas operações colocadas de pincel.
- 2 equipes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3º ano do ensino fundamental Anos Iniciais

906 CARTAS DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos simples e compostos

META:

Diferenciar e reconhecer os substantivos simples e compostos.

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 grupos iguais (Se sobrar algum aluno, ele será inserido em qualquer grupo.
- Cada grupo deve ter um líder para dizer a resposta.
- Cada líder vai virar uma carta (com o nome do substantivo) e dizer, em consenso com seu grupo, se o substantivo é simples ou composto.
- Resposta certa vale 10 pontos.
- Resposta errada passa a vez para o próximo virar outra carta.
- Vence quem tiver mais pontos no final.

ELEMENTOS:

- Competição: quem acertar mais, vence o jogo.
- Placar no Quadro.
- As cartas podem ser feitas numa folha ou em papelão.
- 5 grupos.
- Cada grupo ficará reunido em círculo.
- Sorte: Quem acertar não passa a vez para o próximo grupo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

907 BINGO DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar as cores em Espanhol aos alunos.
- Ampliar o vocabulário em outro idioma.

META:

Ganhar o bingo das cores de acordo com as palavras sorteadas pelo professor (a) e aprender a traduzir as cores para português.

REGRAS:

- A turma será dividida em 4 grupos.
- O professor colocará 10 cores no quadro.
- Cada grupo deve escolher 3 cores entre as 10.
- O professor irá sortear as palavras e as equipes vão marcar, caso tenham escolhido essas palavras.
- Ganha a equipe que preencher a "cartela" primeiro, ou seja, ter as três palavras sorteadas. No entanto, a equipe também deve traduzir as palavras. Caso erre, o bingo continua com as outras equipes até alguma equipe acertar.

ELEMENTOS:

- Folha em branco para ser utilizada como cartela de bingo.
- Sorte: É para o grupo que conseguir preencher a cartela primeiro e ainda traduzir as palavras escolhidas.
- Cooperação: A equipe deve se ajudar na escolha das palavras e na hora da tradução também.



- Tempo: De acordo com o tempo da aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes da 1ª série do Ensino Médio.

908 “NA MEDIDA CERTA”

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar as unidades de medida de capacidade com os alunos

META:

Acertar as medidas de capacidade para cada objeto.

REGRAS:

- A competição será entre duplas.
- Um componente da dupla escolherá uma vasilha com água (terão várias vasilhas) e o outro a vasilha vazia (terão várias opções).
- A dupla tem que acertar a quantidade de água de acordo com a capacidade da outra vasilha.
- A dupla que errar sairá do jogo.
- A próxima dupla continuará no mesmo processo.
- A dupla que acertar ganha o prêmio (pode ser mais de uma dupla).

ELEMENTOS:

- Vasilhas de vários tamanhos (é necessário que estejam pares de mesma medida).
- Competição entre duplas: quem acertar as vasilhas que se completam, vence.
- Prêmio para a (s) dupla (s) vencedora (s) (que acertar a medida e capacidade).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 2º Ano do Ensino fundamental Anos Iniciais

909 “O MUNDO É PLURAL”

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o respeito ao próximo, inclusive em sala de aula.

META:

Construir a melhor rima sobre o respeito às diferenças.

REGRAS:

- A turma será dividida em trios.
- Cada trio deverá produzir uma rima sobre respeito às diferenças.
- O professor escolherá a melhor rima.
- Vence o trio que fizer a melhor rima.

- As rimas produzidas devem ser compartilhadas nos murais da escola.

ELEMENTOS:

- A rima será feita em folha e caderno.
- Competição interna na turma.
- Recompensa: O trio vencedor ganhará um certificado de melhor rima.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Crianças do 4º Ano do ensino Fundamental Anos Iniciais.

910 “CADA UM NO SEU QUADRADO”

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os alunos a classificarem os resíduos sólidos.

META:

Acertar mais resíduos no lugar correto.

REGRAS:

- A sala será dividida em 2 equipes.
- Cada equipe receberá 10 palavras de objetos.
- A equipe terá que acertar onde colocar cada objeto (vidros, plásticos, papéis, metais e não recicláveis).
- Ganha a equipe que acertar mais objetos, de acordo com seus devidos lugares.

ELEMENTOS:

- Competição entre duas equipes.
- Utilização de caixas de papelão para cada tipo de objeto, de acordo com as cores das lixeiras.
- Várias palavras de objetos recicláveis e não recicláveis para classificação.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- 2 equipes
- Crianças do 3º Ano do Ensino fundamental Anos Iniciais.

911 RODA DA CONCENTRAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a multiplicar e dividir

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos com até 4 componentes.



- O professor irá apresentar um recipiente contendo 25 contas de multiplicar e dividir, em folhas de papel dobradas.
- Cada componente do grupo irá sortear uma folha por vez, sendo 1 do grupo a cada rodada, n.
- Quando resolvida errada a conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida, podendo ser repassada apenas 1x.
- Cada questão resolvida dá ao grupo +10 pontos, abstenção com pulo -3 e Soluções erradas retiram -5 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min) e repasse do desafio (1 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Caixa ou sacola recipiente para as contas
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes e Adultos do ensino Superior

912 RECONHECENDO MEU FUTURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explicar aos alunos sobre as profissões e seus diferenciais por meio de frases e imagens para auxiliar na decisão sobre caminhos a seguir na escolha da carreira.

META:

Encontrar a correlação entre os pares Definição e imagem

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Fazer uma lista antecipadamente sobre as principais profissões
- Estética: Figuras representativas apresentadas em formas utilizadas no jogo, foto de profissionais, dos equipamentos ou símbolos da profissão, ou mesmo as definições;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com imagens e imagens, ou médio com imagens e definições;

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças (6 profissões), 24 peças (12 profissões) a depender do tamanho da turma e tempo para a atividade.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes do Ensino médio, pré-vestibular

913 EL RECUERDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

A língua espanhola é importante para o desenvolvimento profissional dos estudantes, por ser falada em diversos locais mundo a fora.

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos e frases em espanhol para conseguir aprimorar a comunicação.

- Os vocábulos podem ser organizados em grupos, estruturas e frases básicas da comunicação.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra ofensa, a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao representante que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Até 1 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças, adolescente e adultos



914 CAMINHO DO MISTÉRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a

META:

Conquistar 3 estrelas para completar o caminho do mistério, que vai ter um prêmio ao final

REGRAS:

- Entregar dos temas/tarefas no prazo determinado e corretamente elaborados.
- Entrega individual ou em grupo

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas
- Recompensa: % da nota.
- Imagem com um caminho com caixas/casas para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma
- Adolescentes

915 MOEDA DE TROCA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Estimular a dedicação e envolvimento do aluno por meio de atividades que o auxiliem no preparo da prova

META DO JOGO

Conquistar pelo menos 3 chaves (carta com desenho de chave) ao final do desafio

REGRAS

- Entrega das atividades no prazo determinado
- Realizar todos os 4 desafios propostos, valendo 01 chave - Entrega individual ou em grupo
- A premiação é liberada com ao menos 3 das 4 chaves
- Só pode solicitar a premiação o aluno que cumprir todas as atividades e tiver 3 cartas

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: as cartas de Chaves
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 04 cartas com desenhos de chave.

QUEM PODE JOGAR

- Todos da turma
- Alunos do ensino fundamental e médio

916 RODA DAS CONTRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar as contrações em português

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escrever 4 contrações numa folha de papel.
- Afolha é passada ao grupo ao lado direito para ser feita uma oração com cada contração.
- Cada oração coerente dá ao grupo 10 pontos.
- Orações incoerentes retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano Língua Estrangeira Português)

917 MEMÓRIA DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar vocabulário das primárias e secundárias do português de forma lúdica

META:

Encontrar mais pares de cores e seus nomes.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;



- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano Língua Estrangeira Português)

918 MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível do vocabulário partes da casa em português.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: sala, banheiro, quarto, cozinha, garagem, quintal e aera de serviço, etc.

OBS: Escrever o nome dos objetos de cada cômodo.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível do vocabulário partes da casa em português de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita do vocabulário disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocabulário não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocabulário e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano Língua Estrangeira Português)

919 BAÚ DE DIAMANTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo/a educador/a

META:

Conquistar os 3 diamantes.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado e com o formado exigido na atividade.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- "Diamantes".
- Recompensa: 30% da nota.
- Quadro do Baú para ir colando os diamantes conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano Língua Estrangeira Português)

920 DOMINÓ DOS ALIMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender vocabulário alimento

META:

Colocar o nome de acordo ao desenho de cada alimento.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 peças quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as peças restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa com um sorteio: coloca-se o nome de cada jogador e retira-se um, o nome do papel é o do jogador que começar.
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

- 5 dominós (um com 28 Peças de dominó contendo os nomes e as imagens dos alimentos)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º ano Língua Estrangeira Português)



921 RODA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Multiplicação.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 6 contas de multiplicação.
- Uma dessas contas é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada multiplicação resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram 10 pontos do grupo.
- O professor marca no quadro a pontuação dos grupos em um placar e coordena o tempo de cada desafio (até 5 minutos).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que fizer mais pontos.
- Em caso de empate, novas rodadas devem ser organizadas com as contas que sobraram.

ELEMENTOS:

- Lousa (para registro do placar).
- Folhas de papel (para registros das contas).
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

922 MEMÓRIA DOS NUMERAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Proporcionar aos alunos da educação infantil que relacionem numeral à quantidade (do 0 ao 10).

META:

Fazer mais pares (numeral/quantidade)

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma. (Por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 5 grupos com 4 alunos);
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, nas cartinhas de numerais e de bolinhas com as quantidades;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante;

quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas; quem consegue fazer o par, pode jogar novamente;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser considerado de nível fácil: com 11 pares (22 peças).

- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com doze pares.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

923 MEMÓRIA NOTA 10

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a registrarem o maior número possível de palavras com dificuldades ortográficas de forma correta.

- As palavras podem ser organizadas em grupos de dificuldades ortográficas, por exemplo: uso de s/z, do u/l, do r/rr, do x/z; entre outros.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, a maior quantidade possível de palavras lidas em lista prévia, fornecida pelo(a) professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em equipes de 3 alunos;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das palavras disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da palavra não será mais permitida a reescrita.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da palavra.
- Tempo: Em torno de 15 minutos para leitura e registro das palavras; a conferência e contagem de pontos demanda em torno de mais 20 minutos, variando de acordo com a quantidade de palavras da lista e também da quantidade de grupos formado.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

924 CÉU DE ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a realização das atividades propostas pelo educador/a.

**META:**

Preencher o céu com adesivos de estrelas (de acordo com a quantidade de atividades propostas no dia).

REGRAS:

- Realizar as atividades no prazo determinado.
- Fazer as atividades com atenção e capricho.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Monitoramento da turma pela própria turma.
- Estrelas = adesivos coloridos.
- Recompensa: deixar o céu estrelado.
- Quadro de Céu para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

925 CARIMBANDO O PASSAPORTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos nas aulas.

META:

Conquistar os carimbos nas atividades do caderno de acordo com a quantidade de tarefas proposta pelo(a) professor(a).

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado e conforme as orientações do(a) professor(a).
- Entrega individual.
- Só receberá a premiação o aluno que tiver a quantidade de carimbos igual a quantidade de atividades solicitadas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: carimbo no caderno.
- Recompensa: pontos adicionais à nota final da etapa.
- Carimbos.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma.

926 TRILHA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sequência numérica, ordem crescente e decrescente, contagem e quantificação.

META:

- Trabalhar o número antecessor e sucessor, resolver cálculos matemáticos a partir das operações matemáticas.

- Cada participante deve jogar os dois dados e somar os pontos. O primeiro que jogar será aquele com a maior soma. O primeiro jogador joga os dois dados, soma os pontos e avança o número de casas correspondente. O jogador que parar em uma casa com a regra, deverá cumprir o que se pede. Vende aquele que conseguir chegar no percurso primeiro.

REGRAS:

Respeitar sua vez de jogar, definir quantas jogadas serão disputadas, dividir a turma em 2 grupos.

ELEMENTOS:

2 dados, tampinhas ou pinos, trilha, placar

QUEM VAI JOGAR:

Turma de 3º ano – 8 anos

927 STOP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Desenvolver vocabulário.
- Aumentar a atenção e a concentração.
- Ampliar o raciocínio lógico.
- Socialização

META:

Ganha o jogo aquele que conseguir maior quantidade de palavras para cada título. Novos títulos podem ser acrescentados.

REGRAS:

Divida a folha em várias partes.
- Em cada parte, escreva um título e ao lado as letras do alfabeto. A brincadeira pede 2 (dois) ou mais participantes.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel ofício ou caderno.
- Lápis ou caneta.
- Alfabeto

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma, 2º ano

928 MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Treinar a concentração e atenção

META:

Encontrar seus pares

REGRAS:

As cartas devem ficar todas viradas para baixo, cada jogador tem que virar uma carta por vez, será



desclassificado o jogador que não cumprir as regras, se o jogador virar 2 (duas) cartas que não correspondam passa a vez.

ELEMENTOS:

Folhas para fazer placar, dividir a classe em duplas, 40 cartões com 20 combinações.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda – 6 anos

929 SURPRISE BOX

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Treinar as cores, frutas, relacionar as cores com as frutas, treinar a memória e trabalho em equipe.

META:

- Encontrar o maior número de combinações das cores com as frutas, organizar na 1ª bandeja as cores primárias, na 2ª bandeja as cores secundárias e suas frutas respectivas.
- Ganha 50 pontos a equipe que separar todos os itens e bater o sino primeiro, segunda equipe ganha 15 pontos.

REGRAS:

A turma deve se organizar em 4 grupos, cada componente fica responsável por uma parte da tarefa, após separados os itens nas bandejas não podem mais a troca de itens.

ELEMENTOS:

3 (três) caixas surpresa, em cada uma delas cartões com as cores primárias, outra com as cores secundárias, outra com as frutas correspondentes as cores, 2 (duas) bandejas ou bacias e um sino ou sineta, placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma 5º ano – 10 anos

930 TABULEIRO QUIMICO SOBRE SOLUÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explorar conceitos sobre as soluções químicas.

META:

Chegar no final do Tabuleiro primeiro que as equipes concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 ou 5 equipes, com no máximo 5 alunos.
- Será feito um sorteio para saber qual equipe iniciará o jogo.
- O jogo acontecerá em dez rodas de perguntas e respostas, onde o aluno que acertar a pergunta

anda uma casa do tabuleiro, se errar permanece na casa que estar.

- Terá cartas coringas (exemplo: ande uma casa ou volte uma casa).
- Vence o jogo a equipe que obter maior quantidade de participantes que chegarão no final do Tabuleiro em cada rodada.
- Será distribuído brindes de primeiro, segundo e terceiro lugar.

ELEMENTOS:

- Competição em sala de aula.
 - Quadro de lousa com as perguntas para a equipe escolher.
 - Um Tabuleiro,
 - 30 Cartas com perguntas sobre conceitos sobre soluções químicas.
 - Para iniciar o jogo será feito um sorteio com as equipes.
 - A equipe que tiver mais participantes que chegaram na final do tabuleiro em cada rodada será vencedora.
- Terá distribuição de brindes para primeiro, segundo e terceiro lugar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 2º ano do Ensino Médio

931 JOGO DO CAÇA PALAVRAS DOS HIDROCARBONETOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Investigar o conhecimento dos alunos a respeito da classificação das famílias dos hidrocarbonetos.

META:

Resolver mais questões que os grupos adversários.

REGRAS:

- Organizar os alunos em 4 ou 5 grupos, com no máximo 5 alunos.
- Cada grupo terá que analisar as questões e em seguida procurar as respostas dentro do caça palavras.
- Organizar as perguntas de acordo com suas respectivas respostas no quadro de lousa ou numa folha de papel ofício.
- Cada grupo terá 10 (dez minutos).
- Vence o jogo os três primeiros grupos que responder maior quantidade de respostas corretas.
- Os grupos vencedores ganharão brindes de primeiro, segundo e terceiro lugar.

ELEMENTOS:

- Placar na lousa.
- Folha de papel de ofício.



- Organizada a turma em grupos (azul, amarela, vermelho, branco, etc.) na sala de aula.
- 30 cartas perguntas.
- 30 cartas respostas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º ano do Ensino médio

932 JOGO "TRILHA DA TABELA PERIÓDICA"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos no aprendizado dos conceitos sobre tabela periódica

META:

Chegar no final da trilha primeiro que os concorrentes.

REGRAS:

- Organizar os alunos em 4 ou 5 equipes, com no máximo 5 alunos.
- As equipes podem ser organizadas por números (exemplo: equipe 1, 2, 3, 4 ou 5).
- Em cada casa numerada o jogador terá direito de sortear uma pergunta para responder.
- O jogador que errar a resposta ficará uma rodada sem jogar.
- As perguntas respondidas corretas serão retiradas do jogo, as que forem respondidas erradas continuarão.
- Vence o jogo o grupo que chegar primeiro no final da Trilha.

ELEMENTOS:

- 40 cartões de perguntas sobre tabela periódica.
- Um Tabuleiro.
- 20 Tapas para marcar as casas.
- Para iniciar o jogo será feito um sorteio com os números das equipes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Aluno do 9º ano do Ensino Fundamental e do 1º ano do Ensino Médio.

933 JOGO DA MEMÓRIA DAS FUNÇÕES ORGÂNICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explorar os conhecimentos dos alunos sobre as funções orgânicas.

META:

Identificar mais pares iguais de função orgânica.

REGRAS:

- Organizar os alunos em 4 ou 5 grupos, com no máximo 5 alunos.
- Nomear os grupos pelos nomes de cada função orgânica (exemplo: hidrocarboneto, álcool, cetona, - Aldeído e Ácido Carboxílico).
- Cada grupo terá que encontrar mais pares iguais de função orgânica.
- Organizar os pares iguais das funções orgânicas separadamente pela sua classificação no quadro de lousa ou numa folha de papel ofício.
- Cada grupo terá 10 (dez minutos).
- Vence o jogo o grupo que encontrar maior quantidade de pares iguais de função orgânica.
- Os grupos que obtiverem maior pontuação ganharão brindes de primeiro, segundo e terceiro lugar.

ELEMENTOS:

- 40 Cartas com figuras de funções orgânicas
- Para iniciar o jogo será feito um sorteio com os nomes dos grupos.
- O grupo que conseguir mais pares iguais vence o jogo.
- O jogo pode ser de nível básico: com 20 cartas, nível intermediário: 30 cartas, ou nível avançado: 40 cartas de funções orgânicas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º ano do Ensino médio

934 TABULEIRO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Proporcionar uma melhor compreensão do conteúdo trabalhando.

META:

Conquistar todos os desafios para chegar no final do tabuleiro.

REGRAS:

- A turma deverá ser organizada em 4 ou 5 equipes com no máximo 5 alunos.
- As equipes podem ser organizadas por números (exemplo: equipe 1, 2, 3, 4, 5 ou por cores, azul, amarelo, verde, vermelha e branco).
- Cada equipe escolherá um representante para participar da primeira rodada.
- Será feito um sorteio para saber qual equipe iniciará o jogo.
- O jogo acontecerá em dez rodas de perguntas e respostas, onde o aluno que acertar a pergunta anda uma casa do tabuleiro, se errar permanece na casa que está.
- Vence o jogo a equipe que obter maior quantidade de participantes que chegarão no final do Tabuleiro em cada rodada.



- Será distribuído brindes de primeiro, segundo e terceiro lugar.

ELEMENTOS:

- Competição em sala de aula.
- Quadro de lousa com as perguntas para a equipe escolher.
- Um Tabuleiro,
- 40 Cartas com perguntas.
- Para iniciar o jogo será feito um sorteio com as equipes.
- A equipe que tiver mais participantes que chegaram na final do tabuleiro em cada rodada será vencedora.
- Terá distribuição de brindes para primeiro, segundo e terceiro lugar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças, adolescentes e adultos.

935 JOGO DA MEMÓRIA DAS VIDRARIAS E EQUIPAMENTOS DO LABORATÓRIO DE QUÍMICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprimorar os conhecimentos dos alunos sobre as vidrarias e equipamentos que contém um laboratório de química.

META:

Identificar o maior número de pares iguais de vidrarias e equipamentos que existem no laboratório de química, em 10 minutos.

REGRAS:

- A turma deverá ser organizada em 4 ou 5 equipes com no máximo 5 alunos.
- As equipes podem ser organizadas por números (exemplo: equipe 1, 2, 3, 4 ou 5).
- Será feito um sorteio para saber qual equipe iniciará o jogo.
- Cada equipe terá 10 (dez minutos) para encontrar os pares iguais.
- Vence o jogo a equipe que encontrar maior quantidade de pares iguais.
- Os grupos que obtiverem maior pontuação ganham brindes de primeiro, segundo e terceiro lugar.

ELEMENTOS:

- 40 Cartas com figuras de vidrarias e equipamentos.
- Para iniciar o jogo será feito um sorteio com os números das equipes.
- O grupo que conseguir mais pares iguais vence o jogo.
- O jogo contará com 60 cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º, 7º, 8 e 9º ano do Ensino Fundamental II e 1º, 2º e 3º ano do Ensino médio.

936 RODA DA FILOSOFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Conceitos Filosóficos a partir do pensamento de Filósofos.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa pesquisar e apresentar 4 Conceitos Filosóficos através de Frases de Filósofos numa folha de papel.
- Uma frase é passada ao grupo ao lado direito para ser explicada.
- Cada frase explicada dá ao grupo 10 pontos.
- Cada frase não explicada retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

937 MEMÓRIA PERIPATÉTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino médio reconheçam os autores clássicos de pensamentos filosóficos de forma lúdica.

META:

Formar mais pares entre os Filósofos e as suas respectivas Frases.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";



ELEMENTOS:

- Estética: Fotos utilizadas no jogo, juntamente com as Frases;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

938 MEMORY PHILOSOPHY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o período histórico ao qual pertenceu cada Filósofo a partir de seus pensamentos/frases.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de Filósofos de uma lista recebida do professor(a) no seu respectivo período histórico.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes; O quadro será dividido em 3 ou 4 partes na horizontal e nos períodos históricos na vertical.
- As equipes se dividem numa ordem de estudantes para realização da: leitura, memorização e escrita dos pensamentos dos respectivos Filósofos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do Filósofo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do Filósofo no respectivo período e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

939 PÓDIO OLÍMPICO DA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as medalhas de ouro, prata e bronze do Pódio Olímpico da Filo.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas de Filosofia no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas de Filosofia corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de Ouro, Prata e Bronze.
- Recompensa: Ouro vale 2 pontos, Prata vale 1 pontos, Bronze vale 0,5 na média trimestral.
- Cada aluno será um País no Quadro de Medalhas Olímpico da Filo, para ir colando a cada conquista semestral dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

940 LOS CUATRO ACES DE LA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho. Um As estará em disputa por semana.

REGRAS:

- Entregar as tarefas semanais de Filosofia no prazo.
- Realizar as tarefas semanais de Filosofia corretamente.
- Realizar 04 desafios Filosóficos, 01 para cada naipe.
- Só poderá solicitar o desafio o aluno que tiver realizado corretamente e o no prazo as tarefas semanais.
- Entrega individual.
- Será declarado vencedor do jogo Los Cuatro Aces de La Filo o aluno que primeiro conquistar os quatro Ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Aces"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.



- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

941 ALEGORIA DA CAVERNA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender com fatos atuais o significado da Alegoria da Caverna de Platão.

META:

Pesquisar e apresentar fatos ou situações atuais que guardem semelhança ou corroborem com os personagens e seus significados na Alegoria da Caverna.

REGRAS:

- A turma será dividida em quatro grupos.
- Será exibido uma animação de 10 minutos com a Alegoria da Caverna.
- A cada grupo será sorteado uma posição na Alegoria da Caverna: Grupo 1 Prisioneiros, Grupo 2 Prisioneiro que consegue fugir, Grupo 3 a Caverna e Grupo 4 a Cidade.
- Cada grupo terá, após a exibição da animação 10 minutos para elaborar um exemplo atual de situação que estamos vivendo que tenha correspondência com o respectivo papel do Grupo: Prisioneiros, Prisioneiro que foge, a Caverna e a Cidade.
- Ao final das apresentações de 5 minutos cada para apresentar sua pesquisa correlata a Alegoria da Caverna.
- Através do voto individual será escolhido o grupo vencedor do jogo Alegoria da Caverna.

ELEMENTOS:

- Equipamento de apresentação da animação.
- Cronometro.
- Equipamento de pesquisa.
- Juiz, professor/mediador e alunos.
- Representação de exemplo da atualidade.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

942 DESAFIO EXEMPLIFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a capacidade de filosofar a partir da exemplificação sobre o pensamento de um Filósofo.

META:

Alcançar o maior número de exemplificações no menor tempo.

REGRAS:

- O quadro será dividido em quatro partes.
 - Em cada uma das partes será escrita uma frase e seu respectivo filósofo. Exemplo: Exige muito de ti e espera pouco dos outros. Assim, evitarás muitos aborrecimentos.
- Confúcio
- Os alunos individualmente deverão apresentar exemplos que confirmam ou refutam o Filósofo, a baixo da frase em até 2 minutos.
 - Em dois minutos cada um dos quatro terá para apresentar seus exemplos.
 - O aluno com melhores exemplificações continuará no desafio.
 - O último aluno que continuar no Desafio Exemplifica será declarado vencedor.

ELEMENTOS:

- Cronometro
- Equipamento de pesquisa.
- Frases de Filósofos.
- Juiz, professor/mediador.
- Competição, Interpretação, Pesquisa, Argumentação.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

943 CLÁSSICOS DA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar através de um debate de ideias entre grupos que defendem cada qual o ponto de vista do seu Filósofo o aprendizado, tanto do pensamento ao qual o aluno defende quanto do filósofo que o aluno refuta.

META:

Eliminar através do argumento justificado, confirmando ou refutando o pensamento do seu time ou do time oponente com a mediação de um terceiro time. Melhor de três, o time que vencer três duelos será consagrado o vencedor dos Clássicos da Filo.

REGRAS:

- Bem amigos da Rede Filo, temos aqui o primeiro clássico deste ano: Ari x Platão, como sabemos Aristóteles caracteriza a realidade como unitária, Platão através de um dualismo. Portanto teremos o confronto de duas escolas diferentes. Vence o time que melhor confirmar sua visão ou refutar o pensamento do outro time na visão do time que aguarda para participar da próxima partida.
- A turma foi dividida em três times: Time Ari, Time Platão e Time que defende como Ari e ataca como Platão, o Aritão.



- Vale tudo, só não vale dedo no olho e puxão de cabelo, no tempo de cinco minutos, o time pode defender suas ideias, refutar a do adversário, baseado no que aprenderam em pesquisas sobre o pensamento de Aristóteles e Platão.

ELEMENTOS:

- Cronometro
- Equipamento de pesquisa.
- Três grupos, dois disputam, um é o VAR.
- O Juiz que anota os gols é o professor.
- Competição, Mediação.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

944 TORNEIO DAS ESCOLAS CLÁSSICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Clássico da Filosofia.

META:

Através de um círculo de oportunidades, que nada mais é do que uma carreira, onde o competidor avança conforme vai relacionando o pensamento ao seu respectivo Filósofo, alcançar a linha de chegada ou a última e cobiçada cadeira do nosso círculo.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes, cada equipe representa uma Escola Clássica: Sócrates, Platão e Aristóteles.
- As classes serão colocadas na sala formando uma mandala, de forma que a cada acerto o aluno representante de cada equipe poderá avançar para a próxima.
- O professor que é o Juiz do jogo, colocará em cada classe uma frase com um postulado de Sócrates, de Platão ou de Aristóteles.
- Os três alunos que representam as equipes irão até a primeira classe ler a frase, o grupo que souber levanta a mão e responde, em caso de acerto o aluno avança uma classe, em caso de erro o seu aluno volta uma casa.
- Não haverá controle de tempo, porque haverá três equipes, e necessariamente uma irá acertar e avançar.
- O aluno que chegar primeiro à linha de chegada no final da mandala, juntamente com sua equipe será declarado vencedor do Torneio das Escolas Clássicas.

ELEMENTOS:

- Competição, Cooperação.
- Pesquisa.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

945 MEMÓRIA ALEATÓRIA FILOSÓFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propor aprendizagem através do próprio estudo e reconhecimento do conteúdo estudado pelo colega.

META:

Somar o maior número de pontos que são ganhos a cada acerto e perdidos a cada erro, como quase tudo na vida.

REGRAS:

- Cada aluno terá como tarefa de casa, buscar três frases que retratam o pensamento de um Filósofo.
- No dia do jogo, o professor irá embaralhar as cartas, ou seja, vai mudar aleatoriamente o assento dos alunos, de forma que além de não conhecerem os pensamentos dos seus colegas, não saibam previamente quem serão os seus opositores.
- O primeiro aluno em ordem sucessória pela disposição das classes levanta-se e o colega imediatamente a seguir fala um de seus postulados. Atenção, não deve ler. Em caso de leitura perde 0.5 pontos. O primeiro aluno deverá enunciar o Filósofo da respectiva frase, valendo 1 ponto para si em caso de acerto, 1 ponto para o seu opositor em caso de erro.
- O professor fará a contagem dos pontos no quadro.
- Ao final de cada rodada elimina-se a metade da turma com menos pontos.
- Ao final das três rodadas declara-se vencedor o Game o maior pontuador. Em caso de empate, o professor insere frases aos quais os alunos empacados disputam pela identificação do Filósofo o desempate.

ELEMENTOS:

- Baralho de Cartas com Perguntas.
- Pesquisa, Disputa, Competição.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

946 JOGOS ABERTOS DAS ESCOLAS HELENÍSTICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Helenístico da Filosofia.

META:



Vencer o jogo de damas humano a partir da disposição dos alunos na sala e do avanço pelo acerto na identificação do Filósofo da Escola, da peça oponente, pela leitura do seu respectivo pensamento filosófico.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes, cada equipe uma Escola Helenística: Cética, Epicura, Estoicista, Cinica, Peripatética, Neopitagorista, Platônica e Eclética.
- Uma equipe fica com as peças brancas e outra equipe fica com as peças pretas, formadas por alunos de outras equipes.
- Cada equipe deverá fornecer a suas peças vinte postulados de Filósofos da sua respectiva Escola Helenística.
- Começa o jogo, por sorteio, como um jogo de damas, as peças avançam no tabuleiro até os oponentes, sobre orientação da equipe que está jogando.
- Ao deparar-se com a oportunidade de "comer" a peça adversária, está deverá ler um postulado, se a equipe identificar o autor, salta, avança e "come" a peça adversária que é eliminada.
- Como em um jogo de damas, a equipe vencedora será aquela que "comer" todas as peças adversárias.
- A equipe vencedora será aquela que permanecer no tabuleiro até o final das batalhas.

ELEMENTOS:

- Damas Humanas.
- Disputa, Cooperação, Coordenação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

947 DUELO DA LIBERDADE X DETERMINISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos alunos o dilema da autodeterminação da vontade, do Filósofo Empirista David Hume.

META:

Jogar, somar pontos com duelos de posicionamento entre uma posição livre e outra determinista, até que uma equipe se dê conta do postulado que regula a regra do jogo.

REGRAS:

- A turma será dividida em duas equipes, a Liberdade e o Determinismo.
- O professor irá apresentar situações de posicionamento de cada equipe, que deverá escolher alternativa que corresponda ao seu preceito, Liberdade

para aqueles que acreditam que fazem escolhas livres, Determinismo para aqueles que creem que cada a cada ação segue a uma causa anterior.

- O professor ora dará como vencedor de cada rodada um, ora outro, somando pontos.
- No entanto, vencerá o duelo, aquela equipe que primeiro compreender e citar o dilema da autodeterminação de Hume: Caso eu escolha algo, agirei conforme motivos, e, portanto, não serei livre. Se não escolher, então, também não serei livre, pois não utilizarei da minha vontade.

ELEMENTOS:

- Duas equipes.
- Respondendo de acordo com a sua equipe.
- Competição, Cooperação, Pegadinha/Surpresa.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

948 GAME TEU POSICIONAMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver o pensamento crítico, a capacidade de análise e de arguir sobre as razões para a tomada de decisões.

META:

Somar o maior número de pontos que são ganhos e perdidos a cada posicionamento que você toma, julgados e arguidos.

REGRAS:

- Cada aluno, por vês, responde com uma escolha a cada uma das cinco questões de posicionamento que necessitam uma toma de decisão de sua parte e que acarretará consequências.
- A cada resposta, a banca, formada pelo Professor e outros dois convidados, emitirá notas para os seguintes quesitos de acordo com a posição tomada: Qualidade de Vida, Meio Ambiente, Ética, Dinheiro, Relações Sociais.
- O aluno poderá então arguir melhorando ou piorando 1 ponto em cada um dos itens da banca.
- O aluno vencedor será aquele que obtiver maior pontuação, ou seja, o que se posicionar e alcançar maior equilíbrio entre diferentes consequências da nossa posição.

ELEMENTOS:

- Análise Crítica.
- Posicionamento.
- Argumentação.
- O professor e dois convidados serão a banca avaliadora.



QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

949 GOVERNANDO COM TEORIA POLÍTICA DE PLATÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos alunos os primados da Teoria Política de Platão.

META:

Tornar-se Prefeito apresentando as propostas mais alinhadas com a Teoria Política de Platão

REGRAS:

- Os alunos são os candidatos a Prefeito da nossa Pólis.
- Como candidatos eles devem preparar pelo menos três propostas curtas de acordo com os primados da Teoria Política de Platão a serem apresentados em debates de seis alunos por vez, de 10 minutos cada, um minuto e meio para apresentação de cada aluno e um minuto para as notas do professor.
- Ao final da aula todos os alunos apresentaram os seus postulados e foram avaliados de acordo com a Teoria Política de Platão.
- O aluno com a maior nota na soma dos seus postulados será declarado vencedor ou Prefeito.

ELEMENTOS:

- Cronometro.
- Elaboração, Debate, Competição.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

950 JOGO DOS SETE ERROS: TEORIA POLÍTICA DO ARI

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos alunos os primados da Teoria Política de Aristóteles.

META:

Descobrir os Sete Erros sobre a Teoria Política de Aristóteles apresentados em painéis durante a exposição do professor.

REGRAS:

- O professor produzira painéis apresentando a Teoria Política de Aristóteles.
- Os alunos serão divididos em equipes de três alunos cada. As equipes apontarão em cada painel os Erros sobre a Teoria Política de Aristóteles.
- A cada resposta certa + 3 pontos, a cada resposta errada – 1 ponto.

- Ao final da apresentação a equipe que somar mais pontos será declarada a campeão do Jogo dos Sete Erros: Teoria Política do Ari e os alunos receberão uma carta coringa para utilizar e anular uma questão em cada uma das provas do trimestre.

ELEMENTOS:

- Painéis com apresentação.
- Competição, Coordenação, Cooperação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

951 MÉTODO SOCRÁTICO O JOGO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar aos alunos o Método Socrático – Técnica de Investigação Filosófica através do diálogo.

META:

Resistir ao dialogo sob Método Socrático proposto pelo professor, até se tornar a última dupla na mesa.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em duplas.
- Cada dupla por vez terá um diálogo com o professor através do Método Socrático sobre temas que o professor trouxer.
- Ao final do diálogo, a dupla irá posicionar-se sobre o tema proposto e o professor irá avaliar se a dupla venceu ou perdeu o desafio.
- Cada dupla que perde o desafio é eliminada, cada dupla que vence o desafio volta para o final da fila para um novo desafio.
- O grau de dificuldade deve ser aumentado gradativamente.
- A dupla que ficar ao final do Jogo será declarada a vencedora do Método Socrático.

ELEMENTOS:

- Diálogo Socrático.
- Debate de ideias.
- Competição, Cooperação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

952 SÓCRATES NÃO ERA PLATÃO MAS PLATÃO ERA SOCRÁTICO E AINDA TINHA O ARI, ARISTÓTELES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar pontos de união e de distinção entre os postulados dos três filósofos que estabeleceram a base do pensamento ocidental.

**META:**

Atingir a maior pontuação em um jogo identificando os pensamentos de cada um dos três filósofos clássicos, assim como suas concordâncias e discordâncias.

REGRAS:

- O professor com a utilização de um baralho de cartas, apresentará por vez um postulado de um dos três filósofos.
- O aluno tirará do baralho do professor e ao ler poderá: identificar o autor e ganhar 1 ponto, fazer referência a um ou aos outros dois filósofos, estabelecendo concordância ou discordância, recebendo 1 ponto por acerto, sendo que qualquer erro gera a perda de 1 ponto. O aluno também poderá optar por não estabelecer e ficar com 0 pelo erro ou 1 pelo acerto no autor.
- O professor fará o escrutínio de pontos no quadro.
- Ao final de cinco rodadas o aluno com maior pontuação será declarado o vencedor.

ELEMENTOS:

- Baralho de Cartas.
- Perguntas e Respostas.
- Competição e Aprendizado.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

953 JOGOS COMUNITÁRIOS DO RENASCENTISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Renascentista da Filosofia.

META:

Somar o maior número de pontos relacionando a cada rodada um postulado ao seu respectivo movimento ou escola Renascentista.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes, cada equipe apresenta uma Escola Renascentista: Hermetista, Humanista, Neoplatonista e Secularista.
- A seguir o professor irá postular no quadro pensamentos referentes a cada Escola ou Movimento Renascentista.
- As equipes podem a qualquer tempo se manifestar e identificar o seu postulado.
- Uma vez respondido assertivamente, a equipe faz 5 pontos e as demais zero pontos na rodada.
- Nova rodada, com novos postulados, são apresentados pelo Professor que também é o responsável por anotar os pontos de cada equipe e assim sucessivamente.

- A equipe campeã será a que somar mais pontos ao final do período da aula.

ELEMENTOS:

- Competição.
- Rapidez de Raciocínio.
- Cooperação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

954 OLÍMPIADAS DAS ESCOLAS MEDIEVAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Medieval da Filosofia.

META:

Somar o maior número de pontos ao longo do semestre através da execução assertiva e no prazo dos temas semanais.

REGRAS:

- Ao longo do trimestre, os alunos terão temas semanais os quais deverão realizar individualmente ou em duplas.
- Cada aluno representará um país nas Olimpíadas.
- A realização no prazo e com acerto dará ao aluno ou grupo de alunos 2 pontos no quadro de medalhas, acerto fora do prazo 1, erro 0 pontos.
- Ao final do trimestre serão anunciados a medalha de Ouro, Prata e Bronze aos alunos com maiores pontuações. Estes receberão uma, duas ou três cartas coringas, para substituir uma questão em cada uma das provas dos três trimestres do ano letivo.

ELEMENTOS:

- Competição.
- Pontualidade.
- Assertividade.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

955 COPA DO MUNDO DAS ESCOLAS DO ILUMINISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Iluminista da Filosofia.

META:

Transpor todas os jogos da Copa do Mundo respondendo a perguntas sobre o período Iluminista.



REGRAS:

- É jogo, é Copa do Mundo.
- Primeira fase, os alunos em grupos de quatro alunos irão disputar uma fase de perguntas e respostas do Iluminismo, quatro perguntas, valendo 1 ponto cada. Os dois maiores pontuadores dos grupos passam de fase.
- Mata-Mata, agora o bicho vai pegar, deve-se formar um número de matas com 8 partidas, com 16 alunos. Em caso de não passarem 16 da primeira fase, os melhores terceiros colocados devem conformar esta fase.
- Os Matas serão disputados com a apresentação de uma nova pergunta até que aja acerto e o aluno que souber, e acertar, seguirá. Se errar, passa o oponente.
- Ao da Decisão da Copa teremos o Campeão, aquele que superou todas as fases.

ELEMENTOS:

- Competição.
- Perguntas e Respostas.
- Pesquisa.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

956 JOGOS LIVRES DAS ESCOLAS MODERNAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Moderno da Filosofia.

META:

Fazer o maior número de pontos em um jogo de perguntas e respostas entre as Escolas Modernas.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes que representam os séculos do Período Moderno da Filosofia: Séc. XV, XVI, XVII, XVIII e XIX.
- A turma irá para uma quadra de futsal.
- Cada equipe terá um batedor de pênalti que também será goleiro.
- A disputa de pênaltis vale uma dica do professor, mas não é o jogo.
- O jogo é de Perguntas & Respostas, feitas pelo professor que também quem faz o controle de pontos de cada equipe.
- O professor faz uma pergunta por equipe, cada acerto vale 2 pontos, cada erro perca de 1 ponto, o pênalti acertado vale aquela dica.

Ao final de três rodadas de perguntas & respostas e a disputa de quinze pênaltis, a equipe com maior número de pontos será a vencedora dos Jogos Livres das Escolas Modernas que receberão uma

carta coringa para eliminar uma questão da prova do trimestre.

ELEMENTOS:

- Bola de Futsal.
- Perguntas e Respostas.
- Competição e Exercícios Físicos.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

957 JOGOS DO ENSINO MÉDIO DAS ESCOLAS CONTEMPORÂNEAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Contemporâneo da Filosofia.

META:

Somar o maior número de pontos através do acerto das respostas feitas pela equipe adversária escolhida na sorte da roleta.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes que representam Movimentos do Período Contemporâneo da Filosofia: Escola de Madrid, Escola Perennialista, Estruturalista, Pós-Estruturalista, Existencialista.
- As equipes deverão se organizar em um círculo.
- No centro, com uma garrafa pet, o professor vai girar a garrafa e apontar para quem pergunta e quem responde.
- A equipe que responde assertivamente recebe 2 pontos, a equipe que pergunta 1 ponto. A equipe que erra perde 1 ponto.
- Assim, sucessivamente, e com sorte de receber mais perguntas e capacidade de responder adequadamente as perguntas a respeito da Filosofia Contemporânea.
- O controle dos pontos será feito pelo professor. Será vencedora dos Jogos do Ensino Médio a Escola Contemporânea com maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Competição, Cooperação e Sorte.
- Garrafa Pet.
- Círculo de equipes.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

958 CIRCUITO DAS ESCOLAS PÓS-MODERNAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas do Período Pós-Moderno da Filosofia.

**META:**

Somar o maior número de pontos através do acerto das respostas feitas pela equipe adversária.

REGRAS:

- A turma será dividida em equipes que representem Movimentos do Período Pós-Moderno da Filosofia: Desconstrucionista e Antirrealista.
- Cada equipe deverá formular perguntas e respostas para as outras equipes.
- Três representantes de cada equipe irão para a disputa, frente a frente, com três perguntas por rodada.
- O acerto vale 3 pontos o erro representa a perda de 1 ponto para a equipe.
- Cada rodada irá conferir até 9 pontos para uma das equipes.
- O controle dos pontos será feito pelo professor.
- Ao final da aula, a equipe com maior número de pontos, será declarada vencedora do Circuito das Escolas Pós-Modernas.

ELEMENTOS:

- Competição.
- Cooperação.
- Perguntas e Respostas.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

959 JOGO DA CONTRA MEMÓRIA FILOSÓFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes relações entre os distintos filósofos.

META:

Formar o maior número de pares das cartas do Jogo da Contra Memória Filosófica.

REGRAS:

- Um baralho de cartas deverá ser utilizado pelo professor para formar Pares, com um Filósofo e seu postulado e outro filósofo e seu postulado que o refuta. Gostamos da treta Filosófica.
- Os alunos deverão disputar partidas de Jogo da Memória um contra um, permanecendo o vencedor na mesa.
- Quando apenas um sobrar, este será o aluno com melhor Memória ou o Vencedor do Jogo da Contra Memória Filosófica.

ELEMENTOS:

- Baralho de Cartas.
- Competição e Memória.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

960 JOGO DA MEMÓRIA FILOSÓFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes filósofos.

META:

Formar o maior número de pares das cartas do Jogo da Memória Filosófica.

REGRAS:

- Um baralho de cartas deverá ser utilizado pelo professor para formar Pares, seja com Filósofo e um postulado seu, seja com um Filósofo e o seu período, seja mesmo com um postulado que reafirma outro de outra carta.
- Os alunos deverão disputar partidas de Jogo da Memória um contra um, permanecendo o vencedor na mesa.
- Quando apenas um sobrar, este será o aluno com melhor Memória ou o Vencedor do Jogo da Memória Filosófica.

ELEMENTOS:

- Baralho de Cartas.
- Competição e Memória.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

961 DOMINÓ DA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes filósofos e suas teorias.

META:

Vencer o maior número de disputas no Dominó da Filosofia.

REGRAS:

- O professor construirá um dominó com peças com um Filósofo, Período, postulado ou Pergunta.
- Os alunos receberão as peças todas viradas para baixo.
- Serão disputadas partidas um contra um de dominó, onde os elementos que tem relação poderá ser utilizados para unir as peças do dominó.
- O aluno que conseguir zerar seus dominós segue na disputa e pega o vencedor da outra partida e assim sucessivamente.
- O professor será o fiscal das partidas.
- Será declarado Campeão do Jogo o aluno que vencer o último duelo do Dominó da Filo.



ELEMENTOS:

- Dominó.
- Competição.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

962 QUEBRA CABEÇA DA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes filósofos e suas teorias.

META:

Formar primeiro o Quebra Cabeça da Filosofia.

REGRAS:

- O professor construirá um quebra cabeça com vinte peças que formará o rosto de um Filósofo.
- Os alunos em duplas receberão as peças todas viradas para baixo.
- O professor fará uma pergunta, anunciará um postulado, citará um filósofo ou período.
- A dupla que primeiro correlacionar um postulado, filósofo, período ou responder corretamente à pergunta poderá virar uma peça do Quebra Cabeça.
- Será declarado vencedor a primeira dupla que identificar o Filósofo do Quebra-Cabeça ou formar todo o Quebra-Cabeça.

ELEMENTOS:

- Quebra-Cabeça.
- Duplas de Alunos.
- Competição, Coordenação, Cooperação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

963 QUIZ DAS FRASES DOS FILÓSOFOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas e seus respectivos Filósofos.

META:

Acertar o maior número de perguntas ou identificar o maior número de Filósofos de acordo com o seu postulado.

REGRAS:

- O professor irá preparar um Quiz de Frases e de Perguntas Filosóficas.
- As Frases renderão 1 ponto ao aluno que identificar o Filósofo correspondente.
- As perguntas renderão 2 pontos ao aluno que souber responde-las adequadamente.
- O erro custará 1 ponto a menos no placar geral.

- O placar geral estará sob o controle do professor.
- Ao final do Quiz será declarado vencedor o aluno que tiver a maior pontuação final.

ELEMENTOS:

- Quiz.
- Placar.
- Competição.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

964 PERIPATÉTICOS PULAM CORDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem das diferentes correntes filosóficas e seus respectivos Filósofos.

META:

Acertar o maior número de perguntas ou identificar o maior número de Filósofos de acordo com o seu postulado.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em duplas.
- Cada dupla receberá uma corda de pular e um postulado.
- No tempo de 1 minuto, um aluno da dupla deverá, pulando corda responder com o Filósofo, o Período do postulado lido pelo outro aluno da dupla.
- Acerto do Filósofo vale 2 pontos, acerto do Período vale 1 ponto. Qualquer erro, perda de 1 ponto.
- O professor fará o controle dos pontos de cada dupla.
- Ao final do período a dupla com maior número de pontos será a vencedora do Peripatéticos Pulam Corda.

ELEMENTOS:

- Cronometro.
- Duplas de alunos.
- Competição.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

965 CAÇA PALAVRAS DA FILOSOFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes conceitos filosóficos e seus respectivos Filósofos.

META:

Encontrar o maior número de palavras que completam as sentenças dos postulados filosóficos no menor tempo.

**REGRAS:**

- O professor irá preparar um jogo de Caça Palavras da Filosofia, com Frases, Filósofos, Período a ser entregues aos alunos.
- Enquanto o professor está apresentando a aula os alunos estão procurando na apresentação oral do professor, as palavras, do Caça Palavras da Filosofia.
- O primeiro aluno que contemplar as sentenças do Caça Palavras da Filosofia será o Campeão do Jogo e receberá 1 ponto na média do trimestre.

ELEMENTOS:

- Caça Palavras.
- Individual.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

966 CRUZADAS DA FILOSOFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes conceitos filosóficos e seus respectivos Filósofos.

META:

Completar o jogo de Palavras Cruzadas da Filosofia no menor tempo.

REGRAS:

- O professor irá preparar um jogo de Palavras Cruzadas da Filosofia, com Frases, Filósofos, Período a ser entregues aos alunos.
- Enquanto o professor está apresentando a aula os alunos estão procurando na apresentação oral do professor, as palavras, do Cruzadas da Filosofia.
- O primeiro aluno que contemplar o Cruzadas da Filosofia será o Campeão do Jogo e receberá 1 ponto na média do trimestre.

ELEMENTOS:

- Palavras Cruzadas.
- Individual.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

967 BASQUETE DE TRIOS DA FILOSOFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes conceitos filosóficos e seus respectivos Filósofos.

META:

Acertar o maior número de cestas na quadra de basquete a partir das respostas certas de perguntas relacionadas a Filosofia.

REGRAS:

- A turma será dividida em trios.
- O professor irá preparar um jogo de Perguntas e Respostas, com Frases, Filósofos e Períodos da Filosofia.
- Cada trio terá um jogador na quadra de basquete e outros dois no perguntas e respostas.
- O jogador só arremessa uma jogada quando a sua dupla responde certo uma pergunta/resposta feita pelo professor.
- Ao final da última rodada de Perguntas e Respostas dentro do período o trio que tiver mais pontos (cestas convertidas) será o Campeão da Rodada e cada aluno ganhará um ponto na média do trimestre.

ELEMENTOS:

- Perguntas e Respostas.
- Bola de Basquete.
- Competição, Cooperação, Coordenação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

968 AMARELINHA DA FILOSOFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes conceitos filosóficos e seus respectivos Filósofos.

META:

Completar a trilha da amarelinha, através do acerto de perguntas e respostas relacionados a Filosofia.

REGRAS:

- A turma será dividida em trios.
- O professor irá preparar um jogo de Perguntas e Respostas, com Frases, Filósofos e Períodos da Filosofia.
- Cada trio terá um jogador na amarelinha e outros dois no perguntas e respostas.
- O jogador só avança uma jogada quando a sua dupla responde adequadamente uma pergunta/resposta feita pelo professor.
- Ao final da última rodada de Perguntas e Respostas dentro do período o trio que mais evoluiu na amarelinha será o Campeão da Rodada e cada aluno ganhará um ponto na média do trimestre.

ELEMENTOS:

- Perguntas e Respostas.
- Amarelinha.



- Competição, Cooperação, Coordenação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

969 Q+G QUALIDADE + GAMIFICAÇÃO DA FILO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem dos diferentes conceitos filosóficos e seus respectivos Filósofos.

META:

Formular um Game de Fixação de Conteúdo de uma das aulas ministradas pelo Professor de Filosofia.

REGRAS:

- A turma será dividida em trios.
- O professor irá apresentar uma aula.
- Cada trio terá uma semana para preparar um Jogo Educativo para a fixação do conteúdo da aula apresentada pelo professor.
- Na próxima aula a turma irá jogar e em conjunto avaliar os Games criados sem identificação dos autores.
- O trio com a nota mais alta receberá um ponto na média final do trimestre.

ELEMENTOS:

- Gamificação.
- Jogos Educativos.
- Competição, Cooperação, Coordenação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

970 JOGO DA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Propiciar aprendizagem da Produção do Conhecimento em Kant.

META:

Acertar o maior número de exemplos que corroboram com a Teoria da Produção do Conhecimento do Filósofo Immanuel Kant.

REGRAS:

- A turma será dividida em quartetos.
- O professor irá preparar um jogo com Frases e Exemplos que corroboram ou refutam a Teoria da Produção Filosófica de Kant: A produção do conhecimento depende do entendimento e da sensibilidade.

- Cada quarteto receberá quatro frases/exemplos a respeito da Teoria da Produção de Conhecimento, por rodada.

- O quarteto deverá aprovar ou reprovar cada frase/exemplo, acertando pontua 1 ponto, errando perde 1 ponto, por frase/exemplo.

- O professor registra os pontos e é o juiz da competição.

- Ao final da última rodada dentro do período da aula o quarteto com mais pontos será o campeão do Jogo da Produção do Conhecimento.

ELEMENTOS:

- Frases e Exemplos.
- Competição, Cooperação, Coordenação.
- O professor é o juiz/mediador.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do primeiro ano do Ensino Médio.

971 SYNONYM RUSH

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer com que os alunos aprendam a manusear um dicionário de inglês;
- Ensinar sinônimos em inglês.

META:

Obter mais pontos no fim da partida.

REGRAS:

- Organizar a grupo em grupos (de acordo com o tamanho da turma);
- Cada grupo terá de anotar o maior número de sinônimos possível;
- Cada sinônimo único dá 3 pontos;
- Cada sinônimo repetido dá 1 ponto;
- O professor marca os pontos na lousa e coordena o tempo (3 min./rodada);
- O jogo acaba com 5 rodadas;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos;
- O restante da aula servirá para dar tempo de dar o feedback da brincadeira, e elucidar melhor os sinônimos com alguns exemplos em frases.

ELEMENTOS:

- Placar na lousa;
- Cadernos para anotar;
- Trabalho em grupos (2-5 grupos, a depender do tamanho da turma);

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda joga.
- Sem restrição de idade;



972 SIT DOWN, STAND UP AND JUMP!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos entendam a diferença de "stand up" e "sit down", e movimentar um pouco com o "jump"

META:

Ser o último a sair

REGRAS:

- Todos os alunos começam de pé, ao lado de suas cadeiras;
- Quando o teacher disser "sit down", eles se sentam;
- Quando o teacher disser "stand up"; eles se levantam;
- Quando o teacher disser "jump", os alunos pulam (pulo simples, para evitar que alguém se machuque)

ELEMENTOS:

- Os alunos participarão de forma individual;
- Não é necessário qualquer material escolar;
- É necessária uma cadeira;
- O teacher vai falando a sequência que quiser, de aumentando a velocidade, gradualmente;
- Quem errar, fica ao lado do teacher (eles gostam, ficam felizes);
- Quem não errar nenhuma, fica até o fim;
- O último que ficar, ganha.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Recomendado para Fundamental I, séries iniciais.

973 I SPY WITH MY LITTLE EYE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos lembrem das cores (ou qualquer outro tema que precisar, e que tiver objetos para tanto);

META:

Fazer mais pontos ao final da partida;

REGRAS:

- Cada aluno joga por si (dá para fazer em grupos também, caso seja muito grande a turma);
- Cada acerto vale 1 ponto, erros não pontuam;
- Quando o teacher disser "I spy with my little eye...something [cor]", os alunos precisam pegar algo que tenha aquela cor solicitada;
- Eles terão 5 segundos para isso;
- Ninguém é desclassificado ao longo da brincadeira;
- Quem tiver mais pontos no final, ganha;

- O jogo tem de 3-4 rodadas (eles costumam pedir mais, então dá tempo de outra partida)

ELEMENTOS:

- Os alunos precisam pensar rapidamente na cor e seu significado, e trazer algum objeto;
- Caso estejam em grupo, precisam saber se organizar, juntos, para alcançar o objetivo;
- O jogo é bem rápido, e o tempo para se brincar pode ser de até 10 minutos, caso queira passar no final da aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Recomendado para Fundamental I, séries iniciais

974 HANGMAN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar vocabulários das lições dadas

META:

Chegar em 5 pontos.

REGRAS:

- A sala é dividida em 2 turmas;
- Um dos grupos vai até o quadro e faz os tracejados, que representam a quantidade de letras das palavras;
- O outro grupo, que tentará acertar a palavra, irá pedir uma letra, até conseguir acertar a palavra;
- Caso o grupo arrisque uma palavra e erre, ele perdeu aquela rodada;
- O grupo que acertar ganha 1 ponto;
- Caso o grupo que estiver pedindo letras erre, o grupo que está no quadro ganha 1 ponto.

ELEMENTOS:

- Competição entre 2 grupos da sala;
- Pode ser um feedback interessante para o professor, pois os alunos escolherão as palavras que eles consideram mais difíceis;
- Eu colocaria como recompensa algum mimo (uma balinha, ou coisa do tipo), ou então, poder sair mais cedo para o intervalo (uns 2-3 minutos, isso já salva na cantina);

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda joga;
- Recomendado para turmas com poucos alunos, até uns 10-12;

975 COLECTIVE PICTONARY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o trabalho em equipe e a busca por conhecimento de forma autônoma.

**META:**

Conseguir organizar o Pictionary por um mês, sem falha.

REGRAS:

- A cada dia, um aluno levará o Pictionary (um caderno organizado pelo Professor) para casa, e terá que colocar uma palavra com seu nome e significado em português;
- O aluno que levar, também precisa ilustrar com uma imagem (podendo ser impressa ou desenhada);
- É um trabalho em equipe, então a sala precisa manter o Pictionary atualizado por um mês, sem falhas;
- Se algum aluno não fizer sua parte do Pictionary, a sala toda perde;
- A palavra colocada no Pictionary precisa ter relação com o que foi estudado em sala de aula;

ELEMENTOS:

- Esse trabalho não visa competição, mas sim o trabalho em equipe;
- Os alunos poderão preencher o Pictionary a lápis ou à caneta;
- É importante ressaltar para os alunos a importância do trabalho em equipe, e como isso pode impactar na vida deles fora da escola.
- Eu costumo dar chocolates (ou algo equivalente) para eles, depois de um mês – como por exemplo, 2 caixas de bombom, para que eles dividam entre si.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda joga;
- Recomendo o uso para alunos do Fundamental I.

976 BINGO!**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Revisar os números em inglês (cada professor escolhe uma faixa de números)

META:

Conseguir marcar todos os números da cartela.

REGRAS:

- O professor irá escolher uma faixa de números para fazer o jogo (por exemplo, de 1 a 20);
- Só ganha quem conseguir marcar todos os números da cartela;
- Quem marcar o último número da cartela grita "Bingo!";
- Confere-se os números na frente de todos os alunos, caso esteja certo, o(a) aluno(a) ganha 1 ponto.

ELEMENTOS:

- No lugar de bolinhas, organizo papéis com os nomes dos números por extenso, enquanto nas cartelas eu deixo os números em sua forma padrão. (para não ficar tão fácil)
- Os alunos terão que lembrar qual é a forma por extenso, bem como lembrar a forma que se pronuncia o número;
- Organizar cartelas com 9 números, utilizando o quadrado do meio, que normalmente é um coringa;

QUEM VAI JOGAR:

- A sala toda joga;
- 1º e 2º anos do Fund. I.

977 RODA DA MULTIPLICAÇÃO**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Resolver problemas de Multiplicação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 3 contas de X numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 20 pontos.
- Soluções erradas retiram -15 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9 anos / 3ºano)

978 MEMÓRIA DAS FRAÇÕES**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Permitir que alunos reconheçam as frações de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de frações iguais.

**REGRAS:**

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.

979 MEMORY OF MATHEMATICS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem a tabuada do 9 (Multiplicação).

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de respostas da tabuada do 9 de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e resolução das contas disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da resposta não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a conta e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

980 BAÚ DE TESOUROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 3 moedas de ouro, 2 de prata e 1 de bronze.

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado.
- Entregar antecipadamente as atividades
- Fazer as atividades corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro", "prata" e "bronze".
- Recompensa: 10% da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

981 CARTAS VERMELHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar 4 cartas vermelhas

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada carta.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as 4 cartas vermelhas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "cartas"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)



982 CAÇA AO TESOURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos resolvam questões de probabilidade, exercitando o conteúdo.

META:

- Encontrar as pistas e resolver as questões contidas nelas corretamente para encontrar o tesouro.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes, cada qual com um número;
- As equipes devem ir atrás das pistas correspondentes ao seu número;
- Após encontrar as pistas resolve-las para seguir em frente;
- Cada Pista possui uma charada que leva para pista seguinte;
- Seguir a ordem das pistas;

ELEMENTOS:

- Mapa do tesouro
- Pistas
- Competição interna na turma

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

983 BINGO DAS POTÊNCIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a exercitarem a potenciação.

META:

-Resolver as potências para encontrarem os números correspondentes na cartela do bingo.

REGRAS:

- Marcar os números corretamente na cartela correspondente as potências.

ELEMENTOS:

- Cartela do Bingo
- Competição interna na turma.
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Premiação

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

984 VOCÊ CLASSIFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os participantes a atribuir uma notação da classificação bibliográfica (CDD)*

*[A Classificação Decimal de Dewey (CDD) é utilizada para classificar os documentos com base em seu assunto, para que assim possa ter uma organização lógica nas estantes.]

META:

Fazer mais pontos que os outros grupos

REGRAS:

Organizar a turma em 4 ou 5 grupos

- Cada grupo escolhe dois documentos para que o outro grupo resolva
- O grupo anota / ou compartilha quais documentos o grupo a sua esquerda vai ter que resolver
- A proposta de notação mais próxima que o professor julgar mais adequada ganha 10 pontos
- Se a notação for julgada incorreta é -10 pontos
- O tempo do desafio 7 minutos
- O jogo acaba na terceira rodada
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- CDD para cada grupo
- Folha de papel
- Grupos (4 ou 5)
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

A turma do 4º período do curso de Biblioteconomia

985 CRUZADA HISTÓRICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar os conceitos de elementos históricos da criação da CDD (classificação bibliográfica)

META:

Preencher a cruzada antes dos colegas

REGRAS:

- Trabalho individual ou em grupo
- No tempo estipulado preencher os conceitos
- Gritar quando completar a tabela

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Papel e lápis
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do ensino superior



986 DESAFIO ENCONTRE O ERRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar os conceitos de elementos estruturais da CDD (classificação bibliográfica)

META:

Descobrir quais os erros sobre a estrutura da CDD mais rápido que os outros grupos

REGRAS:

- Turma dividida em grupos
- Entregar fichas que contêm conceitos que podem ser verdadeiros ou falso sobre os volumes da CDD
- Em um tempo estipulado depois que o (a) professor (a) entregar fichas ou escrever no quadro as supostas afirmações, os grupos terão que anotar se é verdadeiro ou falso
- Se acertado ganha 1 ponto – errado perde 1
- Ganha o grupo que acertar mais
- Em caso de empate uma nova rodada será realizada, se persistir, uma última pergunta poderá ser feita

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Cronômetro
- Papel e lápis

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do ensino superior

987 ENCONTRE O DESVIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Reconhecer vieses e questões éticas em documentos classificados com a CDD
- Reforçar a importância de não reproduzir classificações preconceituosas
- Analisar e formar notações

META:

Descobrir quais notações tem um desvio ético antes dos colegas

REGRAS:

- Atividade individual
- No tempo determinado encontrar mais erros

ELEMENTOS:

- Competição interna
- Notações com base em livros escolhidos previamente para que os participantes tentem descobrir
- Na lista de notações vai ser composta de dois grupos: notações consideradas corretas e notações com desvios

- CDD (classificação bibliográfica) para que os alunos possam consultar e analisar se a notação tem um desvio preconceituoso/excludente para grupos, etnias, raças...

- Cronometro
- Recompensa: % da nota
- Ganha quem descobrir todas primeiro

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do ensino superior

988 DESAFIO QUEM CLASSIFICOU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Exercitar a análise e a construção de notações com base na CDD

META:

- Quem mais consegue descobrir que colega fez a notação de um livro

REGRAS:

- Atividade individual
- Cada aluno irá buscar um tema que mais goste, e assim classifica esse documento com base na CDD
- Anotar o nome do documento e a notação escolhida sem se identificar
- Aleatoriamente o (a) professor (a) irá pegar o papel com a notação e divulgará para toda a turma
- Os alunos irão tentar descobrir quem fez tal notação.
- Quem descobrir ganha 1 ponto
- As notações devem ser analisadas pela turma, se o (a) professor julgar que a notação estiver com algum erro, o seu autor perde 1 ponto
- Ganha quem acertar mais

ELEMENTOS:

- Competição interna
- A CDD sendo compartilhada entre os alunos
- Papel e lápis para a notação
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do ensino superior

989 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as operações matemáticas básicas

META:

Fazer mais pontos do que os grupos concorrentes.

**REGRAS:**

- Organizar a turma em grupos de quatro alunos.
- Cada grupo deve criar duas contas de cada operação para os demais grupos resolverem.
- Cada conta resolvida vale 10 pontos.
- O primeiro grupo a entregar corretamente ganha um bônus de 5 pontos.
- O professor controla o tempo de resposta para cada conta (2min)
- Professor escreve no quadro as pontuações ao final de cada rodada
- Após a 8ª rodada o vencedor será a equipe que tiver mais pontos
- Caso tenha duas equipes empatadas ganha a que tiver entregue mais tarefas por primeiro.

ELEMENTOS:

- Quadro para controle.
- Cronômetro.
- Sala com espaço físico para formação de grupos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

990 MEMÓRIA DAS CORES GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Diferenciar as cores primárias e secundárias e as figuras geométricas

META:

Encontrar a maior quantidade de figuras geométricas com cores idênticas.

REGRAS:

- A atividade é em dupla;
- A cada 10 minutos deve ser trocado o conjunto de figuras entre as duplas;
- Tempo total da atividade 40 minutos;
- Professor controla o tempo.
- Sorteio para definir quem inicia.

ELEMENTOS:

- Kits com 10 pares de peças em formato geométrico com cores diferentes a serem distribuídos por dupla;
- Professor explica a dinâmica e controla o tempo;
- Ao final de 10 minutos o kit de peças deve ser trocado com uma dupla;
- Quem encontrar mais pares vence;
- O aluno que tiver mais vitórias nas quatro rodadas entre todos os estudantes é o vencedor;

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

991 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver o vocabulário em língua inglesa.

META:

Aprender a escrever em inglês as partes do corpo humano

REGRAS:

- Cada aluno deve usar uma folha em branco;
- Haverá três rodadas, ao final de cada rodada os alunos devem entregar a folha;
- Na primeira o professor vai ditar as palavras em inglês e os alunos devem escrever em inglês e ao lado a tradução;
- Na segunda o professor vai soletrar as palavras em inglês os alunos devem escrever em inglês e ao lado a tradução;
- Na terceira rodada o professor vai escrever as palavras no quadro e os alunos terão um minuto para memorizar e depois escrever em inglês e ao lado a tradução.
- Ganha o ganhador será o aluno com a maior quantidade de acertos.

ELEMENTOS:

- Professor define as palavras de cada rodada.
- Preparar as folhas para cada rodada.
- Professor separa os alunos para evitar a cópia.
- Tempo total da atividade 40 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

992 CHOCOLATE PREMIADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a fazer atividades fora do horário de aula

META:

Ganhar a barra de chocolate

REGRAS:

- A entrega das atividades deve ser feita no início de cada aula;
- As atividades são individuais;
- Os alunos que entregarem as atividades no período de um mês concorrem ao sorteio da barra de chocolate;

ELEMENTOS:

Competição entre todos os alunos que ao entregar todas as atividades semanais concorrem no final do mês a uma barra de chocolate que será sorteada.



QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos

993 GAMEPROVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular o estudo e a resolução de exercícios durante a aula e em casa

META:
Resolver as atividades (em aula) e os desafios (em casa)

REGRAS:
- Atividades valem 10 pontos;
- Desafios valem 20 pontos;
- Entrega individual;
- A atividade vale 30% da nota do trimestre;
- Após a entrega as atividades e desafios são corrigidos em aula;

ELEMENTOS:
- Competição entre todos os alunos que visa estimular o estudo durante a aula e principalmente em casa.
- Como motivação os alunos não vão precisar fazer uma prova presencial e esta nota será diluída nas atividades e desafios.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos.

994 GRUPO DOS DETETIVES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Treinar a leitura, descobrir palavras não conhecidas, interpretar o texto de forma dinâmica

META:
Conseguir compreender o texto.

REGRAS:
- A turma será dividida em grupos com 5 ou mais alunos.
- Cada aluno desse grupo terá uma função pré estabelecida podendo ser realizada através de sorteio ou brincadeiras como "joquempô".
- Cada grupo receberá um texto.
- Cada aluno do grupo receberá uma identificação com sua função: Obs: Poderá ter mais de um aluno com a mesma função.
Leitor: ler o texto, mas tem um detalhe, o final da história só deverá ser lido após o adivinho dar sua opinião.
- Detetive: sublinhar palavras desconhecidas
- Investigador: procura no dicionário as palavras desconhecidas que o detetive sublinhou.

- Adivinho: dizer o que acha que irá acontecer no final da história.
- Sábio: contar o que entendeu da história.
- O grupo vencedor será aquele que conseguir a maior quantidade de pontos.
Distribuição dos pontos:
10 para organização
20 para o total de tarefas cumpridas
10 para trabalho em equipe
10 auto avaliação do grupo

ELEMENTOS:
- Atividade de cooperação, trabalho em equipe.
- Texto impresso disponível (conto trabalhado no 5º ano)
- Identificação para os integrantes dos grupos.
- Dicionário físico ou on-line.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Crianças (5º ano)

995 JOGO DA MEMÓRIA MALUCO. (HISTÓRIA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar o conteúdo "O surgimento dos povos".

META:
Encontrar a maior quantidade de resposta para cada pergunta.

REGRAS:
- A sala será dividida em 2 grupo A e B.
- Uma mesa será colocada em um lado da sala com fichas de perguntas sobre o conteúdo o estudado.
- Do outro lado será colocado as fichas com as respostas.
- O jogo começará com 1 integrante de cada equipe.
- Cada integrante deverá escolher uma ficha de perguntas da mesa 1 e correr até a mesa oposta e encontrar a ficha correspondente (resposta da pergunta).
- Será colocado um sino em outro canto da sala.
- Ganha ponto o integrante que tocar o sino primeiro com a resposta correta.

ELEMENTOS:
- Reorganização do espaço para o jogo.
- Os alunos poderão correr nesta atividade.
- Fichas com perguntas de uma cor e fichas com as respostas de outra cor.
- 2 mesas para serem colocadas as fichas.
- Jogo de competição interna na turma

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Crianças (5º ano)



996 SUGA DÍGRAFOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer os dígrafos das palavras.

META:

Conseguir a maior quantidade de dígrafos.

REGRAS

- A turma poderá ser dividida em grupos dependendo da quantidade de alunos.
- Cada grupo receberá uma roleta com alguns dígrafos. (roleta montada com papelão e hand spinner)
- Cada integrante do grupo receberá um pote e um canudinho.
- No centro da mesa será colocadas algumas palavras que terão um espaço onde fica o dígrafo ex: Pê____ego.
- Escolher a ordem de cada participante.
- O primeiro jogador vai rodar o hand spinner, e vai procurar no centro da mesa uma palavra que ele possa completar com o dígrafo sorteado da roleta.
- O aluno somente poderá pegar a palavra usando o seu canudinho (sugando).
- Caso ele deixe cair a palavra antes de colocar no seu pote, ele perde a jogada.
- E assim vão jogando cada integrante do grupo. Vence o aluno que conseguir “capturar mais palavras”.

ELEMENTOS:

- Jogo entre equipes
- Roleta com dígrafos
- Um Pote para cada aluno
- Um canudinho para cada aluno
- No final poderá escolher um aluno da outra equipe para fazer a conferência dos pontos.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma
Crianças (4º e 5º ano)

997 RODA DO PORTUGUÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o uso dos 4 Porquês

META:

Fazer mais pontos.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Cada grupo precisa criar 4 frases com algum porquê, porém, no local da palavra terá um espaço para completar.
- Uma frase é passada ao grupo ao lado direito para ser preenchida.

- Cada frase preenchida corretamente dá ao grupo 15 pontos.

- Frases erradas retiram 8 pontos do grupo.
- O professor marca a pontuação num placar e ordena o tempo em cada desafio (3 min)
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- a turma toda.
- Crianças (6º ano)

998 MEMÓRIA DAS ENZIMAS/PROTEÍNAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino médio possam reconhecer enzimas com as respectivas proteínas degradadas por elas.

META:

Encontrar mais pares de enzimas com proteínas.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as imagens e nomes de enzimas/proteínas;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente 15 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

999 MEMÓRIA DOS SINÔNIMOS/ANTÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental possam reconhecer sinônimos/antônimos.

**META:**

Encontrar mais trios de palavras (2 sinônimos e 1 antônimo).

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as palavras;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais trios vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente 15 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1000 MEMÓRIA DAS FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental possam entender as frações.

META:

Encontrar mais pares com o desenho e a fração correspondente.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com frações e representações;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais trios vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente 15 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1001 WAR

META:

Ganha quem conquistar o objetivo.

DINÂMICA DO JOGO:

Conquista de território e superar oponentes.

REGRAS:

- WAR é um jogo criado para ser jogado por 3 e no máximo 6 jogadores. Dificilmente um jogador conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessária uma boa dose de estratégia para se sair vencedor.
- Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que lhe couber. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador, que em princípio deve usar esta vantagem: a clara demonstração do seu objetivo dificultará atingi-lo.
- Recomenda-se que se tente jogar à medida em que se vai lendo as regras, de modo a facilitar a compreensão dos mecanismos de WAR.

COMPONENTES DO JOGO

- Um tabuleiro com um mapa contendo 6 continentes, cada um deles dividido em um determinado número de territórios.
 - 6 conjuntos de peças de cores diferentes, que irão representar os exércitos dos jogadores. O valor de cada peça é:
 - 1 ficha pequena = 1 exército
 - 1 ficha grande = 10 exércitos
 - 6 caixas plásticas que devem ser destacadas e usadas individualmente.
 - 14 cartas especiais: cartas de objetivos
 - 44 cartas de jogo, sendo:
 - 42 representando cada um território combinado com uma figura geométrica (quadrado, triângulo e círculo);
 - 2 coringas (contendo as 3 figuras geométricas).
 - 6 dados, sendo:
 - 3 vermelhos usados para os ataques
 - 3 amarelos usados para as defesas
- EXÉRCITOS**
- Cada jogador escolhe o exército da cor que lhe agrade dentro das 6 possíveis (branco, preto, vermelho, azul, amarelo e verde).

OBJETIVOS:

Cada jogador receberá 1 objetivo dentre os 14 existentes, tomando conhecimento do seu teor e evitando revelá-lo aos seus adversários. É recomendado aos jogadores que estão se iniciando no jogo, que antes do sorteio seja feita uma leitura de todos os objetivos possíveis.



ELEMENTOS:

O jogo contém uma caixa, um tabuleiro, cartas (metas e estratégias a serem seguidas), peças coloridas como: dados (coloridos), aviões, pinos e livro de regras.

1002 DE VOLTA PARA CASA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resolver as atividades no tempo de aula.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos tirem as dúvidas em sala de aula.

META:

Encher o tanque do carro

REGRAS:

- Resolver corretamente o máximo de questões.
- Atividade individual
- As atividades em sala valem 5L (litros) e se entregar em outro momento 2L.
- Quantidade de acertos valem litros.
- Pontuação final: Local feito + quantidade de acertos.
- Carro completo com 50L

ELEMENTOS:

- Competição
- Recursos: juntar gasolina
- Recompensa: % da nota
- História: Voltar para casa depois de conseguir gasolina.
- Tempo: tempo de aula
- Tabela para preenchimento da gasolina (trilha)

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Qualquer série

1003 PEGA PONTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Operação com números inteiros

META:

Atingir a maior pontuação

REGRAS:

- A sala se divide em 2 grupos e formam duas filas com uma mesa e um sino no meio.
- O professor(a) fica responsável por fazer as perguntas que envolva números inteiros.
- O aluno (primeiro da fila) que souber, pega o sino e balança.
- Se a resposta tiver correta: ganha pontos conforme lançamento de dois dados (2 a 12 pontos)

- Se errar passa para o próximo e a pontuação passa para a equipe adversária.
- Cada chance de resposta tem 10s após a leitura da pergunta.

ELEMENTOS:

- Sorte
- Sino
- Recompensas
- Tempo
- Dois dados para pontuar
- Quadro para anotar pontuação
- Cronômetro para os 10s
- Cartas com perguntas (expressões numéricas)
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 6º e 7º ano

1004 CARIMBO DO DIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Organizar os materiais em cima e embaixo da mesa.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que fica mais fácil aprender em um ambiente organizado.

META:

Conquistar o carimbo da arrumação no calendário da arrumação. Se conquistarem a semana inteira, na sexta-feira podem brincar com os brinquedos de casa nos últimos 5 min da aula.

REGRAS:

- Ao início da aula estar apenas com o estojo e a agenda em cima da mesa.
- Mesa limpa e os materiais da aula anterior já organizados na mochila ou escaninho.

ELEMENTOS:

- Cooperação na turma para chegarem ao objetivo juntos, como grupo.
- "Carimbo da arrumação" (pode ser qualquer um)
- Recompensa: Brincar com o brinquedo de casa em sala
- Calendário pendurado e exposto na sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do ensino fundamental (segundo ao quarto ano)



1005 MEMÓRIA DOS ADJETIVOS OPOSTOS (EM ALEMÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os opostos dos adjetivos

META:

Encontrar o maior número de pares de opostos

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos com 4 a 5 crianças em cada.
- Ter 6 sets de jogo da memória com adjetivos opostos em alemão (podem ser sets diferentes para trocar ao final da partida)
- Cada jogador joga uma vez e pode virar duas cartas.
- Se o jogador encontrar um par, ele pode jogar novamente.
- O jogo acaba quando todos os pares forem encontrados.
- Ganha quem conseguir o maior número de pares.

ELEMENTOS:

- Sets de jogo da memória previamente preparados.
- Trabalho em grupos de 4 ou 5 alunos

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do terceiro ano do fundamental em uma escola bilíngue

1006 GEOGRAFIA – RECALL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Recordar conceitos trabalhados na Matéria de geografia (pode se adaptar a outras matérias).

META:

Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- O ideal é ser feita no final do ano, recordando todos os conteúdos trabalhados ao longo do ano, ou no ano seguinte, recordando os assuntos trabalhados no ano anterior.
- O professor elabora questões abertas, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente. (A quantidade e a complexidade das questões ficam a critério do professor, analisando a realidade de cada turma, principalmente o tempo disponível.)
- Com a sala em silêncio, o professor faz a primeira pergunta, o aluno que levantar a mão primeiro, tem direito a resposta, caso erre, a chance passa para o aluno que levantou a mão em segundo lugar, e assim sucessivamente, até alguém acertar.

-Se o aluno levantar a mão antes do término da pergunta, o professor interrompe a pergunta, e o aluno tem que responder apenas com as informações obtidas.

-Em caso de acerto, é colocado no quadro (lousa) o placar com o nome do aluno e 1 ponto referente ao acerto.

- O professor aproveita o momento para dar um feedback debatendo um pouco a pergunta e a resposta do aluno.

-Ao final das perguntas, o aluno que obtiver mais pontos vence.

- É interessante o professor utilizar questões abertas, primeiro que na múltipla escolha, tem a possibilidade de acertar no chute, que não é interessante, na questão aberta o aluno expõe com suas palavras realmente o que ficou de aprendizado, além disso, pode gerar debates entre os outros colegas.

- O professor deve criar 1 questão extras, pois caso dê empate ao fim das perguntas programadas, a questão extra é direcionada apenas para os jogadores que estiverem empatados para definir o vencedor.

-Como premiação pode ser dado ao aluno, pontuação extra na média escolar, um certificado elaborado pelo próprio professor valorizando seus conhecimentos, 1 caixa de bombom, uma garrafinha para colocar água, enfim, fica a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Perguntas e respostas (acesso apenas ao professor).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1007 "NEVADO MISMI" A ESCALADA DO CONHECIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os elementos e contextos da Floresta Amazônica.

META:

Garantir que todos os jogadores e jogadoras cheguem ao topo da montanha.

REGRAS:

- Os jogadores e jogadoras dispõem seus pinos ao pé da montanha e, se mais de um jogador, determinam entre si qual a ordem de jogadas.



- A cada turno, o jogador tem direito a mover seu pino para a casa seguinte e a tirar uma carta-questão do baralho correspondente à cor daquela casa.
- Em outro turno, mediante a apresentação da resposta correta à questão, ele pode seguir, repetindo o processo da regra acima e devolvendo a carta-questão ao baralho.
- Caso a resposta esteja incorreta, o jogador decide continuar com a mesma questão ou mudar. Para isso, devolve a carta questão sob sua posse ao baralho e perde a próxima rodada preso na neve.
- Respostas aproximadas podem ser aceitas.
- As cores das casas e das cartas indicam o nível de dificuldade das questões apresentadas.
- Ao acertar 21 questões, o jogador ou jogadora tira seu pino do jogo como vitorioso e passa a ajudar o jogador ou jogadora que esteja em último.
- O jogo só termina quando todos acertam 21 questões e tiram seus pinos do tabuleiro.
- Pesquisar respostas em livros ou internet por ser considerado.

ELEMENTOS:

- Cooperação.
- Três baralhos com cores distintas e 100 questões numeradas (0-99);
- Livro com respostas;
- Tabuleiro: figura grande do Nevado Mismi, casas e informações sobre a montanha.
- Pinos que possam representar os jogadores.
- Três baralhos com cores distintas e 100 questões numeradas (0-99);

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Estudantes do Ensino Fundamental e Médio.

1008 "QUESTÃO DESAFIO"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desafiar o aluno a solucionar uma questão mais complexa na prova, utilizando os conhecimentos adquiridos nas aulas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar que o aluno tem capacidade de resolver questões mais complexas e elaboradas, além de desafiar-lo a se superar.

META:

Acertar a "QUESTÃO DESAFIO" na prova.

REGRAS:

- O professor informa ao aluno com antecedência que haverá uma questão desafio na prova.
- Na elaboração da prova, o professor elabora normalmente a quantidade de questões padrão de sua

avaliação, e deixa por último, de uma forma que chame atenção a questão desafio.

- As formas que o professor irá premiar o aluno que acertar a questão fica a critério do professor, mas é importante haver alguma premiação, e que a sala inteira saiba quem foi o(s) aluno(s) que acertou (aram), para que todos fiquem estimulados a se superar na próxima. Como sugestão, pode-se gerar uma pontuação extra na prova, pode se fazer uma menção honrosa na sala, pode se dar alguma lembrança, etc.
- A "QUESTÃO DESAFIO" pode ser melhor sucedida em matérias exatas, que exijam cálculos e raciocínio por parte do aluno, mas nada impede que seja feita nas outras matérias, contanto que o professor assegure que a questão realmente seja um desafio, de acordo com a faixa etária e série.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma, para ver quem acerta, lembrando que mais de um aluno pode acertar, ou nenhum.
- Competição Pessoal, onde o próprio aluno se sente motivado e desafiado a acertar a questão desafio.

QUEM VAI JOGAR:

Indicado para toda a turma, em séries a partir do fundamental 2 até o ensino médio.

1009 MISSÃO SALA LIMPA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a organização e limpeza da sala de aula.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos estudantes a importância de um ambiente limpo e organizado; a nossa responsabilidade nessa manutenção; fornece ferramentas de como encarar esse processo e desenvolver consciência ambiental.

META:

Ser a turma com mais medalhas no quadro ao final de cada bimestre.

REGRAS:

- Ao final de cada aula, ocorre uma rodada do jogo.
- Ganha uma medalha a turma que chegar ao veredito sobre o seu merecimento ou não merecimento.
- Ao professor e professora, cabe fazer nada mais do que a mediação dessa decisão. Colocar perguntas-chave, propor métodos de definição de critérios ou tomadas de decisão.
- A turma terá 5 minutos para entrar em algum tipo de veredito sobre a própria condição de merecimento da medalha.



- A palavra final deve ser chegada através de algum veredito pela turma ou nenhuma medalha será ganha.
- A cada medalha ganha, algum estudante tira uma carta do baralho e lê para a turma.

ELEMENTOS:

- Competição entre turmas;
- Cooperação entre a turma;
- Medalhas adesivas com identificação da turma;
- Quadro de Medalhas;
- Baralho com notícias ambientais boas e ruins.

QUEM VAI JOGAR:

Professores e estudantes (toda a turma) do Ensino Fundamental e Médio.

1010 ENTENDENDO AS HORAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a entender como funciona a marcação de horas, olhar e distinguir rapidamente a hora marcada.

META:

- Memorizar e escrever em 2 minutos, o maior número de horários marcados em uma lista de imagens recebida do professor.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em equipes de 3 alunos;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- As equipes vão receber uma lista de 15 imagens em ordem que deve ser memorizada em 3 minutos.
- Após a memorização, terão 2 minutos para escrever as horas correspondentes.
- Cada hora correta dá ao grupo 15 pontos.
- Horas erradas ou não preenchidas retiram 8 pontos do grupo.
- O professor marca a pontuação num placar e ordena o tempo em cada desafio.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que entenda e memorize a hora certa e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 10 minutos, se for uma rodada, ou pode ser feita mais de uma rodada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (2º ano)

1011 ESTRELAS E TAÇAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a busca por conceitos novos espontâneos dentro do interesse de cada um.

META:

Conquistar o maior número de estrelas para ganhar a taça de aluno Curioso.

REGRAS:

- Entregar as atividades designadas pelo educador(a).
- Pesquisar curiosidade relacionadas ou não. Listando o que o motivou a procurar aquele assunto. O que aprendeu com aquilo. E se pode ser utilizado em algum conceito aprendido.
- Entrega individual e não obrigatória.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas
- Recompensa: % da nota.
- Tabela do campeonato para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos
- Taça de aluno Curioso

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental (5º/6º ano)

1012 GOL DE PLACA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos na dedicação aos exercícios e ao estudo contínuo.

META:

Conquistar o título de invicto no campeonato.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada etapa da tabela de classificação.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que estiver invicto

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Vitórias por partida"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 9º E.F.)



1013 SUPER TRUNFO DAS RESERVAS AMBIENTAIS BRASILEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer as reservas e o seu impacto no meio ambiente. Identificar a fauna e flora características e diversidades.

META:

Ganhar todas as cartas.

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 pessoas/ jogo;
- As cartas são embaralhadas e distribuídas. Começa o jogador que tiver na primeira carta a Reserva com maior área de proteção.
- Observe qual valor vence em cada característica: se o menor ou o maior valor.
- Para iniciar, escolha entre as informações da sua carta, aquela que você julga ter o valor capaz de vencer as cartas dos seus adversários.
- Quando a carta SUPER TRUNFO aparecer, a comparação será automática com as cartas dos adversários, sem necessidade de você escolher uma característica de sua carta.

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas contendo imagens e informações dos mamíferos (podem ser confeccionadas pelos próprios alunos durante as aulas);
- Sorte: em um primeiro momento, para decidir quem será o iniciante; também devido a ordenação das cartas com os jogadores;
- Competição: quem conseguir todas as cartas vence.
- Tempo: entre 30 e 45 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental (4º ano)

1014 PIRÂMIDE ALIMENTAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender a estrutura da pirâmide alimentares, os diferentes grupos em que são classificados os alimentos e as diferentes necessidades na dieta.

META:

Coletar o maior número de alimentos (e mais variado) e colocá-los na parte da pirâmide a que faz parte.

REGRAS:

- A turma será dividida em 3 grupos.
- Num lado da sala estarão imagens de alimentos variados e do outro cada equipe terá uma pirâmide alimentar.

- Cada aluno terá 2 min para coletar o maior número de alimentos e separá-lo adequadamente.

- O jogo acaba na quinta rodada.

- Cada alimento colocado no espaço correto será contabilizado 15 pontos a equipe. Para cada alimento errado será descontado 10 pontos. A equipe que tiver maior variedade de alimentos em diferentes classes ganhará mais 50 pontos.

- O grupo que tiver mais pontos ganha.

ELEMENTOS:

- Estética: Organizar o espaço com duas faixas, uma com as imagens dos alimentos e outra com as pirâmides.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que entenda e coloque no grupo correto e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em de 45 minutos a 1h

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental (4º ano)

1015 SEPARANDO RESÍDUOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender e distinguir as diferenças de resíduos para separação e coleta seletiva.

META:

Coletar o maior número de materiais e separá-los corretamente.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 5 alunos.

- Num lado da sala estarão resíduos e do outro cada equipe terá os locais de separação por cores.

- Cada aluno terá 2 min para coletar o maior número de resíduos e separá-lo adequadamente.

- O Jogo acaba na quinta rodada.

- Cada item separado corretamente será contabilizado 15 pontos a equipe. Para cada item errado será descontado 10 pontos.

- O grupo que tiver mais pontos ganha.

ELEMENTOS:

- Estética: Organizar o espaço com duas faixas, uma com os resíduos e outra com os locais para separação.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que entenda separe corretamente e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 30 minutos, se for uma rodada, ou pode ser feita mais de uma rodada.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental (4º ano)

1016 QUEBRA-CABEÇA DOS GRUPOS FUNCIONAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as estruturas dos diferentes grupos funcionais.

META:

Terminar de montar e reconhecer as estruturas químicas no menor tempo possível.

REGRAS:

- A turma será dividida em 4 grupos.
- Cada grupo receberá 8 quebra-cabeças simples, em que cada peça tenha uma molécula.
- O grupo deverá montar o quebra-cabeça e identificar em um papel que o grupo funcional no menor tempo possível.
- Quando o grupo terminar deverá apresentar para o professor.
- O jogo termina quando o último grupo terminar.

ELEMENTOS:

- Estética: Quebra-cabeças de grupos funcionais. (podem ser construídos junto com os alunos)
- Cooperação: todos os membros da equipe devem participar para que possam terminar prontamente.
- Competição: quem conseguir terminar primeiro vence o jogo;
- Tempo: Em torno de 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 1º ano do ensino médio.

1017 QUEBRA-CABEÇA DOS CICLOS BIOGEOQUÍMICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as etapas dos ciclos biogeoquímicos.

META:

Terminar de montar, reconhecer o ciclo biogeoquímico, e explicar o que ocorre no menor tempo possível.

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos.
- Cada grupo receberá 1 quebra-cabeça simples, de 12 peças.
- O grupo deverá montar o quebra-cabeça e identificar no menor tempo possível.

- Quando todos os grupos terminarem, cada um deverá apresentar para a turma, na ordem em que terminaram de montar.

- Os grupos que acertarem todo o ciclo receberão 100 pontos, com desconto de 25 pontos por faltas na explicação. Esses pontos serão multiplicados por: 5 para o primeiro a terminar, 4 o segundo, e assim sucessivamente.

ELEMENTOS:

- Estética: Quebra-cabeças de grupos funcionais. (podem ser construídos junto com os alunos)
- Cooperação: todos os membros da equipe devem participar para que possam terminar prontamente.
- Competição: quem conseguir terminar primeiro vence o jogo;
- Tempo: Em torno de 30 minutos a 1h.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 8º ano do ensino fundamental.

1018 ORDENANDO NUMERAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender sequência de números sabendo ordenar de maior para menor e vice-versa.

META:

Ser o grupo a terminar de ordenar os numerais mais rápido.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 4 alunos.
- Cada grupo receberá um conjunto de cartas de 1 - 20 embaralhadas.
- Um aluno de cada vez deverá ordenar as cartas.
- Os demais alunos podem auxiliar falando, sem tocar nas cartas.
- Ganha o grupo que terminar mais rápido.

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas de 1 - 20.
- Cooperação: todos os membros da equipe devem ajudar o colega para que não demorem.
- Competição: quem conseguir ordenar as cartas mais rápido vence o jogo;
- Tempo: Em torno de 10 a 15 min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 1º ano do ensino fundamental

1019 QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entendimento de fatos da história do Brasil.

**META:**

Ser o último grupo a ficar no jogo, sem errar as perguntas.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 4 -5.
- Um aluno será escolhido representante que irá responder oficialmente as perguntas.
- A cada rodada todos os grupos terão a oportunidade de responder uma pergunta.
- O grupo terá 2 min para pensar na resposta.
- Ao responder errado o grupo perderá uma chance, após 3 perguntas erradas o grupo estará eliminado.

ELEMENTOS:

- O professor irá fazer as perguntas para os grupos.
- Cooperação: todos os membros da equipe devem participar para que possam responder corretamente.
- Competição: quem conseguir responder mais perguntas e permanecer até os outros grupos saírem vence o jogo;
- Tempo: Em torno de 1h a 1h30min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1020 JOGO DA FORÇA DAS CLASSES GRAMATICAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender e diferenciar as classes gramaticais.

META:

Descobrir as palavras antes de ser enforcado. Ter o maior número de acertos.

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos.
- Em cada rodada, cada grupo irá escolher um aluno para escolher a palavra e fazer a força.
- Serão 10 rodadas, uma com cada classe gramatical.
- Se a palavra não for da classe respectiva a rodada, essa será anulada.
- O professor irá marcar os acertos no quadro.
- O grupo com o maior número de acertos ganha a partida.

ELEMENTOS:

- Um quadro para marcar os acertos.
- Folhas para fazer as forças.
- Cooperação: todos os membros da equipe devem participar para que possam responder corretamente.
- Competição: quem conseguir acertar mais palavras vence o jogo;

- Tempo: Em torno de 1h a 1h30min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamento (4° ano)

1021 ROLETA DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Praticar as multiplicações da tabuada

META:

Coletar o maior número de cartas com resultados das multiplicações.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 5-6 alunos.
- Serão duas roletas com números de 1 a 10.
- Os alunos deverão multiplicar os resultados das roletas e encontrar a carta com o resultado.
- Em caso de multiplicações já realizadas deverá ser girado a roleta novamente.
- O jogo acaba ao fim das cartas.
- Ganha quem tiver mais cartas.

ELEMENTOS:

- Duas roletas e cartas com resultados das multiplicações.
- Competição: quem conseguir resolver a multiplicação e encontrar o resultado mais rapidamente ganha.
- Tempo: de 45 minutos a 1h.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamento (3°/4° ano)

1022 TRILHA DAS FAMÍLIAS DE ELEMENTOS QUÍMICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender e diferenciar as famílias de elementos químicos.

META:

Responder as perguntas corretamente para chegar ao fim da trilha.

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos.
- Em cada rodada, cada jogador irá jogar os dados e andar sobre um tabuleiro com casas de cores diferentes, representando as famílias da tabela periódica.
- Ao andar deverá responder uma pergunta sobre aquela família, caso acerte permanece ali, caso erre regressa onde estava.
- Quem chegar ao fim primeiro ganha a partida.

**ELEMENTOS:**

- Tabuleiro com a trilha,
- Cartas com perguntas;
- Dados
- Sorte: dependendo do resultado nos dados
- Competição: quem conseguir acertar mais perguntas vence o jogo;
- Tempo: Em torno de 1h a 1h30min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental (9º ano)

1023 RODA DAS VIROSES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender formas de transmissão e prevenção de algumas viroses.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar grupos de 4 alunos.
- Cada grupo precisa escrever as características de duas viroses (sintoma, prevenção ou transmissão).
- A folha com as características será passada ao grupo do lado direito para identificação das viroses. Assim, o grupo 1 passa para o 2, o 2 para o 3 e assim por diante.
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica coordenando o tempo para identificação das viroses (2 min).
- O jogo acaba quando todos os grupos tiverem recebido todas as folhas com as características para identificação das viroses.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos de 4 alunos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (7ºano do Ensino Fundamental II ou 2º ano do Ensino Médio)

1024 MEMORIZANDO ESTRUTURAS CELULARES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Associar as estruturas celulares às respectivas funções.

META:

Formar mais pares associando a estrutura celular a sua função.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 5 grupos com 4 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: 12 cartas com imagens de estruturas celulares e 12 cartas com funções de estruturas celulares;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6ºano do Ensino Fundamental II ou 1º ano do Ensino Médio)

1025 ORGANIZANDO A TABELA PERIÓDICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender a organização da tabela periódica.

META:

Organizar os elementos em uma tabela periódica colocando-os em ordem correta de número atômico.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para participar de cada rodada;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- A cada rodada o aluno escolhido irá sortear um elemento químico, o qual deverá ser fixado em uma tabela periódica na ordem correta.
- Para cada elemento na posição correta a equipe ganhará 2 pontos, e perderá 1 ponto por resposta incorreta;
- Cada equipe terá direito a 3 bônus:
 - consulta a tabela, consulta aos colegas da equipe e uma dica surpresa.
- O bônus poderá ser usado por qualquer membro do grupo, após o uso não poderá ser mais utilizado por outro membro.

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com nomes dos elementos químicos e tabela periódica com números atômicos.



- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (9º ano)

1026 CONQUISTANDO MEDALHAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo professor/a nas disciplinas Ciências e Biologia.

META:

Conquistar maior número de medalhas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.
- De acordo com o cumprimento dos itens acima, os alunos receberão medalhas de ouro, prata ou bronze.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de "ouro, prata e bronze" (pode-se utilizar medalhas simbólicas para o ensino online).
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (6º ano ao 3º ano do EM)

1027 CORRIDA PELOS ÀA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios científicos 01 para cada naipe. (sugestões: experimento, pesquisa, folheto informativo e produção de vídeo)
- Entrega individual ou em grupo.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno ou grupo que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular duas questões da prova, recebendo o valor das questões.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR;

- A turma toda.
- Adolescentes (6º até 3º E.M.)

1028 RODA DA CONSTRUÇÃO DE UM ROSTO ARTÍSTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o que é o conceito de arte.

META:

Mostrar as diversas obras de arte através do olhar individualizado.

REGRAS:

- Organizar a turma em um grande círculo.
- Cada um receberá uma folha de papel e um giz de cera.
- Será passada uma instrução para que cada um faça uma parte do rosto e depois trocar a folha com seu colega no sentido anti-horário até completar o rosto.
- No final todos apresentam a sua conclusão do que é a arte para cada um.
- Todos ganham em conhecimento sobre a arte.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel.
- Giz de cera colorido.
- Trabalho em grande grupo em círculo na sala de aula.
- Instruções do jogo.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos da turma do ensino fundamental ii em seu horário de aula.
- Duração de 20 min.

1029 MEMÓRIA DOS QUADROS DO IMPRESSIONISMO E DO EXPRESSIONISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos identifiquem os pares iguais, reconhecendo quais são os quadros dos movimentos artísticos estudado.

META:

Encontrar os pares iguais de cada movimento artístico.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes de acordo com a quantidade formando grupos com 4 ou 5 alunos.
- Definir quem irá começar, e depois de quem será a vez.

**ELEMENTOS:**

- Imagens de quadros dos artistas iguais que foram estudados dos dois movimentos artísticos.
- Tirar para ou ímpar para ver quem irá começar e depois de quem será a vez.
- Ganha quem achar mais pares, identificando quais são os movimentos artísticos.
- Jogo com 20 peças sendo 10 pares de quadros.
- Tempo de aproximadamente 15 a 20 min de uma aula.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma do 6º ano.

1030 MEMORY CARD DOS ESTILO DE DANÇA NA ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os cards com o conceito e a definição das danças no universo da arte para os alunos na plataforma quizlet e em seguida realizar a live do jogo com um quiz.

META:

Memorizar em até 5 min. As informações dos cards para depois começar a competição no jogo.

REGRAS:

- A turma será organizada em grupos para estudar os cards com o conceito e a definição.
- Depois os grupos irão eleger o seu representante para fazer a competição da live do jogo com o quiz.
- Após a organização, se inscreverão na plataforma do quizlet e quando for liberado o jogo pelo professor, a diversão começa.
- Ganha quem chegar em primeiro um bônus e os outros alunos ganham pela participação no aprendizado.

ELEMENTOS:

- Organização dos grupos.
- Cada um coopera para ajudar na memorização dos cards e na escolha do líder.
- Utilização da ferramenta no quizlet pelo celular ou computador na escola.
- Tempo em torno de 45 min.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do 8º ano

1031 CORREIO ARTE BONUS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a entregar as atividades através da plataforma de estudo

META:

Conquistar 5 bônus extras (em 5 atividades pelo google forms).

REGRAS:

- Entregar as atividades dentro do prazo determinado podendo ser individual, dupla ou em trio.
- Fazer as atividades de acordo com os assuntos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Bônus de 5 pontos.
- Entrega individualizada dos bônus por cada atividade entregue.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do ensino fundamental ii, na disciplina de arte.

1032 OS PONTOS EXTRAS DAS ARTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e o desenvolvimento dos alunos na disciplina de arte.

META:

Conquistar os 5 pontos extras da disciplina.

REGRAS:

- Entregar as tarefas dentro do prazo determinado.
- Realizar os 5 desafios práticos de arte (1 ponto para cada atividade realizada corretamente).
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar os pontos extras quem tiver realizado as atividades práticas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Cartão de troca: os pontos conquistados.
- Recompensa: anular uma questão da avaliação, recebendo o valor que a questão tem.

QUEM VAI JOGAR:

Todos do ensino fundamental ii na disciplina de arte.

1033 SHOW DO MILHÃO DAS ARTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar o aprendizado dos alunos em cada unidade, imitando o programa de tv usando o power point.

META:

Responder todas as perguntas sem errar para chegar ao prêmio final.

**REGRAS:**

- Dividir a turma em dois grupos, escolhendo o líder que irá representá-los.
- Os participantes poderão pedir ajuda aos professores, a uma mensagem pelo whatsapp para alguém de casa ou escolher as cartas.
- Slides com perguntas fáceis, mediana e difíceis.
- Responder à pergunta bônus para ganhar o grande prêmio.
- Prêmio de participação para os que não ganharam.

ELEMENTOS:

- 10 ou 15 perguntas (slides) com alternativas.
- Cartas para possíveis ajudas.
- Computador.
- Projetor.
- Celular.
- Professores das turmas.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do ensino fundamental II, uns horários promovidos pela autorização da escola.

1034 DOMINÓ DAS ARTES DO MOVIMENTO CUBISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular nos alunos o reconhecimento dos quadros do movimento cubista com o seu artista.

META:

Colocar todas as peças do jogo antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador receberá 7 peças para começar a rodada.
- Serão 4 jogadores.
- O jogo iniciará após o par ou ímpar entre os participantes para escolher a ordem da jogada no sentido anti-horário.
- Os jogadores terão que fazer a associação entre imagem e o artista do movimento cubista.

ELEMENTOS:

28 peças com ilustrações dos quadros e com os nomes dos artistas do cubismo.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do 7º ano

1035 GÊNERO SECRETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer os diversos gêneros textuais.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Enriquecer o desempenho linguístico do aluno, por meio do contato com diferentes gêneros textuais.

META:

- Preencher o painel com os gêneros textuais adequadamente.

REGRAS:

- Assimilar o texto ao gênero;
- Acertar o maior número possível de questões acerca da temática.

ELEMENTOS:

- 10 envelopes enumerados contendo textos de diversos gêneros.
- Um painel com os nomes dos gêneros textuais. Um gênero para cada envelope!
- Classe dividida em 4 grupos. Cada grupo tem o direito de escolher a numeração do envelope.
- De acordo com o gênero, o aluno irá colar o texto no gênero correspondente. Se errar, a pontuação irá para os adversários.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma. 6º ano.

1036 FATO OU FAKE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar as informações básicas contidas na notícia;

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Utilizar mecanismos discursivos e linguísticos de coerência e coesão textuais, conforme o gênero e os propósitos do texto.

META:

- Maior número de acertos.

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grandes grupos.
- Dois participantes por vez, estes podem pedir ajuda ao grupo representado quantas vezes quiserem.
- Ouvir atentamente o enunciado;
- Levantar a plaquinha de acordo com as características do gênero notícia.

ELEMENTOS:

- Placas com enunciados FATO X FAKE.
- Enunciados ditados pelo professor, podendo ser verídicos ou não;
- Competição/ cooperação.

QUEM VAI JOGAR:

2 alunos por vez. 8º ano.



1037 CAIXA DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

-Desenvolver a concentração e o nível de escrita.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar conhecimentos, descobrir dificuldades e verificar o nível de escrita dos alunos.

META:

Formular uma lista de palavras sem erros gráficos.

REGRAS:

- Fazer leitura da lista de palavras antes do jogo;
- Formar um círculo na sala.
- O professor entrega uma caixa contendo palavras e começa a cantar, enquanto isso a caixa está circulando, assim que a música parar, o aluno que estiver com a caixa terá que escrever a palavra que o professor ler.
- Se a escrita estiver incorreta, a turma poderá fazer a correção coletiva.
- Para cada acerto, uma salva de palmas.

ELEMENTOS:

- Caixa de palavras para serem retiradas conforme as regras;
- Músicas;
- Suspense;
- Mudança de lugar;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma. 2° ano do Fundamental 1.

1038 RODA DOS TEXTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a oralidade e respeitar opiniões.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a comunicação oral por meio da exposição de ideias.

META:

A participação efetiva de todos os alunos.

REGRAS:

- Ler em voz alta o texto escolhido.
- Fazer um breve comentário acerca do texto.
- Respeitar o espaço de fala do colega.

ELEMENTOS:

- Caixa com diversos recortes de textos.
- Alunos sentado em círculo.
- Retirar o texto da caixa e logo após fazer a leitura;

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala. 6° ano.

1039 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Assimilar a palavra à imagem.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver o raciocínio e memorizar as palavras.

META:

Memorizar todo o painel de imagens/palavras.

REGRAS:

- O professor fará a leitura de cada palavra e mostrar a imagem correspondente.
- Embaralhar as palavras e imagens para que os alunos as reorganizem.
- O professor fará a mediação do jogo.

ELEMENTOS:

- Imagens diversas;
- Palavras;
- Cores;
- Raciocínio;
- Habilidade,

QUEM VAI JOGAR:

Educação infantil. Pré-escola.

1040 QUEBRA-CABEÇA DA ADIÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição

META:

Completar a imagem, corretamente, antes das equipes adversárias.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos e definir uma palavra chave para ser usada quando o primeiro grupo completar o desafio.
- Cada grupo deve receber um quebra-cabeça diferente (imagem ou soluções).
- Cada peça do quebra-cabeça deve conter no seu verso o resultado de uma solução.
- Os grupos precisam resolver as contas em uma folha de papel que deve ser entregue ao professor para conferência.
- O professor fica coordenando o tempo do desafio (15min).
- O jogo termina quando o primeiro grupo que completar a imagem, se afastar do quebra-cabeça com as mãos para cima falando a palavra-chave escolhida.



- Ganha o grupo que tiver completado a imagem primeiro.

ELEMENTOS:

- Imagens Coloridas.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (7 Anos/2ªAno)

1041 MEMÓRIA DOS "PORQUÊS"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o uso adequado dos porquês: porque, porquê, por que ou por quê.

META:

Encontrar a maior quantidade de pares com sentenças correspondentes.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- As cartas devem ser alternadas entre as frases e os porquês;
- O objetivo é encontrar os pares correspondentes;
- O jogo acaba quando não restar mais cartas.

ELEMENTOS:

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1042 JENGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Avaliar de forma oral o desempenho no uso dos adjetivos e a formação de frases em Inglês pelos alunos.

META:

- Formar o maior número de frases sem que a torre caia.

REGRAS:

- Pode ser dividido em grupos, formando assim uma competição ou um aluno por vez até a torre cair.
- Escreva nos blocos os adjetivos.
- Comece a partida construindo uma torre com os blocos de madeira. Empilhe-os em conjuntos de três até construir uma torre de 18 blocos de altura ou mais.
- Cada nova camada de blocos paralelos deve ser rotacionada a 90° com relação à camada inferior.
- Antes de começar a partida, veja se a pilha está estável. Os blocos devem estar apoiados uns nos outros de forma que a torre consiga ficar em pé sem nenhum apoio externo.
- Cada jogador deve remover uma pecinha da torre e formar uma frase usando obrigatoriamente o adjetivo que estava escrito até ela desabar. A parte mais difícil é manter a mão firme por todo o jogo.
- Vence o grupo ou o aluno que mais formar sentenças sem deixar a torre cair.

ELEMENTOS:

- Nível: difícil.
- Competição: grupos adversários.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

1043 SETE!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar os 7 carimbos do professor.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.
- Por não ter um único vencedor os estudantes podem ajudar uns aos outros.
- Não é permitido o compartilhamento de respostas com outro indivíduo que não seja o professor.

ELEMENTOS:

- Cooperação
- Carimbo
- Recompensa: % da nota e certificado.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1044 CORRENDO ATÉ O ALVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Firmar conhecimentos acerca do descobrimento do Brasil.

META:

Acertar mais perguntas.

REGRAS:

- O professor deve disponibilizar folhas impressas com perguntas a serem feitas aos participantes.
- Cada resposta certa vale 3 pontos, respostas erradas tiram 3 pontos do grupo.
- Os pontos obtidos pelas equipes devem ser expostos no quadro pelo professor.
- Os alunos devem ficar em pé para realizar o desafio, em seguida, a turma deve ser dividida em duas equipes organizadas de forma alinhada na sala.
- É preciso ter um objeto no centro da sala para ser o alvo.
- Contar 8 passos de distância a partir do alvo entre cada equipe.
- Os membros das duas equipes devem se enfrentar em uma corrida para ver quem pega primeiro o objeto exposto no meio da sala.
- O professor é responsável pela largada.
- O primeiro jogador que pegar deve responder uma das perguntas que será feita pelo seu adversário. Nesse momento os outros membros não podem ajudar.
- O jogo termina quando não restar mais perguntas.
- Vence o grupo com mais pontos.
- Bombons de chocolate pode ser oferecido como recompensa (Fica a critério do professor).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Quadro para placar
- Objeto central
- Recompensa: bombons

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1045 RODA DE TEMPO VERBAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir o reconhecimento do uso dos tempos verbais

META:

Fazer mais pontos que os concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo deverá reconhecer os tempos verbais de cada frase, no total:10.
- Uma frase é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada tempo verbal certo dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas ou em branco - retiram 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min).
- O jogo acaba na décima rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.
- Não é permitido uso de cadernos, livros e celulares.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel. Com as frases.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/2º ano do Ensino Médio)

1046 MEMÓRIA NO ROMANTISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Facilitar o reconhecimento das obras do Romantismo de acordo com os 3 tipos de Romances.

META:

Encontrar mais pares de cartas com cores iguais (uma com o tipo de romance e outra com o nome da obra)

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos com até 6 alunos.
- Para iniciar, numerar os grupos e fazer sorteio para saber quem iniciará.
- Ganha quem obtiver mais pontos.
- No caso de empate, teria uma rodada para desempatar.

ELEMENTOS:

- Estética: Nomes dos Romances: Urbano, Indiano e Regional referentes aos seus autores, juntamente com as cores em comum.
- Seriam 12 cores diferentes, 12 pares de cartas.
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Nível fácil:12 peças
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

**QUEM VAI JOGAR:**

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/2º ano do Ensino Médio)

1047 SUBSTANTIVOS EM QUESTÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a classificar o maior número possível de substantivos.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: simples, compostos, primitivos, derivados, abstratos, concretos.

META:

- Memorizar e escrever, em 30 segundos, o maior número possível de substantivos de cada categoria de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 equipes;
- As equipes se organizam numa fila de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita da palavra não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.
- Cada palavra colocada na categoria certa valerá 5 pontos.
- Ganhará a equipe que tiver mais palavras nas categorias corretas.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Tempo: 1 e ½ a 2 horas de duração.
- Atenção: quanto mais atento, mais pontos farão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/ 2º ano do Ensino Médio)

1048 COLHEITA PERFEITA!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Colher todos os 4 ou 3 frutos de cada árvore.

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado.
- Fazer as atividades corretamente e sem plágios.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Frutas diversas: morango, uvas, bananas e maçãs.
- Recompensa: 10% da nota.
- Quadro da Cesta para ir colando as frutas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 14 a 18 anos/ 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio)

1049 ÀS NA MANGA (VARIAÇÃO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação, participação e desenvolvimento dos alunos durante as aulas remotas e entrega de atividades.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar os 08 desafios, 02 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Participar das 04 aulas (diferente de assistir) dentro do que é solicitado.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 14 a 18 anos/ 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio)

1050 ESTE, ESSE OU AQUELE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos fazerem o uso correto dos pronomes demonstrativos.

META:

Fazer mais pontos que os concorrentes.

**REGRAS:**

- Organizar a turma em 04 grupos.
- Cada grupo receberá 01 folha com trechos de conversas onde deverá preencher corretamente cada um com um pronome demonstrativo adequado e devidamente flexionado.
- Para cada trecho é dado 01 minuto para resolução e cada trecho certo valerá 05 pontos.
- As folhas contêm 20 trechos para serem completados.
- A cada erro será tirado -05 pontos.
- Ganha quem atingir a uma maior pontuação.
- Os alunos deverão escrever a resposta de caneta e não é permitido rasuras.
- Os alunos não poderão fazer uso de celular, livro, caderno e a equipe que o fizer estará eliminada.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel com os trechos e espaço para respostas.
- Cooperação: os alunos vão discutir a escolha certa para o seu grupo.
- Tempo: 30 a 40 min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/ 2º ano do Ensino Médio)

1051 IMAGEM E AÇÃO NO REALISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos aprenderem as características do Realismo.

META:

Acertar o maior número das dicas

REGRAS:

- Dividir a sala em 4 grupos.
- Tirar a sorte para iniciar e ir em sentido horário.
- Cada carta escolhida contém uma característica do período estudado.
- 01 membro de cada equipe deverá interpretar todas as características.
- Após a escolha do representante, não é permitido a troca.
- Cada característica acertada vale 10 pontos.
- Se o grupo errar e o grupo seguinte souber, poderão tentar acertar e se errarem, os outros grupos também poderão tentar.
- Cada grupo terá 01 minuto para tentar acertar a dica.

ELEMENTOS:

- Cartões com as características.
- Competição: quem conseguir acertar mais características vencerá o jogo.

- Placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/ 2º ano do Ensino Médio)

1052 RANCING DE PODCAST LITERÁRIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer autores brasileiros importantes

META:

Conquistar os 3 bicos de penas

REGRAS:

- Dividir a sala em 5 grupos.
- Produzir um podcast sobre o autor solicitado.
- Cada podcast deverá ser entregue na data estipulada, o prazo valerá 20 pontos.
- O tempo mínimo e máximo permitido de duração é entre 15 a 20 minutos e valerá 30 pontos.
- Conteúdo deve estar de acordo com o que foi solicitado e valerá 40 pontos.
- Cada podcast deverá ao final ter uma obra lida ou recitada e isso valerá 30 pontos.
- A cada 50 pontos atingidos o grupo colecionará uma pena, ao total: 3 (bronze, prata, ouro)

ELEMENTOS:

- Sorte: Os grupos serão sorteados com os temas a serem apresentados.
- Cooperação: os alunos terão de se ajudar e opinar para que o todo fique bem feito.
- Tempo: 01 bimestre.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 18 anos/ 2º e 3º anos do Ensino Médio)

1053 QUEBRA-CABEÇA: ADVÉRBIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos conseguirem identificar os advérbios nas frases.

META:

Fazer mais pontos que os concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 02 grupos.
- Afixar no quadro peças de quebra-cabeça uma abaixo da outra, onde cada uma terá uma frase.
- Disponibilizar aos dois grupos todos os advérbios, cada grupo terá suas peças com cores diferentes: azul/ vermelho
- Os dois grupos terão os mesmos advérbios.



- Escolher um aluno de cada grupo para fazer os encaixes.
- Não é permitido a troca do aluno.
- Quando a resposta escolhida pelo grupo for fixada, a mesma não poderá ser trocada.
- Ao todo serão 10 frases e os alunos terão 10 minutos para terminarem de montar o quebra-cabeça.
- A cada encaixe certo o grupo ganhará 10 pontos.
- A cada encaixe errado ou em aberto – 5 pontos.
- Quanto mais pontos a equipe fizer, mais chances de ser o vencedor terá.
- Não será permitido a pesquisa em seus materiais.
- O grupo que desobedecer será eliminado.
- O professor preencherá o placar na lousa.

ELEMENTOS:

- Encaixes feitos de papelão + papel
- Placar na lousa
- Competição: quem conseguir fazer mais encaixes corretos vence o jogo;
- Cooperação: os alunos vão discutir a escolha certa para o seu grupo.
- Agilidade e rapidez
- Tempo: 30 a 40 min.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (entre 15 a 17 anos/ 2º ano do Ensino Médio)

1054 CORRIDA DOS POEMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura e interpretação de poemas

META:

Conseguir chegar ao pódio literário em 1º lugar.

REGRAS:

- Realizar as leituras dos poemas semanalmente.
- A cada leitura, 50 pontos são conquistados e uma pista diferente é desbloqueada.
- Podem ser 4 pistas no total: 200 pontos
- Os alunos receberão os devidos prêmios:
50 pontos: 2% do valor da nota da prova
100 pontos: 5% do valor da nota da prova
150 pontos: 7% do valor da nota da prova
200 pontos: 10% do valor da nota da prova
- Mas ao recitar o poema, o aluno terá que despertar as emoções contidas no mesmo. Do contrário valerá apenas 25 pontos.
- Participação Individual

ELEMENTOS:

- Competição interna
- Moeda de troca: pistas novas
- Recompensa: % no valor da nota da prova

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1055 JOGO DA ÁGUA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar como economizar água

META:

Fazer mais pontos na descrição das atividades de uso da água e na solução para cada atividade.

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos de mais ou menos 5 pessoas cada.
- Cada grupo precisa escrever numa folha de papel, 5 atividades que eles realizam em casa, em que se utilize a água.
- Depois de terminar todos os grupos, terão que escrever para cada atividade citada, alguma solução que possa diminuir ou acabar com o desperdício de água.
- O professor vai determinar um tempo e logo após irá verificar quem conseguiu solucionar todas as atividades citadas com o uso da água.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Folhas de papel
- Trabalho em 5 grupos
- Grupos organizados em 5 espaços onde irão debater entre si.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda
2º ano, 3º ano e 4º ano do ensino fundamental
7 a 10 anos

1056 BARALHO CELULAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos tenham uma melhor compreensão do conceito de célula.

META:

Ganha o jogo o jogador que conseguir reunir primeiro as cinco cartas referentes ao seu tipo celular.

REGRAS:

- Separar o número de conjuntos de cartas correspondente ao número de jogadores.
- Embaralhar as cartas que serão utilizadas para o jogo.
- Distribuir para cada jogador cinco cartas.
- Cada jogador deve manter as cartas na sua mão de forma a ocultá-las dos adversários.
- Cada jogador opta por tentar reunir o tipo celular de sua escolha.



- Em cada rodada, cada jogador deverá passar uma de suas cartas para o jogador à sua esquerda. Todos os jogadores deverão passar suas cartas simultaneamente. Dessa forma, a carta recebida só pode ser passada adiante na rodada seguinte;

ELEMENTOS:

- Um baralho formado por 30 cartas, divididas em 6 conjuntos de cinco cartas: cada conjunto diz respeito a um tipo de célula:

Descrição dos conjuntos de cartas:

• Célula Epitelial • Célula Adiposa • Célula Sanguínea (hemácia) • Célula Óssea • Célula Nervosa • Célula Muscular Estriada Esquelética Em cada conjunto, há os seguintes tipos de cartas numeradas de 1 a 5: 1 morfologia; 2. localização; 3. função; 4. curiosidade; 5 imagens.

Mínimo de 3 e máximo de 6 jogadores.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

1057 APRENDENDO A SER CIENTISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a ter um senso crítico e investigativo pelo mundo ao seu redor.

META:

- Conseguir identificar o maior número de objetos retirados da caixa.

REGRAS:

- A turma terá que ser dividida em 4 grupos de 5 pessoas.

- 1 representante de cada terá que sentar numa cadeira de frente pros colegas.

- Após ser vendados os alunos representantes terá que retirar um objeto de uma caixa e usar o tato para identificar qual objeto pegou.

- Os demais alunos dos respectivos grupos poderão ajudar dando apenas uma dica, para seu colega.

- O professor irá anotar no quadro a pontuação de acordo com os acertos de cada um.

ELEMENTOS:

- Uma caixa com 45 objetos variados.

- A agilidade da investigação dos objetos está em cada participante.

- Saber usar o seu conhecimento comum com as características dos objetos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da sala podem participar, pode ser usado com alunos do ensino fundamental II e alunos do 1 ano do ensino médio.

1058 BAÚ DAS PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender a formar palavras

META:

Formar o máximo de palavras com as letras que estiver dentro do baú

REGRAS:

A turma será dividida em grupos de 4 pessoas e cada uma receberá um baú com 50 letras do alfabeto.

Cada grupo irá retirar do baú todas as letras e tentar formar o máximo de palavras possíveis.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma

- Pontos para cada palavra formada

- Recompensa será uma bala por cada ponto, que os alunos poderão colocar dentro do baú.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

- Crianças do fundamental I

1059 CARTAS DOS FUNGOS

NECESSIDADES PEDAGÓGICAS:

Ensinar aos alunos associar os nomes da classificação dos fungos aos seus respectivos grupos.

METAS:

Associar a carta da imagem do fungo, com outra carta com a descrição do grupo. Fazendo máximo de acertos.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 5 alunos.

- Cada grupo receberá 8 cartas.

- 4 cartas com imagens de variados fungos, e as outras 4 cartas com o nome do grupo dos fungos e sua descrição.

- Eles terão 10 minutos para associar a imagem a descrição do grupo.

- Vencerá quem conseguir formar os 4 pares corretamente.

- Agilidade, conhecimento do tema e organização entre os participantes, saber chegar ao um consenso sobre a resposta num determinado espaço de tempo.

- O grupo que obtiver mais acertos ganhará 1 ponto extra, para cada aluno.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda do 7 ano do ensino fundamental II.



1060 TRILHA DAS CÉLULAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar aos alunos os tipos de células: procariontes, eucariontes, a célula animal e vegetal.

META:

Respondendo às perguntas da trilha, avançando, de acordo com a imagem da respectiva resposta. Quem chegar ao final da trilha vence.

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos, e 1 representante de cada grupo participará da trilha.
- Terá um sorteio para saber que aluno começará o jogo.
- Logo após o aluno vencedor jogará o dado e irá avançar o número de casas no qual o dado cair.
- No caminho da trilha se encontra perguntas sobre as células, o aluno respondendo corretamente, avança diretamente 2 casas sem precisar jogar o dado, se errar volta 2 casas.
- O jogador poderá receber ajuda de seus colegas de grupo.
- O grupo vencedor será aquele em que seu colega chegar no final da trilha.

ELEMENTOS:

A trilha poderá ser feita de cartolina.
- Num espaço que fique dentro de seu espaço os participantes de cada grupo representado.

QUEM VAI JOGAR:

Pode jogar alunos do 7 ano do ensino fundamental II

1061 RODA DOS FUNDAMENTOS DO FUTSAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os fundamentos do futsal

META:

Para cada fundamento dito, explicado e mostrado na prática ganha um ponto.

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 grupos.
- Cada grupo vai apresentar um fundamento de futsal.
- Será sorteado a ordem das apresentações.
- Cada fundamento apresentado dá ao grupo 1 ponto.
- Não pode repetir o fundamento que outra equipe já apresentou.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação e cada equipe terá que apresentar em 2 minutos, e terá 5 minutos para organizar.
- O jogo acaba quando não tiver mais fundamentos para apresentar.

- Ganhar a equipe que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Bola de futsal.
- Trabalho em 2 grupos
- Grupos organizados em forma de meio círculo na quadra.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes- 8º ano

1062 QUAL A DIFERENÇA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do ensino fundamental entendam a diferença entre atividade física e exercício físico, e que todo exercício físico é uma atividade física, mas nem toda atividade física é um exercício físico.

META:

Classificar o que é atividade física e o que é exercício físico.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Definir que grupo iniciará o jogo.

ELEMENTOS:

- No quadro estará dividido em duas colunas, de um lado exercício físico de outro lado atividade física.
- Cada equipe escolhe um representante para escrever exemplo de atividade física ou de exercício físico no quadro.
- Sempre que a equipe colocar o exemplo correto no quadro ganha um ponto.
- O Jogo termina quando tiver 10 exemplos de cada lado.
- Cada equipe terá 10 chances para responder.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1063 MEMORIZAÇÃO DAS REGRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível e regras do jogo de Vôlei.
- Podem ser organizados em características da quadra, bola e número de jogadores em quadra.
- Regras de execução do jogo.

META:

Memorizar e escrever o maior número possível de regras do vôlei.

**REGRAS:**

- A turma será organizada em 4 equipes;
- Cada equipe se reuni e vai escrever em uma folha de papel madeira o maior número possível de regras do vôlei.
- Cada equipe terá 10 minutos para escrever,
- Após o tempo estabelecido o professor recebe as folhas.
- E em ordem cada equipe deve apresentar seu trabalho.
- Ganhar a equipe quem apresentar o maior número de regras corretamente.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe deve auxiliar aquele que está escrevendo as regras.
- Tempo: 10 minutos para escrever e 5 minutos para apresentar.
- Papel madeira e caneta.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes do 9º ano

1064 ESTRELINHAS MÁGICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Verificar o conhecimento aprendido da aula anterior

META:

Conquista o maior número de estrelinhas

REGRAS:

- Realizar um quis com questões relacionadas a aula anterior
- Perguntas serão feitas individualmente, cada resposta correta ganha uma estrelinha.
- Quem conseguir o maior número de estrelinha ganha chocolate.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelinhas de papel.
- Saquinho de plástico para cada um ir colocando suas estrelinhas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes

1065 FAIR PLAY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular atitudes positivas e condutas éticas

META:

Enumerar características e atitudes éticas e cooperativas na prática dos esportes

REGRAS:

- A turma será organizada em 4 equipes;
- Cada equipe se reuni e vai escrever em uma folha de papel madeira o maior número possível de atitudes positivas.
- Cada equipe terá 10 minutos para escrever,
- Após o tempo estabelecido o professor recebe as folhas.
- E em ordem cada equipe deve apresentar seu trabalho.
- Ganhar a equipe quem apresentar o maior número de atitudes positivas.

ELEMENTOS:

- Competição interna,
- Papel madeira
- Canetas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 3º E.M.)

1066 RODA DA GRAMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivos

META:

Concluir com menos tempo que o grupo concorrente

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- cada dupla fica com um texto
- As duplas irão. Procurar os substantivos contido no texto e grifar.
- O professor fica marcando o tempo
- Ganha A dupla que. Concluir primeiro

ELEMENTOS:

- Folhas de papel contendo texto escrito
- Trabalho em duplas

QUEM VAI JOGAR:

- Turma
- 4º ano

1067 A CAÇA GEOMÉTRICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

permitir que os alunos da educ. Infantil reconheçam as formas geométricas de forma lúdica.



META:

Encontrar os pares das formas iguais

REGRAS:

- Definir quem vai participar do grupo
- Definir quem inicia o jogo.

ELEMENTOS:

Objetos com as formas geométricas
competição quem acertar mais
Ganha quem conseguir formar mais pares iguais
Termina quando pegar todos os pares das formas geométricas.

QUEM VAI JOGAR:

Turma: Infantil 3

1068 MURAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a lembrar e memorizar os vocabulários estudados.
- Frutas e animais

META:

Levar a palavra a figura corretamente

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 equipes
- Duas equipes ficam com as figuras ou fotos, uma de frutas, outra de animais as outras duas com tarjetas com os nomes escritos.
- Começa com a primeira equipe colando no mural a figura de um animal, o jogador da equipe adversaria tem que colocar ao lado a ficha com a escrita correta da figura
- Cada erro perde 2 pontos pra a outra equipe menos de um minuto pra pegar a ficha

ELEMENTOS:

Cooperação: todo da equipe tem que ficar atento na escrita correta e auxiliar no que sabe
- No final se a equipe errar e a equipe adversaria souber fica com a vez pra concertar a palavra e ganhar o ponto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda (3° ano)

1069 COLECIONADOR DE AMENDOINS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador

META:

Conquistar a maior quantidade de amendoim

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado
- Fazer corretamente
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Colecionando amendoim
- Recompensa % na nota mensal

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda 4° ano

1070 OS DIAMANTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos

META DO JOGO

Conquistar a maior quantidade de cota de diamante

REGRAS:

Entregar as tarefas corretas no prazo determinado

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Cota para cada tarefa cumprida
- % na nota individual

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1071 MAPEANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

-Memorizar as capitais e estados estudados.

META:

- Conhecer a capital de cada estado
- Conhecer a região geográfica

REGRAS:

- Responder corretamente no tempo determinado.
- Maior número de asserto

ELEMENTOS:

Cooperação: entrosamento e agilidade da turma

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescente 5°ano



1072 JOGO DO XADREZ NA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Contribuir no desenvolvimento da aprendizagem na disciplina de matemática.

META:

Estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas tais como: atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência, imaginação e concentração.

REGRAS:

- O Xadrez é um jogo para duas pessoas em um tabuleiro de xadrez, com 32 peças (16 para cada jogador) de seis tipos. Cada peça move-se de forma distinta. O objetivo do jogo é dar o xeque-mate, isto é, ameaçar o Rei do oponente com a
- Captura inevitável.
- Os jogos não terminam necessariamente com o xeque-mate – os jogadores com certa frequência desistem se acreditam que irão perder. Além disso, existem várias formas de um jogo terminar em um empate.

ELEMENTOS:

- 1 Rei
- 1 Dama
- 2 Bispos
- 2 Cavalos
- 2 Torres
- 8 Peões
- 1 tabuleiro de xadrez.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma organizada em duplas.
Turma do 3 ano do ensino fundamental anos iniciais.

1073 JOGO DE MEMÓRIA: O PATINHO COLORIDO QUE RESOLVEU MUDAR DE COR.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as cores AMARELO, VERDE, AZUL E VERMELHO, por meio da música.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais do patinho.

REGRAS:

Em grupo, um por vez jogar para encontrar os patinhos de cores igual.

ELEMENTOS:

- Cada aluno colorir os seus quatro patinhos;

- Gráfico De qual o patinho favorito da turma: Em cartaz, cada aluno colar o patinho da cor que mais gosta.

- Vídeo da música “O patinho colorido”.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda da educação infantil-(creche 3 anos)

1074 MÃOZINHAS QUE CONTAM.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar as crianças a aprender a contar frequentemente usam os dedinhos como auxiliar.

META:

Estimular a contagem dos números no seu dia a dia.

REGRAS:

- Faça o molde das mãos das crianças na cartolina;
- Corte as duas mãos e cole nos palitos de picolé;
- Faça fichas com operações matemáticas que estão aprendendo;
- As crianças precisam usar as mãozinhas criadas para fazer as contas;
- Dobrando os dedinhos da cartolina, para formar a quantidade necessária;

ELEMENTOS:

- Cartolina colorida;
- Palitos de picolé;
- Cola;
- Fichas de papel.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.
- Crianças (4 e 5 anos - pré-escola)

1075 IMITAR OS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

META:

Manipulação, exploração e organização.

REGRAS:

- Para essa brincadeira basta colocar músicas de animais, ou você mesmo pode fazer os sons dos animais, com isso incentive a criança a imitar os sons e até os movimentos dos bichos nas músicas! Aqui tem algumas sugestões de músicas “Meu pintinho amarelinho”, “Seu lobato tinha um sítio”, “Imitando os animais”, “Lá em casa” e “Quem fez esse barulhinho”. Pode cantar
- Músicas de animais que você conhece.

**ELEMENTOS:**

- Aparelho de som.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da educação Infantil creche e pré escola.

1076 JOGO: TU ÍMPAR E EU PAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

O jogo oferece estímulos para a sistematização e memorização dos números pares e ímpares.

META DO JOGO

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Fixar a aprendizagem e sistematizar os conceitos de par e ímpar;
- Sistematizar o conceito de par e ímpar.

ELEMENTOS/ESTRUTURA

1- Cartões com os números de 1 a 30 grandes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma dividida em dois grupos.
- Crianças (1º ano do ensino fundamental anos iniciais.)

1077 RODA DO ALFABETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as letras e os sons do alfabeto.

META:

Fazer mais pontos que grupo concorrente.

REGRAS:

- Organizar a turma em 2 grupos.
- A professora deve mostrar uma imagem para ambos os grupos.
- O grupo que primeiro levantar a mão terá a chance de responder. Dizendo qual é a letra que inicia e o seu som. Ex: Imagem de abelha: Criança deve responder: Letra A.
- Caso o grupo erre, passa a vez para o grupo concorrente.
- O professor fica marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min).
- Ganha o grupo que acertar mais letras.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Placas com as imagens.
- Trabalho em 2 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (6 anos/ 1º ano)

1078 MEMÓRIA DOS COLEGAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os educandos da educação infantil reconheçam seus colegas e professora, bem como seus nomes.

META:

Encontrar mais pares de faces iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de educandos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 12 educandos, seriam 2 grupos com 6 educandos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "palitinho".

ELEMENTOS:

- Estética: Fotos utilizadas no jogo, juntamente com os nomes;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: o grupo que quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (2 e 3 anos/ creches)

1079 PLURAL E SINGULAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os educandos a compreender e diferenciar o maior número de palavras que estejam no singular e/ou no plural.
- As palavras podem ser organizadas em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Escrever, em 2 minutos, o maior número possível de palavras no plural, da lista recebida pelo professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes;



- O professor deve entregar uma lista com 10 palavras que estão no sentido singular, e as equipes tem um tempo 2 min para passar essas palavras para o plural.

- Após a escrita das palavras não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Vence a equipe que conseguir transpor o maior número de palavras.

- Deve escolher um participante de cada equipe que vai transpor as palavras, os demais ficam auxiliando.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita das palavras.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe e a quantidade de listas que a professora pretende aplicar naquele dia).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (7 anos/ a partir do 2º ano)

1080 ESTRELAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 5 estrelas de ouro.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.

- Fazer as tarefas corretamente.

- Organização do material em sala de aula.

- Capricho em todas as atividades realizadas.

- Comportamento em sala de aula.

- Respeito com os demais colegas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Estrelas de "ouro".

- Recompensa surpresa.

- Quadro para ir colando as estrelas conquistadas pelos educandos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças a partir do 1º ano.

1081 SAÚDE EM 1º LUGAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a prática da atividade física, visando uma melhor qualidade de vida.

META:

- Realizar o circuito em menor tempo.

REGRAS:

- Realizar o circuito dentro do espaço determinado.

- Desafio em duplas.

- Vence quem fizer em menor tempo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Cones, bolas, bambolês, estacas, escadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes (5ºano até 3º E.M.)

1082 BIO Q I

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Através de quiz fazer que os conceitos de relações ecológicas sejam aprendidos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprendizagem significativa sobre relações ecológicas

META:

Acertar o maior número de perguntas possíveis sobre relação ecológica

REGRAS:

- Organizar as turmas em 5 grupos

- A pergunta é feita para todos os grupos

- O grupo tem 1 minuto para pensar e responder em 1 folha e sulfite

- Professor marca a pontuação dos grupos

- Resposta correta 10 pontos

- Respostas erradas – 5 pontos

- Serão 10 rodadas de perguntas

- O grupo vencedor será o que conseguir responder mais questões corretamente.

ELEMENTOS:

- Folha sulfite

- Lápis ou caneta

- Quadro branco (marcar o placar)

- Grupo organizado em 5 alunos (círculo)

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula



1083 HOT HEAD

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizado sobre a estrutura molecular do DNA.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Tornar dinâmica conceito sobre DNA, facilitando a compreensão da estrutura molecular do DNA.

META:

Montar o mais rápido possível em grupo, o DNA com sua estrutura molecular (formato de imagem em quebra-cabeça)

REGRAS:

- Organizar as turmas em 5 grupos
- As peças desmontadas serão entregues para todos os grupos
- Uma questão disparadora abordará o conceito de DNA
- Os grupos terão 30 minutos para montar em equipe o quebra-cabeça
- O grupo vencedor será quem construir mais rápido o quebra-cabeça de forma correta

ELEMENTOS:

- Quebra-cabeça (feito de imagem de estrutura molecular do DNA)
- Relógio para marcar tempo
- Grupo organizado em 5 alunos (Roda)

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula

1084 CAÇA ANIMAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Aprendizado sobre conceitos e termos biológicos importantes.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Através de caça-palavras os alunos serão motivados a descobrir os conceitos biológicos e seus significados.

META:

- Através dos conceitos em frases com espaço em lacuna (encontrar as palavras no caça-palavras e encaixar nas frases com lacunas)

REGRAS:

- Folha impressa com frases e caça-palavras de conceitos biológicos
- Impressões para cada aluno
- O aluno que acertar primeiro e encontrar primeiro todas as palavras será premiado com um bombom

ELEMENTOS:

- Impressões de caça-palavras de biologia
- Lápis ou caneta
- Bombom

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula

1085 CARTAS DOS REINOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizado sobre as diferenças fisiológicas e morfológicas dos reinos dos seres vivos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Através de cartas de diferentes seres vivos e reinos, reconhecer as diferenças fisiológicas e morfológicas.

META:

- Acertar o nome do ser vivo, de acordo com as características físicas e morfológicas. Ganha o grupo com maior quantidade de acertos.

REGRAS:

- Organizar as turmas em 5 grupos
- As perguntas são feitas para os grupos
- O grupo tem 1 minuto para pensar e responder em folha de sulfite
- Professor marca pontuação na lousa dos grupos
- Cada resposta certa 10 pontos
- Resposta errada – 5 pontos
- Serão 15 cartas diferentes (abordando os 5 reinos)
- Grupo vencedor será o que conseguir responder mais questões corretamente.

ELEMENTOS:

- Folha de sulfite
- Lápis ou caneta
- Cartas de seres vivos
- Grupo organizado em 5 alunos (círculo)

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula

1086 BIO SECRETS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer a biodiversidade

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer diferentes características entre os seres vivos

META:

- Preencher cruzada antes dos colegas.

REGRAS:

- Atividade individual



- No tempo estabelecido preencher o nome dos seres vivos de acordo com as características apresentadas
- Quem preencher primeiro a cruzada levantará mão
- O prêmio será 1 ponto extra na avaliação conceitual

ELEMENTOS:

- Competição interna da classe
- Lápis ou caneta
- Palavras cruzadas
- Dicas do ser vivo para orientar o preenchimento da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula

1087 REVELANDO TALENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer os alunos reconhecerem suas habilidades e potencialidades socioemocionais.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Através de desenhos ou vídeos curtos estimular o aluno a apresentar o seu talento.

META:

- Conquistar o prêmio de talento revelação da sala de aula.

REGRAS:

- Entregar vídeos ou desenhos no prazo de 2 semanas mostrando o talento
- Votação será pelo google forms, onde cada aluno vota em um colega diferente do seu
- o aluno com mais votos ganhará o prêmio revelação (1 caixa de bombom)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Caixa de bombom
- Vídeos ou imagem
- Formulários google

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da sala de aula

1088 CONHECENDO A MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação e divisão

META:

O grupo precisa fazer a maior pontuação

REGRAS:

Organizar a turma em 5 grupos.

- Cada grupo precisa criar 5 contas de vezes e de divisão no quadro branco.

- Cada grupo vai convidar um grupo para responder.

-Cada acerto vale 5 pontos.

- Cada erro perde 5 pontos.

- O professor marca a pontuação no quadro e marca o tempo de cada desafio (5 min).

- O jogo acaba na quarta rodada.

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

-Pincel.

-Tralho em 5 grupos.

-Grupos organizados em círculos.

-Placar no quadro

QUEM VAI JOGAR:

-Todos os estudantes da turma

1089 APRENDENDO OS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Favorecer que estudantes aprendam os números de forma lúdica.

META:

Encontrar os pares dos números

REGRAS:

-Todos os estudantes precisam participar.

- Definir a quantidade de grupos.

- Definir a quantidade de pessoas nos grupos.

ELEMENTOS:

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo.

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

-Todos os estudantes.

1090 MEMORY OF NUMBERS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de números em inglês.

META:

-Memorizar os números e escrever em 3 minutos o maior número possível dos números em inglês.

REGRAS:

-A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;

-Não é permitido apagar o que escreveu.



ELEMENTOS:

- Sorte: serem organizados.
- Cooperação: auxiliar o colega para não errar na escrita.
- Tempo: 1 hora

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes

1091 GANHANDO MOEDAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer os estudantes fazer as atividades com atenção, assim não apresentando erro.

META:

Alcançar 3 4 moedas.

REGRAS:

- Não apresentar erro na tarefa.
- Entrega em individual.
- Realiza as tarefas
- Fazer os estudantes se estimularem a estudar.
- Conquistar o A
- Entregar as tarefas do tempo estabelecido.
- Fazer as atividades corretamente.
- Os estudantes que obtiverem "A" ganharão um prêmio.

ELEMENTOS:

- Moedas.
- Recompensa - ganha pontuação na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes.

1092 RODA DO FUTSAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os fundamentos do Futsal

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa citar 2 fundamentos numa folha de papel.
- Um fundamento é passado ao grupo ao lado direito para ser demonstrado. (terá que ser feita a ação do movimento relativo ao fundamento citado.
- Cada fundamento demonstrado corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Demonstrações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na segunda rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (13 anos/8º ano)

1093 MEMÓRIA DOS ESPORTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação fundamental reconheçam os esportes de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de esportes iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras de esportes utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acertar a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1094 MEMÓRIA DO CORPO HUMANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de músculos do corpo humano.
- Os músculos podem ser organizados em grupos: músculos esqueléticos, músculos lisos e músculos estriados.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de músculos de uma lista recebida do professor(a).

**REGRAS:**

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos músculos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do músculo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do músculo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes 8ºs e 9ºs anos

1095 BAÚ DAS MEDALHAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 3 medalhas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro de medalhas para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1096 PÓDIO DO CONHECIMENTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar o 1º lugar do pódio.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar todos os desafios propostos pelo educador.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver realizado todos os desafios da melhor forma possível.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "1º lugar do Pódio".
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Ganhará o certificado de Aluno Destaque!

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º até 3º E.M.)

1097 RODAS DE GEOGRAFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os nomes e as siglas dos Estados do Brasil

META:

Listar mais nomes e siglas que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo precisa escrever + ou - 10 nomes dos Estados numa folha de papel;
- Essa folha será passada ao grupo ao lado direito para eles colocarem a sigla correspondente do nome do Estado que está escrito;
- Cada sigla escrita corretamente dá ao grupo 10 pontos;
- Siglas erradas retiram -10 pontos do grupo;
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min);
- O jogo acaba na quarta rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Folhas de Papel;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda; - Crianças (10-11/5ºano)



1098 MEMÓRIA DOS ANIMAIS E SEUS SONS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos da educação infantil reconheçam os nomes e sons dos animais de forma lúdica.

META:

Encontrar os pares dos animais iguais e emitir corretamente os sons dos mesmos

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Quando encontrar o par correto dos animais emitir os sons dos mesmos, com objetivo de aprenderem o som dos animais.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e dos animais coloridas utilizadas no jogo,
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1099 TRANSLATE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a traduzir o maior número possível de frases em inglês.
- As frases podem ser organizadas em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Traduzir para inglês, o maior número possível de frases de uma lista recebida do professor (a).

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo precisa traduzir o maior número possível de frases numa folha de papel;

- As frases traduzidas corretamente darão ao grupo 10 pontos;
- As frases traduzidas erradas retiram -10 pontos do grupo;
- O professor irá recolher a folha de papel, após o tempo determinado ser concluído;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe
- Cooperação: cada membro da equipe deve pegar uma frase para traduzir e auxiliar aquele que estiver com dificuldades para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 3 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (14/9º)

1100 A LATA DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a conhecerem as letras e sons, como também trabalhando a concentração e atenção.

META:

Correlacionar à letra com o seu som e uma palavra.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Ao momento que estiver passando a lata das letras entre os grupos cantarolar uma canção;
- Após o término dessa canção o integrante do grupo deverá tirar uma letra da lata e correlacionar com o seu som e uma palavra;
- Cada letra correlacionada corretamente dá ao grupo 10 pontos;
- Cada letra correlacionada incorreta retiram -10 pontos do grupo;
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar;
- O jogo acaba na quarta rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Lata ou Pote plástico;
- Latinhas com letras do alfabeto;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.



- Educação Infantil;
- Ensino Médio.

1101 RODAS DOS SINAIS E PONTUAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os tipos de sinais e pontuações e como aplicá-los.

META:

Identificar em maior quantidade as frases que os sinais e pontuações estão corretamente inseridos.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo precisa identificar o maior número possível de frase, no qual os sinais e pontuações estejam corretamente numa folha de papel;
- As frases identificadas corretamente darão ao grupo 10 pontos;
- As frases identificadas erradas retiram -10 pontos do grupo;
- O professor irá recolher a folha de papel, após o tempo determinado ser concluído;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Folhas de Papel;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° ao 9° ano.)

1102 RODA DO ILLUSTRATOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver habilidades de vetorização no Illustrator.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a sala em duplas.
- Cada dupla precisa escolher 1 desenho para vetorização.
- Todos os desenhos ficam no banco de desenhos e podem ser escolhidos aleatoriamente.
- Cada desenho vetorizado dá ao grupo 1 ponto.
- Vetorizações irregulares retiram -1 ponto do grupo.
- O professor fica monitorando e marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (20 min).

- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha a dupla que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Computador.
- Trabalho em duplas.

QUEM VAI JOGAR:

- A classe toda.
- Alunos da disciplina de Computação Gráfica

1103 MEMÓRIA DAS FERRAMENTAS GRÁFICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Dominar o uso das ferramentas gráficas

META:

Identificar as ferramentas gráficas e seus usos

REGRAS:

- Decidir a sala em trios ou duplas
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Ferramentas Principais da Toolbar do dos programas gráficos estudados;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares e dizer o uso da ferramenta vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A classe toda

1104 MEMÓRIA GRÁFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorização das ferramentas gráficas de cada software estudado.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de ferramentas presentes nos softwares gráficos estudados.

REGRAS:

- A classe deve ser dividida em grupos de 4 estudantes;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita.



- Todos jogam ao mesmo tempo.
- Os grupos com menor número de acertos é eliminado.

ELEMENTOS:

- Cooperação: cada membro da equipe colabora com a memória das ferramentas e a nomenclatura correta.
- Tempo: Em torno de 1 hora (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A classe toda

1105 ILUSTRADOR DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas

META:

Conquistar 3 estrelas

REGRAS:

- Entregar as vetorizações no menor prazo.
- Fazer as vetorizações com maior nível de precisão.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: 1 ponto para quem entregar até a metade da aula e meio ponto até o final da aula.

QUEM VAI JOGAR:

A classe toda

1106 ÀS DA VETORIZAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a agilidade na vetorização

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.
Coringa equivale a 2 ases.

REGRAS:

- Entregar as vetorizações no prazo determinado.
- Fazer as vetorizações com maior nível de precisão.
- Entrega individual.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases primeiro ou 2 coringas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na classe.
- Moeda de troca: "Ases" e "Coringas"

- Recompensa: Meio ponto na média da avaliação processual.

QUEM VAI JOGAR:

A classe toda

1107 CAIXA SURPRESA DAS FUNÇÕES DO 1º GRAU

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar construção de gráficos de uma Função do 1º grau.

META:

Ter maior pontuação que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Organizar uma caixa surpresa com Funções diversas, que sejam do 1º grau (No mínimo 16).
- Cada grupo deverá aleatoriamente pegar na caixa surpresa uma Função;
- Os grupos deverão construir em conjunto o gráfico da Função;
- Cada gráfico construído corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram - 5 pontos do grupo.
- O professor coordena o tempo de cada desafio (Tempo a depender da complexidade das Funções – Aconselha-se de início Funções mais simples).
- O jogo deve ter 4 rodadas;
- A cada rodada o professor deverá comentar as 4 Funções apresentando o gráfico em slides (Economiza-se o tempo que levaria desenhando o gráfico no quadro para comprovação da resposta) e colocando a pontuação no quadro;
- Ganha o grupo que ao final das 4 rodadas tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Cartões ou tiras de papel com Funções;
- Caixa surpresa para armazenar as Funções;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula;
- Caixa surpresa ao centro da sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas de 1º ano do Ensino Médio

1108 MEMÓRIA DO NORDESTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos conheçam as características principais dos 9 estados do Nordeste.

**META:**

Encontrar mais pares com informações correspondentes.

REGRAS:

- Dividir a turma em 2 equipes;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- O aluno da vez deve virar um par de cartas as quais devem conter NOME DO ESTADO e na outra CARACTERÍSTICAS DAQUELE ESTADO – O aluno deve observar se o estado combina com a característica descrita na outra carta; se SIM o aluno representante do grupo deverá compartilhar tais características com os demais e terá a chance de continuar com as jogadas; se NÃO passa a vez pra outro grupo;
- A cada rodada, o representante do grupo pode ser mudado;
- O grupo deverá entregar a sorte ao seu representante e não deverá soprar;
- O aluno terá 1 minuto para virar as cartas e fazer a análise da combinação;
- Decorrido o tempo de 1 minuto o professor faz a análise dizendo se faz par ou não;
- Segue o jogo até acabarem as cartas;
- Ao final, vence o grupo que tiver virado mais pares.

ELEMENTOS:

- 18 Cartas gigantes, tamanho A4, 9 com os nomes dos Estados e ilustrada com a bandeira e 9 com características correspondentes aos estados;
- Trabalho em duas equipes;
- Tempo total aproximado de 20 minutos;
- Nível a ser definido pelo Professor de acordo com a escolaridade da turma.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de Ensino Fundamental e Médio.

1109 MEMÓRIA GEOMÉTRICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS sabendo classificá-las e/ou nomeá-las quanto ao número de lados.

META:

- Conquistar a maior pontuação ao Memorizar, desenhar e escrever os nomes do maior número possível de FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS, disponibilizadas pelo professor no PowerPoint.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes;

- O Professor irá projetar várias FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS pôr o tempo de 1 MINUTO, para toda a turma.

- Após parar a Projeção os Grupos terão 2 minutos para desenhar numa cartolina o maior número de figuras que conseguiu memorizar e sua classificação quanto a quantidade de lados;
- Terminado o tempo os alunos devem parar.
- Cada equipe deverá ir a frente com seu cartaz apresentar e explicar as figuras desenhadas e o professor junto com todos fará a conferência;
- Cada FIGURA+NOME memorizada vale 10 pontos, apenas a FIGURA ou apenas o NOME vale 5 pontos.
- Após a competição, os grupos podem voltar aos seus cartazes e terminá-los, colorindo como quiserem.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe;
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento aos colegas que estiverem desenhando auxiliando para que não erre a escrita do nome;
- Tempo: Em torno de 10 minutos;
- Recursos: Cartolinas, lápis e borracha para cada grupo, PowerPoint com lista de figuras

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do 6º ano

1110 SELOS "DESTAQUE"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a no bimestre.

META:

Conquistar o maior número de selos durante o prazo bimestral fixado com o professor.

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado;
- Se feita a Tarefa (Participação) ganha 1 selo e se estiver totalmente correta ganha 2 selos
- Entrega individual ou em grupo a depender do tipo de atividade designada pelo professor.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Selos de Destaque;
- Recompensa: % da nota;
- Quadro Bimestral dos Destaques para ir colando os selos conquistados pelos alunos. (De forma remota, pode-se utilizar uma planilha e sempre fazer a apresentação para os mesmos, apresentando o desempenho de cada um no decorrer do bimestre).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



1111 DESAFIO DOS "REIS"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 4 coroas dos Reis de espadas, paus, copas e ouro.

REGRAS:

- Será um bloco de 4 desafios relacionados aos conteúdos estudados;
- Entregar os desafios no prazo determinado para cada um;
- A cada desafio realizado no prazo e corretamente o aluno ganha uma coroa do "Rei"
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as quatro coroas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Quadro "Desafio dos Reis" com nome dos alunos e coroas conquistadas;
- Várias figurinhas de coroas com os símbolos dos naipes de um baralho;
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas de 5º ao 3º E.M.

1112 CAVALEIROS ROMANOS - NÍVEL 1

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Números Romanos

META:

- Fazer mais pontos que os grupos adversários
- Conquistar o Título de Cavaleiro Romano

REGRAS:

- Organizados em roda,
- Estipular 4 grupos.
- Cada grupo irá escolher 6 números para representar em decimal, cada um estará em um pedaço de papel.
- Um número será compartilhado com o grupo ao lado direito para representa-lo em numeração romana.
- Cada representação correta dá ao grupo 10 pontos.
- Representações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor dará o feedback imediato, marcando no quadro um placar e gerenciando o tempo de cada desafio (2min cada número).

- O jogo acaba na sexta rodada.

- Os dois grupos que fizerem mais pontos são classificados para concorrer ao título de Cavaleiro Romano.

- Os grupos que se classificarem para final apresentarão no quadro em ordem crescente os números romanos, sendo que uma equipe ficará com os números pares e a outra com os ímpares. Assim seguiram intercalando sua participação até que será desclassificado o grupo que errar primeiro. Automaticamente conquista o título de "Cavaleiro Romano" o grupo adversário.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folha de Papel.
- Trabalho em quatro grupos.
- Grupo organizado em forma circular (fazer referência formato oval do Coliseu) na sala de aula.
- Espaço no quadro para o desafio final.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (9-10anos/ 4ºano fundamental1)

1113 CAVALEIROS ROMANOS – NÍVEL 2

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição E Subtração Com Números Romanos

META:

- Fazer mais pontos que os grupos adversários
- Tornar-se membro dos "conselhos de anciãos".

REGRAS:

- Organizados em roda,
- Estipular 4 grupos.
- Cada grupo irá criar em números romanos 4 contas de + e – cada conta numas pequenas folhas de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida em numeração romana.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor dará o feedback imediato, marcando no quadro um placar e gerenciando o tempo de cada desafio (5min)
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Os dois grupos que fizerem mais pontos são classificados para concorrer a uma vaga no conselho de anciãos.
- Os grupos que se classificarem para final resolverão contas propostas pelo(a) professor(a) que estarão em envelopes o grupo que errar primeiro estará desclassificado e automaticamente tornasse membro dos "conselhos de anciãos" o grupo adversário.



ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folha de Papel.
- Trabalho em quatro grupos.
- Grupo organizado em forma circular (fazer referência formato oval do Coliseu) na sala de aula.
- Envelopes para o desafio final.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9-10anos/ 4ºano fundamental1)

1114 MEMÓRIA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam os números de 0 a 10 de forma lúdica

META:

Encontrar mais pares de números iguais.

REGRAS:

- O número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com os números coloridos;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1115 DESAFIO BESTE SELLER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a produção textual e o engajamento dos alunos.

META:

- Alcançar o maior número de participantes.
- Ganhar o título de Beste Seller.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos

- Cada grupo cria no mínimo 5 personagens e descrever suas características.

- Os grupos iniciam uma história narrada em prosa, e compartilham com o maior número de pessoas, que continuam a narrativa.

- Cada participação nova será divulgada instantaneamente no ambiente virtual da escola. Acirrando assim a competição.

- O grupo que tiver mais participantes na elaboração da história conquistará o título de "Beste Seller".

ELEMENTOS:

- Trabalho organizado em 4 grupos.
- Competição interna na turma.
- Computador, celular ou tablet
- Acesso à internet.
- Google Apps (Grupos e documentos)
- Recompensa: Anular uma questão da prova recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma Toda
- Adolescentes (Ensino Médio)

1116 DESAFIO CAÇADORES DE VAAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Verbos, Artigos, Adjetivos e Substantivos.

META:

Acumular moedas para serem usadas como objetos de troca.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Todos os grupos receberam o mesmo texto impresso.
- Cada grupo encontra no texto os verbos, artigos, adjetivos e substantivos.
- Terá definido no quadro o valor de cada item encontrado no texto.
Verbo = 2 moedas
Artigo = 1 moeda
Adjetivo = 3 moedas
Substantivo = 3 moedas
- Para cada erro retira - 1 moeda
- A turma terá 15 minutos para realizar o desafio.

ELEMENTOS:

- Texto impresso
- Papel e caneta
- Quadro com os valores de cada item pesquisado no texto.
- Baú com as moedas (fixas cartonadas).
- Tabela com as quantidades de moedas necessárias para cada troca.



- Recompensa: moedas que podem ser trocadas por em notas, anulação de questões de prova recebendo o valor da questão ou por anulação para falta.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda
Adolescentes (Ensino Médio)

1117 SÍLABAS ESCONDIDAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar sistema silábico

META:

Fazer mais pontos
Ser o ou a ajudante do dia

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Todos os grupos receberam o mesmo texto impresso.
- Cada grupo encontra no texto o maior número possível de palavras com duas sílabas e com três sílabas.
- Para cada acerto receberá +10 pontos
- Para cada erro é tirado – 5 pontos
- A turma terá 15 minutos para realizar o desafio.
- O professor colocará no quadro os pontos e os nomes dos competidores.

ELEMENTOS:

- Texto impresso
- Caderno e lápis
- Quadro para o placar
- Recompensa: Ganhar o crachá de ajudante do dia.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças (2 anos fundamental1)

1118 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar Adição para educação infantil

META:

Quem acertar mais corretamente.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Saber contar usando tampinha de refrigerante.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 4 rostinhos feliz em feltro na mesinha. - Ganha o grupo que tiver mais rostinhos feliz em feltro.

ELEMENTOS:

- Tampinhas de refrigerantes.
- Rostinhos feliz em feltro.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados na mesinha de sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (4º ano)

1119 MEMÓRIA DOS ANIMAIS DA FAZENDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que as crianças da educação infantil reconheçam os animais que vivem na fazenda de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de animais da fazenda iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 15 alunos, seriam 3 grupos com 5 crianças;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no pelo nome das crianças;

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras diferentes utilizada no jogo, juntamente com os animais;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 14 peças;
- Tempo: sem tempo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1120 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em inglês. - Os vocabulários serão acessórios e partes do corpo.

META:

- Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de vocábulos em inglês de uma lista recebida do professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;



- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (3 anos)

1121 EXPRESSÕES EMOCIONAIS EDUCAÇÃO INFANTIL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Perguntar para as crianças o que ela está sentindo no dia.

META:

Colocar no quadro de feltro seu sentimento do dia feito de rostinho com feltro: triste, alegre, raiva, medo, sono.

REGRAS:

- Reconhecer e colocar seu sentimento na frente do seu nome.
- Falar e pegar o rostinho sobre o motivo referente ao seu sentimento
- Participação individual.

ELEMENTOS:

- Participação das crianças.
- Pegar o rostinho correspondente ao sentimento.
- Grupo formando um círculo na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 3 anos

1122 RODA DAS FUNÇÕES INORGÂNICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a Identificação das Funções Inorgânicas por Fórmulas Químicas

META:

Listar mais fórmulas químicas das funções que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de fórmulas das funções numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para indicar as fórmulas das funções.
- Cada fórmula de uma função inorgânica encontrada dá ao grupo 10 pontos.
- Fórmulas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (1º ano do Ensino Médio)

1123 PÓDIO DOS ESFORÇADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega de atividades sobre a Química no nosso dia-a-dia, propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo de química se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar as 3 moedas de ouro.

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos.
- Entregar aos alunos Jornais e Revistas dentro dos Assuntos/tarefas realizados em sala de aula.
- Esses grupos produziram Murais em cartolinas sobre os assuntos pontuados. Culminando em uma apresentação sobre os temas extraídos dos jornais e revistas selecionados.
- O grupo que melhor estruturar o mural e ter a melhor apresentação, terá o lugar mais alto do pódio.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".



- Recompensa: % da nota e o lugar mais alto no pódio.
- Quadro das moedas de ouro para ir pontuando.
- O grupo que adquirir o maior número de moedas, será a equipe vencedora.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (1º e 2º ano do Ensino Médio)

1124 CINEMÁTICA EM AÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos da Cinemática

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais de um conteúdo novo.

META:

Preencher a cruzada antes dos colegas.

REGRAS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra- Cruzada
- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito preenchido na tabela
- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra.

ELEMENTOS:

Competição interna na turma.

- Organizar a turma em 5 grupos.
- Entregar para cada grupo 5 Palavras Cruzadas (imprimido), sobre o assunto cinemática abordado em sala de aula, com diferentes níveis de dificuldades.

Papel e lápis ou on-line

Cronômetro

Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (9º ano do Ensino Fundamental)

1125 MEMORY DAS FUNÇÕES INORGÂNICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Associar fórmulas de compostos inorgânicos com seu respectivo nome.

META:

Associar a fórmula química com o nome do composto inorgânico.

REGRAS:

- Distribuir a turma em grupos 5 alunos
- Para cada grupo fornecer fichas com as fórmulas e fichas com os nomes, que devem ser dispostas sobre a mesa em grupos separados e viradas para baixo, de maneira que os jogadores não possam ficar todo o tempo visualizando o que está contido nas fichas
- Cada jogador deverá virar uma ficha do lado das fórmulas e tentar encontrar seu respectivo nome no outro lado. Caso o jogador consiga associar ambos ele retém o par consigo, deixando o próximo jogador jogar. Caso não encontre o respectivo par, as fichas devem ser mantidas sobre a mesa para que o próximo jogar.
- O jogo termina quando as fichas sobre a mesa terminarem. O vencedor é aquele que conseguir um maior número de fichas.

ELEMENTOS:

O jogo é constituído por 24 fichas contendo a fórmula do composto e 24 fichas contendo o nome do composto. As fichas devem ter cores diferentes para facilitar as associações das fichas durante o jogo. O número de fichas pode variar de acordo com o conteúdo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda, Alunos (1º ano do Ensino Médio)
- Alunos (1º ano do Ensino Médio)

1126 RODA DAS FUNÇÕES ORGÂNICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a Identificação das Funções Orgânicas através dos seus Grupos Funcionais.

META:

Listar mais fórmulas químicas com grupos funcionais diferentes que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de fórmulas de funções orgânicas com grupos funcionais diferentes numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para indicar as fórmulas das funções.
- Cada fórmula de uma função Orgânica com o seu grupo funcional encontrado dá ao grupo 10 pontos.
- Fórmulas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).



- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (3º ano do Ensino Médio)

1127 RODA DA GEOGRAFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Relevo e suas características

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo receberá uma ficha com 5 questões sobre o conteúdo
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos.
- Cada resposta errada perde 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 min).
- O jogo acaba na quinta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- 4 Fichas com 5 questões
- Trabalho em 4 grupos
- Grupos organizados nos cantos da sala.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma.
- Aluno do 6º Ano

1128 MEMÓRIA DO BRASIL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos deverão reconhecer a localização geográfica do Brasil.

META:

Encontrar os pares de imagens e informação correspondente.

REGRAS:

- Dividir a turma em dupla.
- Cada dupla deverá virar 2 cartas por vez.
- Cada acerto de pares vale 5 pontos.

- Cada erro passa a vez pra outra dupla.
- A pontuação será registrada no quadro.

ELEMENTOS:

Quadrinhos com imagens e textos correspondentes sobre localização do Brasil
A dupla com mais acertos ganha o jogo.
Ranking das duplas.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

1129 CÉREBRO DE VULCÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos deverão memorizar e registrar os elementos básicos de um determinado conteúdo.

META:

Memorizar e desenhar o maior número de elementos básicos do conteúdo a ser trabalhado.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 5 equipes;
- Cada equipe deverá memorizar o máximo de elementos durante 5 minutos;
- A cada rodada 1 equipe deverá demonstrar através de desenhos, ao menos 4 elementos;
- A outras equipes devem adivinhar qual o nome da forma representada;
- Cada acerto vale 10 pontos;
- Cada erro perde 10 pontos;
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- 5 listas com elementos básicos do conteúdo.
- Material de desenho
- Quadro de Ranking
- Tempo estimado 1 hora e 30 min.
- Recompensa: a equipe vencedora ganhará 5% da nota da avaliação final.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1130 SHOW DA VIDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos durante as aulas.

META:

Se tornar o aluno do mês.



REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado;
- Fazer as tarefas corretamente;
- Contribuir com as aulas;
- Score/ Cada 3 tarefas, equivale 1 ponto;
- Entrega individual ou em grupo.
- Aluno com maior pontuação se torna o vencedor/mês.

ELEMENTOS:

Quadro de fotografia
Quadro de Ranking
Recompensa: 5% da nota da avaliação final

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1131 O RAPTO DA MEDALHA DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a cumprir com as tarefas no prazo estipulado

META:

Conquistar a medalha de ouro.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios,
- Entrega individual.
- Cada desafio cumprido, o aluno ganhará um ticket;
- A cada 3 tickets o aluno poderá trocar por uma moeda de outro
- O não cumprimento dos prazos e regras acarreta perda dos tickets.

ELEMENTOS:

Tickets
Moedas de Ouro
Ranking de Moedas
Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1132 CORTEM-LHE A CABEÇA!!!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar o conhecimento a cerca de um determinado conteúdo

META:

Evitar o enforcamento

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 equipes;
- Respostas corretas vale 1 ponto;
- Cada equipe tem 1 minuto para responder;
- Resposta incorretas ou não dadas, desenha-se à forca;
- Perde a equipe que tiver seu boneco enforcado 1º.

ELEMENTOS:

Desenho de forca;
Ficha com perguntas

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1133 VITRINE DA COMUNIDADE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer a infraestrutura básica do bairro que mora e os problemas a correlatos.

META:

Apresentar maior número de infraestrutura e problemas do bairro.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 equipes;
- Cada equipe deverá fotografar e registrar infraestrutura e problemas do bairro;
- Cada equipe deverá montar um painel com o material coletado;
- Ganha quem apresentar maior número de registros corretos, em 10 dias.

ELEMENTOS:

- Fotografias
- Painéis

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1134 TRILHAS DA PAIXÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforçar os conhecimentos geográficos.

META:

Chegar primeiro ao fim da trilha.

REGRAS:

- Dividir 6 equipes;
- Sortear a sequência de participação da trilha;
- Cada parte da trilha tem um desafio/comando;
- Cada desafio/ comando atendido passará a diante na trilha;
- Cada desafio/comando não atendido, voltará 2 casas;
- Vence a equipe que chegar 1º ao fim da trilha

**ELEMENTOS:**

- Trilha desenhada;
- Dado;
- Pinos apresentando cada equipe;
- 30 desafios/comandos

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1135 RODA DAS CORES**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Ensinar as cores

META:

Obter o maior número de acertos dos demais grupos

REGRAS:

- Organizar as equipes de acordo com as quantidades de participantes em seis grupos;
- Cada equipe ficará com uma quantidade de bolinhas;
- As bolinhas serão espalhadas na mesa de cada equipe;
- Todas as equipes montarão ao mesmo tempo as sequências;
- O professor vai falar a ordem das cores;
- O jogo termina quando todos organizarem todas as bolinhas;
- Vence a equipe que acertar o maior número de cores;
- Em caso de empate, faremos um desempate com uma nova sequência.

ELEMENTOS:

- Conferência com a resolução das sequências;
- Fita adesiva 50x50;
- Trabalhar em quatro equipes;
- Organizar as equipes no chão em círculos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças (3 e 4 anos) Maternal e Pré I

1136 MEMÓRIA DAS SÍLABAS**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Permitir que as crianças do 1º ano (Classe de Alfabetização), reconheçam e fixem as sílabas simples aprendidas.

META:

Formar o maior número de palavras ditadas pela professora possíveis;

REGRAS:

- Dividir a quantidade de participantes de acordo com quantidades de alunos presentes no dia da aula para formar grupos iguais;
- Fazer um sorteio no 1 ou 5 para ver quem inicia jogando;
- Colocar as letras correspondentes as palavras que precisarão montar, por exemplo, M – N – V – D – P, a equipe que vencer no 1 ou 5, começa escolhendo a letra que prefere jogar.

ELEMENTOS:

- Estética: Sílabas desenhadas em cartões de cores variadas para chamara atenção;
- Quadro para cada equipe montar as palavras que o professor sugerir, ou as que pensarem;
- Sorte: Decidimos o iniciante pela sorte do 1 ou 5, após, quem acertar as palavras, joga mais uma vez e depois passa para o próximo;
- Nível: Este jogo pode ser com dois níveis: fácil com palavras de duas sílabas ou médio, com palavras de três sílabas simples, porém pode ser no nível difícil, com palavras de sílabas complexas ou sons de "X", por exemplo.
- Tempo: Podemos estipular 10 minutos de brincadeira, pois dá mais tempo para que eles pensem e montem as palavras.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1137 QUANTIFYING**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Fazer com que os alunos memorizem e quantifiquem os numerais em inglês;
- Pode-se trabalhar com numerais e, aproveitar a quantificação para trabalhar também: animais, cores, família, frutas;

META:

- Quantificar os grupos de acordo com o número de elementos pedidos;
- Fazer tudo dentro do tempo estipulado.

REGRAS:

- Organizar a turma em equipes com a mesma quantidade de participantes;
- Entregar para cada equipe folhas como se fossem cartazes com os conjuntos desenhados e vazios;
- Sortear os envelopes com as quantidades e elementos que formarão os conjuntos;
- Serão quatro conjuntos para cada equipe;
- Após preencherem um conjunto, não poderão mais refazê-lo;
- Vence quem terminar todos os conjuntos no tempo de 5 minutos e não apresentar erros na montagem;



- Em caso de empate, haverá envelopes extras para mais 3 minutos de tarefa até alcançarmos o vencedor.

ELEMENTOS:

- Agilidade- Está ligada a quem vai organizar os conjuntos mais rápido;
- Concentração – Está associada a quem irá prestar mais atenção nos numerais e nos elementos pedidos para formar os conjuntos;
- Tempo – totaliza-se um total de 8 a 10 minutos para inicializar e concluir todo o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma;
- Crianças de 8 e 9 anos) – 3º e 4º anos do E.F I

1138 QUADRO DE MEDALHAS DE TRABALHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular na realização e entrega de trabalhos no prazo e de acordo com o pedido do professor.

META:

Conquistar

REGRAS:

- Entregar os trabalhos bimestrais no prazo e com o tema bem organizado;
- Fazer com capricho e com os temas bem desenvolvidos;
- Trabalhar individualmente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma, ou pode-se expor um quadro para todo um segmento em acordo com a equipe pedagógica da escola e, os docentes;
- Recompensa: notas de 1 até 3 pontos para ajudar nas notas avaliativas;
- Quadro de medalhas para que os alunos possam ir colocando suas conquistas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Adolescentes do E.F II do 6º ao 9º ano de 11 até 15 anos

1139 QUEBRA CABEÇA DOS DESAFIOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimula a leitura e o desempenho em resolver questões desafiadoras das matérias aplicadas.

- Trabalhar o envolvimento, a disciplina, a organização e a pontualidade na entrega das tarefas propostas.

META:

Montar as quatro partes do quebra cabeça do educando compromissado.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar quatro desafios envolvendo as matérias estudadas;
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que completar as quatro partes do quebra-cabeça.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: as partes do quebra cabeça;
- Recompensa: anular uma questão de cada prova da matéria participante do jogo e dar o valor da questão como prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º até 3º E.M.)

1140 PIZZA DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Ideias de divisões simples

META:

Dividir as pizzas da forma com que é feito o pedido

REGRAS:

- Organizar as equipes de acordo com as quantidades de participantes em seis grupos;
- Cada grupo irá preparar duas contas de divisão;
- As contas serão envelopadas e numerados os envelopes;
- Será feito um sorteio, onde cada um escolherá um número e receberá o envelope;
- O professor será o entregador de pizzas, cada equipe receberá duas pizzas preparadas pela própria turma com materiais em aula de arte e o professor marcará 5 minutos para a resolução das contas;
- O jogo termina quando todos dividirem as duas contas;
- Vence a equipe que acertar o maior número de contas;
- Em caso de empate, vence a equipe que fez em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Conferência com a resolução das contas com os pedaços de pizza de mentirinha;
- Papel, papelão, tinta guache, pincéis;
- Trabalhar em quatro equipes;
- Organizar os grupos no chão em círculos.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de 7 e 8 anos (2º ano do E.F I)

1141 JOGO DA MEMÓRIA DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender As Formas Geométricas Brincando.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer as formas geométricas para que estabeleçam relação com objetos cotidianos.

META:

- Explorar a escrita do nome das formas, registrando em cartaz.
- Classificar os objetos com a forma geométrica igual.
- Explorar oralmente outros objetos com as formas geométricas trabalhadas, na rua, em casa, na sala de aula.

Regras:

- Coloque as cartas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas e embaralhe.

ELEMENTOS:

Confecção das peças do jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Educação infantil e anos iniciais.

1142 JOGO CAÇA RIMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

META:

Vence o jogo quem localizar corretamente mais figuras cujas palavras rimam com os nomes das figuras que estão numa cartela.

REGRAS:

- Cada jogador recebe uma cartela.
- As 20 fichas de figuras são distribuídas igualmente entre os jogadores.
- Dado o sinal de início o jogo, cada jogador deve localizar o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela.

- O jogo é finalizado quando o primeiro jogador encontra o par de todas as fichas que recebeu.

ELEMENTOS:

Cartas.

QUEM VAI JOGAR:

Anos iniciais.

1143 BINGO DA LETRA INICIAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Despertar o interesse dos alunos que não dominem os princípios do sistema alfabético de escrita.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o nome das letras do alfabeto.

META:

- Ganha o jogador que completar primeiro a cartela com as letras que formam as palavras representadas pelas figuras.

REGRAS:

- Cada jogador recebe uma cartela.
- Um dos jogadores retira uma letra do saco e diz o nome da letra.
- Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar alguma das palavras, e caso algum deles precise grita o nome da letra.
- Nova letra é sorteada e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

ELEMENTOS:

- Cartelas com figuras e palavras faltando as letras iniciais.
- Letras móveis.

QUEM VAI JOGAR:

Anos iniciais.

1144 FORMANDO NOMES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender escrita de novas palavras.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Refletir sobre a escrita das palavras a partir de suas hipóteses.

META:

Ganhar jogo quem formar mais palavras.

REGRAS:

- Cada criança ou dupla, escolhe uma figura de um mesmo campo semântico e tenta escrever o seu nome utilizando as letras móveis.



ELEMENTOS:

- Letras móveis,
- Cartões com figuras diferentes.

QUEM VAI JOGAR:

Anos iniciais.

1145 JOGO AS DUAS MÃOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estabelecer relação termo a termo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Construir noções iniciais do sistema de numeração decimal
- Identificar a quantidade de dedos das duas mãos como base de agrupamento de 10.

META:

Quem faz mais grupos de 10.

REGRAS:

- Cada participante, na sua vez, joga o dado. De acordo com o resultado pega os palitos e cobre cada dedo da mão.
- Quando cobrir todos os dedos recolhe e amarra com elástico fazendo grupos de 10 unidades.
- Ganha o jogo, quem fizer mais grupos de 10.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro com duas mãos.
- 200 palitos de picolé.
- 1 dado.
- 100 elásticos.

QUEM VAI JOGAR:

Anos iniciais.

**1146 RODA DE CONVERSA SOCIOLÓGICA:
AULA INVERTIDA**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer os pensadores, profissões, o que deixaram legado para a humanidade e seus aprendizados. Desenvolver habilidades de leitura, compreensão de textos, engajamento escrito e oral de forma criativa.

META:

Fazer mais pontos que os grupos que mais pesquisarem sobre os pensadores clássicos: Augusto Comte, Karl Marx, Emile Durkheim, Max Weber. E se destacarem na apresentação oral, bem como participar das aulas remotas.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.

- Cada grupo precisa pesquisar 1 pensador clássico, desenhá-lo numa folha de papel ou imprimir.
- A pesquisa já vale 5 pontos para cada grupo.
- Cada apresentação efetuada pelos grupos soma mais 3 pontos.
- O engajamento de todos os participantes do grupo vale mais 2 pontos e se ocorrer de um não participar tiram - 2 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro auxiliando os alunos na organização do conteúdo e na pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Pesquisa na Internet
- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio (15 a 18 anos de idade do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio/2020).

**1147 JOGO DAS CADEIRAS:
ELETIVA COMUNICAÇÃO**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Impulsionar o Aprendizado sobre Comunicação e seus tipos em forma de brincadeira.

META:

Faz mais pontos os alunos que trouxeram mais conhecimento a respeito sobre formas de Comunicação e como lidar com os problemas da falta ou manipulação desta.

REGRAS:

- Organizar a turma em uma roda e escolha de um repertório de músicas que falam sobre Comunicação e a pesquisa com perguntas referente ao tema abordado
- Cada aluno precisa pegar uma cadeira e colocar em uma distância que possa aprender e se divertir evitando acidentes.
- A cada participação e organização dos alunos valem 3 pontos.
- O engajamento de todos participantes de forma remota da sala vale mais 3 pontos.
- O(a) professor(a) fica observando e coloca a música enquanto os alunos giram por volta da cadeira, quando para a música os alunos se sentam e quem ficar de pé, respondem as questões sobre o tema, o mestre também fica responsável por pontuar



com mais 2 pontos e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).

ELEMENTOS:

- Pesquisa na Internet
- Acesso a ferramentas de chamadas por vídeo, (celular, computadores, notebook.
- Cadeiras.
- Trabalho em formato individual.
- Alunos organizados em casa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Fundamental II (11 a 15 anos de idade do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II)

1148 JOGO DA MACACA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do Ensino Fundamental II consigam lidar com suas emoções de maneira lúdica.

META:

Encontrar formas de transformar o negativo em positivo e seguir a vida.

REGRAS:

- Cada aluno da turma, deve eleger até 3 líderes para desenhar um esquema de 10 casas com giz no chão ou o material que tenham em casa, na folha sulfite;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no “par ou ímpar” ou “dois ou um”;
- Faz 5 pontos na organização e participação de todos os alunos e mais 5 pontos quando o professor sorteia a pergunta de estudos de casos que eles devem responder segundo o seu entendimento e após o professor(a) explicar.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores; e uma pedra.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando acertar a pedra em um número o professor(a) faz a questão ao aluno e este escolher outro para dizer se está certo ou errado e jogar a próxima pedra no número;
- Todos devem jogar e se expressar para vencer o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com perguntas que geram a reflexão;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por rodada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças do Ensino Fundamental II (11 a 15 anos de idade do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II)

1149 JOGO DAS DISCIPLINAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a se organizarem no período da pandemia para entrega de todas as atividades solicitadas por seus professores

META:

Montar um cronograma/planejamento em forma de tabuleiro com todas as disciplinas que estudam na escola e suas atividades respeitando os prazos.

REGRAS:

- Cada aluno deve virar pesquisador e especialista na montagem em folhas sulfites a disposição das matérias por afinidade as que mais gostam até as que não gostam;
- Definir e verificar como vai montar o seu tabuleiro suas formas e desenhos, as atividades mais urgentes com prazo de entrega urgente e as que podem fazer depois;
- Cada passo tem 1 ponto ganho de elaboração;
- Sua missão é entregar todas as atividades até finalizar o bimestre.

ELEMENTOS:

- Os alunos poderão usar até 15 estações para anotar as disciplinas e suas atividades;
- Construir estações de pesquisa para a procura de soluções para mediar o tempo;
- Deverão construir estratégias para combinar suas forças de ajuda e cooperação com a turma com foco na entrega de todas as atividades e cumprir os prazos;
- Tempo de início e término de bimestre e quando o professor elaborar o prazo.

QUEM VAI JOGAR:

- As turmas todas.
- Crianças do Ensino Fundamental II (11 a 15 anos de idade do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II)
- Adolescentes do Ensino Médio (15 a 18 anos de idade do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio/2020).

1150 JOGO DA VIDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar habilidades cognitivas e socioemocionais oferecendo a oportunidade de socialização, cooperação social, resolução de conflitos, levantando a autoestima e a valorização.

META:

- Criar um tabuleiro e peças com materiais sustentáveis que possam ter em casa, (caixa de leite, papelão, garrafa pet, embalagens de alimentos...).



- Elaborar perguntas e repostas possíveis de como posso melhorar minha socialização, cooperação social, resolução de conflitos, levantando minha e a dos meus pares autoestima e a valorização.
- Cada participação nas etapas desde a elaboração até quando efetuarmos as jogadas vale pontos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 5 equipes;
- As equipes se organizam para realização e como será feito o tabuleiro, suas peças e a formulação das questões e sua leitura e escrita dos cartões para debate;
- Após o sorteio de quais alunos irão começar não poderá mais haver troca entre os grupos;
- Após tudo organizado o jogo inicia e na sua finalização o professor(a) finaliza e conta os pontos de quem mais se destacou com erros e acertos;
- Durante o debate é permitido a liberdade de expressão, porém sem ofensas; caso ocorra ofensas a equipe perderá 50% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre na escolha da pergunta e refletindo sobre a resposta e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças do Ensino Fundamental II (11 a 15 anos de idade do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II).
- Adolescentes do Ensino Médio (15 a 18 anos de idade do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio/2020).

1151 TREM DOS DÍGRAFOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar e fixar os dígrafos estudados

META:

Colocar o balão com o dígrafo dentro do vagão do trem correspondente.

REGRAS:

- Acertar o balão que estará voando no vagão do trem.
- O balão deve cair dentro do vagão, não pode cair ao lado.
- A cada acerto o aluno ganha um ponto.
- O aluno deve observar o tempo, se o mesmo acabar o aluno perderá os pontos obtidos.

ELEMENTOS:

Celular, tablet, computador.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 3º ano (8 anos)

1152 BINGO DAS TABUADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as tabuadas.

META:

Construir operações de multiplicações.
Estudar as tabuadas.
Estimular o raciocínio lógico matemático.

REGRAS:

- A turma será dividida em trios.
- A cada rodada uma multiplicação é sorteada, o trio verifica se o resultado da operação está na sua cartela.
- Fará bingo quem completar uma linha inteira, coluna ou a cartela cheia.

ELEMENTOS:

- Cartelas com os resultados.
- Trabalho em trios.
- Canetas.
- Caixa com operações (multiplicações).
- Competição: quem completar linha, coluna ou a cartela vence o jogo.
- O jogo acaba quando o primeiro trio completar a cartela.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda de 3 ano.

1153 JOGO DOS ANIMAIS CARNÍVOROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a reconhecerem os animais carnívoros.

META:

- Escrever em 3 minutos o maior número de animais carnívoros que pesquisarem.

REGRAS:

- A turma será organizada em grupos com 4 alunos.
- As equipes deverão organizar em livros fornecidos pela professora uma pesquisa sobre os animais carnívoros.
- Após a pesquisa os alunos terão 3 minutos para fazerem uma lista com os animais.

ELEMENTOS:

- Pesquisa.



- Cooperação: cada membro no grupo deve ajudar na pesquisa e na escrita.
- Tempo 3 minutos.

QUEM VAI JOGAR:
Turma todo 3º ano.

1154 RODA DA FAMÍLIA SILÁBICA ESTUDADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Alfabetização: ensinar uma família silábica

META:
Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

- REGRAS:
- Organizar a turma em 4 grupos.
 - Cada grupo precisa escrever 4 palavras com a família silábica estudada em folhas de papel.
 - Uma palavra é passada ao grupo ao lado direito para ser lida.
 - Cada palavra lida dá ao grupo 10 pontos.
 - Leituras erradas ou caso não consigam ler retiram -10 pontos do grupo.
 - O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
 - O jogo acaba na quarta rodada.
 - Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:
- A sala toda
- 1º ano/6 anos

1155 MEMÓRIA DE RIMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Permitir que os alunos trabalhem a consciência fonológica através da identificação dos sons finais de palavras (rimas).

META:
Encontrar pares de palavras que rimem.

- REGRAS:
- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
 - Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

- ELEMENTOS:
- Estética: Pares de palavras com seus respectivos desenhos que rimam. Por exemplo: mão/pão, martelo/castelo, etc.
 - Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
 - Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
 - Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
 - Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- 1º ano/6 anos

1156 MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de palavras com a família silábica estudada.
- As palavras podem ser organizadas a partir de um grupo semântico: nomes de animais com C por exemplo: CARACOL CAVALO COELHO CUTIA CÃO CANGURU CAPIVARA CENTOPÉIA CIGARRA CORUJA CEGONHA CAMELO CORVO

META:
- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de palavras com a família silábica estudada.

- REGRAS:
- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita das palavras trabalhadas;
 - Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
 - Após a escrita da palavra não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
 - Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

- ELEMENTOS:
- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
 - Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita da palavra e não tenha este considerado na contagem final.



- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 1º ano/6 anos

1157 QUADRO COM CARINHAS ALEGRES E TRISTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o bom comportamento e a participação do aluno.

META:

Conquistar carinhas felizes ao longo de toda semana

REGRAS:

Participar da aula e ter bom comportamento

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Carinhas felizes e tristes
- Recompensa: brinde surpresa no final da semana (pirulito, etc.).
- Quadro na sala com o nome de todos os alunos e ir colando as carinhas alegres ou tristes durante a semana.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 1º ano/6 anos

1158 ESTRELINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar estrelinhas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver cinco estrelas (tarefas de casa são diárias).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: estrelinhas
- Recompensa: Um ponto na média
- Estrelinhas carimbadas no caderno

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

- 1º ano/6 anos

1159 DATAS COMEMORATIVAS

META:

Acertar o maior número de datas

DINÂMICA DO JOGO:

Casar as datas com os fatos históricos

MECÂNICA DO JOGO:

- Pode ser dupla ou em grupo
- As cartilhas serão disponibilizadas na mesa de forma embaralhada
- Cada pessoa do grupo ou da dupla tem a opção de pegar duas cartilhas por rodada em 5 segundos
- O professor fará a checagem e a pontuação
- Data certa: 10 pontos
- Data errada: - 10 pontos

ELEMENTOS:

Cartilhas com as datas e cartilhas com o nome do fato histórico ou uma imagem que o represente

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

1160 RODA DA HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a imaginação e a criação em colaboração

META:

Criar uma história com o maior número de elementos de um determinado fato histórico estudado

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo deve criar uma história macro ou micro (ex: de uma cidade ou uma família, etc.) que se passe no tempo histórico estudado e sendo influenciados pelos elementos ocorridos neste fato histórico utilizado
- Cada elemento vale 10 pontos
- Elementos que destoam muito do fato histórico menos 10 pontos
- O professor recolherá os papeis e irá junto com a turma confirmando as descrições se estão corretas

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1161 DESCREVENDO FATOS HISTÓRICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de elementos do fato histórico a ser estudado, ou sendo estudado.

META:

Descrever mais acontecimentos e características que o grupo/pessoa oponente

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos ou duplas
- Pedir para que escolham um fato histórico a ser descrito estudado anteriormente ou a ser estudado com pesquisa no livro.
- O professor pode definir os fatos ou pedir que escolham de livre espontânea vontade ou ser apenas uma que estejam estudando, baseando-se no livro
- Dar um tempo de 5 a 10 min para que descrevam as características/acontecimentos e pedir para que descrevam numa folha de papel
- O professor recolherá os papeis e irá junto com a turma confirmando as descrições se estão corretas
- Característica certa: + 10 pontos
- Característica errada: - 10 pontos

ELEMENTOS:

- Folha de papel
- Placar no quadro
- Certificado ou troféu

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1162 ALUNO NOTA 10

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

- Conquistar as 4 insígnias:
- Pensador crítico: realização dos resumos
- Eficiente nas tarefas: todas tarefas realizadas corretamente
- Colaborador: ajudar um colega
- Pontual: entregar as tarefas no prazo

REGRAS:

- Fazer os resumos com sua opinião sobre os assuntos estudados
- Realizar as tarefas corretamente.
- Ajudar um colega em alguma atividade ou dúvida

- Entregar as tarefas no prazo determinado.

- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver conquistado as quatro insígnias.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Elaborar um placar, insígnias e brindes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1163 RODA DA ALIMENTAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar e despertar o interesse pelos alimentos saudáveis (frutas, verduras e legumes)

META:

Desenhar mais alimentos saudáveis que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos de 4 crianças cada.
- Cada grupo precisa desenhar 10 alimentos saudáveis (frutas, legumes e verduras) numa folha de papel bobina.
- Ao final a professora vai recolher e colar esses cartazes na parede ou quadro negro.
- Cada alimento saudável dos cartazes recebe 1 ponto.
- Cada erro perde 1 ponto.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo do desafio (5 min).
- O jogo terá apenas uma rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel bobina.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula ou no pátio coberto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (5 anos/Pré)

1164 MEMÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as formas geométricas de forma lúdica.

**META:**

Encontrar mais pares de formas geométricas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte jogando o dado.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com dez peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1165 MEMÓRIA DA HIGIENE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de itens e objetos utilizados para higiene individual.

META:

- Memorizar e desenhar, em 5 minutos, o maior número possível de itens e objetos apresentados no vídeo passado pelo professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para memorização e desenho dos itens e objetos do vídeo;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após o desenho do item ou objeto não será mais permitido corrigir (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o desenho do item ou objeto e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (6-7anos/1º ano)

1166 RUMO AO ESPAÇO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a nas atividades remotas.

META:

Conquistar os 3 foguetes.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Foguetes.
- Recompensa: saquinho de guloseimas.
- Quadro do espaço para ir colando os foguetes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pré.

1167 CONQUISTA DE MEDALHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento das crianças.

META:

Conquistar as 4 medalhas

- Desenho.
- Música.
- Modelagem com massinha.
- Poesia.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada medalha.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as 4 medalhas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: Medalhas.
- Recompensa: Ganhar o bóton de ajudante do dia por uma semana.
- 03 decks de medalhas.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Pré)

1168 ROLETA DAS PERGUNTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar o nível de conhecimento que as crianças tem sobre números e quantidades.

META:

Responder as perguntas.

REGRAS:

- Gira a roleta e na cor que cair a seta responde à pergunta da mesma cor.
- Não tem certo e errado, mas a cada pergunta que o aluno não souber tem que pagar uma prenda (cantar uma música, dançar, imitar um animal).
- Quem acertar marca por seu grupo.

ELEMENTOS:

- A turma será dividida em 2 grupos de 12 crianças.
- Uma roleta de papelão em forma de pizza onde cada fatia é de uma cor e corresponde a cor do papel da pergunta.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Pré.

1169 RESPOSTA CERTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar cálculos de adição, subtração, multiplicação e divisão.

META:

Somar mais pontos que os outros grupos.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo irá receber um envelope com 4 cálculos de +, -, x e : e folha para resolução dos cálculos.
- Tempo para resolução dos cálculos será de 5 minutos.
- Em cada rodada será anotada a pontuação de cada grupo no quadro. - Cada conta certa somará 10 pontos, contas erradas não terão pontuação.
- Todos os grupos farão os cálculos dos quatro envelopes.
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Envelopes com os cálculos.
- Folhas de papel.

-Trabalho em 4 grupos.

- Grupos distribuídos na sala.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1170 MEMÓRIA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estudar a tabuada ludicamente.

META:

Encontrar pares corretos das multiplicações e do produto.

REGRAS:

- A turma será dividida em 4 grupos. - Cada grupo receberá o jogo da memória com 24 peças, as fichas serão metade com a multiplicação e a outra metade com o produto.
- Em cada grupo sairá um vencedor, aquele que encontrar mais pares. O jogo começa quando o primeiro jogador determinado pelo sorteio através do jogo Pedra, Papel, Tesoura, começa a sua jogada virando uma peça que pode ser a multiplicação ou o produto, se aparecer a multiplicação ele deve encontrar o produto ou vice versa, com apenas uma tentativa. Caso encontre o par correto, deve recolher as fichas e terá direito a uma nova jogada. Se não acertar o par as fichas ficarão no lugar inicial e será a vez de outro jogador.
- Saindo um vencedor de cada grupo, os vencedores disputarão a última rodada. Que sairá um único vencedor da turma.

ELEMENTOS:

- Estética: 24 fichas com 12 de multiplicação e 12 de produto.
- Sorte: em um primeiro momento, o início do jogo começa através de sorteio, e os jogadores vão tentando acertar os pares corretos.
- Competição: quem conseguir virar mais pares, vence o jogo.
- Nível: médio com 24 peças.
- Tempo: aproximadamente 10 minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1171 QUEM ACERTA MAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular os alunos a aprenderem a forma correta do plural das palavras. - Palavras com várias dificuldades ortográficas na transposição do singular para o plural.

**META:**

Acertar o maior número possível de palavras em 2 minutos.

REGRAS:

- A turma será organizada em 4 grupos.
- Cada grupo receberá uma folha com palavras no singular com seu respectivo plural, todos os alunos terão um tempo para memorizar.
- Após a organização da ordem dos jogadores na escrita das palavras no plural, não haverá mais trocas. O número de palavras será dividido pelo número de participantes, os colegas da equipe podem ajudar.
- Não será permitido a reescrita das palavras (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos).
- Cada acerto soma 10 pontos.
- Os grupos que não souberam se comportar durante o tempo do jogo, desrespeitando as regras perderão 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o plural das palavras.
- Tempo: em torno de 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Crianças (9-10 /4º ano)

1172 DEGRAUS DE SUBIDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação na aula e a entrega de atividades propostas pelo(a) educador(a).

META:

Subir os degraus da escada.

REGRAS:

- Realizar atividades na aula, assim como entregar trabalhos e tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas e entregar as tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo. - Os alunos poderão subir os degraus da escada ou descer, seus nomes serão fixados na escada, todos os alunos terão seu nome e de acordo com o seu compromisso, terá sua subida ou não.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Painel com degraus da escada fixado na parede da sala de aula, fichas com os nomes dos alunos.
- Recompensa: será o qualitativo da turma.

- A subida dependerá do desempenho de cada aluno.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos das séries iniciais

1173 AS ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 4 estrelas, uma em cada semana.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente. - Participar ativamente da aula.
- Ter capricho com o seu caderno e material escolar.

ELEMENTO/ESTRUTURA

- Competição interna da turma.
- Moeda de troca: estrelas
- Recompensa: o aluno que conseguir as 4 estrelas no mês, terá na nota final do bimestre um acréscimo de 5 pontos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1174 TABUADA NAVAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Multiplicação

META:

Conseguir afundar o maior número de navios.

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos (baseado na média de 24 alunos por sala / 3 alunos por grupo).
- Cada turma receberá duas tabelas pitagóricas vazias (somente os campos com os números preenchidos – linhas e colunas). Os campos serão discriminados como C1, C2,... C10 (para as colunas) e as linha serão discriminadas como L1, L2, ... L10.
- Em uma das tabelas (chamaremos de tabela 01), cada grupo irá montar 6 tipos de veículos navais pré-estabelecidos pelo professor ("navio", "submarino", porta-aviões, etc) feitos de quadradinhos.
- Com os desenhos prontos na tabela pitagórica (tabela 01), os grupos deverão entrega-la ao professor. A outra tabela (vazia) continuará com cada grupo para marcarem partes que irão acertar.



- No quadro o professor irá fazer sorteios para a disputa entre 2 grupos (exemplo grupo 01 x grupo 04 irão jogar até o final). Todos os grupos irão jogar em cada rodada (máximo de 6 rodadas / mesma quantidade de navios).

- Cada grupo em suas respectivas rodadas irão falar 5 números de 1 a 100 (tabela pitagórica do 1 ao 10) e caso esse valor atinja parte de um navio adversário o professor irá avisar se acertou ou não e qual tipo de navio acertou e o seu local. Os alunos de cada grupo deverão ir anotando se acertaram parte ou não (água).

- Após a última rodada, os grupos poderão escolher um navio para afundar baseado nos alvos que acertaram e dizer quais células (célula será definida pelo cruzamento de uma linha e uma coluna. Exemplo: célula 25 = C05 c/ L05).

- Após a conferência do professor, o grupo vencedor será o que conseguir afundar mais navios. No caso de empate, ver quem possui mais quadrados com acertos.

ELEMENTOS:

- Lápis de cor (pintar água e navios com cores diferentes)

- Placar no Quadro.

- Folhas de Papel (preferência A3) para tabelas pitagóricas vazias.

- Trabalho em 6 grupos.

- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças de 08 anos (3º ano).

1175 BIOMAS BRASILEIROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer os animais e plantas através de informações e suas características

META:

Acertar o maior número de perguntas

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos (número de biomas).

- Os grupos irão criar perguntas sobre qualquer bioma (pode ser de todos) e criar "cartões de imagens" na plataforma Padlet (www.padlet.com) ou Jamboard com as seguintes informações:

1) Colocar imagem de um pássaro (qual(is) bioma(s) se encontra(m));

2) Colocar imagem de uma planta (qual(is) bioma(s) se encontra(m));

3) Colocar imagem de um bicho (qual(is) bioma(s) se encontra(m));

4) Colocar imagem de alguma tribo indígena ou de algum povo que mora na região;

5) Colocar imagem de um rio (com nome abaixo);

6) Colocar a imagem do mapa de um estado brasileiro e perguntar de qual (ou quais biomas) o estado possui.

- Após cada grupo criar suas cartas, deverão compartilhar a tela com o professor.

- Em uma próxima aula, o professor deverá ter as respostas antecipadas (e se possível corrigi-las) e sortear grupos para responder imagens de outro grupo e compartilhar para os integrantes do grupo sorteado.

- A correção poderá ser feita mostrando na tela (Datashow) para todos assistirem e corrigirem.

- Ganha o grupo que mais pontos fizer (cada resposta certa pode valer 10 e respostas errada, perder 5).

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.

- Computadores

- Trabalho em 6 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Alunos de 10 anos (5º ano)

1176 TANGRAM MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar formas geométricas e soma

META:

Fazer os alunos treinarem adição e raciocínio lógico

REGRAS:

- Jogo individual.

- Criar peças do Tangram de papel ou EVA.

- Escrever nas laterais das peças os números. Exemplo: em um quadrado colocar 1, 2, 3 e 4 e em um triângulo também 1, 2 e 3. Elas servirão para serem somadas no caso de lado da peça encostar no lado de uma outra peça.

- O professor deixará 3 modelos de um tipo de personagem (pássaros) e os alunos terão que escolher um e concluir em um tempo determinado (01:30 minutos – conhecer a turma).

- Fazer 5 rodadas: uma rodada com pássaros, uma com pessoas, bichos, objetos e abstrato.

- No final de cada rodada o aluno irá somar as junções (professor já terá o valor correto para cada figura, mas fazê-los treinarem). Nota: Se o(a) aluno(a) não conseguir completar, manter a pontuação que conseguiu fazer com a junção das peças.

- No final de todas as rodadas, fazer com eles façam a soma de todos os desenhos.



ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas ou EVA.
- Trabalho individual.
- Lápis e borracha para calcularem.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos de 7/8 anos (2º ano)

1177 JOGO DA RECICLAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre os tipos de materiais, reciclagem e tempo de composição

REGRAS:

- Jogo individual;
- Cada aluno irá desenhar todos os planetas (não colocar o nome) em um pedaço de papel (tamanho de uma figurinha ou pouco maior).
- O professor receberá as cartas (sabendo de quem são as cartas);
- Professor irá entregar as cartas para alunos diferentes e uma folha com um mapa (desenho do Sol e retângulos para colar as figurinhas).
- Antes de colar, o aluno irá escrever abaixo as informações contidas no verso da figurinha para fazer correções e comparações (pode haver 5 linhas abaixo do retângulo para facilitar a escrita das informações).
- Após colagem, professor poderá corrigir em sala com todos para ver se as informações estão batendo.

NOTA: Esse jogo fará com que os alunos se dediquem tanto no momento da criação das cartas (para não prejudicar os colegas) como na hora de colar (para ver se entrará em conflito com o que foi estudado).

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas (preferencial A3)
- Trabalho individual

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos de 10 anos (5º ano)

1178 DESAFIO DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

-Fazer a leitura do texto proposto através de vídeo. Aprender brincando.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Ler sozinho uma pequena estrofe do texto.
- Expressar sobre o texto.

- Brincar com o jogo de formar figuras sobre o texto proposto.

META:

Despertar o gosto da leitura brincando.

REGRAS:

- Os alunos vão ter que entrar no grupo de Whatsapp quantas vezes eles quiserem.
- Escutar a leitura divertida várias vezes.
- Ler sozinho a leitura divertida.
- Gravar um vídeo lendo a leitura divertida.
- Brincar no jogo de formar figuras.
- Escolher uma figura formada do jogo e fala um pouco.

ELEMENTOS:

- Grupo de Whatsapp.
- Jogo educativo de formar figuras.
- Vídeo da leitura divertida.
- Vídeos explicativos (orientações sobre o jogo educativo e a leitura do texto).

QUEM VAI JOGAR:

-Todos os alunos do terceiro ano que participam do grupo de Whatsapp.

1179 RODA DA ALIMENTAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar e despertar o interesse pelos alimentos saudáveis (frutas, verduras e legumes)

META:

Desenhar mais alimentos saudáveis que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos de 4 crianças cada.
- Cada grupo precisa desenhar 10 alimentos saudáveis (frutas, legumes e verduras) numa folha de papel bobina.
- Ao final a professora vai recolher e colar esses cartazes na parede ou quadro negro.
- Cada alimento saudável dos cartazes recebe 1 ponto.
- Cada erro perde 1 ponto.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo do desafio (5 min).
- O jogo terá apenas uma rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel bobina.
- Trabalho em 6 grupos.



- Grupos organizados em forma circular na sala de aula ou no pátio coberto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (5 anos/Pré)

1180 MEMÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as formas geométricas de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de formas geométricas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte jogando o dado.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com dez peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1181 MEMÓRIA DA HIGIENE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de itens e objetos utilizados para higiene individual.

META:

Memorizar e desenhar, em 5 minutos, o maior número possível de itens e objetos apresentados no vídeo passado pelo professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para memorização e desenho dos itens e objetos do vídeo;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;

- Após o desenho do item ou objeto não será mais permitido corrigir (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o desenho do item ou objeto e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (6-7anos/1º ano)

1182 RUMO AO ESPAÇO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a nas atividades remotas.

META:

Conquistar os 3 foguetes.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Foguetes.
- Recompensa: saquinho de guloseimas.
- Quadro do espaço para ir colando os foguetes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

1183 CONQUISTA DE MEDALHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento das crianças.

META:

Conquistar as 4 medalhas

- Desenho.
- Música.
- Modelagem com massinha.
- Poesia.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada medalha.



- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver as 4 medalhas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: Medalhas.
- Recompensa: Ganhar o bóton de ajudante do dia por uma semana.
- 03 decks de medalhas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (Pré)

1184 BINGO DOS NOMES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer o seu nome e dos colegas

META:

Completar a cartela dos nomes.

REGRAS:

Marcar com círculos de E.V.A. conforme forem sorteados os nomes.

ELEMENTOS:

- A turma será dividida em 2 grupos de 12 crianças.
- 12 cartelas com 6 nomes cada.
- Círculos de E.V.A. para marcar o nome sorteado.
- Uma caixa com os nomes das crianças para sortear.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma num sistema de rodízio.

1185 ROLETA DAS PERGUNTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar o nível de conhecimento que as crianças tem sobre números e quantidades.

META:

Responder as perguntas.

REGRAS:

- Gira a roleta e na cor que cair a seta responde a pergunta da mesma cor.
- Não tem certo e errado, mas a cada pergunta que o aluno não souber tem que pagar uma prenda (cantar uma música, dançar, imitar um animal).
- Quem acertar marca pro seu grupo.

ELEMENTOS:

- a turma será dividida em 2 grupos de 12 crianças.

- uma roleta de papelão em forma de pizza onde cada fatia é de uma cor e corresponde a cor do papel da pergunta.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Pré.

1186 "FÓRMULA 1 DA LEITURA"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura

META:

Conquistar o direito de não fazer a prova bimestral e ficar com 10 no bimestre

REGRAS:

- ler o livro dentro do prazo determinado, que será dentro do bimestre
- entregar as tarefas semanais [que são perguntas sobre o livro] dentro do prazo determinado
- trabalho individual

ELEMENTOS:

- há um tempo limite para a entrega e recebimento da pontuação = compromisso com o tempo
- a turma vai escolher um só livro que possa ser encontrado na internet e baixado para o computador = votação democrática
- cada semana é uma etapa em que os três ganhadores [os três que acertarem mais questões] acumularão pontos = competição
- haverá uma tabela para anotação dos pontos dos três primeiros colocados = divulgação dos vencedores

QUEM VAI JOGAR:

- a turma toda
- 6º ao 9º Ensino Fundamental

1187 "A TAREFA É POUPAR"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

- Estimular o aluno a poupar dinheiro
- Estimular o aluno a fazer a tarefa de casa e a desenvolver seu conhecimento

META DO JOGO

Poupar R\$ 4,00 no período de 1 mês

REGRAS

- Cada jogador que entregar a tarefa de casa no prazo estipulado recebe uma moeda de chocolate "valendo R\$ 1,00";
- A tarefa será corrigida e a nota ficará registrada na caderneta do professor, sem ser dita ao aluno;



- O jogador que somar mais pontos ao final do período vai receber um bônus de R\$ 1,00;
- Ao fim do período (1 mês=4atividades), os trabalhos são corrigidos, a tabela é mostrada e o aluno que tiver obtido maior número de pontos e ainda tiver as 4 moedas de chocolate, fica com as moedas e ganha R\$ 5,00
- Os demais ficam com as moedas que restaram em suas posses

ELEMENTOS:

- Economia financeira
- Observância de prazo
- Suspense por não saber sua pontuação
- Desenvolvimento do conhecimento
- Responsabilidade = poupar e fazer a tarefa
- Moedas de chocolate

QUEM VAI JOGAR

- A turma toda
- 4º e 5º ano do Ensino Fundamental

1188 "DE MÃOS DADAS EU JOGO"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre a empatia

META:

Criar um ambiente cooperativo na turma

REGRAS:

- Jogo de futebol, podendo ser misto, onde os jogadores de cada time formarão duplas que jogarão de mãos dadas;
- Cada gol que uma dupla fizer essa dupla vai passar a jogar no outro time

ELEMENTOS:

- Aprender a trabalhar em equipe
- Aprender a respeitar um adversário
- Bola

QUEM VAI JOGAR:

- 1º e 2º do Ensino Médio

1189 "TREINO E COMPETIÇÃO"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o aluno a aumentar o período em que está sob treinamento de musculação

META:

Obter o maior escore

REGRAS:

- Inscrever-se na competição
- Anotar data do treino e hora de entrada e saída

- Multiplicar o tempo de permanência na academia pelo número de vezes que frequentou, para saber seu escore
- O maior escore ganha duas mensalidades
- Aparelhos
- Ficha de inscrição

ELEMENTOS:

- Competição entre colegas e consigo mesmo
- Disciplinamento = separar tempo para o treino
- Organização = anotar a hora de entrada e saída além da data

QUEM VAI JOGAR:

Alunos que estiverem matriculados na academia

1190 EU SEI O QUE VOCÊ NÃO SABE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Participação ativa do aluno.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar o aluno a ser autodidata, a buscar, pesquisar, questionar e levantar hipóteses.

META:

2 pontos

REGRAS:

- Será dada a aula.
- O aluno que apresentar uma curiosidade ou informação que nenhum outro saiba sobre o tema da aula será o vencedor.

ELEMENTOS:

- Competição individual.
- Vencedor ganha 2 pontos na matéria.
- O dia do combate "eu sei o que você não sabe" será por videoconferência (se for durante a pandemia).
- Aplicativo google meet.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 10 anos de idade.

1191 UM POR TODOS E TODOS POR UM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conduzir alunos a estimularem outros alunos a realizarem as atividades durante o momento de isolamento da pandemia.

META:

Conquistar a medalha.

**REGRAS:**

- Convencer o maior número possível de colegas que não estão realizando as atividades a fazerem.
- Enviarem as fotos das atividades prontas.

ELEMENTOS:

- Competição individual.
- Medalha.
- Certificado ao mérito - pela contribuição, incentivo e tempo dedicado ao colega para retornar aos estudos.
- Grupo whatsApp e aplicativo google meet.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 10 anos de idade.

1192 SOLETRANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a ortografia.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Escrever corretamente a palavra.

META:

Acertar o maior número de palavras.

REGRAS:

- O jogo tem 5 fases, uma fase em cada semana.
- A última fase é a final, na qual será decido o campeão ou campeã. Ficarão classificados 1°, 2° e 3° lugar.
- Durante as fases, quem errar na soletração será eliminado.
- Receberão um grupo de palavras a cada semana para estudar.

ELEMENTOS:

- Microfone.
- Juízes.
- Premiação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma do 5° ano.
- 10 anos de idade.

1193 FUNDINDO A CUCA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Treinar a agilidade e rapidez do cálculo mental.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Calcular mentalmente estimulando o raciocínio lógico.

META:

Acertar o maior número de cálculos mental.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em grupos de cinco alunos que serão concorrentes. Dentro de cada grupo quatro serão eliminados, ficando 1 para disputar a final.
- Ficarão classificados 1°, 2° e 3° lugar.
- Deverão resolver cálculos mentais de multiplicação e divisão.
- Na mesa de cada candidato haverá um sininho, assim que for anunciado o cálculo o aluno que tocar o sino primeiro responde, se acertar marca ponto; se errar, está eliminado.

ELEMENTOS:

- Microfone.
- Juízes.
- Sino.
- Premiação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma do 5° ano.
- 10 anos de idade.

1194 POP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Educação financeira, consumismo consciente.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Educar para aplicar, economizar, consumir conscientemente e ganhar dinheiro.
Realizar cálculos.
Ser resiliente e resistir às pressões.
Argumentar sobre um produto.

META:

Economizar e ser consumidor consciente.

REGRAS:

- Duração um bimestre.
- Cada aluno começa com uma caixinha com 50,00 e algumas fichas.
- As fichas serão sortidas para existir o comércio. Mas distribuídas para que todos comecem com o mesmo valor. 1 ficha bola = 5,00, 1 ficha lápis = 0,50, 1 ficha borracha = 0,50, 1 ficha caderno = 4,00, 1 ficha calculadora = 10,00. (Pode criar, acrescentar outras fichas).
- Cada aluno deve tentar vender suas fichas e ganhar dinheiro. Economizar. A caixinha é a caderneta de poupança ou aplicação.
- O aluno deve comprar somente o que é necessário. Ao mesmo tempo, deve convencer o colega a comprar.

ELEMENTOS:

- Caixinha com dinheiro (xerox de cédulas e moedas).



- Fichas que representam algum objeto.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma do 5º ano.
- 10 anos de idade.

1195 RODA DOS ADJETIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Qualidades/Características

META:

Listar mais palavras que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 listas de palavras numa folha de papel.
- Uma lista é passada ao grupo ao lado direito para indicar os adjetivos.
- Cada adjetivo encontrado dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

1196 BATALHA DA MULTIPLICAÇÃO.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar matemática básica: multiplicações.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender matemática básica: multiplicações.

META:

Manipular a multiplicação e assimilar o conhecimento.

REGRAS:

- Durante a semana, cerca de dez alunos por horário de aula vão manipular o jogo e sem ajuda da professora vai respondendo o cálculo.
- Na última aula o professor dirá quem fez mais pontos e que é o ganhador.

ELEMENTOS:

- Batalha feita em caixa artesanal com números e o sinal de subtração.
- Durante a semana nas aulas de matemática o professor deixará cerca de 10 alunos manipular e aprender.
- Ganha quem mais acerta.
- Prêmio: Vencedor- uma sacola surpresa de guloseimas, prêmio de consolação: biscoito. Todos ganharam 5 pontos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma. Alunos do 1º ano do ensino fundamental 1. (7-8 anos)

1197 OLHA A HORA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar as horas, fazer que aprendam a ver as horas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Olhar as horas da maneira correta.

META:

Manipular os ponteiros do relógio e dizer as horas.

REGRAS:

- A sala dividida ao meio, estabelece um nome para cada equipe e dois representantes.
- Os representantes vão até o quadro onde está o relógio, nele colocam qual a hora naquele momento.

ELEMENTOS:

- Relógio educativo artesanal colado no quadro.
- Sala dividida em dois grupos mistos.
- Dois representantes de cada grupo estabelecem a hora no relógio.
- Ganha quem mais acerta.
- Prêmio: vencedor- um passeio na pracinha próxima a escola ou uma aula de dança com a professora de educação física, o prêmio de consolação- será aquele que não foi escolhido pelo vencedor.

QUEM VAI JOGAR:

Dois representantes de cada grupo. Alunos do 2ºano do ensino fundamental 1. (8-9 anos).

1198 JOGO DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprendizagem de palavras por meio de iniciais e desenhos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Que todos saibam as palavras presentes no jogo.



META:
Manipular e identificar as palavras.

REGRAS:
- Um por um cada aluno vai a estagiária.
- Manipula as peças do jogo.
- Calcula-se quantos pontos cada um fez.
- Quem fez mais pontos ganha.

ELEMENTOS:
- Tabela com letras e fichas com desenhos.
- A tabela deve orientar a organização espacial das fichas.
- Prêmio: momento música, o ganhado poderá escolher qual música vamos cantar.
- Todos ganharam um bis.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da turma. Alunos do 1º ano do ensino fundamental 1. (7 a 8 anos)

1199 MEMÓRIA FOTOGRAFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Interpretação de figuras e assimilação de seus significados.

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relacionar o nome a determinado objeto ou coisa do dia a dia.

META:
- Manipular objetos de cuidado diário.
Regras:
- A caixa passa pela sala e cada aluno pega uma figura e diz o que ela significa no dia a dia dela.

- Calcula-se quantos pontos os meninos fizeram e quantos as meninas.
- O grupo que fez mais pontos ganha.

ELEMENTOS /ESTRUTURA:
- Caixa reciclada e fichas com desenhos de instrumentos usados no dia a dia e ações que fazemos com eles.
- Prêmio: 1º lugar: um livro. 2º lugar: certificado: vencedor do dia a dia.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da sala, crianças de 5-6 anos (creche)

1200 SOU UM ARTISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Conhecer e manipular formas, materiais recicláveis e de papeleria para fazer arte.

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Estimular a criatividade.

META:
- Incentivar a interação entre pais, filhos ou responsáveis.
- Angariar recurso didático para usar em sala de aula com ajuda do aluno.

REGRAS:
- Com a ajuda de um adulto a criança vai elaborar um relógio com material reciclável.
- Mostrará em nossas redes sociais que estão sendo utilizadas na educação a distância, somente para o administrador-professor.
- A professora escolherá os três melhores de maneira a colocar para votação no grupo.
- O que tiver mais votos ganha.

ELEMENTOS:
- Uso de redes sociais.
- Fabricação de relógio.
- Votação.
- Prêmio: certificado: sou artista plástico mirim, enviado via correio com um presente surpresa.

QUEM VAI JOGAR:
Todos que estão nas redes sociais da escola. Alunos do 4º ano do ensino fundamental 1.

1201 MEMÓRIA FALADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Reconhecer os elementos para a higiene e as ações diárias para manutenção do planeta.

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Associar itens a suas necessidades.

META:
Expressar a necessidade de cuidado com o corpo e o mundo ao redor.

REGRAS:
- Divididos em três grupos, os alunos terão que:
- Levantar a mão quando o objeto for mostrado e falar dele, ganha o grupo que melhor descrever os objetos.

ELEMENTOS:
- Caixa com objetos do dia a dia.
- A professora mostra o objeto após dividir a sala em três.
- Um representante de cada grupo representa-o levantando a mão para responder.
- A professora deixa responder e estabelece qual a melhor resposta.



- Prêmio: todos ganharão um ponto para cada boa resposta a equipe que vencer ganha um lanche surpresa. O prêmio de consolação será definido cada equipe com o professor, podendo escolher entre: guloseima, dança, música e passeio na praçinha.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma de alunos dos 1ºs e 2ºs anos que a professora trabalha, cada um em sua sala.

1202 BATALHA GALÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer o universo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender sobre as características dos corpos celestes.

META:

- Acertar de qual corpo celeste o professor está falando.
- Cada acerto vale um ponto para a equipe.
- Ganha quem fizer mais pontos.

REGRAS:

- Só levantar a mão após o professor parar de falar.
- Só falar quando o professor deixar.
- Conversar somente entre os colegas do grupo.

ELEMENTOS:

- O professor contará com a ajuda de fichas, em que estará escrito sobre cada planeta e de qual planeta se fala.
- Após dividir a turma em dois grupos iguais o professor começa a perguntar, deixar falar e avaliar as respostas.
- Prêmio: todos ganham pontos à medida que vão acertando, o 1º lugar ganha bolo de chocolate, o 2º lugar ganha um salgadinho, todos feitos pela professora.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da sala do 2º ano do ensino fundamental 1. (8-9 anos)

1203 CANTANDO COM BEBÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Musicalização infantil

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular o aprendizado de boas músicas e a apropriação da cultura regional.

META:

- Acertar a continuidade da música.
- Cada acerto vale um ponto.

- Podem cantar junto.

- Ganha quem fizer mais pontos.

REGRAS:

- Se divertir, cantar e dançar.
- Interagir com os colegas.
- Respeitar o tempo da música, os versos e ritmo.

ELEMENTOS:

- O professor, com a ajuda de uma caixa de som ou rádio colocará a música e ao parar as crianças terão que continuar a música.
- Prêmio: todos ganham um brinquedo reciclado. (chocalho e outros)

QUEM VAI JOGAR:

Todos das turmas do berçário 2 (3 a 5 anos).

1204 ÁLBUM LEGENDANDO ECOSISTEMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer os ecossistemas e sua diversidade.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Diferenciar os tipos de ecossistema, sua flora e fauna.

META:

- Criar um álbum sem a ajuda do professor, com fotos de jornal, cola e caderno-imagem+legenda.

- Cada acerto vale um ponto.

- Ganha a equipe que pontuar mais.

REGRAS:

- Para fixar a aula os alunos com o auxílio de revistas e jornais separam as fotos e pensam numa legenda.
- Colam num caderno utilizado só para esse fim.
- Todos conversam entre si e fazem o álbum.
- O professor com a orientadora e a direção da escola avaliam os álbuns.

ELEMENTOS:

- O professor divide a turma em dois grupos.
- Cada grupo elabora um álbum sobre ecossistemas.
- Prêmio: 1º lugar-publicação do álbum em meio municipal com ajuda da secretaria de educação e a fundarte. 2º lugar: sorteio entre o grupo de um exemplar do álbum ganhador.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do 4º ano do ensino fundamental 2. (9- 10 anos)



1205 CAIXINHA DE HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar o imaginário, o descritivo e a memória.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a criatividade para aquisição da produção de texto.

META:

- Estimular a criatividade.
- Interpretar imagens.
- Produzir texto narrado.

REGRAS:

- Separar em grupo: meninas e meninos.
- Três representantes de cada grupo escolhido por eles, pega um por uma caixa e conta a história a sua maneira, usando apenas as imagens.
- Apontar os desenhos para dizer qual ser está na figura.

ELEMENTOS:

- Caixa educativa.
- Figuras maior do que a4.
- Descrição por gravura de ações em meio natural ou artificial (cotidiano e lazer)
- Prêmios (1º lugar: uma pipoca, 2º lugar: um bom-bom).

QUEM VAI JOGAR:

- TRÊS DE CADA LADO, MENINAS E MENINOS.
TURMA DA CRECHE DE 4 A 5 ANOS.

1206 NA TRILHA DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Multiplicação

META:

Quem chegar em primeiro lugar.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Cada dupla ganhará uma cópia da trilha que irá percorrer e um dado.
- Tirando par ou ímpar pra ver quem começará.
- Joga o dado o número que sair vai andar nas casas e resolver a conta se errar volta pra onde estava se acertar continua no lugar.
- Quem chegar primeiro ganha.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Tabelas em folha sulfite.
- Trabalhos em dupla.
- Duplas em fileiras.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes.

1207 BINGO DAS LETRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as letras do alfabeto.

META:

Completar as cartelas.

REGRAS:

- Uma cartela por criança.
- Feijão para marcar.
- A professora canta as letras.
- As crianças marcam a letra que tem na sua cartela.
- Quem encher a cartela precisa gritar bingo e ganha.

ELEMENTOS:

- Letras do alfabeto Maiúscula.
- Sorte em primeiro momento para ser cantada a letra que tem na sua cartela.
- Competição.
- Tempo vai depender da turma, pois nessa fase estão ainda conhecendo as letras.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1208 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Identificar a letra inicial com a imagem.
- Reconhecer e relacionar as letras do alfabeto com as imagens.

META:

Identificar e relacionar as letras do alfabeto com as imagens.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em duplas.
- Cada dupla ganhará as cartelas onde organizarão em cima da mesa.
- Cada hora um jogo.
- Precisa respeitar a vez do coleguinha.
- No final do jogo quem tiver a maior quantidade ganha.

ELEMENTOS:

- Memorização das imagens.
- Identificação das letras.
- Identificação das imagens.



- Contar quantos duplas de cada figura cada um conseguiu.
- A dupla que irá falar quem é o vencedor.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Crianças de 4 anos.

1209 PROCURANDO O SUBSTANTIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar os substantivos dentro de um texto.

META:

O grupo que achar todos os substantivos do texto primeiro ganha (Professor indicará a quantidade de substantivos presentes no texto).

REGRAS:

- Escrever num papel todos os substantivos.
- Entregar o papel para o professor para conferir.
- Durante a conferência os outros grupos continuam a procurar.
- Se o grupo que entregou a resposta tiver correto ganha o primeiro lugar.
- O restante da turma continuará procurando e ocupará os próximos lugares: segundo; terceiro; quarto; quinto etc.

ELEMENTOS:

- Competição é interna na turma.
- Recompensa será % da nota.
- Lembrando que a % diminui em relação ao lugar que o grupo ocupar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes. (7º ano)

1210 RODA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relacionar a multiplicação a uma soma de parcelas iguais.

META:

Fazer mais pontos que as outras duplas.

REGRAS:

- Organizar uma turma de segundo ano do Ensino Fundamental em duplas.
- Cada dupla deve organizar no papel quadriculado uma adição de parcelas iguais.
- Cada adição será enviada a uma dupla sorteada para ser resolvida e transformada em multiplicação.
- Cada adição resolvida e transformada em multiplicação corretamente, dá à dupla 1 ponto.
- Cada erro, a dupla perde 1 ponto.

- O educador marca a pontuação das duplas e ordena o tempo de realização (5 min)

- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha a dupla que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel quadriculado.
- Trabalho em 6 duplas.
- Disposição circular em sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 7 anos de idade, de 2º ano das séries iniciais.

1211 MEMÓRIA DO BRINCAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que crianças de 1º ano do Ensino Fundamental reconheçam brinquedos e brincadeiras.

META:

Encontrar mais pares dos brinquedos iguais.

REGRAS:

- Organizar 5 duplas.
- Definir quem inicia o jogo, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras de brinquedos e brincadeiras coloridas e os nomes deles;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente dez minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 6 anos de idade, de 1º ano das séries iniciais.

1212 MEMORIZANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar as crianças a memorizarem o maior número possível de palavras que tenham "nh".
- As palavras organizadas podem ter o som nh, ch ou lh.

**META:**

Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de vocábulos com "nh", de uma lista recebida do educador(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 15 a 20 min (leva-se em consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 9 anos de idade, de 4º ano das séries iniciais.

1213 BAÚ DOS TESOUROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar 3 tesouros do Baú.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Fazer tarefas com no máximo 3 erros.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Tesouros (pirulitos com mensagem).
- Recompensa: ter 15 min no Cantinho de brinquedos.
- Quadro do Baú para ir colando as mensagens conquistadas pelas crianças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de todas as turmas da Escola.

1214 CORINGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento das crianças.

META:

Conquistar os 2 coringas do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 02 desafios propostos
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação a criança que tiver os 2 coringas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Coringas"
- Recompensa: 20 minutos no cantinho de artes.
- 03 jogos de cartas preparadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 9 anos de idade, 4º ano das séries iniciais.

1215 CIRANDA DO FEUDALISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Sistema feudal

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo deverá elaborar 4 questões sobre feudalismo
- Uma questão é passada ao grupo ao lado direito para ser respondida
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

**QUEM VAI JOGAR:**

- A turma toda.
- 7 anos do Ensino Fundamental II

1216 MEMÓRIA HISTÓRICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do 6º ano reconheçam as imagens da História Antiga e relacionam com seus conceitos.

META:

Encontrar mais cartas que se complementam.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 30 alunos, seriam 6 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no jogando o dado. Ganha quem tirar o menor número.

ELEMENTOS:

- Uma carta com a imagem e a outra carta define a imagem.

Ex.: Uma carta com a imagem da Esfinge. A outra com um breve relato da esfinge.

- Estética: As cartas de Imagem e do conceito devem ser do mesmo tamanho e modelo.

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;

- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;

- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;

- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

Eu tenho esse da História antiga.

Como não sabia os conceitos e o planejamento, não estipulava tempo e nem o prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do 6º ano do Ensino fundamental II

**1217 CESTA DE GULOSEIMAS:
ESTOU FAZENDO NAS AULA ONLINE**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e participação nas aulas online

META:

Conquistar o maior número de guloseimas.

REGRAS:

- Participar das aulas online.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Para cada tarefa realizada ganha uma guloseima na cesta.

Na última aula do mês, depois de colocar a guloseima a cesta e fechada e entregue na escola para os alunos buscarem.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "guloseimas"
- Receber a cesta com as guloseimas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (Ensino fundamental II)

1218 AZARÃO HISTÓRICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar conceito

META:

Primeiro a preencher o conceito e suas 3 características.

REGRAS:

- São 17 cartas.
- 16 do conteúdo e uma de azar (fiz um desenho).
- 4 jogadores.
- Tira a sorte que vai entregar as cartas no sentido horário.
- Três aluno recebe umas 4 cartas
- Um aluno recebe 5 cartas.
- O aluno que recebeu 5 cartas deve descartar uma carta.
- O próximo escolhe uma carta para descartar e pegar a que está sobre a mesa.
- A carta de desenho só poderá ser descartada na segunda rodada.
- O aluno tem que pegar a carta e só pode descartar na segunda rodada.
- Eu fiz durante o ano de 2019

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos
- Cartas com os conceitos pré-confeccionadas.
- Recompensa: guloseimas e ou pontuação

QUEM VAI JOGAR:

Ensino fundamental II

1219 JOGO DA VELHA HISTÓRICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar conceitos ou revisar conteúdo para a prova

**META:**

O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três tampinhas da mesma cor seja na linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo.

REGRAS:

- Os alunos são divididos em duplas.
- Cada aluno recebe três tampinhas da mesma cor.
- O primeiro a colocar a tampinha no tabuleiro é decidido em par ou ímpar ou jogando o dado.
- Um aluno faz a pergunta (cartas entregues pelo professor. Com opções A e B) e o outro responde.
- Que acertar coloca a tampinha.
- Se usar as três tampinhas e não conseguir fazer o jogo, continua movimentando as tampinhas na horizontal ou diagonal até fazer o jogo.
- O adversário deverá impedir.
- Se errar a pergunta não joga e ou não move a tampinha.
- Eu fiz durante o ano de 2019.

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos.
- Recompensa: guloseimas
- Placas com as perguntas e respostas.
- Tabuleiro
- Tampas de refrigerante.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Ensino fundamental II

1220 MEMÓRIA DOS NÚMEROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a sequência numérica.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor.

META:

Encontrar a sequência do número de acordo com o desenho da figura.

REGRAS:

Separar as figuras e identificar a quantidade correspondente com o número indicado. - Figuras com quantidade e números para serem relacionadas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Quadro de pontuação dos acertos dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 6 anos

1221 PALAVRAS SECRETAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a função da letra inicial da palavra

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os fonemas e o som das letras.

META:

Reconhecer a letra inicial da palavra.

REGRAS:

- Figuras de objetos para identificação
- No tempo reconhecer qual a letra inicial.
- Escrever a letra identificada.
- Só pode gritar depois de ter reconhecido a letra.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma. - - Papel e lápis
- Cronômetro

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 6 anos

1222 FIGURAS SECRETAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a identificação e o nome das figuras geométricas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixas os nomes das figuras geométricas

META:

Reconhecer a figura

REGRAS:

- Figuras geométricas de formas diferentes e placas com os nomes correspondentes - No tempo reconhecer qual o nome da figura
- Identificar o nome e colocar embaixo da figura que irá representá-la.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma. - As figuras e os nomes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 6 anos

1223 CONTANDO OS DIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a sequência dos dias da semana.

**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor.

META:

Reconhecer os dias da semana

REGRAS:

Apresentar os dias da semana na sua ordem.

ELEMENTOS:

Competição interna na turma. Figuras da sequência dos dias da semana com a identificação e atividades rotineiras voltadas ao interesse das crianças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 6 anos

1224 JOGO DA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Entender que a subtração é o oposto da adição e vice-versa

META:

Conseguir mais pares que o adversário

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas
- Cada dupla vai jogar, seguindo as regras do jogo original: bate par ou ímpar para ver quem começa; cada um só pode virar duas cartas por vez, mas quem acertar os pares, tem direito a jogar de novo.
- Ganha ponto quem fizer pares corretos;
- Perde ponto quem fizer pares errados
- Se o adversário perceber o erro do opositor, ganha ponto;
- Se o opositor apontar erro, mas o par estiver correto, o ponto dobra.
- O professor passa pelas mesas para mediar os pares e tirar dúvidas
- O jogo acaba quando todas as cartas formarem pares.

ELEMENTOS:

cartas com contas opostas:

ex: $2 + 5 = 7$

faz par com $7 - 5 = 2$

pares

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda em pares
- Crianças de 3º ano, 2ª série (7-8 anos)

1225 GINCANA DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecimento das cores e suas nuances: tons de cada cor

META:

Encontrar tons variados das cores indicadas pela professora

REGRAS:

- Formar grupos de 4 crianças que devem jogar em equipe (dividir os grupos, conforme o número de crianças de 3 a 4 em cada grupo)
- A professora dá o comando da cor e as crianças devem procurar, entre os brinquedos, os lápis, objetos da sala, tons da cor indicada.

ELEMENTOS:

- Uso do material que tenha na sala de aula: brinquedos de montar, armar, jogar, lápis, etc
- Uma sacolinha para cada grupo, na qual devem ir juntando os elementos encontrados
- Os grupos ficam sentados juntos e, após o comando da profa, levantam e começam a procura;
- Quem tomar o objeto do outro grupo, sai do jogo;
- Se tiver elementos de cor diferente à indicada, perde ponto
- Ganha quem conseguir mais elementos de tons diferente da cor indicada pela profa.
- Três rodadas para definir o grupo ganhador
- A equipe vencedora não precisará pôr os objetos no lugar, depois da gincana e ganham medalhas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, crianças de 5 anos

1226 MINECRAFT DOWNLOAD PARA WINDOWS EM PORTUGUÊS GRÁTIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Aprender os nomes dos objetos e cômodos de uma casa
- Ampliar conhecimento vocabular

META:

Construir uma casa virtualmente no jogo e ir acrescentando objetos (decorando) o ambiente e escrever os nomes dos cômodos e dos objetos de decoração

REGRAS:

- Cada dupla, montará uma casa
- Quanto mais elementos de decoração tiver a casa, maior ponto para a equipe.
- Ganha a equipe com maior número de cômodos e objetos com nomes corretos
- Nomes incorretos não pontuam



- Pode usar o tradutor ou procurar os nomes em dicionários
- Cada equipe terá 30 min para completar a tarefa

ELEMENTOS:

- Laboratório de informática da escola ou celulares dos estudantes
- Baixar o jogo grátis: <https://www.bai-xaki.com.br/download/minecraft.htm>
- Caneta e folha A4 para anotar os nomes dos cômodos e apresentar para a turma no mural

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda em duplas
- 6º ano, 5ª série, entre 11-12 anos

1227 COPA DA SALA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação nas aulas

META:

- Conquistar a taça virtual e o certificado de campeão; vice e terceiro lugar
- Ter o nome no mural da escola

REGRAS:

- Participar ativamente das aulas de forma sempre pertinente
- Fazer perguntas instigantes
- Ajudar os colegas no processo de aprendizagem

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma
- Contagem de pontos após cada aula, com a ajuda da turma com os critérios:
 1. ajudou alguém a fazer a atividade?
 2. participou da aula, ampliando o conhecimento desenvolvido?
 3. fez perguntas pertinentes e instigantes?
- Quadro permanente na sala de contagem de pontos.
- Premiação a cada mês

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Crianças entre 8 e 10 anos

1228 NOTA DEZ!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura dos textos indicados no semestre

META:

Realizar esquemas textuais dos textos indicados pela professora

REGRAS:

- Entregar os esquemas textuais no prazo (fora do prazo perde ponto, não recebe dez!)
- Realizar os esquemas de forma correta e criativa

ELEMENTOS:

- Textos disponibilizados pela professora no email ou grupo de mensagens da turma
- Orientação de como se faz esquemas textuais
- Vídeo de tutorial para realizar esquemas: <https://youtu.be/dlO3Lu9i9NA>
- Recompensa: nota dez em uma das avaliações do semestre

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Estudantes universitários

1229 RODA, RODA POLI!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a turma a resolver operações de soma e subtração de polinômios

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 equipes formadas por cinco a seis alunos cada uma;
- Cada equipe deverá criar, anotando numa folha de papel, 5 operações (soma/subtração) com polinômios, sendo que: na primeira operação apareça no máximo três termos, na segunda máximo de cinco termos, na terceira máximo de seis termos e nas duas últimas, mínimo de três e máximo de oito termos;
- Uma operação é passada para a equipe ao lado direito para ser resolvida;
- Cada operação resolvida corretamente gera 10 pontos para a equipe;
- Para cada operação deixada em branco, ou resolvida de forma errada a equipe perde 10 pontos;
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min);
- O jogo acaba na quinta rodada;
- Ganha a equipe que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho com a turma formada por cinco equipes.
- Equipes organizadas em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda



- Alunos do 8º ano do EF II

1230 GEO MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ajudar alunos da EJA, do Segmento II, Módulo I (o equivalente ao 6º e 7º do EFII) a identificar, formas geométricas.

META:

Acertar os pares corretos de nome e forma.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: 24 cartelas, 12 com os nomes das formas a serem utilizadas e 12 com as figuras geométricas;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças (poderemos acrescentar doze peças com as características de cada forma geométrica);
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Segmento II, Módulo I da EJA

1231 QUEM CUIDA DA SUA DIGESTÃO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a memorizarem os nomes dos órgãos do aparelho digestório e sua função;

META:

Memorizar e escrever, em 3 minutos os nomes dos órgãos apresentados numa primeira rodada e numa segunda, a função do órgão.

REGRAS:

- Será apresentado à turma, num atlas anatômico físico, ou em Power Point, os órgãos do aparelho digestório e suas respectivas funções nessa apresentação os alunos poderão fazer perguntas e tirar dúvidas;

- A turma deve ser organizada em equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita dos nomes não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender, caso ocorra, a equipe será punida, perdendo 50% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe;
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre as respostas e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 2 a 3 horas aulas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Segmento II, Módulo II da EJA

1232 BAÚ DE EMOJIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas.

META:

Conquistar o maior número de emojis a unidade.

REGRAS:

- Entregar as tarefas (individuais ou em grupo) no prazo determinado;
- Fazer as tarefas (individuais ou em grupo) corretamente.

ELEMENTOS:

- Competição entre os colegas de turma;
- Moeda de troca: Adesivo de emojis. Para cada atividade realizada com sucesso os alunos receberão dois adesivos com emojis, um será para colar na tarefa e outro para ser colado num painel onde os alunos estarão devidamente identificados;
- Tempo: Uma unidade;
- Recompensa: para o grupo de alunos que tiverem o maior número de emojis, será enviada à família uma carta de elogio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do EF I e do 6º e 7º ano do EF II.



1233 SORTE NÃO, CONHECIMENTO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e o desenvolvimento dos alunos na resolução e entrega das atividades;

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo determinado;
- Realizar as tarefas corretamente;
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.

Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição entre os colegas de turma;
- Moedas de troca: "Azes";
- Recompensa: para os alunos que conquistarem o quatros "Azes", será enviada uma carta de elogio para a família e o direito de resgatar a pontuação de uma questão na avaliação da unidade onde foi lançado o desafio (se errou uma questão inteira, receberá a pontuação na integral, caso numa única questão o acerto foi parcial, tenho acertado todas as outras, o resgate do valor integral também será válido);
- Material: 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 6º e 7º ano do EF II.

1234 JOGO DE CARTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Geografia através da gamificação, trabalhando com o conteúdo: América do Norte: Estados Unidos e unir o entendimento da cultura norte americana que é apostar em jogo de cartas e ao mesmo tempo ensinar sobre a cultura norte americana.

META:

Receber mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- A turma é dividida em 3 grupos contendo o mesmo número de alunos;
- Cada grupo receberá um nome no qual os próprios integrantes criam;
- Serão projetadas no quadro da sala 10 questões de múltipla escolha com 4 alternativas; A cada questão, um aluno de cada grupo vai a frente próximo ao quadro, sem contato com o seu grupo e vai ler a

pergunta projetada no quadro e responder utilizando cartas que serão entregues antes de cada um ir a frente;

- Após os três (um de cada grupo) estiver certo sobre a resposta, eles vão utilizar as cartas contendo números 1, 2, 3 e 4 para responder à questão que no lugar de A, B, C e D estará com o número a frente para facilitar;

Há uma mesa central maior no qual os alunos colocam suas cartas na mesa e o professor em seguida diz a resposta certa e quem acertou leva os pontos;

- A pontuação é feita da seguinte maneira. Se os três alunos acertarem cada grupo ganha 1,0 ponto. Se dois acertarem os dois ganham 1,5. Se um acertar sozinho o grupo ganha 3,0 pontos;

- Ao final o grupo com maior número de pontos vence.

ELEMENTOS:

Quadra da Sala; Cartas com números 1, 2, 3 e 4; Mesa do professor; projetor.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma
- Alunos do 8º ano no qual o conteúdo é Estados Unidos da América

1235 COPA DE GEOGRAFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Geografia através da Gamificação, utilizando a jogabilidade de uma Copa de Futebol Mundial como as Copas do Mundo e ao mesmo tempo ensinar o conteúdo de Geografia sobre o mundo em geral.

META:

Fazer mais gols do que os times concorrentes.

REGRAS:

- Os alunos da turma serão separados em 16 times (grupos) e cada time terá 3 alunos; um espaço na sala de aula será aberto como se fosse um campo de futebol e neste espaço, 6 alunos irão jogar, três de cada lado da sala;

- Cada time terá o nome de um país;

- O professor fará uma pergunta e os grupos conversam entre si para chegar a melhor resposta e responder utilizando uma folha e caneta sobre a mesa no centro da sala; O time que colocar a resposta certa receberá 1 gol, caso os dois coloquem a resposta certa, 1 gol para cada time; a Copa dura mais ou menos 2 meses e ao final de cada aula haverá um jogo;

- De 16 times os 8 melhores com mais gols no primeiro mês vão para o mata, mata; na mata, mata



quem faz o gol passa para a próxima fase e quem erra acabou o jogo, estará fora;

- De 8 times, restam 4;

- De 4 vai dois para a grande final e os três alunos que ganham a Copa recebem 10,0 pontos na média e ficam livre de fazer a prova bimestral, deste modo todos ficam loucos para vencer.

ELEMENTOS:

Folha de caderno; canetas; carteira

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma

- Alunos do 8º e 9º anos que estão mais maduros para uma competição deste nível sem arrumar treta entre eles.

1236 MONEY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Geografia através da Gamificação; ensinar o conteúdo sobre economia mundial

META:

O aluno que terminar o jogo com mais dinheiro, vence.

REGRAS:

- O professor levará a cada aula notinhas de dinheiro destas de brincar; E o professor ao longo do bimestre fará questões no meio da aula valendo dinheiro, o aluno precisa ficar atento, do nada o professor fará perguntas;

- O aluno que responder primeiro e certo leva o dinheiro;

- Se a questão é fácil valerá 50 reais, uma questão super difícil já valerá 200 reais e por aí vai, depende de cada professor;

- Os alunos trocam o dinheiro por pontos no final do bimestre, geralmente eu utilizo 100 reais para receber 1,0 ponto na média e deste modo não passo trabalhos nem atividades, eles podem trocar até 400 reais por 4,0 pontos, pois no caso, em minha escola a prova vale 6,0 pontos e está não posso mexer.

ELEMENTOS:

Dinheiro de brinquedo, questões sobre o conteúdo.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

1237 WAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar o conteúdo de Geografia através da Gamificação, ensinar sobre as necessidades dos países por matérias primas e os motivos que levaram os

países a entrarem em guerra por isto ao longo da história.

META:

Vencer o grupo concorrente

REGRAS:

- A turma será dividida em 4 grupos contendo o mesmo número de alunos; os grupos terão que realizar tarefas, trabalhos para casa, atividades e quanto mais os trabalhos forem melhores feitos, mais bem elaborados, mais o grupo de alunos recebe materiais como madeira, ouro, pedra, alimentos, petróleo e tantas matérias primas;

- O negócio é que a cada tarefa um grupo vai competir para mostrar ao professor um trabalho melhor que os outros dois grupos e assim a guerra está feita; para entender o motivo da competição entre os países, a competição comercial e econômica que levam os países a querer produzir cada vez produtos melhores que os outros para cada vez mais.

ELEMENTOS:

Tarefas e atividades para cada, apresentação de seminários etc;

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma

- Alunos dos 6º aos 9º anos podem participar

1238 MELHOR IDH

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos pela educação.

META:

Conquistar a maior pontuação e aumentar o IDH de cada país

REGRAS:

- A turma será dividida em vários pares de alunos;

- Cada par de alunos receberá o nome de um país;

- Ao longo das aulas o professor fará questões e passará tarefas e atividades para casa; os trabalhos mais bem feitos e a folha de questões com o maior número de acertos receberão mais pontos no IDH;

- IDH significa Índice de Desenvolvimento Humano e avalia várias qualidades que a população de um país possui ou não e uma delas é a educação;

- Neste sentido, os alunos vão querer estudar mais para responder o maior número de questões e realizar trabalhos mais completos para aumentar o IDH do seu país e deste modo aumentar a qualidade da educação de seu país de dois alunos rs e logo a qualidade da educação deles mesmo.



ELEMENTOS:

Questões, tarefas e atividades no qual o par de alunos trabalhará juntos ao longo do ano a fim de aumentar o seu IDH e deste modo entender o sentido do IDH dos países e porque é tão importante a educação para todos nós.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma
- Alunos do 8º e 9º anos pois é conteúdo destes anos

1239 BINGO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a fixação e o ouvir (listening) na aprendizagem dos verbos em Inglês.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor fazendo uma aula diversificada.

META:

Quem completar a cartela vence.

REGRAS:

- Cada aluno deverá ter uma cartela escrita com 09 verbos em Inglês.
- Marcar com um X a palavra que for cantada e se o aluno tiver.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: uma caixa de Bis para o aluno que completar a cartela.
- Só pode gritar após completar toda a cartela.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1240 BALÃO ESTOURADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular um mergulho na aprendizagem além atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos participantes que a aprendizagem é além da execução das tarefas.

META:

Cada aluno deverá estourar um balão e dentro dele tem uma palavra em Inglês do vocabulário aprendido. O aluno deverá ler corretamente a palavra.

REGRAS:

Todos os alunos deverão participar e ler corretamente a palavra que encontrou no balão.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: 01 Bis.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1241 MEMORY GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais de um conteúdo novo.

META:

O aluno deverá memorizar a figura e falar o nome dela em Inglês. Podemos utilizar as palavras do vocabulário aprendido, como as frutas em Inglês, por exemplo.

REGRAS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado memorizar e falar o nome da figura em Inglês.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Palavras Cruzadas
- Papel e lápis
- Cronômetro
- Dicas de cada conceito para orientar o preenchimento da cartela da palavra-cruzada.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1242 CROSSWORD

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais de um conteúdo novo.

META:

Criar uma cruzadinha em Inglês. Podemos utilizar as palavras do vocabulário aprendido, como os animais em Inglês, por exemplo.

REGRAS:

- Trabalho individual
- No tempo determinado encontrar e preencher os conceitos da Palavra- Cruzada
- A cada palavra encontrada gritar o nome do conceito preenchido na tabela



- Só pode gritar depois de ter preenchido a palavra.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Papel e lápis.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1243 VAMOS FORMAR FRASES COM O VERBO TO BE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar conceitos

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os conceitos centrais de um conteúdo novo.

META:

Cada aluno receberá uma cartela com frases embaralhadas. Eles irão recortar e colar no caderno formando as frases afirmativas, negativas e interrogativas.

REGRAS:

- Trabalho individual
- Trabalho a ser realizado dentro da sala de aula.
- Quem terminar primeiro vence.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Papel e lápis
- Dicas de cada conceito para orientar para a formação das frases.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1244 RODA DA FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar velocidade média

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de velocidade média numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 05 pontos.
- Soluções erradas retiram -05 pontos do grupo.

- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).

- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

1245 MEMÓRIA DAS OPERAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos compreendam as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares das operações combinadas.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- A sala estará organizada em quatro lugares cada lugar representa o jogo da memória das adições, subtração, multiplicação e divisão.
- Os grupos escolhem um lugar e joga por 5 min coletando pontos e depois troca de lugar até passar por todos os cantos formados e ganha a equipe que mais pontuar

ELEMENTOS:

- Fichas ou cartas em formatos diferentes e cores diferentes de problemas e operação e solução utilizadas no jogo;
- Cada grupo aplica a sua melhor estratégia para formar os pares;
- Competição: o grupo que pontuar mais nas quatro rodadas vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1246 ESPANHOL/MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em Espanhol.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa,



meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em espanhol de uma lista recebida do professor (a)

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1247 MATEMÁTICA/BAÚ DE MOEDAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar as 3 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1248 MATEMÁTICA/ÁS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1249 CIÊNCIAS – RECALL/TIPOS DE FUNÇÕES (PODE SER QUALQUER ASSUNTO ESTUDADO ANTERIORMENTE)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Recordar conceitos trabalhados na Matéria de Ciências (pode se adaptar a outras matérias).

META:

Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- Pode ser feita no final de cada bimestre ou uma no final do ano, recordando todos os conteúdos trabalhados ao longo do bimestre ou ano, ou no ano seguinte, recordando os assuntos trabalhados no ano anterior.
- O professor elabora questões abertas, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente. (A quantidade e a complexidade das questões ficam a critério do professor, analisando a realidade de cada turma, principalmente o tempo disponível.)
- Com a sala em silêncio, o professor faz a primeira pergunta, o aluno que levantar a mão primeiro, tem direito a resposta, caso erre, a chance passa para o aluno que levantou a mão em segundo lugar, e assim sucessivamente, até alguém acertar.



-Se o aluno levantar a mão antes do término da pergunta, o professor interrompe a pergunta, e o aluno tem que responder apenas com as informações obtidas.

-Em caso de acerto, é colocado no quadro (lousa) o placar com o nome do aluno e 1 ponto referente ao acerto.

- O professor aproveita o momento para dar um feedback debatendo um pouco a pergunta e a resposta do aluno.

-Ao final das perguntas, o aluno que obtiver mais pontos vence.

- É interessante o professor utilizar questões abertas, primeiro que na múltipla escolha, tem a possibilidade de acertar no chute, que não é interessante, na questão aberta o aluno expõe com suas palavras realmente o que ficou de aprendizado, além disso, pode gerar debates entre os outros colegas.

- O professor deve criar 1 questão extra, pois caso dê empate ao fim das perguntas programadas, a questão extra é direcionada apenas para os jogadores que estiverem empatados para definir o vencedor.

-Como premiação pode ser dado ao aluno, pontuação extra na média escolar, um certificado elaborado pelo próprio professor valorizando seus conhecimentos, 1 caixa de bombom, uma garrafinha para colocar água, enfim, fica a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro

- Perguntas e respostas (acesso apenas ao professor).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1250 FÍSICA – RECALL/ REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS DA CINEMÁTICA (PODE SER QUALQUER ASSUNTO ESTUDADO ANTERIORMENTE)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Recordar conceitos trabalhados na Matéria de Física (pode se adaptar a outras matérias).

META:

Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- Pode ser é ser feita no final de cada bimestre ou uma no final do ano, recordando todos os conteúdos trabalhados ao longo do bimestre ou ano, ou

no ano seguinte, recordando os assuntos trabalhados no ano anterior.

- O professor elabora questões abertas, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente. (A quantidade e a complexidade das questões ficam a critério do professor, analisando a realidade de cada turma, principalmente o tempo disponível.)

- Com a sala em silêncio, o professor faz a primeira pergunta, o aluno que levantar a mão primeiro, tem direito a resposta, caso erre, a chance passa para o aluno que levantou a mão em segundo lugar, e assim sucessivamente, até alguém acertar.

-Se o aluno levantar a mão antes do término da pergunta, o professor interrompe a pergunta, e o aluno tem que responder apenas com as informações obtidas.

- Em caso de acerto, é colocado no quadro (lousa) o placar com o nome do aluno e 1 ponto referente ao acerto.

- O professor aproveita o momento para dar um feedback debatendo um pouco a pergunta e a resposta do aluno.

- Ao final das perguntas, o aluno que obtiver mais pontos vence.

- É interessante o professor utilizar questões abertas, primeiro que na múltipla escolha, tem a possibilidade de acertar no chute, que não é interessante, na questão aberta o aluno expõe com suas palavras realmente o que ficou de aprendizado, além disso, pode gerar debates entre os outros colegas.

- O professor deve criar 1 questão extra, pois caso dê empate ao fim das perguntas programadas, a questão extra é direcionada apenas para os jogadores que estiverem empatados para definir o vencedor.

- Como premiação pode ser dado ao aluno, pontuação extra na média escolar, um certificado elaborado pelo próprio professor valorizando seus conhecimentos, 1 caixa de bombom, uma garrafinha para colocar água, enfim, fica a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro

- Perguntas e respostas (acesso apenas ao professor).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1251 MATEMÁTICA/TANGRAM/PERÍMETRO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar perímetro de figuras planas



META:

Use as sete peças do Tangram para formar as figuras (animais, pessoas, objetos, etc.) e fazer os cálculos de perímetro solicitados.

REGRAS:

Quem completar a forma escolhida do Tangram primeiro, resolver os cálculos solicitados e marcar mais pontos vence.

ELEMENTOS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 alunos
- Manipular e mover as sete peças até forma à figura sugerida.
- Cada jogador recebe um kit com as 7 peças do Tangram e depois um tempo para formar a primeira figura geométrica e calcular o perímetro o grupo que fizer tudo em menos tempo marca 4 pontos o segundo grupo 2 pontos e o terceiro 1 ponto.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1252 PERSONAGENS DA HISTÓRIA DA MATEMÁTICA NA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar a origem dos conceitos matemáticos através das personalidades da história da matemática, destacando elementos como: alguns matemáticos da história e seus feitos (fórmulas matemáticas etc.);
- Estimular o aluno a participar ativamente da aula remota e valorizar e compreender a importância do conhecimento matemático.

META:

- Compreender a importância do conhecimento matemático.
- Envolver-se ativamente da aprendizagem nas aulas remotas, utilizando de forma adequada às tecnologias digitais.

REGRAS:

Utilizar o menor tempo para encontrar, corretamente, todos os pares do jogo de memória.

ELEMENTOS:

- Durante a aula remota (síncrona), os estudantes serão apresentados ao jogo da memória, CRIADO NO POWERPOINT.
- Os estudantes serão desafiados a: • conseguirem memorizar os pares dos personagens da história da matemática no menor tempo da turma;

• Lerem cada personalidade e no final da aula falar sobre um deles ou delas para a sala;

- Como jogar: • em uma tela com 12 cartas (virtuais) viradas para baixo, o jogador deve clicar em duas cartas e tentar encontrar combinações idênticas (imagem da personalidade e seu nome e feitos);

• A cada acerto, os estudantes recebem informações sobre o "par" de cartas reveladas;

• Ao conseguir reunir todos os pares da partida, é divulgado na tela o tempo que o jogador conseguiu;

• Sempre que fizer um par e surgir às informações sobre o segredo revelado, o tempo para de contar e volta quando o jogador clica no botão.

- Os estudantes podem jogar quantas partidas desejarem, durante o tempo determinado pelo professor (a), para conseguirem o menor tempo;

- Cada final de partida, o estudante envia o "print" ou foto da tela pelo WhatsApp para a professora confirmar a pontuação;

- Somente será registrada a pontuação que for comprovada pelo envio para O professor (a);

- Durante a aula, o Professor (a) irá instigar os alunos a lerem os desafios com comentários como: "gente, eu não sabia que o personagem era tão importante na cultura antiga, vocês vão descobrir quando desvendarem esse segredo."

QUEM VAI JOGAR:

Todos

1253 MULHERES MATEMÁTICAS QUE MUDARAM O MUNDO NA MEMÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar a origem dos conceitos mulheres matemáticas através das personalidades da história das ciências exatas, destacando elementos como: algumas mulheres matemáticas da história e seus feitos (fórmulas matemáticas etc.);
- Estimular os alunos (as) a participar ativamente da aula remota e valorizar e compreender a importância do conhecimento matemático.

META:

Compreender a importância do conhecimento matemático.

Envolver-se ativamente da aprendizagem nas aulas remotas, utilizando de forma adequada às tecnologias digitais.

REGRAS:

Utilizar o menor tempo para encontrar, corretamente, todos os pares do jogo de memória.

ELEMENTOS:

- Durante a aula remota (síncrona), os estudantes serão apresentados ao jogo da memória, CRIADO NO POWERPOINT.



- Os estudantes serão desafiados a:
 - conseguirem memorizar os pares dos personagens da história da matemática no menor tempo da turma;
 - Lerem cada personalidade e no final da aula falar sobre um deles ou delas para a sala;
 - Como jogar:
 - em uma tela com 12 cartas (virtuais) viradas para baixo, o jogador deve clicar em duas cartas e tentar encontrar combinações idênticas (imagem da personalidade e seu nome e feitos);
 - A cada acerto, os estudantes recebem informações sobre o "par" de cartas reveladas;
 - Ao conseguir reunir todos os pares da partida, é divulgado na tela o tempo que o jogador conseguiu;
 - Sempre que fizer um par e surgir às informações sobre o segredo revelado, o tempo pára de contar e volta quando o jogador clica no botão.
 - Os estudantes podem jogar quantas partidas desejarem, durante o tempo determinado pelo professor (a), para conseguirem o menor tempo;
 - Cada final de partida, o estudante envia o "print" ou foto da tela pelo WhatsApp para a professora confirmar a pontuação;
 - Somente será registrada a pontuação que for comprovada pelo envio para O professor (a);
 - Durante a aula, o Professor (a) irá instigar os alunos a lerem os desafios com comentários como: "gente, eu não sabia que o personagem era tão importante na cultura antiga, vocês vão descobrir quando desvendarem esse segredo."

QUEM VAI JOGAR:
Todos

1254 MATEMÁTICA – RECALL/TIPOS DE FUNÇÕES (PODE SER QUALQUER ASSUNTO ESTUDADO ANTERIORMENTE).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Recordar conceitos trabalhados na Matéria de Matemática (pode se adaptar a outras matérias).

META:
Ao fim das perguntas, ter maior quantidade de pontos em relação aos outros alunos.

REGRAS:

- Pode ser é ser feita no final de cada bimestre ou uma no final do ano, recordando todos os conteúdos trabalhados ao longo do bimestre ou ano, ou no ano seguinte, recordando os assuntos trabalhados no ano anterior.
- O professor elabora questões abertas, baseadas em conteúdo, conceitos e temas já trabalhados anteriormente. (A quantidade e a complexidade das questões ficam a critério do professor, analisando a realidade de cada turma, principalmente o tempo disponível.)

- Com a sala em silêncio, o professor faz a primeira pergunta, o aluno que levantar a mão primeiro, tem direito a resposta, caso erre, a chance passa para o aluno que levantou a mão em segundo lugar, e assim sucessivamente, até alguém acertar.
- Se o aluno levantar a mão antes do término da pergunta, o professor interrompe a pergunta, e o aluno tem que responder apenas com as informações obtidas.
- Em caso de acerto, é colocado no quadro (lousa) o placar com o nome do aluno e 1 ponto referente ao acerto.
- O professor aproveita o momento para dar um feedback debatendo um pouco a pergunta e a resposta do aluno.
- Ao final das perguntas, o aluno que obtiver mais pontos vence.
- É interessante o professor utilizar questões abertas, primeiro que na múltipla escolha, tem a possibilidade de acertar no chute, que não é interessante, na questão aberta o aluno expõe com suas palavras realmente o que ficou de aprendizado, além disso, pode gerar debates entre os outros colegas.
- O professor deve criar 1 questão extra, pois caso dê empate ao fim das perguntas programadas, a questão extra é direcionada apenas para os jogadores que estiverem empatados para definir o vencedor.

-Como premiação pode ser dado ao aluno, pontuação extra na média escolar, um certificado elaborado pelo próprio professor valorizando seus conhecimentos, 1 caixa de bombom, uma garrafinha para colocar água, enfim, fica a critério do professor.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Perguntas e respostas (acesso apenas ao professor).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1255 DOMINÓ DA ADIÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Revisar as operações matemáticas.

META:
Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.



- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1256 DOMINÓ DA SUBTRAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as operações matemáticas.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1257 DOMINÓ DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as operações matemáticas.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1258 DOMINÓ DA DIVISÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as operações matemáticas.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1259 DOMINÓ DA POTENCIAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as operações matemáticas.

**META:**

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1260 DOMINÓ DA RAIZ QUADRADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Revisar as operações matemáticas.

META:

Colocar todas as peças na mesa antes dos adversários.

REGRAS:

- Cada jogador recebe 7 pedras quando começa a rodada.
- Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.
- O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (cada um escolhe uma peça e mostra a mais alta começará a partida).
- A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

ELEMENTOS:

Alinhamento (organizar as peças de uma forma específica OPERAÇÃO E RESULTADO).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda. Sugerido para qualquer faixa etária ou série, pois o professor pode fazer as adaptações necessárias para suas turmas.

1261 FÍSICA / ÀS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1262 CIÊNCIAS / ÀS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 ases do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)



1263 CALCULADORA PRÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Realizar cálculos de adição.

META:

Equipe obter mais pontos.

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes.
- Cada equipe fica localizada em um lado da sala.
- No centro da sala de aula, terá uma mesa.
- Colocar uma caixa e algumas tampinhas de garrafa.
- O professor vai chamar um integrante de cada equipe.
- Na caixa, o professor vai acrescentar tampinhas realizando uma operação de adição.
- O aluno deverá falar o resultado.
- O professor abrirá a caixa e conferir se o resultado está correto.

ELEMENTOS:

- Caixa.
- Tampinhas de garrafa.
- Trabalho em equipe.
- Equipe dividida em duas partes.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma de 1º ano do ensino fundamental.

1264 ENCONTRE AS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Os alunos da educação infantil identificam as cores, assimilando as cores e sua posição.

META:

Lançar o dado, e a cor marcada no dado deverá ser localizada no jogo da memória.

REGRAS:

- A turma deverá ser dividida em duplas.
- Cada dupla receberá um dado com os lados de cores diferentes e cartaz com cores.

ELEMENTOS:

- Para iniciar o jogo a dupla disputa no par ou ímpar.
- O vencedor inicia o jogo jogando o dado.
- A cor definida no dado deverá ser encontrada na carta que está virada ao contrário.
- Se o aluno acertar a carta com a mesma cor, marca ponto. Se errar a cor, devolve a carta e passa a vez para o outro jogador.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.

- Educação infantil.

1265 ANIMALS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Alunos memorizarem o nome dos animais em inglês.

META:

- Os alunos devem escrever os nomes dos animais que forem apresentados nas imagens.

REGRAS:

- O jogo é individual, cada aluno deve anotar os nomes em seu caderno.
- Após apresentar as imagens, o professor realiza a correção no quadro.
- O aluno que acertar a maior quantidade será o ganhador.
- Caso tenha empate, o professor deve mostrar mais algumas imagens e realizar o desempate.

ELEMENTOS:

- O aluno deve estar atento as imagens e a escrita correta dos nomes dos animais.
- A atividade pode ser realizada em uma hora, depende da quantidade de imagens escolhida pelo professor.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- 9º ano do ensino fundamental.

1266 DOMINÓ DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Realizar cálculos de multiplicação.

META:

O aluno retira uma peça do dominó e realiza a multiplicação dos números apresentados nas cores de cada metade da peça.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em grupo com quatro alunos.
- Cada grupo recebe as 28 peças do dominó.
- Em cada rodada, o aluno retira uma peça, se responder corretamente a multiplicação, terá um ponto.

ELEMENTOS:

- Dominó com 28 peças.
- Caderno para anotar a pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- 3º ano do ensino fundamental.



1267 DAMAS DE GEOGRAFIA/HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Rever os conteúdos trabalhados no bimestre das disciplinas de geografia e história.

META:

Ao responder à questão corretamente, o aluno pode mexer a peça no tabuleiro de dama.

REGRAS:

- A turma será dividida em duplas.
- Durante a partida o aluno realiza pergunta sobre o conteúdo estudado nas disciplinas de geografia e história.
- Se o aluno acertar, pode mexer a peça no tabuleiro de dama.
- Se o aluno errar, passa sua vez de mexer a peça no tabuleiro para o concorrente.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro de damas.
- Livros e cadernos para formular perguntas e corrigir as respostas.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- Jogo para turmas de 3º ao 9º ano do ensino fundamental.

1268 RODA DE HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar acontecimentos históricos.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa elaborar 4 perguntas de acontecimentos históricos já estudados, em uma folha de papel.
- Uma questão é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada pergunta respondida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Questões incorretas retiram 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.

- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos a partir do 1º ano do Fundamental 1.

1269 MEMÓRIA DOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar quais são os filhotes dos animais de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de filhotes e suas respectivas mães.

REGRAS:

- Formar grupos de 4 a 5 alunos;
- Cada jogador, em sua vez, virar dois cartas: caso faça o par (filhote com sua mãe), deverá recolher e tirar as cartas do jogo, e caso não faça par, desvire as cartas.
- Joga-se um jogador por vez, e ganhando continua jogando, perdendo a rodada, passa a vez;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com filhotes e suas respectivas mães;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Educação Infantil

1270 MEMÓRIA DOS VERBOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de conjugar os verbos, podendo ser no tempo passado, presente ou futuro.

META:

Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de verbos conjugados de uma lista recebida do professor (a).



REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos verbos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos).

ELEMENTOS:

- Lista elaborado pelo docente 10 a 20 verbos;
- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 5º a 3º ano do Ensino Médio.

1271 BAÚ DA RECOMPENSA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos durante as aulas.

META:

Conquistar adesivos individuais e a cartela.

REGRAS:

- Participar das tarefas e atividades em sala de aula;
- Realizar os temas/tarefas corretamente;
- Ser respeitoso com os colegas e com o docente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Adesivos individuais e cartela.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 1º ao 5º ano do Fundamental 1

1272 CARTAS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura dos alunos.

META:

Conquistar as 13 cartas do baralho.

REGRAS:

- Realizar leituras durante as aulas;

- Realizar leituras em casa;

- Participar das rodas de leitura;
- Cada leitura o aluno receberá uma carta do baralho;
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver o conjunto de 13 cartas do barulho.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Cartas do baralho"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Baralho confeccionado pelos alunos em papel sulfite.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 5º ano até a 3ª série do Ensino Médio

1273 RODA DE GEOGRAFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as capitais dos estados brasileiros

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo precisa elaborar uma lista com 22 estados brasileiros, em uma folha de papel;
- Dois estados são passados ao grupo ao lado direito para ser respondido qual capital;
- Cada capital respondida corretamente dá ao grupo 1 ponto;
- Capitais incorretas retiram 1 ponto do grupo;
- O docente fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (2 min);
- O jogo acaba na 22ª rodada;
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Folhas de Papel;
- Trabalho em 4 grupos;
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 5º ano ao 9º ano do Ensino Médio.

1274 MEMÓRIA DAS CORES EM INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as cores em inglês

**META:**

Encontrar mais pares, palavras em português com as em inglês.

REGRAS:

- Formar grupos de 4 a 5 alunos;
- Cada jogador, em sua vez, virar dois cartas: caso faça o par, deverá recolher e tirar as cartas do jogo, e caso não faça par, desvirar as cartas para o próximo jogador;
- Joga-se um jogador por vez, ganhando continua jogando, perdendo a rodada, passa a vez;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com palavras em português e inglês;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do 2º ano ao 5º ano do Ensino Fundamental 1

1275 RODA DO PORTUGUÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar substantivo Comum e próprio

META:

Fazer mais ponto que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma tabela com 2 colunas uma para o substantivo comum e a outra para o próprio e marcar uma letra.
- A tabela é passada para o grupo vizinho que deverá escrever o maior número dos substantivos nas respectivas colunas.
- A cada substantivo escrito correto quanto a sua classificação a equipe ganha 2 pontos.
- Substantivos que se enquadre em outras classificações ou colocados na coluna errada o grupo perde 2 pontos.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min) para cada rodada.

- Antes de passar a tabela para o próximo grupo, deverá marcar na folha a nova letra inicial dos próximos substantivos a serem escritos.
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

1276 MEMÓRIA DAS VOGAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam as 5 vogais de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de vogais iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com a vogal grande impressas podem colocar um desenho que tenha a vogal como inicial para ficar mais atrativa.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com 10 peças

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda educação infantil

1277 MEMORIZA ESTADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número de Estados brasileiro



- Os Estados e capitais devem ser estar em uma lista que será entregue aos grupos para que olhem durante um certo tempo que será recolhido para a próxima fase do jogo (hora de escrever os estados e capitais).

META:

- Memorizar e escrever em 2 minutos o maior número possível de Estados e Capitais corretamente.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes devem eleger um membro para realização da leitura, memorização, escrita dos estados com respectiva capital disponibilizados na lista.
- Um jogador deverá ser escolhido para a leitura dos estados e capitais escritos. Após a escolha do jogador não será mais permitida a troca;
- Após a escrita dos estados com as capitais não será mais permitido reescrever capitais (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Vence quem conseguir escrever maior números de estado e capitais corretamente.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não coloque a capital errada e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de meia hora a 40 minutos (levar-se consideração o número de componentes de cada equipe).
- Quadro dividido para o número de equipe existente.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1278 SEMÁFORO DAS TAREFAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conseguir no correr da semana maior número de etiqueta na cor verde

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente e com capricho.
- Entrega individual ou em grupo

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Bolinhas/Etiquetas nas cores verde, amarela e vermelha

- Recompensa: brinde surpresa no final da semana (simples)
- Cartaz com os nomes dos alunos para ir colando as etiquetas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ao 5º ano

1279 CARTELA DO ELOGIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e comprometimento dos alunos.

META:

Preencher a cartela primeiro e conquistar as estrelinhas douradas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entregar os trabalhos individuais na data determinada.
- Pontualidade e assiduidade na aula.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que conseguir a estrela dourada.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca a cada 10 estrelinhas prata poderá ser trocada por uma dourada
- Recompensa 1 ponto extra na disciplina e um brinde surpresa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5º ao 9º ano.)

1280 DESAFIO DO ADJETIVO E SUBSTANTIVO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Saber identificar o que é substantivo e adjetivo

META:

Conseguir separar o maior número de substantivos e adjetivos dentro do tempo estipulado pelo professor.

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 equipes
- Entregar para cada equipe um envelope contendo diversas palavras.
- Dentro do prazo estipulado pela professora a equipe deve fazer a separação das palavras.



OBS: Pode-se colocar palavras de outras classes para dificultar o jogo a equipe deve perceber que há palavra que não pertence as classes: Substantivos e Adjetivo e não a usar.

- A cada palavra classificada corretamente a equipe ganha 02 pontos.
- A cada classificação errada perde 01 ponto.
- Se usarem palavras não pertence a nenhuma das duas classes a equipe perde 03 pontos.
- Vence quem conseguir maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Envelopes com as palavras
- Uso de uma mesinha para substantivo e outra para adjetivo para separação das mesmas
- Placar no quadro

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- 8º ano

1281 DESAFIO DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar a tabuada

META:

Conseguir responder o maior número de fatos dentro do tempo estipulado pela professora

REGRAS:

- A sala deve ser dividida em equipe de 4 alunos.
- Cada equipe receberá uma folha onde deverá escrever 20 fatos aleatório (envolvendo a tabuada do 1 ao 10)
- A equipe deve passar a folha para o grupo vizinho.
- No tempo estipulado pela professora (2 ou 3min) para se tornar mais empolgante devem efetuar os fatos.
- A equipe deve eleger um aluno para fazer a leitura.
- Vence quem conseguir resolver mais fatos.

OBS: Pode-se fazer o processo mais de uma vez. E somar a pontuação da equipe no final

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Folha de sulfite

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda. 5º ano

1282 BINGO DOS ANTÔNIMOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a palavra contrária

META:

Conseguir preencher a cartela primeiro

REGRAS:

- Dividir a turma em duplas para facilitar o acompanhamento na cartela
- Distribuir cartelas com o resultado para a dupla
- A cada palavra cantado a dupla deve marcar a palavra contrária caso houver na sua cartela.
- Vence quem conseguir fechar a cartela primeiro.

ELEMENTOS:

Cartelas, marcadores, ficha com as palavras, placar

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 5º ano.
- Toda a turma

1283 MATEMÁTICANDO COM CHARADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver as 4 operações

META:

Conseguir resolver as charadas usando a operação correta

REGRAS:

- Dividir os alunos em equipe de 4.
- Entregar envelopes contendo problemas matemáticos.
- Os participantes deverão realizar a leitura para descobrir qual operação deverão realizar para chegar ao resultado.
- A equipe deve registrar as operações e resolve-las em uma folha de sulfite.
- No momento da correção um participante deverá fazer a leitura da charada para conferencia se usaram a operação correta
- A cada operação montada e resolvida corretamente a equipe ganha 3 pontos.
- Ganhar quem conseguir maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Fichas com os problemas matemáticos
- Folha de sulfite.
- Placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Turma de 6º anos.

1284 MATANDO A CHARADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Assimilar conceitos estudados

META:

Conseguir decifrar maior número de charadas



REGRAS:

OBS: Para ser feito no final do estudo de um determinado conteúdo.

- Dividir os alunos em equipe de 5.
- Entregar envelopes contendo conceitos e palavras.
- Os participantes deverão encontrar o conceito ou significado das palavras.
- A equipe deve eleger um membro para realizar a leitura da palavra e o conceito/ significado encontrado.
- Ganha quem conseguir fazer maior número de associações.

ELEMENTOS:

- Fichas com palavras e frases.
- Placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- A partir do primeiro ano do E.F

1285 BINGO DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar a multiplicação

META:

Conseguir fechar a cartela primeiro

REGRAS:

- Dividir a turma em duplas para facilitar o acompanhamento na cartela
- Distribuir cartelas com o resultado para a dupla
- A cada fato cantado a dupla deve marcar o resultado caso houver na sua cartela.
- Vence quem conseguir fechar a cartela primeiro.

ELEMENTOS:

Cartelas, marcadores, ficha com os fatos, placar

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 5º ano
- Toda a turma

1286 DESAFIO DOS PRONOMES EM INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar os pronomes do inglês

META:

Associar corretamente o pronome a imagem

REGRAS:

- A sala deve ser dividida em equipe de 5 a 6 alunos.
- Cada equipe receberá uma folha com diversas imagens impressas.
- No local estipulado deverão escrever o pronome correspondente a imagem.

- O tempo acaba quando a primeira equipe sinalizar que finalizou atividade.

- Vence quem conseguir acertar mais correspondência (Imagem/ Pronome)

ELEMENTOS:

Placar no quadro
Folha impressa com imagens

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda
- 6º ano

1287 DESAFIO DAS EQUAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar como montar uma equação.

META:

Conseguir montar as equações dentro do tempo estipulado pelo professor

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 equipes
- Entregar para cada equipe um envelope contendo as orientações a ser seguida para a montagem das equações.
- Dentro do prazo estipulado pela professora devem tentar montar o maior número de equações.
- A cada equação montada corretamente a equipe ganha 05 pontos.
- A cada equação errada perde-se 05 pontos.
- Vence quem conseguir maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Envelopes com as orientações
- Folha de sulfite para cada equipe
- Placar no quadro

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda de 7ºano

1288 MATANDO A CHARADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Assimilar conceitos estudados

META:

Conseguir decifrar maior número de charadas

REGRAS:

OBS: Para ser feito no final do estudo de um determinado conteúdo.

- Dividir os alunos em equipe de 5.
- Entregar envelopes contendo conceitos e palavras.
- Os participantes deverão encontrar o conceito ou significado das palavras.



- A equipe deve eleger um membro para realizar a leitura da palavra e o conceito/ significado encontrado.
- Ganha quem conseguir fazer maior número de associações.

ELEMENTOS:

- Fichas com palavras e frases.
- Placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- A partir do primeiro ano do E.F

1289 MATEMÁTICANDO COM CHARADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver as 4 operações

META:

Conseguir resolver as charadas usando a operação correta

REGRAS:

- Dividir os alunos em equipe de 4.
- Entregar envelopes contendo problemas matemáticos.
- Os participantes deverão realizar a leitura para descobrir qual operação deverão realizar para chegar ao resultado.
- A equipe deve registrar as operações e resolve-las em uma folha de sulfite.
- No momento da correção um participante deverá fazer a leitura da charada para conferência se usaram a operação correta
- A cada operação montada e resolvida corretamente a equipe ganha 3 pontos.
- Ganhar quem conseguir maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Fichas com os problemas matemáticos
- Folha de sulfite.
- Placar no quadro.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Turma de 6º anos.

1290 JOGO DA MEMÓRIA DAS CLASSES GRAMATICAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as classes gramaticais

META:

Ficar com um maior número de cartas que o adversário.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas ou individualmente.
- As cartas ficarão viradas com a parte escrita para baixo.
- Cada jogador (ou dupla) virará duas cartas por vez, se acertar o par correspondente, ele ficará com as duas cartas, e continuará jogando, mas caso ele erre, ele passará a vez para o próximo participante (ou dupla).
- A cada erro, as cartas serão embaralhadas e haverá a troca de participante.
- Virar as cartas correspondentes às classes gramaticais e aos exemplos.
- No final vence quem estiver com mais cartas.

ELEMENTOS:

- 20 cartas: 10 com o nome das classes gramaticais e 10 com as frases com os exemplos destacados.
- Pode ser feito individualmente ou em duplas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes de 8º e 9º ano.

1291 CRIANDO HISTÓRIAS NO "TREM"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos construam uma sequência lógica à história e testar a atenção deles.

META:

Trabalhar a atenção e a improvisação na criação de histórias.

REGRAS:

- Sentar-se sempre que a palavra "trem" for dita, haverá sempre uma pessoa em pé. - Definir quem inicia a história.
- Quem ficar em pé deverá dar continuidade à história.

ELEMENTOS:

- Separar as cadeiras em uma fileira extensa, com 2 ou 3, uma do lado da outra. - O professor ou algum outro participante iniciará a história, enquanto isso os outros prestarão atenção enquanto vão caminhando ao redor das "poltronas".
- Quando a pessoa que estiver contando a história falar a palavra "trem", todos terão que se sentar.
- Quem ficar em pé deverá dar continuidade à história.
- Vale enrolar, mudar a entonação antes de dizer a palavra de comando (trem).
- No final da brincadeira, todos deverão escrever o que lembram da história que se passou dentro do trem.



QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1292 STOP DOS SUBSTANTIVOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Ensinar os substantivos de forma lúdica. - Exercitar a atenção.

META:
Escrever os substantivos de acordo com as letras sorteadas, e completar a tabela antes dos adversários e gritar "stop".

REGRAS:
- A turma será separada individualmente. - Cada participante deverá confeccionar a sua cartela de acordo com as orientações. - Para cada substantivo escrito, o participante ganhará 10 pontos, caso mais alguém tenha colocado a mesma palavra, serão 5 pontos para cada um dos participantes.
- Ganha quem tiver a maior pontuação ao término do jogo.

ELEMENTOS:
- Cada jogador colocará em suas cartelas os seguintes itens: (nome de pessoa, nome de objetos, nome de cidade, tipo de animal, grau de parentesco, nome de uma fruta e de um bairro).
- Um jogador falará a letra A oralmente, e as demais letras em pensamento.
- Outro aluno quando quiser falará "Stop", e aquele aluno que estava com o alfabeto em pensamento falará em que letra ele estava no momento do "Stop".
- Todos os participantes terão que escrever os substantivos de acordo com a letra do item anterior.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Alunos do sexto ano.

1293 JOGO DAS SÍLABAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Trabalhar o conceito de sílabas, separação e junção das mesmas.

META:
Criar o maior número de palavras possíveis.

REGRAS:
- Dividir a turma em grupos.
- Cada grupo receberá um envelope com diversas sílabas (sílabas iguais para os grupos).
- Os grupos terão 3 minutos para criar o maior número de palavras.

- Ganha quem, ao término do tempo, tiver criado o maior número de palavras.

ELEMENTOS:
- Cada dupla ou equipe ganhará um envelope com diversas sílabas e deverá juntá-las para criar palavras o maior número de palavras possíveis.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças e adolescentes.

1294 TEXTO COLABORATIVO (NO WHATSAPP)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular a improvisação e a escrita de forma correta.

META:
Criar um texto coletivo.

REGRAS:
- O professor cria o início da história e posta no grupo da turma (pode ser um texto engraçado, de ficção científica, terror...)
- Cada aluno deverá continuar a história em 20 palavras (nem mais, nem menos), deixando as frases incompletas para o colega completar. - Não há limite de participantes.
- Cada alunos participará apenas uma vez a não ser que o número de participantes não seja muito grande.
- Eles terão que ir atualizando o texto no caderno a cada nova contribuição dos colegas. - Para finalizar o texto, o professor poderá escolher um dos alunos que já participaram. - Quando a história estiver concluída, eles deverão enviar uma foto com o texto completo para que o professor possa registrar a atividade.

ELEMENTOS:
- Dar continuidade à história de forma lógica, unindo as partes soltas.
- Participar de um grupo de whatsapp.
- Ter acesso à internet para interagir.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Crianças e adolescentes (5º até 3º E.M.)

1295 RUOTA DEI PENSATORI (ESTUDOS)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Fixar grandes pensadores da atualidade (Quem são, linha de pensamento...)

META:
Realizar mais pontos que demais grupos

**REGRAS:**

- Organizar a turma em grupos 4 participantes.
- Após estudar as fichas dos pensadores, cada grupo cria perguntas sobre os pensadores aos grupos oponentes
- A pergunta é passada ao grupo oponente ao lado direito para ser respondida.
- Cada resposta adequada confere 10 pontos a equipe.
- Resposta inadequada retira -10 pontos
- O mediador marca a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min).
- O jogo acaba de quarta ou quinta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Fichas dos Pensadores (com dados dos pensadores acrescidos de links para pesquisa/ estudo)
- Placar (pode ser na lousa ou folha A3 com faixas coloridas representativas dos pontos e pinos coloridos representativos das equipes)
- Ficha pautada 6" x 9" e lápis para cada equipe
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula ou num espaço amplo.

QUEM VAI JOGAR:

- A Classe toda
- EM ou ES

1296 MEMÓRIA DOS OBJETOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explorar a memorização espacial em visita a espaço museológico. Acrescido de gerenciamento de autocontrole.

META:

Encontrar as sombras dos objetos visitados.

REGRAS:

- Não pode sair da roda em que está sentado.
- Aguardar o mediador mostrar o cartão com a sombra.
- Indicar, sem levantar, apenas com os braços onde está o objeto que corresponde a sombra.
- Jogo colaborativo onde todos participam auxiliando e rememorando juntos.

ELEMENTOS:

- Estética: Papel Cartão com pintura em preto de Figuras e formas representativas das sombras dos objetos visitados;
- Não faz uso nem do elemento sorte nem da competição, apenas da simplicidade do autocontrole.
- Níveis: o jogo-brincadeira torna-se mais difícil à medida que a sombra se deforma mais ou menos;
- Tempo: segundos mostrando o cartão da sombra.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- EI

1297 RUOTA DEI PENSATORI (MEMÓRIA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aproximar os participantes do universo dos Pensadores Contemporâneos (Bauman; Bachelard; Barthes; Morin; Maturana...)

META:

Encontrar mais trios do mesmo assunto.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Encontrar os 'trios' correspondentes (Imagem e nome do pensador + citação + Contributo Epistemológico)
- 'Giro' da roda dos grupos no sentido anti-horário.
- Cada grupo tem direito a desvirar uma carta de cada bloco, se virar corretamente recolhe para si) – Coleção
- Caso não corresponda a tríade, mantem as imagens viradas na roda. (Vide imagem)

ELEMENTOS:

- Estética: Cards em papel 200 grs couchê impressão colorida frente e verso (16 cards de cada personagem/verso azul + 16 cards de citações/verso amarelo + 16 cards de linha epistemológica/verso magenta);
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais trios vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com menos peças até difícil com as 16 peças de cada;
- Tempo: 5 seg para virada por equipe.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- EM ou ES

1298 QUEM É?**(CÁRA-A-CÁRA DOS PENSADORES)**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aproximar os participantes do universo dos Pensadores Contemporâneos (Bauman; Bachelard; Barthes; Morin; Maturana...)

**META:**

Descobrir o personagem Oponente antes que ele descubra o seu.

REGRAS:

- Grupo dividido em equipes de 5 participantes cada.
- As equipes recebem 16 personagens apenas com rosto e nome)
- Arruma-se os personagens no tabuleiro.
- Cada equipe recebe um personagem oculto (que o oponente terá que descobrir)
- No par/ímpar ou pedra papel tesoura se decide quem começa o jogo)
- Cada equipe na sua vez tem direito a uma pergunta sobre o personagem oculto a ser desvendado. O oponente tem que ser verdadeiro na resposta com sim ou não.
- As perguntas são estratégicas para que a equipe tenha condições de ir baixando ou eliminando dentre as possibilidades aquele que é o personagem oculto do oponente.
- Ganha quem descobrir primeiro o personagem oculto.

ELEMENTOS:

- Ficha dos personagens (16 Fichas contendo Imagem do pensador, linha epistemológica, citações do pensador, local ano de nascimento/morte)
- Tabuleiro separando as equipes. (multiplicado pelo número de participantes, exemplo: 2 tabuleiros para turma de 20 participantes)
- 32 cards com imagens de pensadores (16 para cada equipe)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- EM e ES

1299 JOGO DOS OPOSTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Perceber as relações de oposição. Atenção, Memória e Gerenciamento do Autocontrole.

META:

Conseguir o maior número de pares.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes de 3 participantes cada;
- Cada equipe tem direito a virar duas cartas de cada vez (como num jogo da memória comum)
- Se pares se complementam como opostos fica com a equipe.
- Se pares não se complementam, mantem na mesa para que outra equipe jogue, virando as cartas sobre a mesa.

- Cada equipe deve aguardar sua vez para jogar.

- Jogo segue no círculo mágico no sentido anti-horário até acabarem as cartas da mesa.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e autocontrole da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que o grupo acerte
- Estética: 24 a 32 cards com imagens de opostos (alto/baixo; gordo/magro; dentro/fora; feliz/triste; dia/noite)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- EI (anos finais) EF1 (anos iniciais)

1300 PÓDIO DOS PENSADORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o aluno a estudar com autonomia revisitando Sócrates, Platão, Aristóteles, Baumann, Jung, Campbell...

META:

Receber 7 louros

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo
- Realizar as tarefas corretamente (perguntas e respostas no google forms - múltipla escolha com feedback automático)
- Entregas individuais (semanalmente via AVA) e entregas em grupo (nos encontros presenciais)

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma.
- 'Cobrança do grupo' para somatória dos pontos
- Recompensa: 10% da nota de acordo com a quantidade de louros/ 10% 7 louros; 5% 5 louros e 2% 3 louros

QUEM VAI JOGAR:

- Todos (em grupo e individualmente)
- Ensino Médio e Superior

1301 JOGO COVID-19

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar e ampliar os conhecimentos sobre a pandemia do coronavírus denominado COVID-19

META:

Cruzar a linha de chegada em primeiro lugar.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de até 3 jogadores.



- Após decidirem a ordem da primeira jogada que pode ser através de par ou ímpar, inicia-se o jogo.
- Ao cair em casas que tenham os seguintes símbolos deve-se:

Não consegui colocar os símbolos aqui. Mas são explosão, seta, estrela, seta gorda.

- O juiz ou responsável (outro jogador participante do jogo) para fazer a pergunta deve retirar uma cartinha do baralho coletivo que se encontra sobre a mesa virada para baixo. Se o jogador da vez responder corretamente lança o dado e avança o número que cair o dado.

- Se cair neste símbolo retorne duas casas, permaneça naquela casa e o outro competidor poderá jogar o dado.

- Neste símbolo avance duas casas, permaneça naquela casa e o outro competidor poderá jogar o dado.

- Se cair neste símbolo permaneça nesta casa e passe a vez para o outro competidor jogar o dado.

ELEMENTOS:

- Um dado para ser lançado para o avanço das casas no tabuleiro
- Um tabuleiro de trilha
- Pinos para marcar (pinos, carrinhos ou tampinhas)
- Cartas com perguntas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (4 a 6 anos)

1302 DOMINÓ ORTOGRÁFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar ortografia

META:

Encaixar todas as peças em primeiro lugar.

REGRAS:

- O jogo pode ter de 2 a 4 participantes;

ELEMENTOS:

- Cada jogador pode iniciar com 4 a 7 peças.
- Os participantes devem embaralhar as peças.
- Cada jogador deve coletar suas peças.
- Deve iniciar o jogador que estiver com a carta X/X;
- Seguindo a rodada sempre pelo lado direito;
- Caso o jogador não tenha a peça que possa encaixar, ele deverá pescar uma peça por rodada.
- O jogador deve passar a vez quando, mesmo tendo pescado uma peça no monte, ainda não tenha peças para que possa encaixar;

- O jogo tranca quando algum jogador encaixar uma peça que impossibilitar qualquer novo encaixe.

- O jogo acabar quando um jogador conseguir encaixar todas as suas peças.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1303 TRILHA DA ALFABETIZAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Avançar no nível do processo de alfabetização.

META:

Chegar ao final da trilha

REGRAS:

- A turma é dividida em grupos e cada equipe escolhe o seu representante;
- Cada competidor joga o dado e, se acertar a resposta da pergunta feita pela professora, avança na trilha.

ELEMENTOS:

- A trilha confeccionada no tecido feltro, medindo aproximadamente 3 metros, contendo os números de 1 até 10, podendo ser jogada com três participantes por vez e possui três marcadores para os jogadores, além de um dado e uma urna com perguntas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 7 a 8 anos.

1304 CUIDANDO DE HORTALIÇAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explicar a maneira correta de plantar e cultivar hortaliças

META:

Acertar as perguntas feitas sobre o conteúdo temático

REGRAS:

- A turma será dividida em dois grupos, os grupos receberão um material didático sobre o conteúdo abordado nas perguntas que farão parte da gincana. Da caixa com perguntas será retirada uma pergunta por vez, o grupo que responder primeiro e corretamente pontuará (10 pontos por acertos), e assim segue até a última pergunta ser respondida. As respostas poderão ser encontradas no material didático oferecido ao grupo (um texto com informações sobre a temática abordada nas perguntas).



Se o grupo que acusou saber a resposta e errá-la, os pontos irão para o outro grupo. Como recompensa o grupo vencedor receberá bombons e o grupo perdedor deverá cantar uma música a escolha do grupo ganhador.

ELEMENTOS:

- Material didático
- Caixa com perguntas
- Bombons

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 6 série do ensino fundamental

1305 BRINCADEIRA DE ADULTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Mostrar a relação entre o nome da profissão e a imagem que a representa

META:

Encontrar os pares

REGRAS:

- A turma deve organizar as cartas em duas colunas no chão da sala;
- Em uma coluna ficam as cartas (de tamanho A4) correspondentes às palavras escritas e na outra coluna as imagens.
- É dado um tempo para que as equipes tracem as suas estratégias de jogo como: quem iria virar as cartas com as palavras, quem iria virar as cartas com as imagens, quem iria apenas observar e dar as dicas aos colegas.
- Ao achar um par, a equipe pode dar continuidade ao jogo até errar, passando assim a chance para o colega seguinte.
- O jogo acabar quando todos os pares forem encontrados.

ELEMENTOS:

- Cartas (tamanho A4) com nomes de profissões;
- Cartas (tamanho A4) com imagens das profissões escritas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda dividida em duas equipes.
- Primeira série do ensino fundamental.

1306 UM GIRO PELA MODA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Retomar um conteúdo trabalhado ao decorrer da disciplina de História da Moda e do Vestuário I do primeiro semestre do curso de Design de Moda.

- Compreender a importância do estudo da História da moda na concepção de projetos de produtos de moda;

META:

Confeccionar um tabuleiro com etapas de jogo com os conteúdos indicados pela professora.

REGRAS:

- No primeiro momento, os alunos desenharão o Tabuleiro com inspiração no que será apresentado. O tabuleiro será em tamanho grande, pois desenharão em papel giz no chão da Tabuleiria. Sendo assim, os pinos serão os próprios alunos. Além disso, criarão os dados a partir da reutilização de caixas e tecidos. Em seguida, será disponibilizado 30 reais para cada grupo, pois ocuparão dinheiro para algumas e/ou ficarão com eles e terão de administrar.
- Após, será o jogo introduzido com o conteúdo acerca da história do vestuário feminino do século XX como um bônus. A continuação, a explicação sobre o Jogo de Tabuleiro e das regras que são sucintas: não pode agredir verbalmente os colegas; terão de trabalhar em grupo; o foco será no coletivo, pois serão avaliados como se fossem uma equipe trabalhando em uma empresa; não podem usar celulares, todos ficarão com a professora;
- Ao decorrer jogarão e a partir daí inicia-se a avaliação em cada etapa.

Serão avaliadas as habilidades: de que forma eles aplicam o conhecimento adquirido na concepção de produtos de moda; capacidade de reproduzir as diferentes formas de vestir de períodos históricos da moda e da indumentária por meio de materiais semelhantes aos originais ou da sua releitura; pesquisar de forma rápida informações específicas diretamente da História da moda.

ELEMENTOS:

- O tabuleiro elaborado no Photoshop como exemplo para os alunos elaborarem um novo tabuleiro redesenhando a proposta.
- Será solicitado aos alunos que levem roupas de variados estilos, folhas de desenho, lápis de cor, lapiseira, canetas, tinta aquarela, entre outros materiais que achem necessário para desenvolverem o processo criativo. Além disso, resíduos de caixas e tecidos para criarem os dados.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos de Design de Moda
- Toda a turma

1307 MONTA PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura de artigos científicos.

**META:**

Fazer mais pontos que os grupos adversários.

REGRAS:

- O professor disponibiliza o artigo científico aos alunos dias antes do jogo.
- Organizar a turma em 4 grupos.
- O professor escreve uma frase/parágrafo, em uma folha de papel, sobre o tema do artigo que ele disponibilizou aos alunos.
- O professor entrega a folha de papel a um aluno que deverá escrever alguma informação do artigo e continuar o raciocínio da frase/parágrafo.
- Após a escrita, deve passar a folha de papel para o aluno do lado direito.
- Cada informação adicionada o aluno ganha 10 pontos.
- Quando o aluno não escrever perde 5 pontos.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (10 minutos).
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel.
- Lápis ou caneta.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do ensino superior (Curso de Biblioteconomia).

1308 MEMÓRIA DOS CONCEITOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os alunos da graduação aprendam os conceitos básicos de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares que correspondem a palavra ao seu conceito.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Na vez de cada grupo, todos os integrantes do grupo jogam se nenhum conseguir acertar, se 1 do grupo acertar ele continua jogando até 2 vezes caso ele acerte todas, se no caso ele errar já passa para o outro grupo.
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas feitas de cartolina ou folha de ofício.
- Sorte: Em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte (par ou ímpar ou dois ou um), quem será o iniciante.
- Competição: Quem conseguir virar mais pares vence o jogo.
- Níveis: Este jogo pode ser fácil: com 12 peças ou médio com 24 peças.
- Tempo: Aproximadamente 5 minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do ensino superior (Curso de Biblioteconomia).

1309 MEMORIENDO (MEMÓRIA + APRENDENDO)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conduzir os alunos a aprender o maior número possível de processos, instrumentos e produtos correspondente ao curso de biblioteconomia.

META:

Aprender e escrever, em 1 minuto, o maior número possível de processos, instrumentos e produtos de uma lista recebida do professor.

REGRAS:

- A turma deve ser dividida em 4 equipes.
- O professor fornece 1 minuto para que os alunos olhem a lista e aprendam/memorizem os nomes que correspondem a cada categoria.
- Após a escrita dos nomes não será permitido a reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos).

ELEMENTOS:

- Sorte: Está na agilidade e na organização da equipe.
- Cooperação: Cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do ensino superior (Curso de Biblioteconomia).

1310 CONQUISTE A MEDALHA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar o diálogo/trocas de saberes entre os alunos e o professor.



META:

Conquistar a medalha de participação.

REGRAS:

- Participar da discussão do Fórum do SIGAA (Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas).
- Postar comentário e reagir com argumentos a outro comentário, ambos referentes ao tema proposto pelo professor.
- Tarefa individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Adquirir as medalhas de 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar.
- Recompensa: % da nota.
- Utilizar um quadro ou um aplicativo, por exemplo o Excel, para contabilizar os pontos da participação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do ensino superior (Curso de Biblioteconomia).

1311 [+ 4]

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar o comprometimento do aluno.

META:

Conquistar cartas de ação positivas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Participar ativamente na discussão a respeito da tarefa.
- Cartas de ação:
 - + 4: Tarefa completa (+ 4 pontos - positiva),
 - + 2: Tarefa pela metade (+ 2 pontos),
- Bloqueio: Não fez a tarefa (negativa).
- Reverso: Refazer a tarefa.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver mais cartas de ação positivas/pontos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Pontos: Cartas de ação.
- Recompensa: Ganhar pontos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do ensino superior (Curso de Biblioteconomia).

1312 RODA DE ESPANHOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar os diferentes tempos e modos verbais da língua espanhola

- Podem ser trabalhadas outras classes de palavras, como pronomes, adjetivos, etc.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 frases a serem completadas com o tempo e modo verbal indicado pelo(a) professor(a) numa folha de papel.
- Uma frase é passada ao grupo ao lado direito para ser completada.
- Cada frase completada dá ao grupo 10 pontos.
- Respostas erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Todas as idades.
- Conhecimento intermediário da língua

1313 MEMORIA DE LOS COLORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da Educação Infantil (ou anos iniciais do Ensino Fundamental) reconheçam as cores em espanhol de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de cores iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";



ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e formas utilizadas no jogo, juntamente com as cores e seus nomes em espanhol
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, médio com 24 peças ou difícil, com pares formados por cores e seus nomes em espanhol;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças da Educação Infantil ou até o 4º ano do Ensino Fundamental no modo difícil.

1314 JUEGO DE MEMORIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de vocábulos em espanhol.
- Os vocábulos podem ser organizados em grupos: cores, números, frutas, animais, partes de casa, meios de transporte, estações do ano, meses do ano, roupas e acessórios, partes do corpo, etc.

META:

- Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de vocábulos em espanhol de uma lista recebida do(a) professor(a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este considerado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 a 2 horas (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Todas as idades
- Nível iniciante de conhecimento da língua

1315 AHORRA TUS PESOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a de língua espanhola.

META:

Conquistar os 3 "pesos"

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas ilustrativas do "peso" (moeda usada em países de língua espanhola na América do Sul).
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças e adolescentes

1316 ÀS DA LITERATURA DA LÍNGUA ESPANHOLA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos quanto ao conhecimento da literatura da língua espanhola

META:

Conquistar os 4 "ases" da literatura da língua espanhola

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada "naipe" referente a determinada escola literária ou gênero literário da literatura espanhola.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação os alunos que tiverem os quatro "ases".

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "ases"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.



- 4 "ases" da literatura da língua espanhola (autores representativos)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes e adultos
- Nível intermediário e avançado de conhecimento da língua

1317 RODA DOS INSETOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Identificar e conhecer os insetos mais comuns em nosso ambiente, o modo de vida e suas características, além de entender sua função para o equilíbrio do nosso meio ambiente.

META:

O grupo que conseguir identificar mais insetos e todas as informações requeridas pelo professor.

REGRAS:

- 5 grupos de 5 alunos, que serão sorteados pelo professor.
- Cada grupo terá 30 minutos para fazer uma pesquisa na biblioteca e anotar o maior número de insetos. Essa pesquisa deve conter o nome do inseto, seu modo de vida, suas principais características e qual sua função no meio ambiente.
- Após essa pesquisa, todos na sala novamente, cada grupo vai a frente, fala e anota na lousa quais foram os insetos encontrados.
- Ganha o grupo que tiver encontrado o maior número de insetos e todas as informações requeridas.

ELEMENTOS:

- Anotações na lousa.
- Pesquisa na biblioteca.
- 5 grupos de 5 alunos.
- Caderno para a anotação da pesquisa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 25 alunos entre 10 e 11 anos (5ºano).

1318 MEMÓRIA DOS ANIMAIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos conheçam os animais selvagens, tendo como objetivo a memorização e o aperfeiçoamento do raciocínio e tudo isso trabalhado de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de animais iguais.

REGRAS:

- Dividir a turma de 20 alunos em 4 grupos de 5.
- Antes de começar o professor coloca números de 1 a 4 numa caixinha, e pede para que cada representante de grupo tire um número. Começará o grupo que tirar o número 1 e assim sucessivamente: o 2 será o segundo, o 3 o terceiro e o 4 o último.
- Cada grupo composto de 5 alunos decidirá a ordem de quem irá virar as cartas na sua vez, para que assim todos possam virar e participar.

ELEMENTOS:

- Estética: Fotos de animais selvagens (nas fotos também terá o nome do animal correspondente). Sorte: o grupo 1 que será o primeiro, escolherá um de seus membros para começar o jogo. Se este errar, passa pro grupo 2. Se acertar, um outro membro continua.
- Competição: o grupo que conseguir acertar mais pares.
- Níveis: médio, com 15 pares de animais, somando 30 peças.
- Tempo: em torno de 10 a 15 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (20 alunos)

1319 DICTIONARY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aumentar o vocabulário dos alunos.

META:

O grupo que conseguir completar a tabela primeiro e tiver o maior número de acertos.

REGRAS:

- Serão 4 grupos de 5 alunos.
- Cada grupo receberá uma tabela contendo vários temas: cor, número, fruta, animal, partes do corpo, etc. Depois de receber essa tabela, o professor sorteará 5 letras do alfabeto para que eles completem a tabela 5 vezes, uma com cada letra sorteada.
- Ganha o grupo que terminar a tabela primeiro e tiver o maior número de acertos.
- Os alunos terão à disposição o dicionário para ajuda-los.
- Cada acerto vale 2 pontos. Caso tenha empate entre os grupos, o professor faz mais uma rodada entre eles.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade de achar as palavras correspondentes ao tema e a letra sorteada e ao escrever rapidamente sem errar.



- Cooperação: cada membro do grupo deve estar atento ao colega que está preenchendo a tabela para que não erre a escrita ou erre o tema.
- Tempo: em torno de meia hora pra completar toda a tabela.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 20 alunos do 7º ano

1320 BAÚ DAS IMAGENS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o raciocínio lógico dos alunos, intuição e achar o ponto em comum entre as imagens.

META:

Acertar o maior número de palavras (ponto comum) de acordo com as imagens.

REGRAS:

- Turma separada em 5 grupos de 5 alunos.
- O professor tem uma caixa (baú) com uma série de imagens (cada folha tem 4 imagens e todas elas têm algo em comum). A ideia é que os grupos adivinhem o que elas têm em comum (Ex: tigre, leão, girafa e elefante = animais selvagens).
- O professor tira uma folha e mostra pra turma, o grupo que acertar primeiro marca um ponto e assim sucessivamente. Ganha quem acertar mais.

ELEMENTOS:

- Competição entre os 5 grupos.
- Intermédio do professor.
- Recompensa de 1 ponto na matéria pro ganhador e meio ponto pros outros alunos que participaram.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos do 6º ano)

1321 REIS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos durante os quatro jogos propostos.

META:

Conquistar os reis do baralho.

REGRAS:

- Serão propostos quatro jogos diferentes e cada um deles premia com um Reis do baralho.
- Reis de paus: perguntas e respostas
- Reis de ouros: resolução de contas matemáticas
- Reis de espadas: palavras cruzadas
- Reis de copas: bingo de palavras
- Serão 4 grupos de 5 alunos.

- A cada jogo disputado, o grupo vencedor ganha um naipe do Reis.

- Se um grupo conseguiu ao final dos 4 jogos propostos 2 naipes, todos os integrantes daquele grupo terão 2 pontos a mais na prova.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Reis"
- Recompensa: cada Reis conquistado pelo grupo equivale a 1 ponto a mais na prova.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 20 alunos do 1º ano do EM

1322 MULTIDIVIDINDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar multiplicação e divisão

META:

Fazer mais pontos que os demais grupos

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 4 integrantes dependendo do número de alunos da sala.
- Cada grupo precisa criar contas de multiplicação e contas de divisão numa folha de papel (a quantidade de operações dependerá da quantidade de grupos que foram formados).
- Uma conta de multiplicar e outra de dividir é passada para cada um dos demais grupos para serem resolvidas.
- Cada conta resolvida corretamente dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram 10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na rodada definida como final de acordo com a quantidade de equipes.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8/9 anos – 3º ano EFI)



1323 MEMOALFA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos da educação infantil reconheçam escrita e imagem de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de palavras e imagens correspondentes.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos (dica: o ideal é que os grupos não ultrapassem a quantidade de 6 crianças)
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e palavras relacionadas entre si utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, médio com 24 peças, ou difícil com 36 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças, aumentando gradativamente de acordo com a quantidade de peças e grau de dificuldade.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (4/7 anos – EI a 1º ano EFI)

1324 NUMBERS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de números em inglês.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de números em inglês de acordo com a imagem de quantidades exibida pelo professor(a) por 30 segundos.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos números memorizados;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;

- Após a escrita do número não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Cada número escrito corretamente dará ao grupo 10 pontos. Números escritos errados serão desconsiderados.

- Vence a equipe que obtiver o maior número de pontos.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do vocábulo e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8/10 anos – 3º a 5º anos do EFI)

1325 DESAFIO DAS TABUADAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo de tabuadas e a realização das atividades de maneira mais célere e funcional.

META:

Concluir com 100% de aproveitamento as 4 atividades mensais com atividades de tabuada. Conquistar as mascotes da turma

REGRAS:

- Realizar as 4 tarefas do mês (uma por semana) com 100% de aproveitamento.
- Prazo para realizar cada tarefa 5 minutos.
- Atividade individual.
- Cada tarefa bem sucedida dá direito a uma mascote.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Mascotes da turma.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro dos Mascotes para ir colando os conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças de 8/9 anos – 3º ano EFI

1326 JUNTANDO AS PEÇAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

**META:**

Conquistar todas as peças do quebra cabeça para montá-lo.

REGRAS:

- Entregar as tarefas determinadas no prazo estipulado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver todas as peças.
- Cada tarefa entregue de acordo com o solicitado garante uma peça.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "peças"
- Recompensa: uma questão bônus na prova mais uma % na nota de atividades extras.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 3º ao 5º ano EFI

1327 RODA DO LABORATÓRIO DE ELETRICIDADE**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Ensinar as normas de Segurança do Laboratório de Eletricidade

META:

Fazer mais pontos que às duplas Concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Cada dupla precisa separar 3 itens de segurança.
- Um item é passado à dupla ao lado direito para falar o nome do equipamento e porque deve ser usado ou porque precisa segui-lo. - Cada resposta correta dá à dupla 10 pontos.
- Cada resposta errada tiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (1 min).
- O jogo acaba quando todos os itens forem explicados.
- Ganha a dupla que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Equipamentos de segurança individual ou coletivo.
- Trabalho em duplas.
- Grupos organizados nas bancadas do laboratório.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ano do ensino médio

1328 MEMÓRIA DAS CORES**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Permitir que alunos da disciplina de Laboratório de Eletricidade I do Técnico Integrado de Nível Médio de Eletrônica reconheçam os valores de resistência referente a tabela de cores do fabricante de resistores de forma lúdica.

META:

Encontrar mais combinados de cores e suas resistências elétricas.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos, a quantidade de alunos será conforme ao número total de alunos na turma;
- A primeira jogada será feita pelo sorteio do número do grupo e depois seguirá no sentido horário

ELEMENTOS:

- Estética: valores referentes aos resistores, imagens de resistores com grade de cores diferentes utilizadas no jogo;
- Sorte: para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante por um sorteio pelo número do grupo;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1329 MEMORIZAÇÃO**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Levar os alunos a memorizarem o sistema digestivo e função de cada órgão.
- As partes do sistema digestivo são organizados em cores e suas funções em números.

META:

Memorizar e montar, em 5 minutos, o sistema digestivo, suas funções e dos órgãos que o compõe.

REGRAS:

- A turma é organizada em 2 equipes; - As equipes se organizam para montar o sistema digestivo e as funções de cada órgão e do próprio sistema;
- Após o tempo disponível para a montagem não será mais permitida mudanças;



- Se a montagem estiver incorreta, a equipe perderá 10 pontos para cada parte errada (órgão ou função)
- Uma equipe irá corrigir a adversária. Se a correção estiver incorreta, a equipe que corrigiu perde 10 pontos a cada correção errada;
- Se as correções e montagens corretas nenhuma equipe perde ponto.

ELEMENTOS:

- Organização: organização da equipe para resolver o problema.
- Cooperação: cada membro da equipe coopera para acertar a montagem do sistema digestivo e suas funções.
- Tempo: Em torno de 50 minutos (uma aula)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (sexto ano).

1330 BAÚ DE CHOCOLATES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas durante as aulas

META:

Conquistar o máximo de chocolate no bimestre.

REGRAS:

- Entregar os relatórios no prazo determinado.
- Fazer os relatórios corretamente.
- Entrega individual ou em grupo, dependendo do conteúdo estudado.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Chocolates.
- Recompensa: 0,5 ponto da nota bimestral para aqueles que conquistarem todos os chocolates conforme as tarefas propostas. -Caixa simulando um Baú para ir guardando os chocolates conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do 1º ano do ensino médio

1331 AS DAMAS TAMBÉM GANHAM O JOGO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o desenvolvimento dos alunos durante o bimestre.

META:

Conquistar as 4 damas do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado e corretas.
- Entrega individual.
- Terá a premiação o aluno que tiver as quatro damas.
- Aluno que não entregar o material proposto receberá o valete.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Damas" e "Valetes" - Recompensa da Dama: 0,5 ponto na média bimestral. Punição do Valete: será monitor da professora no semestre seguinte.
- Cartas de baralho.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ao 3º do ensino médio

1332 TABULEIRO DA ELETRICIDADE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA: - Revisar o conteúdo do 1º bimestre de eletricidade

META:

Finalizar o jogo primeiro

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos; - Cada grupo tem o direito de jogar o dado e andar o número de casas conforme o valor que caiu no dado. Só não terá direito jogar o dado se na jogada anterior caiu em uma casa que diz para ficar uma rodada sem jogar.
- Seguir as instruções de cada casa. - Respeitar os colegas.
- Ganha o jogo a equipe que chegar primeiro na última casa do tabuleiro.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro.
- Avatares representando cada equipe.
- Dados
- Competição interna na turma. - Recompensa: 0,5 ponto na média bimestral e kit de 'gulseimas'.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ano do ensino médio

1333 RODA DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do fundamental I, 3 anos aprendam as operações matemáticas de adição e subtração.

**META:**

Chegar em primeiro lugar após concluir o circuito do jogo.

REGRAS:

- Decidir o número de alunos que irá jogar;
- Agrupa-los em grupos de 4 alunos;
- Para iniciar o jogo tirar par ou ímpar ou dois ou um.
- Cada jogador em sua vez deve fazer uma jogada por vez, utilizando o dado e avançar ou regredir conforme o tabuleiro mandar, pois estará nele os comandos.
- Se acertar deve continuar até erra, quando isso acontecer deve dar a vez ao outro aluno jogador.
- O professor dará as instruções e anotará os pontos no quadro pra todos verem.
- O jogo acaba na quarta rodada.

ELEMENTOS:

- Utilizará tabuleiro, 2 piões ou outro objeto pra marcar como a peça do jogo e dado.
- Tabuleiro confeccionado utilizando números nas casas.
- Estética: Comando no tabuleiro (- 2, +3 por exemplo o aluno fará o que se pede no jogo);
- Sorte: Primeiramente será definido na sorte quem iniciará o jogo;
- Competição: Quem conseguir chegar primeiro na chegada ganha o jogo.
- O jogo pode ter nível fácil ou difícil.
- Tempo de 20 minutos por partida para que todos da turma participem e joguem.
- A turma ficará em círculo para ver e torcer pela equipe de sua preferência.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma de crianças.

1334 IMAGEM E AÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Permitir que os alunos do ensino fundamental I aprendam, assimilem os conteúdos da disciplina de inglês, tema: Cômodos e objetos da casa de forma lúdica.

META DO JOGO:

- Fazer o maior número de acertos das mímicas e assimilar o nome dos desenhos realizados no jogo em inglês.

REGRAS:

- Decidir o número de alunos que irá jogar;
- Agrupa-los em grupos de 5 alunos, formando equipes;

- Para iniciar o jogo tirar par ou ímpar ou zero (nada) ou um neste caso quem tirar 1 a equipe iniciará o jogo.

- Adivinhar o desenho e falar o nome correspondente ao desenho em inglês.
- Estipular um tempo para realizar os desenhos das figuras tiradas nas cartas. (Pode usar o cronometro do celular ou relógio para marcar o tempo de 2 minutos por desenho;
- Quem realizar o maior número de acertos no tempo ganhará o jogo.

ELEMENTOS:

- O jogo utilizará o quadro branco, piloto, apagador, cronometro e cartas com as instruções para realizar o desenho.
- Estética: Cartas com as palavras que terão de desenhar no quadro;
- Sorte: Primeiramente será definido na sorte quem iniciará o jogo;
- Competição: Quem conseguir adivinhar o desenho e falar o seu respectivo nome em inglês ganha o ponto, no final do jogo faz a contagem dos pontos pra ver quem ganhou, ganha quem realizar mais acertos/ pontos.
- Jogo tem o nível mediano.
- Tempo de 2 minutos por desenho realizado, o jogo todo poderá ter uma duração de 40 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da turma.

1335 MEMÓRIA DAS FRUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos da educação infantil reconheçam as frutas de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de frutas iguais.

REGRAS:

- Decidir o número de alunos que irá jogar;
- Agrupa-los em grupos de 4 alunos;
- Para iniciar o jogo tirar par ou ímpar ou dois ou um.
- Cada jogador em sua vez deve fazer uma jogada por vez, virando 1 carta por vez e tentar formar o par (achar duas cartas com o mesmo desenho, ou seja, iguais).
- Se acertar deve continuar até erra, quando isso acontecer deve dar a vez ao outro aluno jogador.

ELEMENTOS:

- Utilizará cartas como um baralho, confeccionadas ou impressas;
- Estética: Figuras das frutas coloridas;



- Sorte: Primeiramente será definido na sorte quem iniciará o jogo;
- Competição: Quem conseguir virar formando mais pares vencerá o jogo.
- O jogo pode ter nível fácil com 12 cartas ou 24 peças nível médio.
- Tempo de 5 à 10 minutos por partida para que todos da turma participem e joguem.

QUEM VAI JOGAR:
Toda turma.

1336 JOGO DA MEMÓRIA EM INGLÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do ensino fundamental I aprendam, assimilem os conteúdos da disciplina de inglês, tema: Cômodos e objetos da casa de forma lúdica.

META:

Fazer o maior número de acertos realizados no jogo achando o desenho e o seu nome correspondente em inglês.

REGRAS:

- Decidir o número de alunos que irá jogar;
- Agrupa-los em grupos de 5 alunos, formando equipes;
- Para iniciar o jogo tirar par ou ímpar ou zero (nada) ou um neste caso quem tirar 1 a equipe iniciará o jogo.
- Cada jogador em sua vez deve fazer uma jogada por vez, virando 1 carta por vez e tentar formar o par (achar duas cartas com o mesmo desenho, ou seja, iguais).
- Se acertar deve continuar até errar, quando isso acontecer deve dar a vez ao outro aluno jogador.
- Após a finalização de pegar todas as cartas formando pares ganha quem fizer o maior número de pares, ou seja, será o vencedor quem fizer mais pares.

ELEMENTOS:

Utilizará cartas como um baralho, confeccionadas ou impressas;

- Estética: Figuras dos cômodos da casa coloridas;
- Sorte: Primeiramente será definido na sorte quem iniciará o jogo;
- Competição: Quem conseguir virar formando mais pares vencerá o jogo.
- O jogo pode ter nível fácil com 12 cartas ou 24 peças nível médio.
- Tempo de 40 minutos ou 1 hora por partida para que todos da turma participem e joguem. (Vários baralhos em sala ao mesmo tempo, organizado por grupos).

1337 ÀS NA MÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a realizarem as atividades de português interpretação de texto de casa e classe e melhorar o desempenho e realização das atividades.

METAS:

Conquistar os 4 Ás do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Fundamental I (4º até 5º Ano.)

1338 MEMORY

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos memorizar os símbolos usados em Expressões Numéricas

META:

Resolver uma expressão numérica em 5 minutos memorizando o significado dos símbolos: (), [], e {}

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita sobre os símbolos na resolução de expressões numéricas. - As expressões numéricas devem conter as quatro operações dos números naturais.
- A quantidade de expressões numéricas fica sob determinação do professor.
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não



erre no momento que serão inseridos os símbolos $()$, $[\]$ e $\{ \}$ nas expressões numéricas e não tenha este desconsiderado na contagem final.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano

1339 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Raiz cúbica

META:

Fazer mais pontos que os concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos
- Cada grupo criar 2 raízes formadas por 2 e 3 algarismos numa folha de papel
- Duas raízes com 2 e 3 algarismos são passadas ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada raiz resolvida dá ao grupo 10 pontos. - Calcular as raízes por fatoração
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acabar quando todos os grupos são repasados.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro
- Folhas de Papel
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 9º ano

1340 BAÚ DE MOEDAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as Quatro Operações com os Números decimais

META:

Conquistar as 3 moedas de ouro.

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Moedas de "ouro".

- Recompensa: % da nota.

- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano

1341 ÀS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos no ensino da Proporcionalidade

META:

Conquistar os 4 ases do baralho em proporcionalidade

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado. - Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe. Cada desafio corresponde: grandezas direta e inversamente proporcionais
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases corresponde a temática proporcionalidade.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão. - 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º ano

1342 JOGO DA CAIXA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade do raciocínio lógico matemático das quatro operações

META DO JOGO

Acertar a maior quantidade das operações matemáticas.

REGRAS:

- Organizar grupos com 3 alunos.
- Cada grupo irá ficar em um computador com caderno, lápis, borracha.
- Cada aluno escreverá o seu nome no jogo e iniciarão o jogo com os nomes em ordem alfabética.
- A cada rodada e acerto os alunos marcarão quem venceu a rodada.



- À medida que os alunos acertarem as operações o jogo irá aumentando de nível.
- A professora fica circulando pela sala e verificando se estão cumprindo todas as regras e se estão avançando de nível.
- O jogo acabar quando todos os alunos conseguem acertar todas as operações e avançar de fases.
- Vence o grupo da sala que conseguir chegar ao final do jogo mais rápido.

ELEMENTOS:

- Computador com o jogo da caixa.
- Caderno, lápis, borracha.
- Trabalho em grupos de 3 alunos.
- Grupos organizados em forma circular na sala.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental I ou alunos do EJA.

1343 JOGO DE SENHA (PORTAL TURMA DA MÔNICA)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade de reconhecer as cores, suas sequências, desenvolver a coordenação motora, a memória curta e longa.

META:

Descobrir a combinação de cores e a ordem em que elas estão com apenas dez tentativas.

REGRAS:

- Duplas ou grupos de três.
- Dividir a turma em duplas ou grupos de três alunos, tirarem pedra, papel, tesoura para saber quem irá iniciar o jogo.

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras em círculos coloridos utilizado no jogo com suas respectivas cores definidos em sequência.
- Sorte: Em primeiro momento para iniciar o jogo será decidido na sorte quem irá iniciar o jogo.
- Competição: quem conseguir mais acertar as sequências de cores corretamente vence o jogo.
- Níveis: Este jogo pode ser do nível fácil e médio, com 40 peças com 4 cores diferentes.
- Tempo: Aproximadamente 10 minutos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos da educação infantil ao 2º ano do Ensino Fund. I).

1344 ESCREVA POR EXTENSO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver nos alunos a habilidade de memorizar o maior número possível de vocábulos (números) em Espanhol.

META:

Memorizar e escrever em 5 minutos o maior número possível de vocábulos em espanhol e português sorteados pelo jogo.

REGRAS:

- A turma será organizada em grupos de 4 alunos.
- As equipes ou grupos serão organizados os nomes por ordem alfabética para iniciar o jogo.
- A organização dos grupos se dará de acordo com os níveis de aprendizados dos alunos, não será permitida a troca de alunos por grupos.

ELEMENTOS:

- Sorte: Se dará pela agilidade e desenvolvimento da aprendizagem adquirida durante o jogo.
- Cooperação: Cada membro do grupo auxilia o colega da equipe para que não erre a escrita do vocábulo.
- Tempo: O período de 1 hora /aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 8 a 10 anos.

1345 ENIGMAS DAS FRAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador no prazo determinado de uma maneira divertida.

META:

- Desenvolver o raciocínio lógico matemático, desenvolvendo as habilidades de porcentagem e proporções.
- Desenvolver a competitividade nos educandos.

REGRAS:

- Entregar as atividades propostas no prazo determinado.
- Fazer as atividades corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Entrega de estrelas de pontuação a cada exercício entregue no prazo e corretamente.
- Quadro com o pódio para colocação dos nomes dos educandos que mais conseguiram estrelas pelos seus acertos nas atividades.

**QUEM VAI JOGAR:**

- A turma toda.
- Educandos do 5º e 6º ano do Ensino Fundamental I.

1346 JOGO DA FORÇA DOS ESTADOS BRASILEIROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver habilidade de conhecimento regional, localização espacial, propiciar a aprendizagem da escrita corretamente.

META:

Conhecer os Estados do Brasil e suas localizações nas suas respectivas regiões.

REGRAS:

- Realizar as atividades corretamente.
- Realizar os 10 desafios acertando o requerido no prazo de uma aula.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna entre os educandos da turma.
- Recompensa: um ponto na média da avaliação, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Educandos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

1347 "GALENOMÁTICOS" EM AÇÃO

(alusão a Galeno, figura marcante nas artes médico-farmacêuticas)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Cálculos Farmacêuticos. Fazer com que os alunos pratiquem os cálculos.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 questões de cálculos farmacotécnicos (incluindo diluições e/ou porcentagens) numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1348 MEMÓRIA DA FARMÁCIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do curso técnico de farmácia reconheçam o vocabulário farmacêutico e seus significados

META:

Encontrar a definição que corresponde adequadamente à denominação

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";
- Cada grupo, em sua vez, vira 2 cartas exibindo, uma do grupo dos termos farmacêuticos, outra do grupo das definições. O grupo lê em voz alta para toda a turma as cartas abertas. Se a associação estiver correta, as cartas são retiradas da mesa, e se não, elas retornam pra mesa até que algum grupo faça a associação correta.

ELEMENTOS:

- Estética: Cartas com verso azul, que na frente terão os termos farmacêuticos, e cartas com verso verde, que na frente terão as definições, num total de 24 cartas (12 termos e 12 definições correspondes);
 - Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante
 - Competição: o grupo que conseguir virar mais pares vence o jogo;
 - Tempo: aproximadamente 30 minutos por partida em um jogo com doze peças.
- Obs: Alternativamente, tendo disponibilidade de Datashow, pode ser elaborado o jogo em PowerPoint

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)



1349 MEMORIAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos do curso técnico de farmácia a memorizarem os insumos farmacêuticos utilizados na produção de medicamentos, relacionando-os com suas funções farmacotécnicas.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número de insumos correspondentes à cada função farmacotécnica ditada pelo professor(a).

Ex: Professor fala "conservante", os alunos terão que escrever a maior quantidade de insumos com a função de conservante (metilparabeno, propilparabeno, etc...)

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 4 equipes;
- A cada função ditada pelo professor, os alunos tem 2 minutos para escrever o maior número de insumos que lembrarem;
- A correção é feita em seguida e o placar é anotado no quadro. Um ponto é conferido a cada insumo correto e um ponto é subtraído a cada insumo incorreto;
- O grupo que obtiver maior número de pontos será o ganhador.
- O prêmio será uma caixinha de brigadeiros ou chocolates, estampada como uma caixa de um medicamento chamado "Memorial"

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e memória da equipe.
- Cooperação: Quanto mais todos os membros do grupo estiverem envolvidos, mais ingredientes vão lembrar e vão colaborar uns com os outros evitando escrever insumos incorretos
- Tempo: Em torno de 1 hora

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1350 GOTAS DE SABEDORIA DOS DISCÍPULOS DE HAHNEMANN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades/tarefas de fixação do conteúdo da disciplina de Homeopatia

META:

Encher o frasquinho de vidro com as gotas da sabedoria

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.

- Fazer as tarefas corretamente.

- Cada tarefa valerá 20 gotas de sabedorias a e quantidade de gotas será proporcional aos acertos nas tarefas.

- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- 1 frasco grande de vidro com gotejador e água (serão as "Gotas de Sabedoria")

- 1 frasco de vidro inicialmente vazio para cada aluno, e identificado com o nome de cada um.

- Os alunos que tiverem seus frascos completos com as gotas da sabedoria, receberão o certificado de "Discípulo de Hahnemann" e 15% da nota. Quem tiver 70% do frasco cheio, recebe 7% da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1351 PICTOGAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Colecionar 10 pictogramas de Biossegurança

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 10 desafios, 1 para cada pictograma.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os 10 pictogramas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Moeda de troca: "Pictogramas"

- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1352 JOGA FORA NO LIXO!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos do curso técnico de farmácia aprendam a identificar a forma adequada para descarte de cada um dos resíduos dos serviços de saúde (RDC 222/2018)

**META:**

Descartar de forma correta um conjunto de 10 resíduos

REGRAS:

- Turma dividida em 4 grupos
- Cada grupo recebe um conjunto de 10 resíduos (cartões com imagem identificando-os) e 5 "lixeiras" (uma para cada grupo de resíduos A, B, C, D e E) e dispõe de 3 minutos para colocar adequadamente cada resíduo em sua respectiva "lixeira". Os grupos realizam a atividade ao mesmo tempo.
- Os alunos retornam para seus lugares e o professor vai verificando e corrigindo com a turma, aproveitando para reforçar os itens que pertencem a cada grupo. O grupo que acertar todos os itens é o vencedor.

ELEMENTOS:

- 20 latas de resíduos (4 conjuntos de resíduos dos grupos A, B, C, D e E)
- 40 cartões com figuras identificando o tipo de resíduo (ex: seringas, ampolas de vidro, bolsas de sangue)
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1353 JOGO DAS BIZARRICES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a perceberem através de imagens e fotos os atos inseguros presentes, de forma a gerar um espírito crítico em cima das situações do dia a dia profissional e cotidiano, em relação à Biossegurança

META:

Identificar atos inseguros nas imagens apresentadas e apresentar a forma correta de proteção

REGRAS:

- Uma imagem por vez será apresentada através de projeção em data show, para a turma toda, que estará dividida em grupos
- Cada grupo anota os erros que percebe e elabora sugestões de correção da postura
- Ganha o grupo que terminar de identificar primeiro todos os atos inseguros e conseguir sugerir corretamente as formas corretas de proteção.
- Quando o primeiro grupo avisar que terminou, aguarda-se os outros grupos terminarem observando a ordem em que isso ocorre e recolhe-se o papel onde eles anotaram os erros

- Caso o primeiro grupo não identifique corretamente todos os erros, passará a vez para o grupo seguinte, e assim por diante.

ELEMENTOS:

- Agilidade, percepção e assertividade do grupo
- Imagens projetadas em data show
- Papel e caneta
- 10% da nota para os ganhadores

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do curso técnico de Farmácia (adolescentes entre 15 e 18 anos)

1354 RODA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Adição e Subtração

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de + e - numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

1355 FILOHOOT – OS FILHOTES DE SÓCRATES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Avaliar as habilidades apreendidas sobre os socráticos por meio virtual.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Responder mais perguntas corretamente e em menor tempo.

**META:**

- Cada aluno tem acesso a um questionário feito no www.kahoot.com e tem que responder em menor tempo possível.
- Ficar no podium final.

REGRAS:

- Vou criar um quizz sobre Platão e Aristóteles no Kahoot.
- Vocês vão ter acesso a esse quis via Google Sala de Aula.
- O quis ficará disponível por 7 dias.
- Os três que fizerem mais pontos ganharão destaque no podium final e ganharão dois pontos extras.

ELEMENTOS:

- Disponibilização das regras nos grupos de Whatsapp das turmas.
- Explicação das regras por meio de áudio nos grupos por escrito no Google Sala de Aula.
- Premiação

QUEM VAI JOGAR:

- Preferencialmente alunos de Filosofia do 1ºEM.

1356 QUEM É VOCÊ NA FILA DO MAQUIAVEL?**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Estruturar os conceitos sobre o realismo de Maquiavel na Filosofia Política

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Colocar o aluno em contato com o pensamento de Nicolau Maquiavel e fazê-lo refletir se ele se enquadra nos valores que o filósofo argumenta em O Príncipe.

META:

- Teste de empatia: vence quem mais souber da teoria de Maquiavel

REGRAS:

- Responder as respostas no site: https://www.geniol.com.br/testes/personalidade/teste-de-maquiavelismo/?utm_source=frame&utm_medium=link&utm_campaign=rc-home que será disponibilizado via Google Sala de Aula.

ELEMENTOS:

- O jogo será explicado via whatsapp e Google Sala de Aula, sendo disponibilizado por ambas plataformas.
- Após a explicação o link do jogo será postado no Google Sala de Aula da turma.
- O resultado será postado pelo aluno.
- Quem obtiver maior conhecimento sobre o conteúdo vai ganhar dois pontos extras.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos que estão estudando Filosofia Política (em especial os do 3ºEM)

1357 DITADO MATEMÁTICO**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

- Fazer exercícios de somar, subtrair, multiplicar e dividir.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Ensinar a calcular

META:

- Ensinar cálculos mentais
- Ensinar a preencher uma tabela online
- Ganhar o jogo das equipes adversárias
- Aprender informática

REGRAS:

- Os alunos serão informados que haverá uma competição envolvendo um ditado matemático por meio do Google Sala de Aula e do grupo do Whatsapp da turma com data e hora marcada no Google Meet.
- A tabela será disponibilizada para cada aluno no Google Sala de Aula na turma do aluno com uma cópia para cada.
- Na tabela constará na primeira coluna o "Nome do aluno", "Número", seguido de "x2", "-3", "+5", "÷3" e "Total". Cada um em uma coluna.
- Abaixo de "Nome do aluno" constará uma numeração de 1 a 10, sendo cada número ocupante de uma linha daquela coluna.

ELEMENTOS:

- No Meet o Professor vai pedir aos alunos que coloquem os nomes no campo "Nome do aluno".
- Após isto o Professor vai começar a ditar um número cujo aluno tem que pegar aquele número e preencher a linha que começa com o número "1", realizando todos os cálculos e colocando no final o total obtido.
- O ditado se dará até o número 10.
- Ganha quem mais acertar os números do campo "Total".

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos de Matemática do EF I e EF II.

1358 FILOJAM**NECESSIDADE PEDAGÓGICA:**

Identificar a fisionomia dos Filósofos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Identificar a Fisionomia dos Filósofos.
- Ter contato com a ferramenta Google Jamboard.

**META:**

Descobrir quem são os filósofos em menos tempo num jogo da memória.

REGRAS:

- O Professor vai compartilhar No Google Sala de Aula um Jamboard Preparado com figuras de dez filósofos repetidas duas vezes.
- Cada figura está tampada com um sticker de anotações.
- Num Meet o Professor vai liberar o Jam para cada aluno por meio de cópia individual e eles terão cinco minutos para fazer o "Jogo da memória" sob a supervisão do Professor que poderá acompanhar cada um pelo seu PC.
- Quem fechar a cartela primeiro ganha dois pontos na média.

ELEMENTOS:

- Modelagem no Google Jamboard e Google Desenhos.
- Grupos de Whatsapp e Grupos de sala do Google Sala de Aula.
- Prêmio (dois pontos na média).

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos do EM que cursam Filosofia.

1359 UM DIA NO MUSEU

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Tornar passeios virtuais interessantes
- Aprender sobre Arte e Cultura

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Dominar a ferramenta Google Arts & Culture.
- Explorar objetos em 3D.
- Estudar História Antiga.

META:

- Encontrar 10 objetos da antiguidade dentro do ambiente 3d o Google Arts & Culture.
- Ganhar dois pontos na média.

REGRAS:

- Os alunos serão avisados que farão um passeio num museu e que a atividade será uma competição.
- O aviso será por meio do grupo de Whatsapp da turma e da turma do Google Sala de Aula.
- Na data marcada os estudantes, junto do Professor entrarão no endereço <https://artsandculture.google.com/search/3d> em que o professor dará o seguinte comando: vocês têm cinco minutos para me mostrarem cinco objetos da História Antiga.
- Quem enviar primeiro ganha um Certificado de "Aluno Indiana Jones".

ELEMENTOS:

- Google Sala de Aula.
- Grupos de Whatsapp.
- Google Arts & Culture.
- Explicação do Professor por meio dos dois primeiros itens.
- Prêmio (Certificado Aluno Indiana Jones).

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de qualquer série do Ensino Básico.

1360 RODA ALIMENTAR COOPERATIVA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre os tipos de alimentos: Energéticos, Reguladores e Construtores

META:

Fazer a maior quantidade de pontos possível

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo precisa criar uma lista com um alimento de cada tipo, em um minuto. Portanto, a cada um minuto, a lista deve ser passada adiante.
- Os alimentos não poderão ser repetidos em nenhuma lista.
- A lista deve ser passada para a equipe imediatamente a esquerda.
- Ao final da rodada, deveremos ter 6 listas com 18 alimentos diferentes.
- Cada lista completa dará 60 pontos para a turma.
- Listas incompletas penalizam a turma em 30 pontos.
- Se uma equipe receber uma lista incompleta, poderá completá-la. Ajudando a equipe anterior, sempre no prazo de um minuto.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (um minuto).
- O jogo acaba ao final de duas rodadas completas.
- A turma ganha se chegar ao final das rodadas com pontuação positiva.
- Premiação: a turma poderá escolher uma lista para fazer um lanche especial, com os alimentos da lista escolhida, com a participação de todos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 6 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos dos 7º / 8º anos



1361 MEMÓRIA ELEMENTAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos identificarem os elementos químicos da tabela periódica, associando o nome ao símbolo.

META:

Encontrar mais pares de nomes e símbolos dos elementos químicos da tabela periódica.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com símbolos e nomes dos elementos químicos;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ter nível fácil: com elementos mais conhecidos, médio com os elementos das famílias mais conhecidas e difícil com todos os elementos da tabela periódica;
- Tempos: variado, de acordo com os níveis. Entre cinco e dez minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 9º ano / 1º ano do Ensino Médio

1362 MEMÓRIA ANIMAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a reconhecerem o maior número possível de animais.
- Os animais devem ser agrupados em grupos: poríferos, celenterados, platelmintos, nematelmintos, moluscos, anelídeos, artrópodes, equinodermos, peixes, anfíbios, répteis, aves e mamíferos.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de animais em uma lista recebida do professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e

escrita dos nomes dos animais disponibilizados na lista;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do nome do animal não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/ pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome do animal e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 20 a 30 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 7º ano / 2º ano Ensino Médio

1363 BAÚ ENCEFÁLICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega dos Mapas Conceituais propostos pelo educador.

META:

Conquistar os minicérebros de papel.

REGRAS:

- Entregar os Mapas Conceituais no prazo determinado
- Fazer os Mapas corretamente
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Minicérebros de papel
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando os minicérebros conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Todas as turmas

1364 EVOLUÇÃO VITAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

**META:**

Conquistar os símbolos dos cinco Reinos dos Seres Vivos (Bactéria, Protozoário, Fungo, Planta e Animal).

REGRAS:

- Entregar os Estudos Dirigidos no prazo determinado.
- Realizar os Estudos Dirigidos corretamente.
- Realizar os 05 desafios, 01 para cada Reino de Seres Vivos.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os cinco símbolos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Símbolos"
- Recompensa: Até três pontos na última etapa.
- Estojo redondo simulando o Planeta Terra, confeccionado pelos alunos, para guardar os símbolos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 7º ano / 2º ano Ensino Médio

1365 MEMÓRIAS ECOLÓGICAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam as relações ecológicas entre os seres vivos.

META:

Encontrar mais pares de relações ecológicas iguais, relacionando o nome da relação ecológica ao exemplo.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com nome das relações ecológicas e exemplos referente a cada relação ecológica.
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 6º ano

1366 MEMÓRIA BACTERIANA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam as bacterioses e seus causadores

META:

Encontrar mais pares de bacterioses e seus causadores (nomes científicos)

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com nome das bacterioses e seus causadores (nomes científicos).
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 2º e 3º anos do Ensino Médio

1367 BIOMAS MEMORÁVEIS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam os biomas.

META:

Encontrar mais pares de Biomas iguais, relacionando o nome do Bioma com as fotos do Bioma.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um"

ELEMENTOS:

- Estética: cartas com nome dos Biomas e cartas com as imagens dos Biomas.



- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 7º ano e 2º ano do Ensino Médio

1368 MEMÓRIA PATOLÓGICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a reconhecerem o maior número possível de doenças / patologias.
- As patologias devem ser agrupadas em grupos: provocadas por vírus, fungos, protozoários, bactérias e animais.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de doenças em uma lista recebida do professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos nomes das doenças disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do nome da doença não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/ pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome da doença e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 30 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 7º ano / 2º e 3º anos Ensino Médio

1369 MEMÓRIA PATOLÓGICA II

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a reconhecerem o maior número possível de doenças / patologias.
- As patologias devem ser agrupadas em grupos: doenças dos Sistemas Digestório, Respiratório, Circulatório, Excretório, Reprodutivo, Nervoso, Endócrino e Ósseo.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de nomes de doenças em uma lista recebida do professor (a).

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 ou 4 equipes;
- As equipes se organizam numa ordem de estudantes para realização da leitura, memorização e escrita dos nomes das doenças disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do nome da doença não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/ pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre a escrita do nome da doença e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 30 minutos (leva-se consideração o número de componentes de cada equipe).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 8º ano / 2º e 3º anos Ensino Médio

1370 BAÚ DE CASA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega dos Para Casas propostos pelo educador.

META:

Conquistar as "casas" de papel.

REGRAS:

- Entregar os Para Casas no prazo determinado
- Fazer os Para Casas corretamente
- Entrega individual



ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- "Casinhas" de papel
- Recompensa: % da nota.
- Quadro do Baú para ir colando as "casinhas" conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Todas as turmas

1371 LETRAMENTO CIENTÍFICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos fixarem termos científicos.

META:

Apresentar o maior número de palavras possíveis.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos.
- Cada equipe recebe um conjunto de letras que poderá formar vários termos científicos.
- Cada termo apresentado vale 10 pontos.
- Cada equipe terá, a cada rodada, 90 segundos para apresentar as palavras ao professor.
- As palavras devem ser anotadas em uma folha, para facilitar a apresentação ao professor, a conferência e a contagem dos pontos.
- A cada rodada, cada equipe receberá grupos de letras diferentes.
- Ao final de dez rodadas, vence a equipe com maior quantidade de pontos.

ELEMENTOS:

- Todas as letras do alfabeto recortadas (quantidade de acordo com o tamanho da turma)
- Competição: a equipe que conseguir apresentar mais palavras vence;
- Tempo: aproximadamente 30 minutos por partida.
- Níveis: a dificuldade vai variar de acordo com a matéria estudada.
- Cooperação: cada membro da equipe deve ajudar na organização das letras para a apresentação das palavras.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano ao 3º ano do E.M.

1372 BATALHA IMUNOLÓGICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos fixarem o entendimento do sistema imunológico.

META:

- Fazer mais pontos durante a "batalha".

REGRAS:

- Separar a turma em quartetos.
- Cada dupla jogará com um time de botões.
- Um time é formado por células de defesa do nosso organismo. O outro time é formado por parasitas (vírus, bactérias, fungos, protozoários e animais)
- Utilizar as regras do jogo de Futebol de Botão.
- O time que fizer cinco gols primeiro vence a "Batalha Imunológica".
- Caso nenhuma equipe faça os cinco gols em dez minutos, a vitória será da equipe que conseguir fazer mais gols neste tempo.
- A vitória do time das células de defesa indica que o organismo conseguiu se salvar da doença.
- A vitória do time de parasitas indica que a doença venceu!

ELEMENTOS:

- Competição: a equipe que fizer cinco gols primeiro vence a "Batalha Imunológica".
- Tempo: variável, até dez minutos. De acordo com o desenrolar da partida.
- Os alunos podem confeccionar seus próprios jogadores. Montar os times com as imagens das células de defesa do nosso organismo e dos parasitas.
- Cooperação: os jogadores deverão jogar juntos, em suas duplas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 2º ano E.M.

1373 MUNDO CRUEL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos entenderem que os animais que não se alimentam no ambiente morrem de fome e os que se alimentam sobrevivem. Permitir também o entendimento da importância da camuflagem para os seres vivos.

META:

Conseguir a maior quantidade de alimento possível.



REGRAS:

- O professor deverá providenciar vários doces, balas e chocolates.
- O professor deverá separar também FALSOS doces e chocolates. Deverá utilizar as embalagens, mas substituir por papel ou massinha, por exemplo... Algo não comestível. Estes falsos alimentos simularão a camuflagem dos seres no ambiente.
- O professor deverá espalhar tudo por vários pontos estratégicos da escola. Todos escondidos... Lembrar de anotar onde cada doce está.
- Explicar aos alunos que foram espalhados vários doces pela escola e que eles deverão encontrá-los. Não falar sobre os camuflados.
- Pedir que os alunos não abram as embalagens.
- Cronometrar entre cinco e dez minutos (dependendo da quantidade de alunos e de alimentos) para que os alunos possam procurar os "alimentos". Quanto mais alimentos forem encontrados, melhor!
- Ao final do tempo, os alunos devem ser agrupados novamente.
- Fazer o levantamento de quais alunos conseguiram encontrar os doces e de quais "morreram" de fome.
- Revelar que haviam doces camuflados.
- Permitir aos alunos que desembrulhem os doces para saber quais foram enganados e que também "morreram" envenenados, por exemplo.
- Vence o jogo aqueles que conseguiram se alimentar adequadamente.

ELEMENTOS:

- Estética: Doces reais e fictícios espalhados pela escola.
- Sorte: encontrar o alimento adequado.
- Competição: quem encontrou alimento, vence. Tempo: aproximadamente 20 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano e 2º E.M.

1374 QUEM SOU EU?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos identificarem estruturas microscópicas.

META:

Identificar a maior quantidade de estruturas microscópicas possíveis.

REGRAS:

- Com um microscópio ligado em uma TV, o professor deverá utilizar lâminas prontas, para exibi-las aos alunos.

- Em uma folha, cada aluno deverá escrever o nome da estrutura apresentada.
- Cada estrutura ficará exposta por 30 segundos.
- Vence quem conseguir identificar a maior quantidade de estruturas microscópicas possíveis.

ELEMENTOS:

- Microscópio, TV, lâminas prontas, papel e caneta.
- Competição: quem identificar mais estruturas vence.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da graduação da área de Ciências Biológicas.

1375 QUEBRA-CABEÇA HUMANO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos reconhecer os órgãos e estruturas do corpo humano e sua localização.

META:

Montar o torso do corpo humano no menor tempo possível.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos.
- O professor deverá usar um modelo anatômico do torso do corpo humano.
- O professor deverá desmontar todo o torso, separando e embaralhando as peças sobre uma mesa.
- Cada equipe terá três minutos para remontar todo o torso.
- A equipe que gastar menos tempo vence.

ELEMENTOS:

- Torso do corpo humano, papel e caneta.
- Competição: A equipe que gastar menos tempo vence.
- Tempo: três minutos por equipe.
- Cooperação: os alunos deverão ajudar uns aos outros na montagem do torso.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º ano.

1376 RECONHEÇA-ME!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir aos alunos reconhecer os órgãos e estruturas do corpo humano.

**META:**

Identificar a maior quantidade possível de órgãos e estruturas do corpo humano.

REGRAS:

- O professor deverá usar um modelo anatômico do torso do corpo humano.
- O professor deverá desmontar todo o torso, separando e embaralhando as peças sobre uma mesa.
- A cada trinta segundos, o professor deverá apresentar um órgão ou estrutura do corpo humano para toda a sala.
- Cada aluno deverá escrever em uma folha o nome do órgão ou estrutura apresentada.
- Vence o jogo quem obter mais acertos.

ELEMENTOS:

- Torso do corpo humano, papel e caneta.
 - Competição: quem obter mais acertos, vence.
- Tempo: trinta segundos por rodada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º ano.

1377 RODA DA GEOGRAFIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as regiões do Brasil

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar uma turma em grupos de 4 alunos cada
- Cada grupo deve receber um mapa do Brasil com os estados
- Cada grupo deve identificar as regiões no mapa, circundando os estados
- Cada região com os estados certos, receberá 10 pontos
- Cada região com um estado errado, tira 5 pontos e com 2 estados errados tira 10 pontos
- Quem acabar entrega o mapa ao professor, que recebe e anota o tempo
- Ganho o grupo com mais pontos, com critério de desempate sendo o menor tempo

ELEMENTOS:

- Placar no quadro
- Mapas com estados do Brasil
- Trabalho em grupos de 4 alunos
- Grupos distanciados na sala de aula

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças

1378 MEMÓRIA DOS PRESIDENTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino fundamental conheçam os presidentes do Brasil

META:

Encontrar mais pares de fotos de Presidentes iguais

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, dividindo a turma em grupos de 5 alunos cada grupo;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética: fotos de presidentes do Brasil estampadas em peças com fundo colorido;
- Sorte: o primeiro grupo a jogar será o que for que tiver a média de idade mais nova da sala;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Duração: jogo termina assim que todos os pares de imagens de presidentes forem encontrados

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1379 CANDIES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de doces em inglês.
- Vale qualquer vocábulo que signifique algum tipo de doce.

META:

Memorizar e escrever no menor tempo possível 10 vocábulos em inglês, de uma lista recebida pelo professor

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 6 grupos
- As equipes se auto-organizam para realização da leitura, memorização e escrita dos vocábulos disponibilizados na lista;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida a troca;
- Após a escrita do vocábulo não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos). Se escreveu errado não será considerado

ELEMENTOS:

A organização do grupo é fundamental para o sucesso



- Cada membro da equipe pode ajudar a função de um outro colega do grupo, caso perceba que o mesmo esteja com dificuldades
- Duração estimada em no máximo 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do ensino fundamental

1380 ÁRCA DE NOÉ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a realização dos exercícios em sala de aula

META:

Conquistar a chave da arca, entregando todos os exercícios

REGRAS:

- Entregar as tarefas de sala no mesmo dia da aula
- Tarefas tem que estar corretas para serem aceitas e pontuadas
- Entregas individuais

ELEMENTOS:

- Competição intra-sala"
- Entregar uma chave de chocolate ao vencedor
- Premiação de +10% na nota da prova

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes

1381 REIS UNIDOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 reis do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro reis

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: escolha pelo aluno da eliminação de uma questão da prova obtendo o valor relativo a ela
- Ter quatro cartas denominadas "rei" (K), proporcional ao número de alunos da sala

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes ensino médio

1382 CONTE COMIGO XADREZ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer os estudantes desenvolverem a cooperação em jogos através do xadrez.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Mostrar ao estudante que ele pode trabalhar em equipe, mesmo em competição individual

META:

-Jogar uma partida de xadrez aprendendo com os colegas.

REGRAS:

- Cada estudante irá fazer uma jogada em um tabuleiro de xadrez com a ajuda dos colegas de sala e todos podem mexer tanto as peças pretas como as brancas na sua vez.
- Disputa ocorrerá durante uma aula.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- A turma toda decide no final quem será o estudante que levará uma presente surpresa do professor

1383 RELÍQUIAS DO HANDEBOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer que os estudantes se interessem por pesquisar e saber a história da modalidade.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar ao estudante que o esporte pode gerar conhecimento mesmo fora da sala.

META:

Conquistar mais bolas de ouro.

REGRAS:

- Cada estudante ganha uma bola de ouro para cada relíquia (fato ou curiosidade histórica, em texto, foto, vídeo, música, etc.) que trouxer sobre a modalidade.
- Ao final da disputa quem tiver acumulado mais bolas de ouro ganha a competição e um prêmio de 20 % na nota.
- Disputa ocorrerá durante o bimestre e será individual.

ELEMENTOS:

-Competição interna na turma.



- Bola de Ouro para quem for entregando as relíquias.
- Quadro de pontuação das relíquias para os participantes acompanharem seu desempenho/pontos

QUEM VAI JOGAR:

- Jovens Ensino médio
- Competição com o coletivo e também de superação de si mesmo.

1384 QUIZ DO BASQUETE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer com que os estudantes aprendam as regras do jogo de Basquete.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Demonstrar ao estudante que as regras de um esporte podem ser aprendidas de forma divertida e assim fixar mais o conteúdo aprendido em sala de aula.
- Estimular a leitura prévia de um conteúdo para uma aula.

META:

- Elaborar perguntas prévias sobre as regras do Basquete.
- Conquistar mais pontos no jogo.

REGRAS:

- A turma será dividida em grupos de 5 estudantes que têm que fazer 10 perguntas sobre as regras do jogo de basquete.
- Serão feitas 5 rodadas de perguntas.
- A cada rodada 1 grupo pergunta e os demais grupos ao sinal do professor tem que levantar um cartão com a letra referente a opção da resposta.
- Ao final da disputa o grupo que tiver acumulado mais pontos ganha a competição e um prêmio que pode ser uma caixa de bombons para o grupo.
- Disputa ocorrerá durante uma aula e será em grupos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Pontos para quem for acertando as perguntas do quiz.
- Quadro de pontuação do quiz para os participantes acompanharem o resultado.

QUEM VAI JOGAR:

- Jovens ensino médio.
- Competição com o coletivo e também de superação de si mesmo.

1385 JOGO DA MEMÓRIA + BADMINTON

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer que os estudantes conheçam uma nova modalidade esportiva no caso o Badminton.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar ao estudante que ele pode aprender algo novo através de associação de alguns elementos.

META:

- Formar pares de cartas que quando forem viradas se combinem.
- Conquistar mais pontos no jogo.

REGRAS:

- Cada estudante irá dizer um par de números na sua vez e virar as cartas com figuras e nomes correspondentes de elementos do jogo de badminton.
- Quem for acertando as combinações ganha 1 ponto.
- Disputa ocorrerá durante uma aula.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Pontos para quem for acertando as combinações.
- Quadro de pontuação do jogo da memória + Badminton para os participantes acompanharem o resultado.
- Ganhador leva um livro sobre a história do badminton.

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do ensino fundamental.

**1386 CAÇA AO TESOURO
"UMAS ENZIMAS DAS OUTRAS"**

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fazer que os estudantes do ensino superior conheçam a via metabólica da glicose.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Mostrar ao estudante que ele pode aprender as reações metabólicas do ciclo da glicose através de associação de alguns elementos desse conteúdo.

META:

- Completar a trilha do tesouro descobrindo as enzimas no meio do caminho.
- Chegar primeiro no final da trilha.

REGRAS:

- Cada estudante irá receber seu mapa do tesouro com uma trilha de reações metabólicas do ciclo da glicose e precisará acertar e completar com as plaquinhas de enzimas que catalisam as reações.



-Quem for acertando as enzimas vai progredindo no mapa até chegar no tesouro.
-Disputa ocorrerá durante uma aula.

ELEMENTOS:

-Competição interna na turma.
-O ganhador recebe um acréscimo de 5% na nota final do semestre

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do ensino superior.

1387 ROLETA DA MATEMÁTICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Divisão e Multiplicação

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa criar 4 contas de + e - numa folha de papel.
- Uma conta é passada ao grupo ao lado direito para ser resolvida.
- Cada conta resolvida dá ao grupo 10 pontos.
- Soluções erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (idade/ano)

1388 DOMINÓ DAS CORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos da educação infantil reconheçam as cores primárias e secundárias de forma lúdica.

META:

Colocar todas as peças do dominó primeiro.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um";

ELEMENTOS:

- Estética:1 Jogo dominó de cores para cada grupo;
 - Sorte: Após definir na sorte, o jogo inicia com o primeiro jogador virando a primeira peça do dominó.
- Competição: O próximo jogador deverá colocar a cor correspondente em um dos dois lados. Caso o jogador não tenha nenhuma das cores, ele passa a vez ou compra uma peça, se tiver disponível. Lembrando que todos deverão falar em voz alta o nome das cores. Vence quem terminar todas as peças primeiro.
- Nível: Médio
 - Tempo: Aproximadamente dez minutos por partida.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1389 STOP COM TEMAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar os vocabulários e conhecimentos gerais dos alunos.

META:

Escrever corretamente as respostas em cada tema em menos tempo e obter a maior pontuação.

REGRAS:

- Os temas serão escolhidos pelo professor (a);
- Dividir os alunos em grupos. Cada grupo será formado em duplas numeradas jogador 1 e jogador 2;
- A cada rodada é alternado o jogador da dupla, iniciando a rodada com os jogadores 1 e a segunda rodada os jogadores 2 e assim sucessivamente;
- A rodada se inicia com a escolha da letra do abecedário entre os jogadores 1 do grupo, através da contagem dos dedos de acordo com a sequência da letra do abecedário. Enquanto isso, o jogador número 2 estará atento auxiliando para que o número 1 não erre. Grita STOP a dupla que conseguir responder primeiro todos os temas, fazendo com que os demais jogadores parem de responder. Troca-se de jogador na próxima rodada e assim sucessivamente;
- Somam-se 10 pontos para respostas corretas, 05 pontos para respostas repetidas e 0 para respostas incorretas. Vence a dupla que tiver o maior número de pontuação.

**ELEMENTOS:**

- Sorte: Está na agilidade e organização de cada dupla
- Cooperação: A cada rodada um dos jogadores ficará atento auxiliando o seu parceiro para que não erre a escrita do vocabulário e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 1 hora

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

1390 CONQUISTE A CHAVE E ABRA O BAÚ

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador(a).

META:

Conquistar os três fragmentos da chave.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- 3 fragmentos que formarão uma chave para abrir o baú, conquistando assim o prêmio.
- Caixa de bombom

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1391 CINCO ESTALECAS DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as 5 estalecas de ouro

Regras:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 5 desafios, 01 para cada estaleca.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver conquistado as 5 estalecas de ouro.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Estalecas de ouro"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3° E.M.)

1392 RODA DA LITERATURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar os movimentos literários – do Trovadorismo ao Romantismo

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em 6 grupos.
- Cada grupo precisará escrever 1 definição do movimento literário e 1 poesia pertinente ao movimento, cada uma em uma folha de papel.
- Se o representante errar, poderá passar a folha para o próximo grupo.
- Uma das folhas é passada para o grupo ao lado.
- O integrante do grupo à direita lerá a definição ou a poesia e deverá falar qual é o movimento literário em questão.
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos.
- Cada resposta errada tira do grupo 10 pontos.
- O professor anotará a pontuação no quadro.
- O jogo acabará na segunda rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel.
- Trabalho em 6 grupos (Um para cada movimento)
- Grupos organizados em círculo.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes – Ensino médio.

1393 MEMÓRIA DAS FIGURAS DE LINGUAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Complementar e fixar, de forma lúdica, o aprendizado dos alunos sobre as figuras de linguagem.

META:

Encontrar mais pares que os grupos adversários.

REGRAS:

- Grupos de até 4 pessoas.
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Cartões com os nomes das figuras de linguagens que o professor queira abordar e cartões com um trecho de música, poema, ou frase



em que a figura de linguagem em questão esteja sendo utilizada.

- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: o grupo que conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível médio: com 12 peças, ou difícil, com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente oito minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos das séries finais do Ensino Fundamental, ou alunos do ensino médio.

1394 JOGO DAS CLASSES DE PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a identificar as classes de palavras de forma prática e lúdica.

META:

Associar corretamente as classes de palavras, suas definições e os exemplos pertinentes a elas antes dos demais grupos.

REGRAS:

- A turma deverá ser organizada em 5 equipes. (O ideal é que tenham, no máximo, 5 jogadores em cada equipe.)
- As equipes receberão cartões, com as definições, o nome e um exemplo das 10 classes de palavras embaralhados.
- Após receberem os cartões, os grupos deverão montar as associações de forma correta para montar as definições das classes de palavras e seus exemplos.
- O grupo que terminar primeiro ganha mais 10 pontos.
- A cada associação correta, o grupo ganha 5 pontos. A cada associação errada, o grupo perde 5 pontos.
- O professor deverá conferir as respostas e atribuir a pontuação.

ELEMENTOS:

- Cartões com as definições, nome e exemplos das classes de palavras.
- Quadro para a pontuação.
- Trabalho em 5 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 6º ano ao 3º Ano do Ensino Médio.

1395 CONSTELAÇÃO DO SABER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a realização das tarefas de casa.

META:

Conquistar mais estrelas ao longo do mês.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas em E.V.A. dourado ou adesivos.
- Recompensa: 10% da nota.
- Tabela da constelação para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos a cada tarefa entregue.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Desde o ensino fundamental I ao Ensino Médio.

1396 DO CONCRETO AO ABSTRATO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Explicar a diferença entre substantivo concreto e abstrato

META:

Conseguir adivinhar o máximo possível de desenhos.

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grandes grupos.
- Entregar 2 folhas de papel em branco aos grupos.
- Pedir para que cada grupo desenhe 1 substantivo concreto e 1 abstrato a cada grupo.
- Após desenharem, o professor embaralha as folhas e mostra os desenhos à turma.
- O grupo que responder corretamente marca o ponto.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Folhas de papel
- Quadro para maracas a pontuação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (2º até 6º ano.)



1397 MEMÓRIA DOS REINOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos do ensino médio compreendam melhor como é classificado os cinco reinos biológicos.

META:

Associar corretamente cada organismo ao seu respectivo reino.

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos
- Entregar para cada grupo um conjunto de memória dos reinos biológicos
- Deve-se formar corretamente os pares de cartas
- Ganha o grupo que tiver mais pares formados

ELEMENTOS:

- Dois grupos de cartas devem ser confeccionados. 1º Grupo – contendo os organismos. 2º Grupo - contendo os reinos a qual cada um deles pertence
- Cada grupo tem uma chance de formar um par por rodada
- Ganha o grupo que tiver mais pares corretos ao final do jogo
- Sugestão: 16 pares de cartas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do ensino fundamental II.

1398 INGLÊS EM CHEQUE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar como se dá a conjugação verbal na língua inglês

META:

Corretamente traduzir para o inglês o verbo mostrado para o grupo que estava escrito em português

REGRAS:

- A turma deve ser dividida em 4 equipes
- O grupo deve escolher 7 verbos e escrevê-los em português usando o auxílio de dicionários para encontrar apenas os três últimos verbos
- Os papéis devem ser destruídos entre os grupos
- Eles devem corretamente traduzir não apenas os verbos para o inglês, como também a sua conjugação dentro de uma frase
- Ganha o grupo que acumular o maior número de acertos.

ELEMENTOS:

- Folha de caderno
- Dicionário

- Quadro para se marcar a pontuação
- Cooperação: Os membros do grupo devem discutir para conseguir identificar a resolução correta
- Para o grupo vencedor, todos os seus membros ganham a oportunidade de não responder uma das perguntas da prova

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos do ensino médio

1399 FIGURINHAS PARA A VITÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a resolução de atividades pedidas pelo educador no tempo hábil estipulado

META:

Conquistar o maior número de figurinhas possível

REGRAS:

- Entregar todas as atividades propostas em sala dentro do prazo pedido pelo educador
- Resolver essas atividades de forma correta
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Folha com figurinhas, de preferência contendo repetições de um único modelo
- Recompensa: % da nota para todos que tiverem o número máximo de figurinhas na contracapa do próprio caderno
- Dica: educador deve manter para si a contagem de cada aluno para se evitar possíveis fraudes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos do ensino fundamental/médio

1400 CARTAS PARA A GLÓRIA!

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar que os alunos entreguem e se empenhem para entregar as tarefas e trabalho no tempo máximo estipulado

META:

Conquistar o maior número de cartas possíveis

REGRAS:

- Entregar todas as atividades no prazo
- Entregá-las resolvidas corretamente
- Alunos se dividirem em duplas ou grupos de até 5 pessoas
- Caso a tarefa seja entregue por todos os alunos do grupo, este ganha uma carta do baralho



- Ganha o grupo que tiver o maior número de cartas ao final

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Sentimento de companheirismo ao estipular que todos os membros do grupo devem entregar as atividades para poder contar
- Recompensa: ganhar 0,15 pontos por cada carta entregue pelo grupo
- 02 conjuntos de cartas ou o suficiente para se contemplar toda a turma

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma;
- Adolescentes

1401 A PALAVRA EM JOGO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ampliar vocabulário

META:

Falar palavras com o número de sílabas sorteado em cada rodada;

Acertar o maior número de palavras.

REGRAS:

- Cada um dos jogadores, na sua vez, joga o dado e tem que falar uma palavra com o número de sílabas sorteado;
- Ganha o jogo, aquele que disser a maior quantidade de palavras corretamente;
- A cada rodada a quantidade de palavras a ser dita pelo jogador, aumenta.

Ex.: primeira rodada, uma palavra;
Segunda rodada, duas palavras;
Terceira rodada, três palavras...

ELEMENTOS:

Um dado comum ou um dado grande confeccionado.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

1402 MEMÓRIA ORTOGRÁFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Memorizar a grafia das palavras, conforme o Português padrão.

META:

Encontrar pares de palavras iguais.

REGRAS:

- Grupo de quatro ou cinco alunos;

- Definir quem inicia a primeira jogada, todos os participantes, a seu tempo, jogarão um dado. Aquele que sortear o número maior, começa o jogo;

- Encontrar o maior número de palavras.

- Cada grupo terá um jogo de cartas.

- O jogador deverá virar uma carta e encontrar outra carta com a mesma palavra. Se acertar, continua. Caso erre, deverá virar as cartas novamente para o próximo jogador.

ELEMENTOS:

- Jogos de cartas duplicadas, com palavras que apresentam dificuldades ortográficas (g/j; z/s; s/ss/c...);

- Quem conseguir combinar corretamente mais pares de cartas, vence o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1403 A CHAVE É SUA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar as quatro chaves para abrir as caixas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado;
- Realizar as tarefas corretamente;
- Responder as quatro charadas que contem nas caixas;
- Análise, individual, do desempenho dos alunos;
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que conquistar as quatro chaves;

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;

- Moeda de troca: chaves;

- Recompensa: anular questão da prova, recebendo o valor da questão.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1404 ADEDONHA GRAMATICAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o conteúdo: classes gramaticais

META:

Fazer mais pontos do que os grupos adversários.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos;



- O professor sorteia uma classe gramatical e uma letra do alfabeto;
- Em um minuto, os grupos escreverão o maior número de palavras pertencentes à classe gramatical sorteada;
- Terminado o tempo, cada grupo apresenta suas palavras;
- Ganha a rodada o grupo que fizer o maior número de palavras correspondentes à classe gramatical sorteada;
- Segue então, com outro sorteio de classe gramatical e letra do alfabeto;
- As palavras equivocadas, não são contadas;
- Ganha o jogo, o grupo que fizer maior pontuação;

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Folhas de papel;
- Caneta ou lápis;
- Grupos de quatro alunos
- Grupos organizados em círculo, na sala.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (6º e 7º ano)

1405 O DESAFIO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade de produzir textos orais com coerência e coesão.

META:

Encaixar em uma história improvisada, todos os elementos apresentados pelos colegas com coerência e coesão.

REGRAS:

- Cada grupo sorteia uma das caixas com objetos e a ordem de apresentação dos grupos com brogods;
- No momento de cada grupo jogar, será eleito entre eles, um representante que criará uma história inédita oralmente;
- Os componentes do grupo apresentarão ao colega um objeto retirado da caixa para que ele crie a história. Assim, no momento que achar conveniente, apresenta outro objeto para dar continuidade à narrativa;
- Ganha o jogo o grupo que conseguir criar a melhor história com coerência e coesão, usando todos os elementos apresentados.

ELEMENTOS:

- Tempo: cinco minutos para cada grupo.
- Diversos objetos divididos em três caixas, numeradas por fora.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1406 JARDIM DO CONHECIMENTO PARTE II – HUMUS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Propiciar o resgate das informações coletadas na fase anterior do jogo: Parte I – Semente
- Estimular o espírito competitivo e a curiosidade dos alunos no tema “plantas medicinais”

META:

Coletar o maior número de mudas de plantas medicinais para serem plantadas no jardim/horto medicinal.

REGRAS:

- Verificar na listagem as mudas de plantas válidas para coleta e pontuação na atividade
- Procurar na própria residência e redondezas por espécimes listados
- Registrar foto da planta completa, e de partes como a folha, flor e fruto (se houver)
- Coletar uma muda ou o espécime para plantar no horto após confirmação profissional
- É válido coletar mais de uma espécie vegetal. Espécies vegetais grandes devem ter apenas um pequeno galho coletado, além do registro fotográfico.
- Espécies vegetais que não estão listadas também podem ser coletadas (pontuação apenas após validação)

ELEMENTOS:

- Competição, coleção de amostras, exploração do ambiente.
- Recompensa: espécies listadas serão pontuadas com 5 pontos. Espécies válidas, mas não listadas, serão pontuadas com 3 pontos. Alunos que não realizarem o registro fotográfico deixam de ganhar 5 pontos adicionais.
- Coringa: quem coletar mais espécies vegetais listadas diferentes ganha um presente especial ao final do curso.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

(o jogo pode ser aplicado em turmas de alunos do ensino fundamental, médio, técnico, superior e ainda em profissionais já atuantes em treinamento).

1407 DETETIVERDE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade de resgatar informações disponibilizadas e pesquisar novas.

**META:**

Identificar o assassino do "storytelling".

REGRAS:

- Ler atentamente o conto/história disponibilizado
- Responder corretamente, justificando suas respostas concede 5 pontos.
- Quem descobrir o assassino, mas não justificar corretamente, recebe apenas 50% da nota prevista.
- Quem descobrir e justificar corretamente primeiro, ganha 50% da nota a mais na atividade.
- Entregar a atividade dentro do prazo determinado.
- Entrega individual, por formulário eletrônico

ELEMENTOS:

- Narrativa oferecida pelo tutor/professor
- Bibliografia básica a ser consultada será disponibilizada
- Recompensa: pontuação da atividade, com chance de pontuação extra.
- Competição interna da turma

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

(o jogo pode ser aplicado em turmas de alunos do ensino fundamental, médio, técnico, superior e ainda em profissionais já atuantes em treinamento).

1408 QUIZ AVANT-GARDE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Fixar o aprendizado dos movimentos artísticos de vanguarda na Idade moderna.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Formar grupos de 4 integrantes por sorteio, sendo um grupo para cada movimento artístico;
- Cada grupo elabora 4 questões sobre o seu respectivo tema. Por exemplo, o grupo que pegou o tema do Impressionismo formulará questões sobre o mesmo, o grupo que pegou o tema Expressionismo da mesma forma, e assim sucessivamente;
- Em seguida, as questões serão recolhidas pelo professor(a) que lerá cada questão para os grupos;
- O grupo que levantar a mão antes responderá a pergunta;
- Para cada acerto + 10 pontos ao grupo;
- O jogo acaba com o fim das questões;
- Ganha aquele que acumular mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.

- Trabalho em grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Alunos de curso superior que cursam a disciplina de História da Arte

1409 MEMÓRIA DE ELEFANTE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Relembrar temas trabalhados no semestre anterior. Ideal para início de semestres letivos.

META:

Acertar mais questões.

REGRAS:

- Participação individual
- 10 questões elaboradas previamente pelo professor(a) com base nos temas trabalhados no semestre anterior;
- Para cada resposta correta um acréscimo de % na nota;
- Os que acertaram iniciam o semestre com vantagem;

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro;
- Protagonismo do aluno;

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes de graduação

1410 CÍRCULO AURÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reconhecer e memorizar o título da obra artística e seu(a) respectivo autor(a). (estilo jogo da memória com cartas)

META:

Encontrar o par de cartas correspondentes. Em uma carta estará uma imagem da obra de arte (desenho, pintura, escultura, gravura, instalação, performance, etc) e na outra carta constará suas respectivas informações (título, autor, ano, dimensões, etc)

REGRAS:

- Um baralho para um grupo de até 6 pessoas;
- Jogado em círculo no sentido horário;
- As cartas devem ser embaralhadas no início da partida com as informações voltadas para baixo;
- Cada jogador vira duas cartas na sua vez;
- Se as cartas correspondem, ponto para o jogador e ele joga a próxima vez;
- Se as cartas não correspondem, a vez passa para o próximo jogador;



- O jogo acaba quando todas as cartas forem descobertas.

ELEMENTOS:

- Confeção das cartas previamente;
- Sorte
- Habilidade de memorização, concentração, foco e discríção.
- Tempo: aguardar a vez

QUEM VAI JOGAR:

Público livre

1411 CANETA DOURADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura de literatura brasileira

META:

Realizar mais leituras durante o ano.

REGRAS:

- Fazer a leitura de algum título da literatura brasileira;
- Cada leitura requer a escrita de uma resenha de no mínimo 1 lauda A4.
- Trabalho individual
- Quem ler acima de 5 livros, ganha 0,5 ponto; quem ler acima de 10, ganha 1 ponto.
- As resenhas ficarão disponíveis num blog da turma.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Estímulo à escrita e conhecimento da produção literária brasileira.
- Os pontos são válidos como nota extra.
- Recompensa: Quem ler mais livros, além do ponto ganha um bônus.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes

1412 CÓDEX PREMIADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Ganhar um livro de relevância para o curso ou disciplina.

REGRAS:

1. Cumprir as demandas das aulas no prazo determinado;
2. Notas acima da média;

3. Participação nas aulas;
4. Assiduidade e pontualidade;

- Desempenho individual;
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que cumprir os quatro itens.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: Ganha um livro da bibliografia básica do curso / disciplina.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do ensino superior

1413 MEMÓRIAS DO BRASIL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender as capitais dos estados e mostrar as características culturais de cada um.

META:

O grupo que acertar mais capitais, regiões a qual pertencem e características culturais dos estados ganha.

REGRAS:

- Separar no máximo 3 grupos com 9 alunos cada
- Terá a representação do mapa do Brasil com o nome de cada estado em seu devido lugar
- Será por meio de sorteio o estado que determinado grupo terá que falar e tentar acertar esses três quesitos: a capital, a região e citar pelo menos 3 características culturais
- Cada quesito vale 10 pontos
- E é escolhido a cada rodada um aluno representante de cada grupo
- Ganha o grupo que fizer mais pontos depois que o mapa for completado

ELEMENTOS:

- Folha de papel
- Representação de um mapa do Brasil
- Troca de aprendizados conforme o jogo acontece
- Cada aluno poderá ter ajuda do grupo na hora das respostas, para dar mais segurança e apoio

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (11 a 13 anos)

1414 MEMÓRIA FIGURAS E PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:


Ajudar na alfabetização, memorização e associação com figuras

META:

Conseguir combinar corretamente as cartas.



REGRAS:

- Um grupo de no máximo 6 alunos
- Terá 30 cartas com desenhos e 30 cartas com os nomes correspondentes de cada desenho. Ex: Figura  e Palavra CORAÇÃO
- As cartas contendo as figuras serão embaralhadas e cada criança escolherá 5 cartas (podendo ver as figuras)
- Em seguida serão embaralhadas as cartas contendo as palavras (essas ficarão viradas)
- Na vez de cada jogador ele terá direito de duas tentativas de viradas de cartas
- Ganha quem completar o nome das figuras primeiro

ELEMENTOS:

- Cartas confeccionadas pelo educador com o material que achar mais viável
- Colocar a palavra mais ou menos da mesma cor da figura para ajudar na associação entre a palavra e a figura
- Ter o Educador sempre ajudando a identificar e ler a palavra
- Jogo para tornar a alfabetização de uma forma mais leve de aprendizado

QUEM VAI JOGAR:

- Poderá jogar a turma toda desde que tenha mais exemplares do jogo e tenha também mais de um educador para ajudar a auxiliar
- Alunos (6 a 7 anos)

1415 CAÇA A MOEDAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender matemática e estimular a memória

META:

Encontrar o maior valor de moedas possíveis

REGRAS:

- Será um jogo da memória em forma de moedas e cada pra de moedas com um valor
- O aluno conquistará a moeda se encontrar o outro par correspondente
- Ganha aquele que tiver o maior valor de pares de moedas na somatória

ELEMENTOS:

- Cartas em forma de moedas
- Valores por par
- Memória e Matemática

QUEM VAI JOGAR:

- Depende o tanto de cartas que for confeccionada e o tanto de exemplares do jogo
- Alunos (8 a 10 anos)

1416 PACIÊNCIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Trabalhar a ordem alfabética das palavras
- Estimular o trabalho em equipe

META:

Organizar as fichas das palavras em ordem alfabética

REGRAS:

- Serão disponibilizadas várias fichas contendo variadas palavras de acordo com a proposta
- E em grupo eles terão que organizar as palavras em ordem alfabética

ELEMENTO/ESTRUTURA

- Fichas de palavras
- Organização
- Trabalho em equipe

QUEM VAI JOGAR:

- De acordo com a preferência propostas
- Alunos (9 e 10 anos)

1417 RODA DAS PIRÂMIDES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conseguir equilibrar-se em grupo formando uma pirâmide humana por 20 segundos.

META:

Permanecer em equilíbrio na forma de pirâmide humana por 20 segundos.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo escolhe a forma de pirâmide humana que o grupo a direita irá realizar.
- O grupo que ficar em equilíbrio por mais de 20 segundos ganha 10 pontos.
- Se não conseguir equilibrar-se retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação em um placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada (cada rodada um número de participantes na pirâmide, 3, 4, 5 e 6 alunos)
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Cards com desenhos das forma de pirâmide humana (4 para pirâmide de 3 alunos, 4 para pirâmide de 4 alunos, 4 para pirâmide de 5 alunos e 4 para pirâmide de 6 alunos)



- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular no pátio.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 4° ao 9° ano.

1418 MEMÓRIA DOS BICHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que alunos reconheçam a letra inicial do nome dos animais e consiga imitá-los.

META:

Encontrar mais pares de animais e suas letras iniciais e imitá-los.

REGRAS:

- Dividir a turma em quatro grupos.
- Cada grupo receberá um conjunto de cartas
- Ao encontrar corretamente o par de cartas, o aluno deverá imitar o som do animal em questão

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras e letras estampadas em cards utilizadas no jogo;
- Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
- Competição: quem conseguir virar mais pares vence o jogo;
- Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 12 peças, ou médio com 24 peças;
- Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com doze peças.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos da Educação infantil.

1419 MEMÓRIA CORPORAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizar o maior número possível de sequência de movimentos de ginástica artística.

META:

Realizar a sequência de movimentos de ginástica artística realizado pelo aluno desafiante.

REGRAS:

- A turma estará organizada em uma grande roda.
- Um primeiro aluno é sorteado para desafiar outro, mostrando uma sequência de 5 movimentos da ginástica.

- Depois de realizar o desafio, o segundo aluno desafia outro aluno e assim por diante.

- O aluno que fizer a sequência correta ganha 1 ponto.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na sequência ser fácil ou difícil de memorizar e realizar.
- Cooperação: estímulo dos colegas batendo palmas após cada apresentação.
- Tempo: 3 minutos para realizar a sequência.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Turmas do 3° ao 5° anos.

1420 ESTRELAS DA RECICLAGEM

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a confecção do maior número de brinquedos feitos com sucatas.

META:

Conquistar o maior número de estrelas.

REGRAS:

- Confeccionar o maior número de brinquedos de sucata, (utilizando o material que conseguiu juntar em duas semanas) em 40 minutos.
- Cada aluno pode fazer duas trocas de material com outros alunos.
- Fazer o brinquedo com capricho.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas douradas.
- Recompensa: 1 ponto na média da nota.
- Quadro para ir colando as estrelas conquistadas pelos grupos.
- Sucatas diversas que cada aluno juntou.
- Tesoura, cola, canetinha, fita adesiva, guache, pincel, régua.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes

1421 REI DA SALA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e envolvimento dos alunos na realização das tarefas

META:

Conquistar 4 reis do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.



- Desenhar as quadras de basquete, voleibol, handebol e futsal, com suas linhas e medidas.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- Cartas de rei (4 naipes).
- Folha de papel, lápis, régua de borracha.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (4º até 9º ano).

1422 JOGO DA VELHA DE 2 EQUIPES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar o raciocínio lógico e a velocidade.

META:

Conseguir colocar os 3 coletes em sequência reta diagonal, horizontal ou vertical.

REGRAS:

- A turma deverá ser dividida grupos de 5 alunos.
- Cada grupo iniciará em um dos cantos da quadra com um colete na mão.
- No centro da quadra será marcado com giz ou fita um tabuleiro quadrado dividido em 9 partes (3X3).
- Ao sinal o primeiro aluno de cada equipe levará o colete até o quadrado central colocando em um dos 9 espaços que estiver vazio.
- O segundo só poderá levar o próximo colete quando o primeiro tocar na sua mão no ponto de partida e assim sucessivamente até que o último aluno coloque o seu colete ou até que o grupo tenha feito uma linha reta com os coletes.

ELEMENTOS:

- Pátio.
- 10 coletes (5 cores diferentes).
- 2 cones.
- Um tabuleiro com 9 quadrados (3X3) marcado no chão.

QUEM VAI JOGAR:

- Dois grupos com 5 alunos por vez.
- Alunos do 4º ao 9º anos.

1423 RECALL DOS FUNDAMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Listar mais regras dos esportes coletivos (basquete, voleibol, handebol e futsal) corretos que as equipes adversárias.

META:

Listar mais regras dos esportes coletivos (basquete, voleibol, handebol e futsal) corretos que as equipes adversárias.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa listar as regras do esporte pedido em uma folha de papel.
- Cada fundamento correto dá ao grupo 10 pontos.
- Fundamentos errados retiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação em um placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada (cada rodada um esporte)
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Folhas de Papel.
- Trabalho em 4 grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 6º ao 9º ano.

1424 PORCENTAGEM NA MÍDIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar a forte presença de valores percentuais no dia a dia.

META:

Ganhar 1, 2 ou 3 pontos extras na próxima avaliação

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar o trabalho no prazo

REGRAS:

- Pesquisar notícias com percentuais;
- Mostrar o trecho onde há porcentagem e a fonte;

ELEMENTOS:

Competição entre equipes na turma (grupos com 5 membros)

QUEM VAI JOGAR:

A turma inteira (alunos do 1º ano nível médio)



1425 AS PALAVRAS SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Dominar um conceito.

META:

- Encontrar 10 palavras no
- Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar as palavras

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1426 PROVA CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como coringa que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Coringa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1427 DICIONÁRIO DA MÍMICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1428 TRAVA-LÍNGUAS ESTOURADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a oralidade conhecendo este gênero que faz parte da cultura brasileira.

META:

Falar o texto no menor tempo possível, pronunciando as palavras corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler com fluência.

REGRAS:

- Respeitar a ordem do sorteio, esperando sua vez.
- Ler o texto com fluência e rapidez.
- Escolher um colega para desafiar.

**ELEMENTOS:**

- Competição interna na turma.
- Balão com parlenda dentro.
- Cronômetro para marcar o tempo.
- Quadro para marcar a pontuação e o tempo de cada aluno, para verificar quem vai para a fase final.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma.
- Crianças de 7 a 9 anos.

1429 CARTAS EDUCATIVAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estabelecer relações entre figuras e conceitos

META:

Baixar todas as cartas da mão, fazendo combinações

DINÂMICA CENTRAL:

Associar cartas de figuras às cartas correspondentes à sua descrição

REGRAS:

- Cada jogador recebe 6 cartas previamente embalhadas, sendo 3 de figuras e 3 de descrições;
- A jogo inicia com a compra de uma carta do monte e descarte de uma das cartas da mão na mesa;
- O jogo continua em sentido horário;
- O próximo jogador opta por pegar a carta descartada pelo jogador anterior ou comprar uma nova carta no monte.

ELEMENTOS:

Baralho contendo figuras e descrições.

QUEM VAI JOGAR:

Grupos de 4 alunos

1430 DEBATE NA ESCOLA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Motivar os alunos a estudar os conteúdos propostos e aprofundar seus conhecimentos

META:

Pontuação

DINÂMICA CENTRAL:

Debates sobre temas relevantes

REGRAS:

- Os alunos escolherão um tema
- Debaterão com base em informações colhidas
- Os grupos vencedores ganham uma pontuação a ser definida

- Os alunos votarão dentro de alguns critérios pré-definidos

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Pontos
- Placar
- Montagem de mapas mentais, gráficos e infográficos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (a partir do 7º ano)

1431 DESCUBRA A MENSAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar os alunos a aprenderem línguas de sinais, sensibilizando-os para a necessidade de inclusão

META:

Conquistar pontos de fluência que podem ser convertidos em pontos de gincanas ou em premiação de fluência em libras

DINÂMICA CENTRAL:

Transmitir informações em libras

REGRAS:

- Competição entre duplas ou equipes
- Cada dupla/equipe transmite uma mensagem usando língua de sinais para um grupo/dupla receptora que tem que traduzir;
- Joga-se em rodadas, invertendo os papéis e calculando-se os pontos;
- Cada mensagem que for corretamente transmitida e interpretada rende 3 pontos para ambas as equipes. Mensagens não interpretadas integralmente dão 1 ponto e mensagens não interpretados 0 pontos para ambas as equipes.

ELEMENTOS:

- Dicionário de libras (incluindo programas e apps)
- Gramática de libras
- Primordialmente os alunos escolherão palavras
- Posteriormente o professor escolherá a origem das "mensagens"
- Competição interna na turma
- Pontos (tipo gincana)
- Placar com maiores pontuações;
- Recompensa pontuação nas notas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos a partir dos 7 anos



1432 NA TRILHA DO FUTURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Praticar o uso das expressões idiomáticas em espanhol.

META:

Chegar primeiro que os concorrentes no final do tabuleiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente sobre as expressões idiomática e avançar uma casa

REGRAS:

Antes da aula:

- Estudar o conteúdo teórico sobre as expressões idiomáticas;

- Assistir vídeo sobre o conteúdo;

- Estar presente na sala de aula

Durante a aula:

- Fazer conexão com o conteúdo didático;

- Dividir a turma em quatro grupos;

- Sortear quem inicia a rodada;

- A sequência se dará no sentido horário;

- O professor lança a pergunta sobre uma expressão idiomática;

- Os grupos terão 20 segundos para lançar a resposta;

- Extrapolando o tempo ou errando a resposta, o grupo não avança, e o jogo segue no sentido horário dos grupos.

Após a aula:

- Responder as atividades de memorização (desafios extras)

ELEMENTOS:

- Tabuleiro sobre o caminho (trilha) a ser percorrido;
- Relação com expressões idiomáticas em espanhol;

- Concorrência (entre grupos);

- Cooperação (entre grupos);

- Regra Proibitiva (responder somente na vez do grupo).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1433 RESOLVENDO MISTÉRIOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Produzir textos por meio de jogos online

META:

Por meio de produção textual, desvendar o mistério de sumiço dos gatos da cidade de "Green Ville".

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver os desafios presentes em cada fase do jogo.

REGRAS:

- Dividir a turma em quatro grupos;

- Descrever a narrativa do jogo;

- Apresentar Laura, a repórter investigadora;

- Os alunos individualmente devem jogar o "Mystery Ville" (<https://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Mysteryville>);

- Os alunos em grupos devem superar os desafios presentes nos jogos;

- Enquanto jogam, colhem as pistas para desvendar o mistério do sumiço dos gatos.

- Individualmente, os alunos escrevem argumentando sobre o responsável pelo mistério de sumiço dos gatos;

- Em grupos, os alunos elegem a melhor resposta.

- Com um representante, cada grupo apresenta sua produção textual aos demais integrantes da turma.

ELEMENTOS:

- Baixar o jogo;

- Computador;

- Internet

- Concorrência (entre grupos);

- Cooperação (entre grupos);

- Colaboração (entre grupos);

- Regra Proibitiva (os alunos devem falar sempre na língua alvo).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1434 VIAGEM SEM ROTINA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar o vocabulário sobre viagem em espanhol

META:

Atingir o 10 estágio da escada antes que os colegas

DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente e avançar estágio por estágio da escada

REGRAS:

- Organizar a turma em quatro grupos;

- Cada grupo define uma sequência de seus membros e grupos para responderem o desafio, o qual é a imagem de um objeto de viagem em espanhol;

- O aluno/a deve visualizar e responder em espanhol o nome referente a imagem;

- Se o grupo acertar o professor faz uma marcação no degrau acima;



- Se o grupo não conseguir responder em 15 segundos o direito a resposta para o próximo grupo.

ELEMENTOS:

- Imagens dos objetos sobre viagem em espanhol;
- Concorrência (entre equipes)
- Colaboração (entre grupos)
- Regra Proibitiva (não pode atrapalhar).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1435 MEMÓRIA EXPLOSIVA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar o vocabulário sobre jogos digitais e gamificação em inglês

META:

Encontrar todos os pares de cartas que se complementam em menos tempo

DINÂMICA CENTRAL:

Formar pares de cartas que se complementam na temática jogos digitais e gamificação.

REGRAS:

- Acessar a página URL (<https://elo.pro.br/cloud/index.php>);
- Individualmente, cada aluno inicia sua jogada, procurando encontrar os pares de cartas que se complementam;
- A ferramenta (ELO) registra o tempo e a pontuação de cada aluno;
- No final, os alunos realizam um "print screen" ou ferramenta de captura para captar a imagem de seus pontos;
- A imagem capturada com o resultado deve ser enviada por e-mail ao professor.

ELEMENTOS:

- Acessar a página do ELO;
- Computador;
- Internet
- Concorrência (entre grupos);

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1436 BAFO DO ALFABETO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Auxiliar no desenvolvimento motor, reconhecer e fixar as letras do alfabeto.

META:

Formar maior número de palavras com as cartas conquistadas.

DINÂMICA CENTRAL:

Virar o maior número de cartas, para formar o maior número de palavras.

REGRAS:

- As cartas estarão todas no centro da mesa, em um monte, viradas com as letras todas para baixo.
- Bater forte, com a mão espalmada sobre o monte de cartas.
- As cartas que ficarem com as letras viradas para cima pertencerão ao jogador que bateu em cima do monte.
- As cartas que sobrem serão novamente colocadas no monte, no centro da mesa, para o próximo competidor jogar.
- Ganhará o jogo quem conseguir formar o maior número de palavras com as cartas que ganhou durante o processo.

ELEMENTOS:

Competição entre crianças na fase de alfabetização

QUEM VAI JOGAR:

- Todos podem participar.
- Crianças (6 anos/ 1º ano ensino fundamental)

1437 DETETIVE DE FRASE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Atenção e observação.

META:

Descobrir corretamente a frase que foi falada em segredo

DINÂMICA CENTRAL:

Falar no ouvido do colega que está ao lado a frase que o colega anterior sussurrou no seu ouvido.

REGRAS:

- As crianças ficam enfileiradas, uma ao lado da outra
- A primeira criança da fila diz uma frase curta sussurrando no ouvido da criança que está ao seu lado.
- A criança que ouviu a frase sussurra a frase que ouviu no ouvido do próximo da fila e assim sucessivamente até a frase chegar na última criança da fila
- A última criança que ouviu a frase sussurrada pelo colega dirá a frase em voz alta conforme entendeu.
- A frase dita será comparada com a frase original, dita pela primeira criança da fila.

ELEMENTOS:

- Comunicação
- Oralidade



- Criatividade
- Paciência
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:
Toda turma

1438 BOM DE CÁLCULO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Acertar o resultado de uma conta

META:
Revisar o conteúdo e observar o aprendizado

DINÂMICA CENTRAL:
Fazer cálculos mentalmente

REGRAS:

- A turma é dividida em grupos com números ímpares de participantes.
- Quem começa a brincadeira é determinado por ordem alfabética do nome
- A professora passará nos grupos com um saco contendo várias continhas em fichas e a criança que irá começar o jogo tirará uma ficha e irá perguntar para um dos colegas do grupo qual o resultado
- Se o colega acertar, irá tirar outra ficha do saco e irá perguntar o resultado a outro colega do grupo, se esse não souber o resultado ou estiver incorreto, será eliminado, e assim sucessivamente até restar 1 vencedor em cada grupo.

ELEMENTOS:

- Competição
- Conhecimento do conteúdo
- Aprendizagem da tabuada

QUEM VAI JOGAR:
Toda turma

1439 BOLA NO SACO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Auxiliar na coordenação e incentivar a cooperação entre as crianças

META:
Acertar a bola dentro do saco

DINÂMICA CENTRAL:
- Jogar bolas dentro de um saco segurado pelo colega

REGRAS:

- A turma é separada em duplas
- Cada dupla receberá 5 bolas e 1 saco

- Uma das crianças fica com as bolas a uma distância, determinada pela professora, da outra criança que estará segurando o saco
- As bolas serão jogadas uma a uma e a criança que está segurando o saco terá que ficar concentrada e fazer com que a bola caia dentro do saco que está segurando, mas sem sair do lugar
- Ganha a dupla que conseguir colocar mais bolas dentro do saco

ELEMENTOS:

- Cooperação entre os jogadores
- Agilidade
- Atenção
- Não sair do lugar demarcado

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1440 BAÚ DE "QUIMOEDAS"

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as atividades, tarefas/trabalhos de casa.

META:
Conquistar 5 Quimoedas

DINÂMICA CENTRAL:
Entregar as atividades, tarefas/trabalhos em dia

REGRAS:

- Entregar as atividades e/ou tarefas dentro do prazo determinado.
- Fazer as atividades e tarefas corretamente.
- O aluno ganha uma "Quimoeda" após a entrega de 3 tarefas e/ou atividades entregues dentro do prazo e feitas corretamente.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma
- Quimoedas
- Recompensa: transformar a nota de uma avaliação parcial em pontos de participação, onde o aluno que conseguir conquistar as 5 Quimoedas, ganharia os pontos de participação.
- Quadro do Baú para ir colocando as Quimoedas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Alunos do Ensino Médio



1441 CÓDIGO QUÍMICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar Conceitos básicos necessários para introdução de uma aula.

META:

Descobrir as palavras relacionadas aos códigos químicos e completar a cruzadinha primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Inserir as palavras na cruzadinha e gritar o conceito descoberto.

REGRAS:

- Estudar a sequência didática entregue previamente para o aluno
- Entregar uma cruzadinha e uma lista com os códigos químicos para cada aluno.
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem completar com palavras nos lugares corretos que representam o código químico (conceito)
- Ao Descobrir os conceitos devem completar a cruzadinha e gritar o conceito encontrado em voz alta para toda turma ouvir
- Quem completar a cruzadinha primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Cruzadinhas impressas
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1442 QUÍMICA EM AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos que serão cobrados na avaliação.

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar os conteúdos chaves que os alunos precisam revisar para a realização da avaliação em pequenos cards

- Organizar a turma em quatro grupos

- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda

- O aluno/a deve sacar um card e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo

- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Cards com assuntos chaves a saber para realização da avaliação.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A Turma Toda

1443 O CAMINHO DO CONHECIMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar se os alunos captaram os conteúdos lidos em História – Iluminismo

META:

Chegar ao final do circuito (tabuleiro) e se tornar um enciclopedista.

DINÂMICA CENTRAL:

Passar por todo caminho presente no tabuleiro do jogo

REGRAS:

- No tabuleiro seguir o caminho determinado.
- Ao parar nas casas chave (de cada iluminista) cumprir as tarefas pedidas.

ELEMENTOS:

- Competição interna.
- Tabuleiro, peões e dado.
- Recompensa: nota extra.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma.
- Adolescentes (13/14 anos)

1444 JOGO DA MEMÓRIA REVOLUCIONÁRIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar os personagens históricos da Rev. Francesa

META:

Combinar todas as cartas do jogo.

**DINÂMICA CENTRAL:**

Casar os personagens das cartas

REGRAS:

- Separar a turma em trios.
- Deixar os alunos verem todas suas cartas para memoriza-la.
- Cada componente pode virar apenas 1 par de cartas por vez.
- Se for dupla é retirada e colocada no monte do aluno que fez a associação.

ELEMENTOS:

Cartas ilustradas sobre o conteúdo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

1445 A FORÇA DO RENASCIMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conceitos básicos do Renascimento

META:

Evitar que a cabeça seja cortada.

DINÂMICA CENTRAL:

Adivinhar a palavra antes que a todas as possibilidades se encerrem

MECÂNICA (REGRAS):

- Listar conceitos básicos.
- Dividir a turma em dois grupos.
- Fazer uma listagem de sequência de participantes.
- Cada aluno tem 3 minutos para fazer sua força com seu conceito.

ELEMENTOS:

Quadro e pincel.
Concorrência entre equipes.
Cooperação na equipe.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1446 O COPO DO DESESPERO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar quais conteúdos foram mais absorvidos.

META:

Não errar a questão feita pelo professor.

DINÂMICA CENTRAL:

Passar o copo e não deixar ele parar em você.

REGRAS:

Todos sentados próximos.
Passar o copo cheio de água sem molhar aos colegas do lado e a si mesmo.
Não ficar o copo na mão quando a música acabar

ELEMENTOS:

Copo cheio de água

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

1447 POTE DAS TIRINHAS DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor quando revisto em aula por meio de uma atividade lúdica e interativa

META:

Conquistar o título de "Aluno Ouro"

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as perguntas sobre o conteúdo estudado.

REGRAS:

- Retirar uma pergunta no pote das tirinhas.
- O aluno deverá responder à pergunta sorteada, ou decidir passar a pergunta adiante ou pedir ajuda a 1 colega (apenas 1 vez).
- Caso não responda corretamente será desclassificado.
- Qualquer outro colega pode tentar responder à pergunta anterior e marcar pontos. (quem manifestar primeiro).

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Cooperação
- Tirinhas de "Ouro" (perguntas)
- Quadro do Pote de Tirinhas de Ouro para marcar a pontuação conquistada pelos alunos.
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1448 NÚMEROS SECRETOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar operações matemáticas

META:

Encontrar o resultado das questões matemáticas em um tabuleiro de números.



DINÂMICA CENTRAL:

Resolver as questões e marcar o resultado em um tabuleiro de números.

REGRAS:

- Entregar um tabuleiro de caça números para cada grupo de 4 alunos.
- Dar início da atividade para todos os grupos juntos.
- Os alunos devem circular as sequências numéricas que representam os valores dos resultados das questões matemáticas.
- Para cada dupla será sorteado uma questão problema para que seja respondido em no máximo 5 min. havendo assim alternância entre os grupos de resposta.
- Cada aluno será desclassificado caso haja erro.
- O professor fará a correção ao término da marcação do tabuleiro.
- Ganha o grupo que conseguir circular o maior número de acerto das questões em menor tempo.

ELEMENTOS:

- 1 Tabuleiro de números para cada grupo.
- 1 Kit de questões matemáticas.
- Sinal temporizador.
- Concorrência entre os grupos.

QUEM VAI JOGAR:

1 Kit para cada grupo de 4 alunos.

1449 O POTE DE BALAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a cordialidade entre os alunos da turma, fazendo o uso de uma comunicação mais formal em um meio social.

META:

Conquistar balas do professor e conseguir marcar pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer o uso correto da comunicação em sala de aula e o engajamento na realização das tarefas em sala.

REGRAS:

- É proibido falar gírias, palavrões ou palavras chulas em sala de aula.
- Quem infringir a regra paga uma bala, senão pode perder pontos na avaliação atitudinal (disciplinar).
- Quem acerta atividades desafio do professor em sala de aula ganha uma bala do saco de balas do professor.
- Exemplo: Ao conseguir conquistar 2 balas, o aluno ganha 1 ponto nas atividades avaliativas.

ELEMENTOS:

- Um pote para armazenar as balas arrecadadas utilizadas que serão utilizadas para fins de premiações em sala de aula.
- Atividades de desafio propostos pelo professor;
- 1 aluno fiscal do dia (aluno que irá observar e apontar o colega que falou de maneira indevida em classe).
- Regra proibitiva (não falar palavrões).
- Recompensa: acertar as atividades para ganhar bala e fazer pontos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1450 MEDALHA DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Melhorar a aprendizagem e o engajamento nas atividades dos conteúdos de matemática.

META:

Marcar pontos somente quando todos os alunos da turma terminar as atividades da aula.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar os exercícios de matemática em classe de modo cooperativo.

REGRAS:

- Ex: Formar 4 grupos em sala.
- Cada grupo vai trabalhar as atividades de aula de modo cooperativo.
- Assim que o 1º grupo finalizar as atividades, recebem coletivamente a medalha de ouro.
- Cada membro desse grupo é convidado a ser um membro colaborativo nos demais grupos realizando a monitoria.
- Os demais alunos podem receber medalhas de prata, bronze, etc., mediante o término das atividades.
- As medalhas são convertidas em porcentagens de notas.

ELEMENTOS:

- Lista de atividades a serem trabalhadas em classe;
- Formar grupos em sala de forma aleatória;
- O Trabalho é colaborativo dentro dos grupos.
- Há uma concorrência entre grupos para ganhar a medalha de ouro.
- Os monitores de grupos podem obter um número maior de moedas, mediante a quantidade de grupos engajados ao término das atividades.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



1451 BALANÇA DAS EQUAÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Colaborar com a estrutura cognitiva para a resolução de equações do 1º grau da matemática, através de um jogo de tabuleiro.

META:

Conseguir acertar o peso e não pagar a compra.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar operações algébricas (equações do 1º grau) representadas por variáveis a serem colocadas em uma balança para a verificação do equilíbrio entre seus pesos.

REGRAS:

- Cada jogador receberá uma mesma quantidade de voucher para pagar as suas compras que serão pesadas na balança.
- O jogo pode ser realizado em dupla ou grupo máximo de 4 alunos.
- A cada jogada o aluno realiza uma compra diferente, em uma balança com pesos diferenciados.
- Cada lado da balança será representado por 1 jogador que escolherá os seus respectivos cartões que representam os pesos da balança.
- O jogador adversário colocará os objetos que deseja comprar para que sejam pesados na balança.
- Quem acerta o peso não paga o voucher (moedas fictícias).
- Ao errar o peso, o jogador deverá pagar as suas compras ao adversário.
- Ganha o jogo quem conseguir ficar com mais voucher.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro da balança.
- Voucher para compras
- Cartões que representam os pesos
- Os Kits de compra (mercadorias)
- Concorrência entre equipes

QUEM VAI JOGAR:

Grupos de no máximo 4 alunos por kit de jogo.

1452 SEMÁFORO DO COMPORTAMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revelar o comportamento dos alunos desenvolvendo assim a atenção e o respeito para com as regras de convivência.

META:

Conquistar mais carinhas verdes na semana do que os outros

DINÂMICA CENTRAL:

Desenvolver o comportamento e melhorar a disciplina na sala

REGRAS:

- Fizer as atividades pedidas
- Participar das aulas
- Não praticar atos indisciplinados
- Respeitar as regras de convívio da sala

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Placas com sinais de trânsito
- Painel com as carinhas do semáforo nas cores: Verde- bom comportamento
Amarelo- precisa melhorar
Vermelho- péssimo comportamento
- Quem conquistar mais carinhas verdes ganhará um prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma
- Crianças (alfabetização ao 5º ano)

1453 BINGO DOS SINÔNIMOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar conceitos e significados de sinônimos

META:

Completar a cartela do bingo primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Grifar as palavras sinônimas que acharem.

REGRAS:

- Fazer uma pequena revisão do que seja sinônimo;
- Entregar uma cartela feita de cartolina para cada aluno;
- Fazer as devidas explicações e momentos de tirar dúvidas sobre as regras do jogo;
- Começar a rolar o globo com as bolas contento os números. Assim que retirar os números verificar no cronograma feito na lousa qual é a palavra para que os alunos posam procurar um sinônimo dela.
- Assim que tiver um ganhador, procurar saber qual(is) palavras encontraram nas cartelas e anotar no cronograma.

ELEMENTOS:

- Cronograma com quadro de palavras
- Roleta no globo com bolas enumeradas
- Cartelas com os sinônimos.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma



1454 AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir até que ponto os alunos sabem de determinado conteúdo.

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos.

DINÂMICA CENTRAL:

Questões de diferentes gêneros com o mesmo conteúdo para ser respondida.

REGRAS:

- Entregar a avaliação/atividade aos alunos
- Pedir que analise bem as questões pois estão dispostas de diferentes formas para ser respondidas.
- Avaliar quais gêneros os alunos têm mas dificuldades e trabalhar eles.

ELEMENTOS:

- Avaliações/ atividades impressas
- Questões com diferentes gêneros

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma do ensino médio

1455 DICIONÁRIO REGIONAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Valorizar e reconhecer a importância da variedade linguística presente em sua cidade. Além de conhecer o território no qual vive.

META:

Quem encontrar mais palavras adquire um território fictício. (o mapa da cidade será exposto na sala de aula)

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer um dicionário contendo uma boa parte das variações presentes na comunidade ou bairro dos alunos.

REGRAS:

- Organiza-se a turma em grupos
- Cada grupo irá para uma comunidade/bairro distinto
- Os alunos irão a campo e com entrevistas e um banco de perguntas predefinidas colherão informações em um determinado tempo.
- Depois de colher as informações/palavras o grupo terá que produzir um dicionário.
- Verificar quais grupos colheram mais palavras e premiar
- No fim, os dicionários produzidos serão disponibilizados para outras turmas a fim de incentivá-los a valorizar sua cultura e seu dialeto.

ELEMENTOS:

- Concorrência
- Cooperação
- Entrevistas com bancos de dados
- Mapa da cidade

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma dividida em grupos

1456 O TESOURO DO PIRATA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar moedas de ouro por tarefa entregue.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entregar individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: pontos na nota e a escolha de uma atividade livre para ser feita com os colegas em classe.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (10 anos/ 5º ano)

1457 SECRET WORD

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito em língua estrangeira (inglês).

META:

- Encontrar 10 palavras no
- Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Grifar as palavras

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito



- Ao circular devem grifar a palavra encontrada
- Quem circular 10 palavras primeiro deve avisar o professor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua
- Caso esteja tudo correto, o professor declara o vencedor e o jogo se encerra

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (6º ano).

1458 QUESTÃO INTRUSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como intrusa que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "intrusa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Observação
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1459 IMAGEM E AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

- Descobrir o conteúdo
- Trabalhar o espírito de equipe

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas ou desenhos

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular ou desenhar na lousa para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto para o grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai para a equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem re-avisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1460 AVENTAL DO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que ao resolverem os exercícios da tarefa de casa

META:

Conquistar o avental

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver os exercícios propostos para fazer em casa, 3 dias consecutivos

REGRAS:

- Resolver corretamente os exercícios
- Entrega no prazo determinado
- Resolução individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Avental decorado
- Recompensa: ajudante do dia

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1461 O MURO DAS OPERAÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Revisar o conteúdo assimilado

META:

- Derrubar os 5 tijolos



DINÂMICA CENTRAL:

- Resolver as operações que se encontram em cada tijolo
- Colocar a cartela (na forma de um martelo) com o resultado em cima do tijolo

REGRAS:

- Cada aluno vai receber uma folha com o desenho de um muro
- Marcar 5 minutos
- Dar início ao mesmo tempo para todos
- Os alunos devem resolver as operações que encontram em cada tijolo e representar o resultado com o número que está no martelo
- Ao resolver todas gritar que derrubou o muro.
- Quem resolver todas primeiro é o vencedor
- O professor fará a correção
- Caso haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Muro impresso
- Tempo 5 minutos
- Grito derrubou o muro
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma

1462 O QUE É? O QUE É?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar qual parte do conteúdo não foi assimilado

META:

Responder à pergunta no menor tempo possível

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos vão receber a ficha com a pergunta a ser respondida

REGRAS:

- Entregar a ficha
- Dar início ao mesmo tempo para todos
- Quem responder primeiro vai dizer: "Achei"
- Professor vai verificar a resposta
- Caso haja erro, o jogo prossegue

ELEMENTOS:

- Ficha impressa
- Relógio
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1463 ESPELHO MEU

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Explorar a noção de identidade da criança

META:

Ver a reação de cada criança ao se olhar no espelho

DINÂMICA CENTRAL:

Ao abrir a tampa da caixa, ver sua imagem refletida no espelho

REGRAS:

- As crianças vão ouvir uma história
- No momento que o professor autorizar vão olhar dentro da caixa
- Registrar a reação

ELEMENTOS:

- Caixa vazia com um espelho no fundo
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1464 QUE BIOMA É ESSE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Facilitar o entendimento dos biomas brasileiros.

META:

Descobrir o nome do bioma.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar o bioma.

REGRAS:

- Escolher uma carta.
- Ler a descrição do bioma para a sua equipe.
- Um componente da equipe deve falar o nome do bioma descrito.

ELEMENTOS:

- Cartas com as descrições das características de cada bioma brasileiro.
- Recompensa: se acertar o nome do bioma poderá sortear mais uma carta.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda dividida em 5 equipes.
- 7º ano Ensino Fundamental anos finais

1465 QUEM SOU EU?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer as características dos animais.



META:
Facilitar a aprendizagem sobre o Reino Animalia.

DINÂMICA CENTRAL:
Identificar a qual animal o texto se refere.

REGRAS:
- O professor lê três características de um animal.
- O primeiro aluno que descobrir o animal ao qual o professor descreveu e falar seu nome e filo corretamente marca o ponto.

ELEMENTOS:
- Cartas com as descrições de animais.
- Quadro para marcar os pontos dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- 7º ano Ensino Fundamental anos finais

1466 BATALHA NAVAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fazer a correção dos exercícios da aula anterior.

META:
Verificar as questões que os alunos estão com mais dúvidas.

DINÂMICA CENTRAL:
Usar um tabuleiro com esquema da batalha naval onde os alunos irão escolher a letra e o número para naufragar a embarcação do oponente.

REGRAS:
- O professor fará a pergunta do questionário da aula passada.
- O primeiro aluno que acertar a resposta terá direito a "um tiro"

ELEMENTOS:
- Os exercícios da última aula.
- O tabuleiro quadriculado da batalha naval.
- Competitivo.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda dividida em dois grupos (meninas x meninos).
- 6ª ano Ensino Fundamental Anos finais.

1467 COVID-19

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Refletir sobre o momento que vivemos.

META:
Marcar mais pontos.

DINÂMICA CENTRAL:
Responder corretamente às perguntas sobre a pandemia COVID-19.

REGRAS:
- Organizar a turma em 6 equipes.
- Cada equipe cria três perguntas sobre a pandemia do COVID-19.
- Os alunos irão trocar as perguntas.
- Responder as perguntas criadas por outra equipe e entregar ao professor.
- O professor irá verificar qual equipe acertou um maior número de perguntas.
- Fazer uma roda de debates refletindo sobre as perguntas e as respostas dadas pelos alunos.
- Verificar a equipe que marcou mais pontos, ou seja, respondeu corretamente um número maior de perguntas.

ELEMENTOS:
- Papel e caneta.
- Competitivo.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda/ 8º ano Ensino Fundamental anos finais.

1468 WAR (ACONTECIMENTOS, FATOS, DATAS, PERSONAGENS HISTÓRICOS)

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relembrar conteúdos trabalhados em aulas anteriores.

META:
Descobrir o que os jogadores sabem dos conteúdos estudados

DINÂMICA CENTRAL:
Elaborar uma aula de revisão de conteúdos não assimilados pelos alunos.

REGRAS:
- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.



ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1469 CRIPTOGRAFIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito.

META:

Encontrar as letras que falta e preencher o texto corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar 5 letras do alfabeto como coringa e a partir deles os alunos vão começar o jogo.

REGRAS:

- Entregar as tarefas aos alunos
- Avisar que cada letra do alfabeto corresponde a um número.
- Fazer a tarefa corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Post-its com os tema do conteúdo utilizado.
- Cooperação (nas equipes)
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1470 ROLETA DO SABER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados no semestre.

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

- Usar uma questão como coringa que pode não ser respondida a qualquer momento.

REGRAS:

- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Confeccionar uma roleta (cartolina)
- Questões Impressas
- Coringa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1471 "LAPBOOK"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar os conteúdos de maneira lúdica,

META:

Cumprir com os seus deveres e prazos.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenvolver a criatividade e a cooperação utilizando o conteúdo em estudo.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Confeccionar um Lapbook
- Utilizar imagens, textos, recortes.
- Seguir um cronograma de coerência.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

OBS : Atividade concluída (4) games que eu já utilizei em sala de aula, só não havia especificado dessa forma.

1472 CORRIDA DOS MAIORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a ordenação de objetos por tamanho e o sistema de numeração

META:

Chegar primeiro no final da corrida.

DINÂMICA CENTRAL:

Separar objetos por tamanho

REGRAS:

- Separar os objetos da sala em ordem do maior para o menor
- Seguir a ordem do dado conhecendo o sistema de numeração
- Terminar o percurso

ELEMENTOS:

- Percurso com 5 casas para a corrida
- Objetos diversos da sala de aula



QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Crianças de 4 anos

1473 MEMÓRIA DOS VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS TERRESTRES E AQUÁTICOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Praticar o conhecimento dos animais vertebrados e invertebrados

META:
Descobrir mais pares que o adversário

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência

REGRAS:
- Entregar um jogo da memória para cada dupla;
- Inicia desvirando dois cartões
- Os pares se formam com a figura do animal e o outro com a descrição de qual grupo o animal pertence
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário

ELEMENTOS:
- Jogo da memória dos animais vertebrados e invertebrados terrestres e aquáticos.

QUEM VAI JOGAR:
A sala toda (8 anos)

1474 COMPLETE O TEXTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Trabalhar organização de texto com os fatos principais e secundários

META:
Adquirir mais partes do texto para completa-lo

DINÂMICA CENTRAL:
Colecionar as partes de um texto de forma eu faça sentido para montar a história

REGRAS:
- Entregar aos alunos várias partes de um texto recortadas em parágrafos;
- Informar que precisam achar os fatos principais e secundários da história;

ELEMENTOS:
- Texto impresso com os parágrafos recortados
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:
Toda a sala

1475 TORRE DAS ESTRELAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Utilizar a realização de atividades para aumentar o conhecimento deles

META:
Conquistar o máximo de estrelas possível

DINÂMICA CENTRAL:
Entregar as atividades e trabalhos em dia.

REGRAS:
- Entregar a tarefa/atividade no prazo determinado.
- Atividades feitas corretamente ou com o máximo de esforço possível.

ELEMENTOS:
- Competição interna da turma.
- Estrelas de papel cartão
- Gráfico de barras com as estrelas dos alunos.
- Recompensa: Parte da nota

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Crianças/Adolescentes

1476 O SEGREDO DOS SÍMBOLOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Praticar Matemática com os símbolos de povos antigos.

META:
Encontrar 10 algarismos, específicos, primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:
Circular os símbolos e gritar quando acabar.

REGRAS:
- Entregar a folha de atividade
- Marcar 5 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:
- Folha impressa com os símbolos.
- Tempo (5 minutos)
- Competição

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda



- Ensino Fundamental II (6º/7º Anos)

1477 AS PALAVRAS SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Dominar um conceito.

META:

- Encontrar 10 palavras no
- Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar as palavras

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1478 GINCANA DO PASSA-PASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir quais conteúdos os alunos não possuem domínio

META:

Traçar um relatório de habilidades e conhecimentos a ser revisado

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como coringa que pode não ser respondida

REGRAS:

- Dividir os alunos em equipes
- Avisar que eles têm um "Passe" que anula a questão.
- O grupo que responder mais perguntas, corretamente, ganha.

ELEMENTOS:

- Folha de questões (Professor)
- Passe
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1479 BATALHA DE TIMES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Avaliação Diagnóstica

META:

Responder corretamente as questões

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher questões sobre o tema para o time adversário responder

REGRAS:

- Separar a turma em 2 times
- Os alunos devem criar questões dos conteúdos que eles achem mais difíceis
- Cada time tem 3 minutos para responder à pergunta, se acertar, ganha um ponto, se errar, perde um ponto

ELEMENTOS:

- Perguntas
- Cooperação
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1480 CONSTRUINDO A CONSTELAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos a importância de acompanhar atentamente a aula e fazer anotações.

META:

Conquistar 4 estrelas douradas

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer as atividades e anotações da aula no caderno.

REGRAS:

- Montar o caderno com o conteúdo da aula que é colocado no quadro ou em slide.
- Fazer os exercícios da aula.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Acumulação de percentual de pontuação
- Juntar estrelas para formar a constelação



- Recompensa: 1 ponto extra no máximo e na média

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Adolescentes

1481 BINGO GEOGRÁFICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar os conceitos de geografia do bimestre

META:

Completar primeiro a cartela de Bingo 100%

DINÂMICA CENTRAL:

Achar as palavras correspondentes as perguntas que o professor vai fazendo sobre o conteúdo. Gritar bingo se completar a cartela primeiro que os colegas.

REGRAS:

- Entregar uma cartela para o aluno contendo 15 palavras chaves do conteúdo do bimestre.
- Cada cartela terá uma sequência diferente de palavras que podem se repetir em várias cartelas, mas não em sua totalidade. Não pode cartela Clone.
- Aluno ouve a pergunta do professor e se a palavra resposta estiver em cartela dele ele deve marcar a palavra.
- Quem preencher a cartela primeiro com as 15 respostas e gritar primeiro BINGO, ganha a partida.

ELEMENTOS:

- Cartela de Bingo com as 15 palavras ou 15 desenhos sobre o conteúdo.
- 30 Fichas de perguntas que serão sorteadas
- Competição de quem grita Bingo primeiro
- 1 caixa de bombom.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

1482 O FAROESTE DA FORÇA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer revisão dos conteúdos trabalhados no bimestre na véspera da prova

META:

- Fazer mais pontos e não ser enforcado

DINÂMICA CENTRAL:

Alunos devem acertar a palavra misterioso no quadro seguindo as dicas do professor

REGRAS:

- Turma dividida em 4 grupos
- Desenho tradicional da força
- Professor vai soltando dicas, uma para cada grupo. O grupo pode falar a palavra ou pode falar uma letra com a dica do professor. O grupo que descobrir a palavra misteriosa na força ganha ponto e os outros ficam enforcados.
- Competição entre os alunos

ELEMENTOS:

- Desenho de força
- Ficha com as dicas
- Competição entre os grupos e cooperação dentro de cada grupo.

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma

1483 SUBSTANTIVOS MUDOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aguçar a partir de gestos e expressões, a capacidade de aprendizado do conteúdo estudado.

META:

Ter a maior pontuação ao final do jogo.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímica.

REGRAS:

- Lista de conteúdo subdividida por classes de substantivos.
- Organizar a turma em dois ou três grupos.
- A sequência dos membros que farão as mímicas para frente a turma será estabelecida por cada grupo.
- Cada rodada terá os temas alterados.
- O/A representante do grupo responsável pela mímica deverá escolher uma "carta" com o substantivo a ser apresentado. A partir daí não poderá falar, apenas gesticular.
- Cada grupo terá 3 minutos para descobrir cada mímica.
- Se o grupo não descobrir a mímica o ponto vai para o próximo grupo a apresentar, sempre no sentido horário.

ELEMENTOS:

- Cartões de papel com os conteúdos escritos e divididos por categoria.
- Competição entre equipes.
- Cooperação entre grupo.
- Regra proibitiva.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.



1484 PALAVRAS OCULTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Distinguir classes gramaticais de palavras.

META:

Encontrar 10 palavras primeiro no caça palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Destacar e gritar cada palavra encontrada.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos por cada competição.
- Iniciar a atividade para todos os competidores ao mesmo tempo.
- Cada vez que encontrar e destacar uma palavra falar a mesma em voz alta para todos presentes ouvirem.
- Tomar cuidado para não marcar palavras de classe gramatical diferente.
- Quem destacar 10 palavras da classe correta primeiro vence.

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo: 10 minutos
- Grito das palavras destacadas
- Disputa

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma pode participar.

1485 COFRE DE MOEDAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos o quanto as tarefas de casa ajudam no aprendizado dos conteúdos

META:

Encher o cofre conquistando 3 moedas de ouro e 4 de prata.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as tarefas de casa concluídas corretamente dentro dos prazos.

REGRAS:

- As tarefas mais densas valerão uma moeda de ouro.
- As tarefas menos densas valerão uma moeda de prata.
- Entregar as tarefas concluídas corretamente dentro do prazo.
- As tarefas poderão ser individuais ou grupais.

ELEMENTOS:

- Competição saudável.

- Moedas impressas de "Ouro" e "prata".

- Pannel na parede em formato de cofre para "deposito" das moedas.

- Recompensa: cada moeda equivalerá a um % da nota.

- As moedas de ouro e prata terão equivalências diferentes.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma pode participar.

1486 GRAMÁTICA DA MEMÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular o aprendizado dos substantivos e predicados.

META:

Conseguir o maior número de pares dentro de 5 minutos.

DINÂMICA CENTRAL:

Memorizar os cartões com as classes de palavras.

MECÂNICA (REGRAS):

- A turma será dividida em grupos de 4 alunos. Serão 36 cartas, ¼ com a palavra (sujeito), ¼ com a palavra (predicado), ¼ com palavras da classe sujeitos escritas e ¼ com palavras da classe predicado escritas.
- A sequência dos alunos a jogar será sempre no senti horário.
- O aluno que não formar pares nas 2 ultimas cartas viradas dará a vez ao próximo.

ELEMENTOS:

- Cartões de papel cortados com o mesmo tamanho, formato e cor, com as palavras escritas.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma pode participar.

1487 CORDA DA ALFABETIZAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ensinar as letras do alfabeto

META:

Pular a corda até errar

DINÂMICA CENTRAL:

Aprender as letras e palavras

REGRAS:

- Pular corda, a cada vez que pula falar as letras do alfabeto, quando errar na letra que parou falar uma palavra



ELEMENTOS:

- Participação individual
- Corda
- Recompensa: Ponto de participação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 1º e 2º anos do ensino fundamental

1488 CAÇA AO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Senso de direção e lateralidade

META:

Encontrar o tesouro

DINÂMICA CENTRAL:

Seguir as orientações do mapa

REGRAS:

- Através do mapa, tentar encontrar o tesouro seguindo as orientações
- Dividir a turma em 2 grupos

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Mapa
- Recompensa: Tesouro

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes do 6º ao 9º ano do ensino fundamental

1489 HERÓIS DO COMPORTAMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos entendam a importância de um bom comportamento nas aulas

META:

Conquistar o herói de maior nível

DINÂMICA CENTRAL:

Ter um bom comportamento nas aulas

REGRAS:

- Receber um herói de papel, e a cada aula que tiver um bom comportamento ganha uma estrela para marcar no herói, quando completar os quadrados sobe para um herói de nível superior
- Se não tiver um bom comportamento perde uma estrela
- Quando conquistar o herói de maior nível, ganha um prêmio

ELEMENTOS:

- Competição individual
- Cartão de heróis
- Estrelas
- Quadro de heróis
- Recompensa: herói de maior nível e um prêmio

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 1º aos 5º anos do ensino fundamental

1490 CORDA DA MATEMÁTICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a atividade de somar

META:

Pular a corda até errar

DINÂMICA CENTRAL:

Solucionar as contas de adição

REGRAS:

- Pular corda e ir contando até errar, quando isso ocorrer, no número que errou somar a ele mesmo e dar o resultado

ELEMENTOS:

- Participação individual
- Corda
- Recompensa: Ponto de participação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental

1491 JOGO DA MEMÓRIA DAS HORAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Detectar dificuldades relacionadas ao conteúdo anterior.

META:

Associar as horas escritas nas cartas às horas representadas nas imagens dos relógios.

DINÂMICA CENTRAL:

Memorizar as horas escritas nas cartas às horas representadas nas imagens dos relógios de forma rápida.

REGRAS:

- O jogo pode ser feito no chão com os alunos sentados em círculo em dupla ou não.
- Colocar as cartas com as horas escritas e as cartas com imagens dos relógios que representa as horas das cartas.



- Embaralhar as cartas.
 - O aluno ou dupla deverá virar a carta que indicará uma certa hora, logo deverá procurar a imagem do relógio que representa a hora tirada na carta. Se acertar, joga mais uma vez, se não, passa a vez para o próximo colega.
- Ganha quem tiver mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Competição
- Cartas com imagens de relógios representando horas e cartas com horas escritas.
- Registros da pontuação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos com idade entre 8 e 9 anos.

1492 BINGO DA ADIÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar se os alunos dominam cálculos mentais envolvendo o conceito da adição

META:

Associar a sentença da adição ao resultado.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar o resultado da adição.

REGRAS:

- Entregar cartelas com pelo menos 10 resultados de adições.
- Grãos de feijões ou milho para marcar o bingo.
- Ao achar o resultado da sentença sorteada pelo professor, o aluno deverá marcar o resultado.
- O aluno ou dupla que marcar todos os resultados deverá gritar: Bingo!
- Ganha o aluno que marcar todos os resultados corretamente.
- O professor fará a correção dos resultados. Se o aluno ou dupla marcar o resultado errado, deverá sair do jogo.
- O ranking de vencedores, com ordens de 1º, 2º e 3º lugar.

ELEMENTOS:

- Cartazes com sentenças de adição
- Cartazes com resultados das adições
- Grãos de feijões ou milho
- Competição
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos com idade entre 6 e 7 anos

1493 TANGRAM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar se os alunos conseguem fazer figuras com Tangram.

META:

Criar o maior número de figuras possíveis com as peças do Tangram.

DINÂMICA CENTRAL:

Ao montar as figuras, cada peça precisa estar unida com outra peça, pelo menos, por um vértice.

REGRAS:

- Será entregue um molde de Tangram para cada aluno, e este deverá pintar os polígonos e recortar na linha certa;
- Colocar à disposição várias figuras feitas a partir das peças do Tangram como modelos;
- Avisar que todas as peças do Tangram devem ser utilizadas; As peças não podem ficar umas sobre as outras (sobrepostas);
- Cada peça precisa estar unida com outra peça, pelo menos, por um vértice.
- Montar o maior número de figuras possíveis de forma correta;
- Ao final, realizar o desafio proposto pelo professor no tempo determinado.

ELEMENTOS:

- Folha com molde de Tangram para os alunos pintarem e cortarem os polígonos;
- Imagens de figuras feitas com peças do Tangram;
- Desafio: montar uma imagem proposta pelo professor em 5 minutos
- Competição
- Criatividade

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças e adolescentes (8 anos em diante)

1494 ADEDONHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ampliar o vocabulário dos alunos

META:

Preencher todas as categorias com a letra sorteada. Preencher todos os temas com a letra sorteada primeiro que os colegas.

REGRAS:

- Listar temas na vertical: nomes de cidades, filmes, comida, pessoas, frutas, objetos, etc.
- Uma letra será sorteada;



-Preencher todos os temas com a letra sorteada primeiro que os colegas.

-Quem terminar primeiro deve dizer: "stop!", então todos devem parar de escrever e contar os pontos.

-Ganha quem conseguir marcar maior ponto ao final do jogo.

ELEMENTOS:

- Cartões com letras do alfabeto

- Folha

- Caneta ou lápis

- Sacola ou caixa (para colocar os cartões para sorteio).

- Competição entre alunos.

- Tempo: 1 minuto

QUEM VAI JOGAR:

-A turma toda.

- Crianças/adolescentes

1495 LANÇAMENTO PREMIADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a utilização da equação de lançamento oblíquo.

META:

Obter o maior valor para o alcance e altura em um lançamento oblíquo.

DINÂMICA CENTRAL:

Quem acertar o valor ou chegar mais próximo do valor certo.

REGRAS:

- Entregar aos alunos uma ficha para ser usado durante a gamificação;

-Os alunos devem determinar todos os valores iniciais (como velocidade e ângulo do lançamento);

- Duração de 10 a 20 min;

- Utilizar a equação para o alcance e altura.

- Realizar os cálculos e entregar a resposta.

- Feedback de qual resposta se aproximou mais e por que.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Ficha para realizar o cálculo e entregar ao professor.

- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes (14 anos)

1496 SEQUÊNCIA PLANETÁRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar o conteúdo básico.

META:

Montar mais vezes a sequência correta dos planetas

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar característica com o planeta mais vezes corretamente e montar a sequência.

REGRAS:

- Cada planeta com suas características vai ser representados pelo um número;

- O professor vai ler as características de cada planeta, e os alunos vão anotar em um papel qual planeta seja.

- Fazendo uma sequência com oitos números.

- O professor usando uma ferramenta para saber quais foram as sequências feitas pelos alunos, ou só realizando um feedback de quais características do planeta certo.

- Podendo ser realizado mais vezes, ganhando quem fez a maior quantidade de sequência correta.

ELEMENTOS:

- Competição entre a turma.

- Concorrência

- Tempo para cada partida (15min).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Alunos entre (15-16anos)

1497 PROBLEMAS COMPARTILHADOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Potencializar a diversificação para solução de problemas.

META:

Resolver os problemas dos colegas e elaborar questões para os colegas, e depois ser corrigida por eles mesmo.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar a elaboração e solução de problemas com assuntos trabalhados em sala.

REGRAS:

- Separar a sala em grupos

- Cada grupo vai elaborar uma questão sobre o assunto trabalhado em sala

- Depois as questões vão passar para o grupo mais próximo para ser resolvido por eles.



- Depois essa questão vai girar novamente para um grupo mais perto que vai corrigir, e dá o feedback para a sala.

ELEMENTOS:

- Folhas para o desenvolvimento da questão.
- Cooperação
- Construção

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

1498 DISCURSO EM GRUPO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desafiar a capacidade de desenvoltura do aluno.

META:

Conseguir melhorar sua desenvoltura diante do público.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por discurso de um tema.

REGRAS:

- Separar alguns temas para a primeira rodada. (Importante o tema ser algo mais geral, e não específico de uma área só)
- Os temas serão sorteados;
- Cada integrante vai ter um tempo de (10min) para falar sobre o tema sorteado.
- E os colegas vão assistir sua apresentação e apontar os pontos que ele pode melhorar no seu discurso.

ELEMENTOS:

- Cooperação;
- Desafio;
- Exploração

QUEM VAI JOGAR:

Alunos que queira melhorar sua desenvoltura em público.

1499 BATALHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a letra inicial

META:

Conquistar mais cartas

DINÂMICA CENTRAL:

Letra inicial mais próxima da ordem do alfabeto

REGRAS:

- Distribuir as etiquetas entre os jogadores

Todos os jogadores colocam uma etiqueta ao mesmo tempo na mesa após terminar de falar BATALHA

- O que tiver a letra inicial mais próxima do início do alfabeto fica com todas as etiquetas colocadas na mesa

ELEMENTOS:

48 etiquetas com as palavras trabalhadas

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 2° ano

1500 JOGO DO MICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar palavras

META:

Formar mais pares de número e quantidade

DINÂMICA CENTRAL:

Formar pares

REGRAS:

Escolher dois conjuntos de carta, que formem duplas.

- Acrescentar mais uma carta que será o mico.
- As cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente entre os participantes.
- O jogador que encontrar pares coloca essas cartas na sua frente, na mesa, para que os demais jogadores as visualizem.

O aluno que recebeu uma carta a mais no início começa o jogo, escolhe entre as cartas a que não quer e passa-a ao jogador da direita, de maneira que ninguém veja qual é a carta que está sendo passada.

- O jogador que recebe a carta procede da mesma forma.

-Durante o jogo sempre que alguém formar par ele será exposto na mesa, junto com os outros já formados.

-O mico deve permanecer com quem o recebeu, no mínimo por uma rodada. O jogador que formar mais pares é o vencedor: anota-se o resultado na ficha de registro e ao terminar as três partidas somam-se os pontos para verificar o vencedor.

ELEMENTOS:

- Baralho com número e quantidade.
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma



1501 BATE-BATE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer as vogais nas palavras

META:

Perceber a vogal inicial ou final antes dos adversários

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar a vogal com a inicial da palavra ou desenho da carta colocada

REGRAS:

Embaralhar as cartas e distribuir igualmente entre os alunos.

Com seu monte virado para baixo, cada aluno, em sequência coloca uma carta na mesa, ao mesmo tempo em que pronuncia uma vogal, respeitando a ordem alfabética das mesmas.

Se a carta virada seja palavra ou imagem, deve-se bater encima do monte.

Quem bater primeiro, ganha as cartas da mesa e o vencedor do jogo é quem, no final das cartas da mão, tiver mais cartas no seu monte.

ELEMENTOS:

- Baralho com palavras com letra de imprensa e cursiva e imagens
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1502 JOGO DO LINCE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorização de palavras

META:

Memorizar o máximo de palavras na letra imprensa e cursiva.

DINÂMICA CENTRAL:

Formar pares com palavras na letra imprensa e cursiva

REGRAS:

- Colocar as letras cursivas na mesa onde todos jogadores possam vê-las.

- Em um envelope que circula entre os jogadores coloque as palavras com letra de imprensa.

- Cada jogador tira uma figura e mostra-a aos demais.

- Quem puser o dedo primeiro na palavra correspondente ganha a palavra e seu par.

ELEMENTOS:

- Baralho com 16 palavras com letra imprensa e 16 com letra cursiva.

- Envelopes
- Organização de grupos
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1503 QUEM CHEGA LÁ

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar que o conteúdo fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Atravessar um rio cheio jacarés.

DINÂMICA CENTRAL:

Conquistar um bote, o Remo e o colete salva vidas.

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo.
- Cuidar de um amigo de outra equipe
- Fazer as tarefas corretamente
- Não fazer a tarefa do outro

ELEMENTOS:

- Competição e cooperação da turma
- Figuras do bote, Remo e colete
- Quadro com o avatar de cada aluno (uma foto com filtro)
- Recompensa de participação (medalha)

QUEM VAI JOGAR:

Crianças de 7 a 12 anos.

1504 ME ENCONTRE SE FOR CAPAZ

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a leitura na escola

META:

Encontrar 2 frases pré-estipuladas no capítulo do livro desejado em menor tempo.

DINÂMICA CENTRAL:

- Destacar a frase
- Explicar o contexto da frase

REGRAS:

- O aluno deve se dirigir à mesa do professor e tocar o sino.

- Explicar para turma o contexto da frase
- Seu tempo será convertido em pontos na matéria.



ELEMENTOS:
Tabela de tempo com pontuação específica
Sino
Livro

QUEM VAI JOGAR:
Adolescentes e universitários

1505 SURPRISE

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Descobrir o que o jogador não sabe sobre um conteúdo.

META:
Melhorar a absorção do conteúdo

DINÂMICA CENTRAL
- Marcar não sei em até duas perguntas
- Não ser pego na pegadinha (surprise)

MECÂNICA (REGRAS):
- Todas as questões deverão ter a opção "não sei"
- Prova com 10 questões
- Se marcar não sei na pegadinha perde um ponto.

ELEMENTOS:
- Prova
- Pegadinhas
- Placar

QUEM VAI JOGAR:
Adultos

1506 IMAGEM OU "ZOAÇÃO"

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relembrar conteúdo das aulas anteriores

META:
Fazer com que a turma descubra a matéria referente fazendo um desenho ou uma mímica.

DINÂMICA CENTRAL:
Desenhar e fazer mímica

REGRAS:
- Não pode desenhar números ou letras
- 20 segundos para o desenho
- Após 20 segundos automaticamente o jogador terá que fazer a mímica
- Quem acertar o desenho ou a mímica ganha ponto
- O aplicador escolhe o jogador para a mímica

ELEMENTOS:
Cronômetro

QUEM VAI JOGAR:
Adultos e idosos

1507 ENCHENDO O COFRINHO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Buscar a maior participação na aula online

META:
Poupar o maior valor possível (moeda fictícia)

DINÂMICA CENTRAL:
Participar dos desafios nas aulas

REGRAS:
- Estar presente na aula
- Participar dos jogos e desafios no tempo estipulado
- Interagir com a turma durante a aula

ELEMENTOS:
- Moedas e notas fictícias
- Ranking animado
- Placar
- Abono de uma questão

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1508 DIAGRAMA ROTULADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Rever conceitos

META:
Relacionar palavras 8 palavras à sua imagem correspondente

DINÂMICA CENTRAL:
Ligar os pontos corretamente o mais rápido possível (online)

MECÂNICA (REGRAS):
- Disponibilizar o link no chat da aula online
- Marcar 5 minutos para o término da atividade
- O ranking é atualizado em tempo real
- O professor analisa as respostas instantaneamente.

ELEMENTOS:
- Jogo online
- Tempo 5 minutos
- Celular ou p.c.
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda



1509 COMBATE GEOGRÁFICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que ainda não foi consolidado pelos alunos

META:

Gerar um relatório do que foi ou não apreendido

DINÂMICA CENTRAL:

Quiz com perguntas sobre o conteúdo revisado

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos
- Fazer as 5 rodadas com 5 atividades cada (10 min para cada rodada)
- Corrigir as questões a cada rodada

ELEMENTOS:

- Folhas de respostas impressas
- Perguntas elaboradas
- Cronômetro
- Cooperação/competição

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1510 QUE DESENHO É ESSE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar conteúdo

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão através de desenho

REGRAS:

- Listar palavras e expressões referentes ao conteúdo
- Sortear a cada rodada a palavra
- Organizar a sala em grupos.
- Cada rodada um aluno deverá ser o desenhista.
- Se o grupo acertar ganha o ponto.
- Se o grupo errar passa a vez para o outro

ELEMENTOS:

- Roleta de sorteio.
- Cooperação e competitividade.
- Proibido falar, utilizar letras e números
- VERSÃO ONLINE – App Gartic

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1511 SOM E IMAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Diferenciar os sons dos instrumentos musicais

META:

- Relacionar o som a imagem do instrumento musical.

DINÂMICA CENTRAL:

- Ouvir a música (som)
- Separar a imagem relacionada ao som
- Levar até o local determinado.

REGRAS:

- Distribuir cartões com a imagens de instrumentos musicais nos grupos.
- O grupo analisa e observa todos os cartões antes de começar a competição para se familiarizando com as imagens.
- Ao som de uma música(som) selecionar a imagem que representa este som.
- Levar a imagem até o local determinado.

ELEMENTOS:

- 10 cartões com imagens de instrumentos musicais.
- Sons musicais de vários instrumentos.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de todas as etapas do Ensino Fundamental

1512 QUEBRA-CABEÇA DE OBRAS DE ARTE BRASILEIRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer obras de artistas brasileiros

META:

Montar o quebra-cabeça de uma obra brasileira dentro de um determinado tempo.

DINÂMICA CENTRAL:

Montar o quebra-cabeça de uma obra brasileira dentro de um determinado tempo.

REGRAS:

- Distribuir os 5 sacos plásticos ou caixinhas que contenham as peças de obras brasileiras.
- Cada saco ou caixinha terá uma obra de Arte.
- No tempo determinado montar o quebra-cabeça de acordo com a imagem colocada pelo professor.
- Terão 5 momentos.

ELEMENTOS:

- 5 quebra-cabeças de obras brasileiras.
- Uma imagem de cada obra de Arte para a visualização dos participantes.



QUEM VAI JOGAR:
Alunos de todas as etapas do Ensino Fundamental

1513 TRILHA (CORRIDA) DO CONHECIMENTO (ARTE)

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Revisar os conhecimentos de arte adquiridos durante o trimestre.

META:
Chegar ao final do destino.

DINÂMICA CENTRAL:
- Avançar a casa de acordo com as orientações contidas nas cartas.

- Seguir as regras

MECÂNICA (REGRAS):

- 5 participantes ou menos.

- Seguir o caminho para se chegar ao destino de acordo com as regras contida nas cartas.

- Enfrentar obstáculos.

- Recuar.

- Avançar.

ELEMENTOS:
- Tabuleiro com o caminho a ser percorrido.
- Cartas com as orientações para os participantes.

QUEM VAI JOGAR:
Alunos de todas as etapas do Ensino Fundamental e Ensino Médio

1514 PERCEPÇÃO DA CORES (DOMINÓ)

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Identificar as cores

META:
Ficar sem carta na mão.

DINÂMICA CENTRAL:
- Relacionar a imagem a cor.
-Montar o dominó.

REGRAS:
- Distribuir as peças para cada participante.
- Sortear quem começa a colocar a primeira peça.
- Segue o jogo até um participante ficar sem peça na mão.

ELEMENTOS:
- 28 peças de dominó com cores e imagens

QUEM VAI JOGAR:
Alunos das séries iniciais Ensino Fundamental

1515 CRUX

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Reforçar o conteúdo estudo em sala de aula realizando as tarefas de casa.

META:
Conquistar o maior número de estrelas.

DINÂMICA CENTRAL:
Entregar as tarefas de casa em dia.

REGRAS:
Entregar as tarefas no prazo estipulado.

ELEMENTOS:
- Carimbo de estrela na tarefa realizada.
- Lista com os nomes dos alunos que realizaram.
- Recompensa: Ponto no desempenho escolar, tem sempre um brinde de incentivo no final do mês, terá o nome fixado na sala como destaque do mês.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos.

1516 SOLETRANDO COM G OU J

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Dominar um conceito.

META:
Soletrar corretamente a palavra sorteada.

DINÂMICA CENTRAL:
Soletrar.

REGRAS:
- O aluno retira uma carta, sem ver entrega para o seu adversário que realizará a leitura da palavra;
Marcar 2 minutos;
- O aluno tem o direito de duas ajudas: ajuda à um colega da sala; quantas letras possui a palavra.
- Serão 5 rodadas e as ajudas não são acumulativas.
- Quem conseguir soletrar o maior número de palavras será o vencedor.

ELEMENTOS:
Cartas com as palavras impressas.
Cronômetro.
Tabela para marcar as rodadas.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos (variando por duplas, em grupos ou por fileiras).



1517 TAPA CERTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a percepção através da contagem.

META:

Ser o primeiro a eliminar as cartas que estão na sua mão.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar a contagem do 1 ao 10.

REGRAS:

Bater na mesa quando a carta jogada for o algarismo correspondente à sua contagem. Rei, Dama e Valete equivale o número 10.

ELEMENTOS:

Cartas do baralho (Exceto coringa)

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

1518 TORRE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a sequência das cores.

META:

Construir a torre mais alta.

DINÂMICA CENTRAL:

Seguir a sequência das cores dos blocos de montagem

REGRAS:

O grupo receberá a sequência das cores dos blocos para a construção da torre.
Organizar a turma em grupos com 4 alunos.
Empilhar até acabar com os blocos de montagem.
Vence o grupo que construir de acordo com a sequência das cores e deixar a torre mais alta.

ELEMENTOS:

Blocos de montar.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

1519 VIAGEM PARA A LUA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Subtração de numerais com três algarismos.

META:

Conquistar a Lua

DINÂMICA CENTRAL:

Ser o primeiro a terminar as continhas e subtrair de modo correto.

REGRAS:

- Os alunos recebem envelopes com a imagem de um foguete impresso, dentro do envelope haverá uma subtração a ser resolvida.
- Todos receberão 1 envelope.
- Apenas 3 envelopes terão a operação correta.
- As caixas terão numerais impressos.
- Apenas 1 caixa conterá a Lua e o numeral correto impresso em sua face.

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos da turma
- Caixas de papelão
- Recompensa: A Lua em papel Maché recheada com confeitos de chocolate.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Quarto Ano

1520 AS BARBAS DO DITADOR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Entender quais as principais características do regime fascista.

META:

Criar de modo rápido o melhor "Avatar" de um ditador Fascista.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar numa folha de papel pardo, a silhueta ou o "Avatar" do ditador e escrever suas características principais em Post-its.

REGRAS:

- Os alunos serão divididos em duplas ou trios. Cada equipe receberá uma folha de papel pardo e alguns Post-its coloridos.
- O tempo de 20 minutos será anunciado.
- Os alunos devem criar o "Avatar" dar um nome para ele e escrever suas características nos Post-its. Estes serão colados no cartaz.
- Quem criar o melhor Ditador Fascista em menos tempo ganha.

ELEMENTOS:

- Desenho
- Escrita
- Tempo (20 minutos)
- Concorrência
- Recompensa % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Nono Ano



1521 TRÊS PORQUINHOS VÃO À FEIRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar a resolução de problemas envolvendo a multiplicação.

META:

Descobrir quanto dinheiro os porquinhos gastaram na feira.

DINÂMICA CENTRAL:

Levantar a mão e falar primeiro.

REGRAS:

- Explicar que os três porquinhos foram a feira e compraram determinados produtos.
- Ter frutas de plástico (ou de papel machê) com plaquinhas de preço.
- Questionar o quanto foi gasto por cada porquinho.
- Dar 20 minutos para a resposta.

ELEMENTOS:

- Folhas para a resolução dos problemas.
- Frutas de plástico ou de papel machê.
- Recompensa: Balas com sabor de frutas.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Terceiro Ano do Fundamental.

1522 A REVOLUÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar conteúdos de História/ Revolução Francesa

META:

Encontrar os envelopes, responder as questões na lousa.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder as Charadas sobre a Revolução Francesa.

REGRAS:

- Espalhar "envelopes" com questões pela escolha.
- Dar pista de onde estão estes envelopes, por meio de charadas.
- Separar um espaço na lousa para cada equipe colocar suas respostas.
- Os alunos terão que responder as questões e registrar as respostas na lousa em até 30 minutos.

ELEMENTOS:

- Alunos divididos em equipes
- uso da internet, celular /computador para pesquisa.
- Lousa e Canetão (ou Giz).
- Envelopes com questões.
- Cooperação

- Concorrência
- Tempo
- Recompensa % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do Oitavo Ano.

1523 TELEFONE SEM FIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aplicar o vocabulário estudado no tema: "Las comidas"

META:

Conseguir chegar até o último participante com a palavra correta

DINÂMICA CENTRAL:

Saber ouvir, interpretar e dizer uma palavra em espanhol corretamente.

REGRAS:

- Fazer uma fila cujos participantes estejam sentados comodamente um ao lado do outro.
- A fila não dispõe de posição fixa e pode ser alterada quantas vezes quiser para repetir o jogo.
- Sempre o da ponta da fila começa com uma palavra estudada do vocabulário "Las comidas".
- A palavra elencada deve ser passada em segredo entre os participantes da fila um a um até chegar no último. Este deve dizer a palavra correta.

ELEMENTOS:

- Aprendizado oral do vocabulário
- Respeito em saber ouvir, interpretar e dizer corretamente o vocábulo.

QUEM VAI JOGAR:

- A Turma toda
- Adolescente (15 a 17 anos)

1524 RESISTÊNCIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar aos alunos a importância em se trabalhar em equipe para se atingir um determinado fim.

META:

Vencer o oponente com a argumentação recebida

DINÂMICA CENTRAL:

Aprender a trabalhar em equipe (cooperação)

REGRAS:

- Dividir 20 cartas do baralho entre os participantes. 10 vermelhas e 10 pretas. Quem ficou com as cartas vermelhas ataca, quem ficou com as cartas pretas defende.



- Divisão dos grupos em Argumentos e Contra-argumentos. Cumprir individualmente as missões elencadas pelo oponente no tipo de argumento selecionado para ataque ou defesa.
- Votação pela sala se a resposta está de acordo com o solicitado

ELEMENTOS:

- Aprendizado em trabalhar em equipe
- Cartas para trabalhar em equipe
- Recompensa: flores e bombons

QUEM VAI JOGAR:

- A Turma toda
- Adolescente (15 a 17 anos)

1525 COMPLETE OS ESPAÇOS.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estudar o uso dos elementos coesivos da Língua Portuguesa

META:

Marcar o maior número de pontos

DINÂMICA CENTRAL:

- Distribui-se várias folhas para os participantes com um texto escrito e vários ocos.
- Os ocos devem ser completados com as palavras corretas que unam as partes corretamente
- As palavras para serem completadas devem estar abaixo do texto dado.

REGRAS:

- Não se pode haver conversas entre os participantes
- A disputa é individual
- O tempo de 20 minutos para ler e completar os ocos

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Acertos somam pontos
- As duas maiores pontuações na sala ganham um chaveiro da APM da escola

QUEM VAI JOGAR:

- A Turma toda
- Adolescente (15 a 17 anos)

1526 GANHE O DIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Interpretar informações textuais que levem as pistas corretas para resgatar prêmios.

META:

Chegar ao destino antes que os outros grupos, assim achar os prêmios.

DINÂMICA CENTRAL:

Distribui-se a folha para os grupos de alunos de língua estrangeira português com a primeira descrição e mapa do local com os respectivos lugares:

a) Nesse castelo habito há anos. Tenho todos os sonhos dentro de mim e levo a todos para diversos lugares. Busque-me.

(Biblioteca: obtém-se a 1ª premiação – 4 livrinhos)
Todos voltam a sala e se conhece a primeira equipe vencedora. Segue o jogo com a segunda interpretação.

b) Por onde você anda eu estou, suave ou forte. Às vezes, você me sente tanto, que canto dentro do seu estomago

(Cozinha: obtém-se a 2ª premiação – 4 bombos de chocolate)

c) Sou o que olha por esta casa. Vou e volto sempre com novidades e assuntos. Se me procuram ou me param não tenho dúvidas, respondo a todos com carinho

(Direção: obtém-se a 3ª premiação – 4 livros e 4 bombons)

MECÂNICA (REGRAS):

- Os grupos conversam entre si no idioma da folha recebida: Língua Estrangeira Português
- Professor circula nos grupos para troca de informações.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Localizar os ambientes escolares através da interpretação de texto.
- Conforme os grupos vão descobrindo a localização correta recebem prêmios.

QUEM VAI JOGAR:

- A Turma toda
- Estudantes em Língua Portuguesa nível A1

1527 BINGO DA BIPOLARIDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar as principais pautas presentes na temática de Guerra Fria no conteúdo de geopolítica

META:

Preencher, antes dos demais, a cartela do bingo encontrando as respostas corretas das questões.

DINÂMICA CENTRAL:

Revisar o conteúdo da disciplina através de uma competição de bingo.



REGRAS:

O professor fará uma série de questões, selecionadas em ordem aleatória, sobre o conteúdo de Guerra Fria e os alunos que conseguirem apontar as respostas corretas em suas cartelas, também distribuídas aleatoriamente, ganham a disputa.

ELEMENTOS:

- Coleção de questões sobre o conteúdo, apresentadas pelo professor.
- Cartelas de bingo com disposição aleatórias de respostas.
- O número de respostas presentes em cada cartela (20) é bem inferior ao número de questões (36)
- Concorrência entre os alunos em busca da premiação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, preferencialmente de 3º ano do EM.

1528 EMBATE DO APRENDIZADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão do conteúdo como preparação para avaliações bimestrais

META:

Engajar os alunos sobre a importância do estudo contínuo elaborando e respondendo questões sobre o conteúdo estudado.

DINÂMICA CENTRAL:

Disputa de perguntas e respostas entre equipes.

REGRAS:

- A turma se divide em dois times (seleção aleatória) onde cada um deles deve elaborar um conjunto de questões baseadas no conteúdo já trabalhado em sala, com o tempo disponível de 50min para elaboração.
- No período de uma segunda aula, representantes de cada grupo apresentarão oralmente suas questões para o time adversário responder, com tempo limite.
- O grupo que, ao fim da disputa, obter melhor pontuação na competição terá vantagens de pontuação extra na avaliação a ser realizada posteriormente.

ELEMENTOS:

- Elaboração de questões.
- Organização dos assentos do aluno na forma de representar a divisão de dois grupos.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, dividida em equipes adversárias.

1529 A COORDENADA TAMANHO FAMÍLIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprimorar a habilidade dos alunos na técnica de localização das coordenadas geográficas.

META:

Exercitar o conteúdo através do lúdico, associando o conteúdo à atividade física.

DINÂMICA CENTRAL:

O professor escreverá no quadro uma determinada coordenada geográfica no sistema latlong e o aluno deve se posicionar no ponto exato presente em um conjunto de linhas verticais (longitudes) e horizontais (latitudes) demarcados no piso da sala de aula ou pátio escolar.

REGRAS:

- Após a construção da imagem no piso, os alunos serão convocados, um por um para adentrarem na brincadeira, sempre sugerindo o caráter lúdico da brincadeira e instigando o coletivo a se divertir.
- O professor escreverá no quadro (ou em um local visível para todo o grupo) uma Coordenada Geográfica e o aluno terá de se mover, com agilidade até o ponto exato correspondente no piso.
- Os colegas podem, inclusive, auxiliá-lo oralmente. A brincadeira pode ter como estímulo extra a premiação através de doces ao fim da atividade.

ELEMENTOS:

- Fita adesiva colorida ou giz para desenho das linhas de latitude e longitude, além dos seus valores, no piso.
- Quadro para escrita das coordenadas por parte dos professores
- Cooperação entre o jogador e os colegas espectadores.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, buscando respeitar a disposição e desenvoltura de cada sujeito para a realização da brincadeira Atividade especialmente indicada para turmas do 6º Ano EFII.

1530 CADA UM NO SEU QUADRADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprimorar a distinção de características marcantes dos tipos de clima presentes no Brasil

META:

Organizar quadros de síntese sobre o conteúdo de climas brasileiros.

DINÂMICA CENTRAL:

Relação de elementos que se dialogam.

**REGRAS:**

- A princípio serão selecionados seis alunos que apresentarão, cada um deles, um clima brasileiro, cada um destes aluno deve se encaminhar para uma extremidade da sala.
- Os demais alunos da turma, vão coletar pedaços de papel oferecidos pelo professor, com descrições de características marcantes dos climas brasileiros, se encaminhando para a proximidade do representante do clima relacionado à característica coletada.
- Desta forma, os grupos formados por cada um destes climas construirão um mural anexando todas as partes de papel correspondentes ao clima representado.

ELEMENTOS:

- Folhas de cartolinas para confecção dos murais
 - Tiras de papel já recortadas previamente pelo professor
- Cooperação entre alunos

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma, em diferentes funções.

1531 COPO D'ÁGUA**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Demonstrar que se pode aprender de forma divertida.

META:

Encher o copo com água.

DINÂMICA CENTRAL:

Executar no dia.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo solicitado.
- Executar de forma correta as atividades.
- Entregar em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição entre grupos na turma.
- Copo d'água.
- Recipiente para receber os conteúdos graduado.
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Educação infantil.

1532 JOGO DE PALAVRAS**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Conhecer um assunto

META:

Encontrar 5 pares de sinônimos no dominó primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Formar pares e embaralhar as peças.

REGRAS:

- Entregar um jogo de dominó para cada dupla.
- Temporizar 5 minutos para memorizar os sinônimos.
- Iniciar após o tempo determinado.
- Os alunos devem formar os pares de sinônimos.
- Quem encontrar primeiro os 5 pares, vence o jogo.
- Sobre auxílio do professor.
- Quando um errar, passa a vez para o outro jogador.

ELEMENTOS:

- Peças de dominó impressas.
- 10 min. de atividade.
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1533 CARTA-MESTRA**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Descobrir a carta do outro

META:

Ação de um número que pode estar em todas as questões.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar da matemática, um número chave para a solução dos problemas.

REGRAS:

Entregar no dia.
e informar que um número pode ser a solução de todas as questões.

ELEMENTOS:

Papel com atividades matemáticas de soma.
Carta-mestra

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1534 ÁLBUM DO REINO ANIMÁLIA**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Estimular os alunos a realizar as tarefas de sala de aula e as de casa, assim como trabalhos individuais.

**META:**

Conseguir o maior número de figurinhas ou completar o álbum.

DINÂMICA CENTRAL:

Entrega das demandas dentro dos prazos estabelecidos.

REGRAS:

- Para cada tarefa de sala ou de casa concluída, o aluno receberá uma figurinha para seu álbum.
- Se apresentar acima de 50% de acertos em suas respostas, receberá duas figurinhas.
- Para os trabalhos concluídos, receberá três figurinhas.
- Todas as tarefas e trabalhos serão individuais.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Álbum de figurinhas e diversas figurinhas de representantes do Reino Animalia.
- Recompensa: certificado de elogio e 30% de acréscimo na média final.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (12 anos/ 7º ano)

1535 DESCOBERTAS NO LABORATÓRIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Tomar conhecimento dos instrumentos utilizados em um laboratório de Ciências.

META:

Escrever o maior número de instrumentos em uma lista previamente entregue em um tempo a ser determinado pelo professor.

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever na lista.

REGRAS:

- Entregar a lista em branco.
- Marcar um tempo a ser determinado pelo professor.
- Todos iniciarão juntos.
- Os alunos devem escrever o nome de todos os instrumentos que estarão sobre a bancada do laboratório.
- Quem fizer e acertar tudo dentro do tempo ou fizer o maior número de acertos, vence.
- Deve haver conferência por parte do professor, inclusive para casos de empate.

ELEMENTOS:

- Lista impressa.
- Cronômetro.

- Instrumentos de laboratório.
- Competição.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (11 anos/ 6º ano)

1536 BINGO DO SIM OU NÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Analisar qual parte de um conteúdo deve ser reforçado com a turma.

META:

Apresentar a cartela cheia e toda respondida primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Colocar questões nas quais possam surgir mais dúvidas.

REGRAS:

- Entregar a cartela, cujos números vão de 1 a 30.
- Um saquinho com papéis com os números de 1 a 30.
- Cada número corresponde a uma pergunta em que o aluno responderá apenas com "SIM" ou "NÃO" ao lado do número em foi sorteado.
- Quem "BINGAR" primeiro, o professor deve fazer a conferência.
- Se o aluno errar alguma das repostas, ele é desclassificado e o jogo continua até o próximo aluno "BINGAR".

ELEMENTOS:

- Cartelas de bingos (números de 1 a 10).
- Saco com papéis contendo os números de 1 a 30.
- Lista com 30 perguntas (com gabarito) cujas repostas são apenas "SIM" ou "NÃO", que deve ficar em poder do professor.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças alfabetizadas e adolescentes

1537 IMAGEM E AÇÃO NAS CIÊNCIAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a capacidade de expressão e de interpretação nos alunos.

META:

Descobrir a imagem desenhada dentro de um tempo limite.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenho no quadro.

**REGRAS:**

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Um aluno escolherá uma carta que contém o nome de algo relacionado às Ciências da natureza.
- Esse aluno deverá desenhar o que está escrito na carta dentro do tempo previamente determinado pelo professor.
- É proibido falar ou fazer qualquer tipo de som por parte do desenhista no momento em que está fazendo o desenho para o seu grupo.
- Se alguém do grupo acertar, ganha um ponto.
- Se ninguém do grupo acertar, ninguém ganha.
- Vence o grupo que fizer mais pontos até o final da aula.

ELEMENTOS:

- Cartas com termos relacionados às Ciências.
- Competição entre grupos e colaboração dentro dos grupos.
- Regra proibitiva.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- A partir do 5º ano até o Ensino Médio.

1538 CAIXA DOS SEGREDOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dar liberdade e gerar confiança aos alunos para que eles tirem suas dúvidas. Fixação do conteúdo

META:

Tirar dúvidas.

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever as dúvidas em um bilhete e depositá-lo na caixa.

REGRAS:

- Entregar os bilhetinhos em branco.
- Dar 5 minutos para que os alunos façam uma análise mental sobre o tema tratado na aula.
- Orientá-los a escrever a dúvida no bilhete e dobrá-lo para depositar na urna.
- Não é necessário se identificar.
- Recolher e responder as perguntas.
- Anotar no caderno as perguntas com as respostas das dúvidas mais frequentes.

ELEMENTOS:

- Pequenos e coloridos pedaços de papel.
- Caixa em formato de urna para depositar as dúvidas.
- Tempo 30 minutos (ou proporcional a quantidade de perguntas a serem respondidas).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes (8º ano E. F.).

1539 ÁRVORES DAS ORGANELAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar nomes e funções das organelas citoplasmáticas (Revisão).

META:

Relacionar o maior número correto de organelas com suas funções.

DINÂMICA CENTRAL:

Estourar uma bexiga da "árvore funções" e relacionar, corretamente, com alguma organela da "árvore organelas".

MECÂNICA (REGRAS):

- Formar 2 grupos
- Tirar na sorte pra ver qual grupo começa
- Formar uma ordem dentro de cada grupo para ver qual aluno irá responder primeiro
- Um aluno estoura a bexiga
- 30 segundos para cada grupo relacionar a função presente na bexiga a folha das organelas.
- Caso a resposta for correta, o professor confere a resposta e anota pontos para o grupo. Se errada, perde a vez.
- O grupo que relacionar mais funções as organelas corretamente será o vencedor.

ELEMENTOS:

- Estrutura desenhada de 2 árvores
- Nomes das organelas impressos em formato de pequenas folhas
- Bexigas cheias contendo em seu interior um papel com a função de alguma organela
- Tempo 40 minutos
- Resposta: pegar a "folha organela" que se relaciona com a função
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (1º Ensino Médio).

1540 QUESTÃO FANTASMA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir qual conteúdo os alunos (jogadores) tiveram facilidade em fixar.

META:

Dar crédito e avaliar a partir do conteúdo que o aluno dominou, mas que não foi cobrado.



DINÂMICA CENTRAL:

Deixar uma questão em aberto para que o aluno crie uma pergunta relacionada à algum conteúdo trabalhado na sala de aula, que não foi cobrado por completo na avaliação, e a responda.

REGRAS:

- Entregar as avaliações aos alunos
- Avisar que há uma questão fantasma, ou seja, não existe, mas será criada por eles e deverá ser respondida.
- Se feita e respondida corretamente, ganham um ponto extra além do valor da questão. Se respondida errada, não perdem os pontos destinados a questão, mas não ganham o ponto extra. Se não feita, perdem 0,5 (visto que todos aprendem algo, mesmo em diferentes níveis).

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Questão fantasma

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Qualquer turma do fundamental e médio.

1541 TAPA TESTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar e fixar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir a maior quantidade de conteúdos mostradas no post-it colado na testa.

DINÂMICA CENTRAL:

Dar dicas relacionadas ao conteúdo.

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e grudá-lo na testa, sem olhar.
- O grupo deverá dar dicas relacionadas ao conteúdo para que o aluno que está à frente acerte o tema.
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir ou se o tema for falado por alguém do grupo, o ponto vai pra equipe adversária.
- Vence o grupo que fizer mais pontos.

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não dar a resposta ao aluno que está tentando adivinhar)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Qualquer série.

1542 "CAMPEFATOS"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar os fatos da multiplicação, através de um campeonato interno na turma.

META:

Obter o maior número de acertos nos fatos da multiplicação.

DINÂMICA CENTRAL:

Participar de 10 rodadas de ditados de fatos da multiplicação.

REGRAS:

Nos dias determinados pelo professor, participar de todos os ditados dos fatos da multiplicação.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Quadro de pontuações individuais, ao longo das 10 rodadas de ditados de fatos da multiplicação. Os primeiros lugares serão os estudantes que obtiverem o maior número de acertos de fatos.
- Poderão ser premiados os segundos e terceiros lugares.
- Premiação: pontuação extra na nota de Matemática ao final da etapa letiva vigente.

QUEM VAI JOGAR:

Estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental I.

1543 "CORRIDA DO TANGRAM"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver o raciocínio e a criatividade.

META:

Reproduzir, a partir de imagens, quatro figuras com Tangram e criar uma figura, em um tempo menor possível.

DINÂMICA CENTRAL:

- Manipular as peças do Tangram de acordo com as figuras desejadas.

**REGRAS:**

- Entregar as 7 peças do Tangram para cada criança.
- As crianças devem observar as figuras impressas e tentar montá-las com as peças do Tangram.
- O professor deverá cronometrar a montagem de cada figura. Uma de cada vez, para cada criança.
- O Professor deverá distribuir uma figura a cada dia da semana. Dessa forma, essa atividade do Tangram deverá ser realizada de segunda à sexta-feira.

ELEMENTOS:

- Jogos de Tangram de acordo com o número de alunos em sala.
- Imagens impressas.
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças da turma.

1544 "ADEDONHA MALUCA"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Descobrir o que os estudantes não compreenderam do conteúdo trabalhado ao longo de uma etapa letiva.

META:

Levantar as dúvidas das crianças sobre os conteúdos trabalhados.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar um quadro de Adedonha como "prova coringa" ao final de uma etapa letiva.

MECÂNICA (REGRAS):

- Entregar um quadro de Adedonha para cada criança.
- Explicar que a "Adedonha Maluca" será uma oportunidade de as crianças aumentarem a nota final da última avaliação da etapa letiva, de uma maneira diferente da Adedonha que geralmente jogam.
- Nesse quadro de Adedonha, o professor deverá elencar os conceitos trabalhados numa determinada área de conhecimento.

ELEMENTOS:

- Quadro de Adedonha impresso para cada estudante.
- Coringa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

Todos os estudantes de um determinado ano escolar.

1545 "TEXTOTRANDO"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Solettrar palavras fundamentais de um texto importante de alguma área de conhecimento.

META:

Escrita correta das palavras

DINÂMICA CENTRAL:

Solettração de palavras

REGRAS:

- Selecionar as palavras chaves de um texto de uma área de conhecimento específica.
- Formar dois grupos com a turma de estudantes.
- Em cada rodada, um membro de um grupo deverá solettrar determinada palavra chave do texto, escolhida pelo professor.
- O estudante que conseguir solettrar adequadamente a palavra do texto, ganhará ponto para seu grupo.
- O time que "soprar" a letra a ser solettrada pelo colega, perderá ponto.

ELEMENTOS:

- Texto impresso para todos os estudantes.
- Concorrência (entre equipes).
- Cooperação (nas equipes).
- Regra Proibitiva (estudante não pode solettrar uma letra errada e querer repetir a solettração).

QUEM VAI JOGAR:

Todos os estudantes da turma.

1546 DOMINE O LEÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar os alunos as diversas alíquotas e impostos.

META:

Encontrar a melhor tributação.

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar na legislação.

REGRAS:

Será via ZOOM apresentação das atividades.

ELEMENTOS:

- Debates.
- Fórum.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.



1547 DECLARAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar os alunos as diversas obrigações acessórias.

META:

Definir as informações a ser prestada na obrigação acessória.

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar na legislação.

REGRAS:

Será via ZOOM apresentação das atividades.

ELEMENTOS:

- Debates.
- Fórum.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.

META:

Dominar a legislação.

1548 TRIBUTANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar os alunos os diversos tributos.

META:

Encontrar a melhor tributação.

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar na legislação.

REGRAS:

Será via ZOOM apresentação das atividades.

ELEMENTOS:

- Debates.
- Fórum.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.

META:

Dominar a legislação.

1549 CONTABILIZANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar os alunos os lançamentos contábeis.

META:

Dominar os lançamentos contábeis.

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar na legislação.

REGRAS:

Será via ZOOM apresentação das atividades.

ELEMENTOS:

- Debates.
- Fórum.

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.

META:

Dominar a contabilidade e Balanço.

1550 DOMINÓ DE FRAÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar conteúdos trabalhados em aulas.

META:

Colocar todas as suas pedras na mesa antes dos adversários e marcar pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Encaixar uma de suas pedras nas extremidades do jogo na mesa.

REGRAS:

- As peças do jogo são "embaralhadas" na mesa com as imagens viradas para baixo.
- Cada jogador pega 7 peças para jogar.
- O jogador que começa a partida é decidido pelos jogadores.
- Ele inicia a partida colocando alguma peça no centro da mesa.
- A partir daí, joga-se no sentido anti-horário.
- Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez.
- Quando um jogador consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador.
- Caso o jogador não tenha alguma peça que encaixe em algum lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça alguma.

ELEMENTOS:

- 28 peças.
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

A turma - dividida em grupos de 4 alunos.



1551 BINGO DAS EXPRESSÕES NUMÉRICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver habilidade de resolver cálculos mentais e fixar os conceitos de expressões numéricas.

META:

Completar primeiro sua cartela.

DINÂMICA CENTRAL:

Completar a cartela.

REGRAS:

- Cada jogador deve receber uma cartela.
- A pessoa indicada irá sortear uma frase contendo a expressão numérica.
- Quem tiver com o resultado correspondente a frase, marca o quadro neste número.
- Assim sucessivamente.
- Ganha quem preencher primeiro toda a cartela.

ELEMENTOS:

- Cartelas com números.
- Frases com as expressões numéricas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1552 UNO DA POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar as operações de potenciação e radiciação.

META:

Ser o primeiro jogador a ficar se, cartas na mão.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer correspondências.

REGRAS:

- O jogo começa com um jogador embaralhando as cartas e distribuindo 5 cartas pelos demais jogadores.
- O restante do baralho é deixado na mesa com a fase virada para baixo e então vira-se uma carta do monte. Esta carta que fica em cima da mesa serve como base para que comece o jogo.
- O primeiro jogador a jogar é o jogador à esquerda do distribuidor e o jogo segue no sentido horário. Cada jogador deve jogar, na sua vez, uma carta de mesmo valor ou cor da carta que está na mesa.
- O jogador sucessivo faz o mesmo, dessa vez valendo como base a carta colocada pelo jogador anterior.
- Sempre que não conseguir descartar uma carta na sua vez, você terá de comprar uma carta. Se não conseguir jogar a carta que comprou, você tem de passar a vez.

- A rodada termina quando um dos jogadores zerar as suas cartas.

ELEMENTOS:

Cartas do jogo impressas para cada grupo.

Cartas especiais:

Inversão: o sentido do jogo inverte-se. Bloqueio: o jogador seguinte perde a vez.
Curinga: pode ser jogada durante qualquer momento do jogo independentemente da carta que se encontra no topo do descarte. O participante que jogar essa carta escolhe a próxima cor do jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo)

QUEM VAI JOGAR:

A turma, divididas alunas em grupos de 3

1553 JOGO DA MEMÓRIA COM FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhece as figuras geométricas e associa-las ao seu nome.

META:

Formar mais pares que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:

- Correspondência das cartas.
- Estabelecer relações entre imagens e nomenclatura.

REGRAS:

- Colocam-se as cartas na mesa com as imagens viradas para baixo.
- Inicia o jogo desvirando dois cartões.
- Se formar par, o jogador deverá guardar essas cartas e contará como um ponto. Se não formar par, deverá devolver as cartas à mesa.
- O outro jogador procederá da mesma forma, até acabarem as cartas da mesa.
- Vence quem tiver maior pontuação (maior quantidade de pares).

ELEMENTOS:

- Cartões com imagens de figuras geométricas e cartões com nome das figuras.

QUEM VAI JOGAR:

A turma, dividida em grupos de 4 aluno

1554 ONDE ESTÁ O MEU NOME

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer a escrita do nome com as diferentes formas gráficas

**META:**

Achar todas as formas escritas do seu nome

DINÂMICA CENTRAL:

Procurar o seu nome dentro de uma caixa

REGRAS:

- Em uma caixa, colocar o nome das crianças escritas de diferentes formas dentro de uma caixa;
- Pegar as diferentes formas escritas do nome

ELEMENTOS:

- Atividade individual;
- Fichas do mesmo tamanho e formato com os nomes das crianças;
- Incentivo: um doce

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1555 ENCONTRANDO BOLINHAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Trabalhar a cor, percepção visual e agilidade
- Encontrar o máximo de bolinhas

DINÂMICA CENTRAL:

- Pegar o maior número de bolinha da cor sorteada em um determinado tempo

REGRAS:

- Organizar a turma em três grupos;
- Sortear a cor para cada grupo;
- Misturar todas as bolinhas coloridas em um local;
- Ao ouvirem o som do apito, precisavam se deslocar até o determinado recipiente e colocar a sua bolinha
- Vence o grupo que conseguir pegar o maior número de bolinha da cor sorteada

ELEMENTOS:

- Concorrência entre as equipes;
- Tempo (15 minutos)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1556 DOMINÓ DOS OBJETOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a atenção e a percepção visual

META:

Descobrir a outra parte do desenho

DINÂMICA CENTRAL:

Acha a outra parte sem o auxílio de ajuda

REGRAS:

- Entregar o dominó para a criança;
- Explicar que ela terá que achar a outra metade sem ajuda de ninguém

ELEMENTOS:

- Dominó dos objetos;
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1557 PATINS ENGRAÇADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a coordenação motora ampla, equilíbrio, atenção e a estruturação espacial

META:

Chegar primeiro na linha demarcada como sendo a chegada

DINÂMICA CENTRAL:

Escorregar até a linha de chegada utilizando as caixas nos pés

REGRAS:

- Organizar a turma em dois grupos;
- O restante da turma fica ao lado da demarcação da saída;
- Cada participante terá duas caixas de sapatos que serão os patins;
- As crianças deverão escorregar até a linha de chegada utilizando as caixas nos pés;
- Vence quem chegar primeiro na linha demarcada como sendo a chegada.

ELEMENTOS:

- Concorrência entre as equipes;
- Cooperação entre as equipes.
- Regra proibitiva (não tirar os patins)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1558 CARRO DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos colaboradores que o conteúdo do treinamento se fixa melhor quando eles realizam as atividades práticas na pista de teste.

META:

Conquistar os 7 carros de ouro

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar a avaliação da qualidade nos carros na pista de teste

**REGRAS:**

- Realizar a avaliação da qualidade em 40 carros por dia, de segunda a sexta-feira.
- Realizar as manobras corretamente.
- Avaliação individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna por turno de trabalho.
- Carros de ouro.
- Quadro da Pista de Teste para inserir os carros conquistados pelos colaboradores.
- Recompensa: Ingresso corrida de fórmula 1

QUEM VAI JOGAR:

- 102 colaboradores que realizam a avaliação de qualidade na pista de teste
- Adultos (18 a 40 anos)

1559 BATALHA DO PRODUTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Encontrar todos os produtos que a empresa produz na grelha do oponente

META:

Descobrir em quais quadrados da grelha do oponente estão os 5 (cinco) carros produzidos pela empresa

DINÂMICA CENTRAL:

Desvendar os 5 (cinco) carros. Cada jogador deverá clicar na célula correspondente ao número e coluna da grelha até evidenciar o desenho dos 5 carros por completo.

REGRAS:

- Entregar uma grelha para cada jogador.
- Cada jogador define as células onde irão esconder os 5 carros.
- O número de carros a serem escondidos é igual para todos os jogadores.
- Os carros não podem se sobrepor.
- Após os carros serem posicionados nas células da grelha, o jogo deve iniciar e manter em rodadas.
- Em cada rodada, um jogador escolhe uma célula, a qual é identificada por uma coluna (letra) e uma linha (número), na grelha do oponente, se houver um carro inteiro ou uma parte dele, é colocada uma marca vermelha, se não houver é colocada uma marca branca.
- Quem encontrar os cinco carros primeiro é o vencedor.
- O jogador que encontrar os 5 carros deverá informar o facilitador do treinamento, o qual deverá conferir se a grelha do jogador está correta.
- Caso haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua. Isso até o próximo jogador encontrar os 5 carros.

ELEMENTOS:

- 15 grelhas
- 75 carros (5 modelos, 15 de cada modelo).
- 15 lápis vermelhos
- 15 lápis brancos

QUEM VAI JOGAR:

Todos os novos colaboradores que realizam o treinamento de integração
Adultos (18 a 65 anos)

1560 TOP SECRET

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os colaboradores não sabem da sua rotina de trabalho

META:

Gerar KPI das atividades não dominadas pelos colaboradores

DINÂMICA CENTRAL:

Na avaliação de treinamento de capacitação usar uma questão como coringa que pode não ser respondida.

REGRAS:

- Inserir o treinamento na plataforma LMS.
- Liberar o acesso da avaliação de capacitação, na plataforma LMS, aos colaboradores.
- Informar que 1 (uma) questão pode ser "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Avaliação de capacitação digital
- Coringa
- Randomização

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os colaboradores que realizarem treinamento de capacitação
- Adultos (18 a 65 anos)

1561 PALAVRAS COREANAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos dados na integração de novos colaboradores

META:

Identificar as palavras coreanas e traduzi-las em português

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímica

**REGRAS:**

- Imprimir e plastificar cartas (57x89mm) com palavras em coreano.
- Entregar um bloco de post-it para cada colaborador e 1 caneta.
- Jogo individual, inicia o colaborador que tirar, no dado, o maior número. Em caso de empate, joga-se o dado até um dos jogadores tirar o maior número.
- A sequência do jogo, será pelo colaborador que tirou o maior número para o que tirou o menor número.
- O jogador que inicia, retira uma carta em coreano e precisará fazer uma mímica do objeto, animal ou lugar descrito na carta na frente dos demais colaboradores.
- Os demais participantes devem pegar um post-it, e escrever a palavra em coreano que acredita que é.
- Após todos escreverem a palavra em coreano deverão falar, um participante por vez e se acertar ganha 1 ponto e se não acertar ganha 0 pontos.
- Após terminar as cartas, ganha o colaborador que acertou mais palavras.

ELEMENTOS:

- Post-it
- Canetas
- Cartas com palavras coreanas
- Concorrência entre equipes
- Regra proibitiva (não falar)

Quem vai jogar:

- Todos os novos colaboradores que realizaram o treinamento de integração
- Adultos (18 a 65 anos)

1562 JOGO DO KIM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar comidas ao seu nome em inglês

META:

Reconhecer vocábulos sobre comida em inglês

DINÂMICA CENTRAL:

Falar os vocábulos em voz alta.

REGRAS:

- Alunos ficam vendados;
- Eles devem provar as comidas estudadas em aula;
- Eles devem dizer o nome da comida em voz alta.

ELEMENTOS:

- Comidas a serem provadas;
- Vendas;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1563 O ASSASSINATO NA FESTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Utilizar a língua inglesa para se comunicar e descobrir informações;

META:

Conversão

DINÂMICA CENTRAL:

Alunos precisam descobrir quem cometeu o assassinato na festa fictícia com narrativa dada pelo professor.

REGRAS:

- Alunos recebem o seu personagem e o que ele fez na festa;
- O assassino deve mentir sobre o que aconteceu;
- No final, todos indicam quem é o assassino.

ELEMENTOS:

Flashcards com informações sobre cada personagem;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1564 COFFEE POT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Utilizar as perguntas aprendidas em aula para descobrir uma ação;

META:

Criar perguntas em inglês

DINÂMICA CENTRAL:

Perguntar sobre a ação para identifica-la

REGRAS:

- Um aluno sai da sala;
- A turma escolhe um verbo;
- O aluno retorna à sala e faz perguntas de sim ou não aos colegas;

ELEMENTOS:

Uma cadeira para o aluno sentar;

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma;



1565 QUEM SOU EU?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Utilizar perguntas para saber informações sobre o professor e/ou os colegas;

META:

- Diversão;
- Conhecer a outra pessoa;

DINÂMICA CENTRAL:

- Perguntar sobre as palavras escritas no quadro para relacionar à pessoa expondo-as;

REGRAS:

- O aluno ou professor escreve o seu nome no meio do quadro;
- Após, escreve várias palavras relacionadas a si (cidade natal, filme favorito, etc.)
- Alunos devem imaginar a ligação e confirmar elas com a pessoa.

ELEMENTOS:

- Quadro;
- Caneta/giz;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1566 HISTÓRIA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar os fatos históricos desde a descoberta do Brasil até o período Colonial.

META:

Se tornar independente de Portugal.

DINÂMICA CENTRAL:

Mover o peão pelo tabuleiro até a linha de chegada utilizando dados.

REGRAS:

- Cada casa terá uma premiação ou punição surpresa, podendo adiantar o peão, trava-lo ou faze-lo regredir.
- Jogo em grupo.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro.
- Peão.
- Dados.

QUEM VAI JOGAR:

Adolescentes a partir dos 10 anos.

1567 MONTANHA DO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercícios de lógica matemática.

META:

Chegar ao topo da montanha solucionando desafios lógicos e matemáticos.

DINÂMICA CENTRAL:

Solucionar exercícios lógicos e matemáticos para escalar a montanha e alcançar o tesouro final.

REGRAS:

- Para escalar 1 andar da montanha o aluno deverá solucionar ao menos 2 desafios por andar para descobrir como escalar para o próximo andar.
- O aluno não poderá escalar a montanha caso não consiga solucionar os desafios.

ELEMENTOS:

- Computador
- Jogo Montanha do Tesouro

QUEM VAI JOGAR:

Crianças a partir de 8 anos.

1568 JOGO DA MEMÓRIA DO CORONA VÍRUS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercitar a memória e aprender como se prevenir do Covid-19.

META:

Revelar todas duplas de imagens e realizar a leitura delas.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar semelhanças através de análise visual e memoriza-las.

REGRAS:

- Escolher duas figuras para revelar por vez.
- Caso forem iguais, deixar viradas para cima e realizar a leitura delas.

ELEMENTOS:

- Duplas de figuras impressas com textos relacionados a prevenção do covid-19.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças a partir de 6 anos.

1569 PINTAR UM ALFABETO DE MONSTROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar o alfabeto e desenvolver a criatividade.



META:

Memorizar o alfabetário.

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher com cores as letras do alfabeto.

REGRAS:

- Colorir à gosto de A à Z.

ELEMENTOS:

- Desenhos em preto e branco de todas as letras do alfabeto em formato de monstros.

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças a partir de 4 anos.

1570 COFRE DOS PONTINHOS POSITIVOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a participação efetiva dos alunos durante as aulas de correção.

META:

Conquistar mais pontos positivos

DINÂMICA CENTRAL:

Durante as aulas de correção, vir até a lousa para compartilhar sua resolução.

REGRAS:

- Escrever na lousa o passo-a-passo da resolução do exercício

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Tabela com o nome de todos os alunos da turma onde se anotarão os pontos por aula;
- Recompensa: Os alunos que participarem receberão pontos proporcionais a sua participação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1571 DIGA-ME O PRODUTO QUE EU TE DIREI QUEM ÉS...

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a tabuada.

META:

Acertar mais valores do que os colegas.

DINÂMICA CENTRAL:

Descobrir o valor da carta que está na sua testa, conhecendo apenas a carta na testa do amigo e o valor dito pelo mediador.

REGRAS:

- Separar a turma em trios.
- Entregar 2 conjuntos de cartas numeradas de 2 a 10 para cada trio.
- Cada conjunto de cartas deve ser embaralhado e colocado na frente dos alunos A e B.
- Os alunos A e B devem pegar uma carta do monte em frente a eles sem olhar e colocar na testa.
- O aluno M (mediador) deve dizer aos alunos o resultado da multiplicação dos números que ele vê na testa dos colegas.
- Os alunos A e B tem 30 segundos para adivinhar que número está em sua testa.
- Ganha o ponto o aluno que descobrir primeiro.
- Repete-se a rotina até que não tenham mais cartas.
- O jogo deve ser feito em 3 rodadas para que os alunos tenham a oportunidade de pontuar até 20 pontos e de ser o mediador uma vez.

ELEMENTOS:

- 2 conjuntos de cartas numeradas de 2 a 10 para cada trio.
- Tempo 30 segundos para cada resposta.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1572 INQUISIÇÃO DESAFIADORA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Estimular a lógica matemática dos alunos.
- Dar aos alunos uma questão na prova que não necessariamente esteja ligada ao conteúdo aprendido e que possa ser resolvido usando lógica matemática.

META:

Responder corretamente a questão-extra proposta.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão extra na prova que pode ser respondida no lugar de outra.

REGRAS:

- Responder e justificar à pergunta.
- Avisar aos alunos que por se tratar de uma questão "extra", eles não perderão pontos se deixarem se resolve-la. E lembra-los que podem resolve-la em substituição a outra questão da prova.

ELEMENTOS:

- Provas impressas
- Uma questão desafio ao final da prova
- Liberdade de escolha

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



1573 BASQUETE DOS NÚMEROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a tabuada.

META:

Fazer mais cestas do que o time adversário.

DINÂMICA CENTRAL:

Perceber que você é o número chamado, correr até a marca e fazer uma cesta.

REGRAS:

- O professor dividirá a turma em dois grupos.
- Em cada grupo os alunos receberão um número.
- O professor deve deixar uma marca em frente a tabela de basquete de onde os alunos deverão lançar a bola e 2 bolas.
- Com os alunos enfileirados, o professor fala uma multiplicação.
- Os alunos que forem o resultado da multiplicação devem correr até suas marcas e tentar fazer a cesta.
- Os outros alunos não podem falar ou indicar qual o resultado da multiplicação.
- Quem fizer a cesta primeiro leva o ponto para a equipe.

ELEMENTOS:

- Quadra com tabelas de basquete.
- 4 bolas de basquete.
- Concorrência (entre equipes)
- Regra proibitiva (não falar ou indicar de qualquer maneira)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1574 ALUNO NOTA 10!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar aos alunos que é importante a participação deles em aula na construção de seu próprio conhecimento

META:

Conseguir 10 estrelas

DINÂMICA CENTRAL:

Participação da aula

REGRAS:

- Participar levantando questionamentos sobre o conteúdo
- Fazer os exercícios passados em aula e para casa
- Trabalhar em grupo ou individualmente

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Estrelas de E.V.A.
- Quadro com nome e foto dos alunos para colar as estrelas
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1575 PASSA OU REPASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar o conteúdo

META:

Responder 5 perguntas corretamente sobre o assunto

DINÂMICA CENTRAL:

Apertar mais rápido que o outro time a campainha para poder responder à questão

REGRAS:

- Separar a turma em grupos de 3/4 pessoas e formar times
- Organizar rodadas de disputa entre os times
- O time que responder 5 perguntas corretamente antes passa de fase
- Vence o time que chegar à final e responder as 5 perguntas corretamente

ELEMENTOS:

- 2 Campainhas
- Quadro para anotar o placar
- Formação de grupos
- Responder corretamente

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1576 SOU O PROFESSOR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Auto avaliação

META:

Entender como os alunos se veem, o que eles acham de seu próprio aprendizado

DINÂMICA CENTRAL:

Pedir aos alunos para serem o professor e se avaliarem como alunos.

REGRAS:

- Entregar uma folha de papel
- Falar para eles escrever uma carta para eles mesmo, mas sendo o professor



- Perguntar que conselhos dariam a eles mesmos
- Pedir para darem uma nota de 0-10 para seu empenho, desenvolvimento e participação na sala de aula.

ELEMENTOS:

- Papel em branco
- Caneta

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1577 ABCDESENHANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão do conteúdo dado

META:

Lembrar da matéria estudada

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar o conteúdo da matéria

REGRAS:

- Entregar cards contendo 5 tópicos da matéria dada
- Separar a turma em 2 grupos
- Cada grupo define os participantes que vão ao quadro desenhar
- Os alunos selecionados deverão olhar o mesmo card e fazer os desenhos no quadro
- O grupo que acertar mais tópicos e mais rápido marca o ponto
- O grupo que marcar 5 pontos ganha o jogo
- O professor vai avisar quando um grupo acertar a resposta
- Os alunos não podem falar e nem gesticular

ELEMENTOS:

- Cards (com 5 tópicos da matéria)
- Quadro
- Concorrência (entre grupos)
- Cooperação (nos grupos)
- Regra proibitiva (não falar e não gesticular)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1578 TROCA SOCIOLÓGICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apresentar aos alunos as diferentes teorias que existem na sociologia.

META:

Utilizar todos os sociólogos apresentados.

DINÂMICA CENTRAL:

Criar um diálogo em que os diferentes sociólogos participam.

REGRAS:

- Manter um diálogo por 3 minutos entre três alunos ou até acabarem os autores selecionados.
- Um quarto aluno pede para trocar por outro sociólogo e é necessário fazer a troca imediatamente.

ELEMENTOS:

- Quatro alunos
- Cartazes com os nomes dos sociólogos
- Uma campanha

QUEM VAI JOGAR:

- Quatro alunos
- Adolescentes (1° ano do ensino médio)

1579 ONDE ESTÁ O ACENTO?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar os tipos de acentuação

META:

Separar as palavras de acordo com sua acentuação.

DINÂMICA CENTRAL:

Cada aluno recebe uma palavra e tem que colocá-la em um cartaz identificando-a de acordo com a acentuação.

REGRAS:

- Entregar uma palavra para cada aluno
- Colocar o cartaz ou separar no próprio quadro
- Iniciar a atividade
- Chamar os alunos por filas
- Debater com os alunos quais os critérios.

ELEMENTOS:

- Palavras acentuadas para distribuir (número de palavras é o número de alunos na turma)
- Quadro ou cartaz para colar as palavras

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (7° ano)

1580 QUEM MORRE MAIS?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar como a violência no país tem características ligadas ao gênero.

META:

Adivinhar se homens ou mulheres morrem mais de determinado fator

**DINÂMICA CENTRAL:**

Responder aos questionamentos colocados pelo professor.

REGRAS:

A cada pergunta os alunos devem responder levantando uma das duas placas.

ELEMENTOS:

- Placas indicando Homem ou Mulher.
- Perguntas

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma (1º ano)

1581 O BAÚ E AS CHAVES DOS POEMAS ESQUECIDOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar aos alunos que cada poema escrito pode ser lido aos colegas do grupo.

META:

Conquistar a chave de prata.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler poemas em sala de aula.

REGRAS:

- Escolher um poema de um escritor(a) do Rio Grande do Sul.
- Ler o Poema em sala de aula.
- Entregar o poema por escrito ao professor.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma.
- Chave de Prata.
- Baú com mensagem: "Você ganhou um livro de poemas".

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- Adolescentes do 6º ano do Ensino Fundamental.

1582 A FORÇA DOS NÚMEROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Associar o design dos números com a quantidade.

META:

Ligar os 10 números com os 10 objetos correspondentes.

DINÂMICA CENTRAL:

Juntar os pares

REGRAS:

- Será escolhido um representante do grupo;

- Ele receberá uma caneta Piloto.

- Ao sinal do apito ele deve se dirigir ao quadro e ligar cada design dos números com o número de objetos correspondentes.

- O representante deve ao terminar retornar ao ponto de partida.

- O Professor irá cronometrar o tempo que o participante desenvolve a atividade.

- Vence quem tiver maior acertos em menor tempo.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Caneta
- Apito
- Concorrência
- Cronometro

QUEM VAI JOGAR:

A turma de 3º ano do Ensino Fundamental.

1583 OS DESENHOS ANIMADOS EM XEQUE-MATE!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir quais os desenhos que os jogadores não conhecem.

META:

Gerar uma lista de filmes infantis que os alunos ainda não assistiram.

DINÂMICA CENTRAL:

- Usar o poder da questão xeque-mate, onde uma questão não precisa ser respondida.

REGRAS:

- Entrega da atividade.
- Os participantes deverão responder questões específicas de filmes infantis, sendo que há um poder chamado xeque-mate, que permite o participante não responder uma questão e a mesma ser contabilizada como pontuação.

ELEMENTOS:

- Atividade impressa
- Poder do xeque-mate
- Aleatória

QUEM VAI JOGAR:

Turma do 2º ano do Ensino Fundamental.

1584 O FOLCLORE E SEUS DESENHOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Relembrar as lendas gauchescas.

META:

Descobrir o conteúdo.



DINÂMICA CENTRAL:

Desenho no quadro.

REGRAS:

- Escrever em cards os títulos das lendas.
- Atividade será de pontuação individual.
- Em ordem alfabética, os participantes vão até o quadro, recebem o card com o título da lenda e desenham a lenda até um participante descobrir ou o tempo esgotar.
- Pontua quem descobrir a lenda.
- Vence quem tiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Cards
- Concorrência (Individual)
- Regra Proibitiva (Não pode falar)

QUEM VAI JOGAR:

Turma de 5º ano do Ensino Fundamental.

1585 O MEU NÃO É SEU!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreensão das diferenças entre os grupos de vertebrados

META:

Fixar o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

- Previamente pedir que os estudantes tragam imagens ou fotos de seus pets (aqueles que tiverem);
- Os estudantes que não tem pets trazer imagens de pets que gostariam de ter.
- Todas as imagens serão coladas na lousa;
- Dividir a turma em 4 grupos cada grupo, por sorteio, deverá apresentar as características comuns dos vertebrados apresentados.
- Terão 30 segundos para dizer, o grupo que extrapolar o tempo está desclassificado.
- Vence o grupo que falar por último não dando mais possibilidades para os demais.

REGRAS:

- Cada grupo falará na sua vez do sorteio;
- Cada grupo terá 30 segundos para falar, passando a vez para o grupo seguinte após sua fala;
- Caso o grupo se sinta prejudicado pelo barulho ou conversa excessiva perderá a vez;
- Vence o grupo que falar por último

ELEMENTOS:

Competição espírito competitivo espírito de grupo

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1586 TABULEIRO HISTÓRICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Lembrar o que foi ensinado

META:

Acertar no mínimo 8 perguntas

DINÂMICA CENTRAL:

Jogar o dado, pegar a carta e responder à pergunta

REGRAS:

- Com 50 perguntas
- Cada aluno irá jogar um dado
- Andará a quantidade de número que lhe foi dado
- Essa casa terá uma carta que será entregue ao aluno
- O aluno terá 5 minutos para responder
- Se não souber perde 1 ponto e esse ponto será dado ao outro aluno
- Se o aluno não souber pelo menos 3 será desclassificado

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- Tempo (5 minutos por aluno)
- Corresponder a pergunta
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda

1587 QUEM PROCURA ACHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Praticar o conteúdo

META:

Ensinar uma maneira mais divertida de aprender

DINÂMICA CENTRAL:

Achar o que a professora escondeu e responder à pergunta

REGRAS:

- Pedir a todos os alunos que fechem os olhos
- Entregar 4 ou mais papéis para 4 ou mais alunos
- Os alunos terão que descobrir com quem está
- E no papel terá uma pergunta na qual ele responderá

ELEMENTOS:

- Papéis
- Perguntas

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma



1588 O NÚMERO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Uma forma de praticar a matéria

META:

Descobrir o resultado e cooperação

DINÂMICA CENTRAL:

Efetuar

REGRAS:

- Um aluno será escolhido para fazer a conta
- Dois ou mais alunos terão que dizer um número acima de 100
- O professor irá dar um símbolo (+, x, ÷...) para ele efetuar
- O aluno terá ajuda de dois colegas já escolhido antes de começar o jogo
- Quando terminarem a conta a professora irá corrigir junto com eles
- Se acertarem cada um receberá um ponto
- Se alguém do grupo errar ou dispensar o colega do grupo perderá os pontos
- Para ganhar devem ter 21 pontos somado dos 3

ELEMENTOS:

- Alunos
- Cooperação
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1589 CRIAR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a criatividade do aluno

META:

O aluno deverá criar um tipo de empresa ou inventar algo que seja produtivo (de alguma forma)

DINÂMICA CENTRAL:

Criar algo e destacá-lo em um papel

MECÂNICA (REGRAS):

- O aluno irá pegar alguns papéis
- Terá 1 semana para me entregar o trabalho
- Neste meio tempo o professor irá ajudar com qualquer dúvida
- Se o aluno não conseguir até o tempo de entrega terminar o professor dará uma tarefa para o aluno que irá fazê-lo pensar

ELEMENTOS:

- Papel
- Obter criatividade

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1590 BAÚ DE TESOUROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar que é importante deixar o ambiente de trabalho organizado.

META:

Conquistar 10 tesouros

DINÂMICA CENTRAL:

Nas vistorias periódicas do ambiente de trabalho, ter tudo arrumado e organizado.

REGRAS:

- Será feita uma vistoria por semana.
- No momento da vistoria a mesa deve estar organizada e limpa
- Análise e recompensa individual e não para o setor.
- Uma mesa arrumada ganha tesouro, desarrumada perde um tesouro

ELEMENTOS:

- Competição entre os colaboradores
- Ganham tesouros
- Toda mesa terá quadro de tesouro onde colarão cada tesouro que ganharem
- Recompensa: Bonificação de vale refeição (10%) a quem conquistar 10 tesouros

QUEM VAI JOGAR:

Todos os colaboradores

1591 PALAVRAS ESCONDIDAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar os termos utilizados pelos clientes

META:

Encontrar 10 termos no caça palavras primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Grifar as palavras e gritar

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada colaboradora
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os colaboradores devem circular as palavras que representam os termos
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O instrutor deve corrigir para ver se é o ganhador



- Caso haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Colaboradores em Treinamento

1592 AJUDA DO CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir procedimentos que os colaboradores não sabem fazer no sistema.

META:

Gerar relatório de procedimentos não conhecidos pelos colaboradores do suporte a clientes.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar o coringa para pular um desafio proposto no momento da avaliação técnica do treinamento

REGRAS:

- Colocar cases reais de problemas a serem solucionados
- Informar que apenas em um case podem usar o coringa para não realizarem

ELEMENTOS:

- Cases impressos
- Coringa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

- Colaboradores em Treinamento do Suporte

1593 SUPORTE SEM FALA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar os aspectos do atendimento ao cliente trabalhados em treinamento

META:

Descobrir qual a necessidade do cliente

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar necessidades de clientes em post-its
- Dividir colaboradores em duas turmas
- Cada turma escolhe a ordem dos seus membros
- Cada colaborador escolhe um post-it

- Não pode falar, apenas gesticular a necessidade do cliente exposta no post-it

- Se sua equipe acertar, ganha o ponto. Se não descobrir, ponto para equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

Todos os colaboradores da Reciclagem

1594 CONQUISTE O SEU TROFÉU OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Criar a rotina de estudo em casa

META:

Conquistar o troféu de Ouro

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os afazeres na data correta

REGRAS:

- Ganhará medalhas de ouro, prata e bronze.
- De acordo ao prazo e correção.
- No final do semestre computar a quantidade e quem tiver mais pontuação ganha.

ELEMENTOS:

- Competição interna
- Medalhas e troféu
- Quadro de medalha.
- Recompensa 2 pontos na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do fundamental I

1595 BINGO DE LETRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer as letras do alfabeto

META:

Na cartela completar na vertical, horizontal ou diagonal a linha.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcas as letras ditadas

MECÂNICA (REGRAS):

- Entregar uma cartela para cada aluno.
- Quem completar a linha na vertical, horizontal ou diagonal e gritar bingo ganha.



- Corrigir para ver se é o ganhador
- Caso haja erro continua o jogo.
- Quem ganha canta o próximo bingo

ELEMENTOS:

- Cartela
 - Fichas com letras do alfabeto
 - Cantar as letras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1596 MEMÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Correspondência entre imagem e escrita. Avançar na aquisição da leitura.

META:

Conquistar mais pares

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência imagem e escrita.

REGRAS:

- Vira duas cartas
- Se for par prossegue
- Se não for par desvira e o próximo jogador continua.

ELEMENTOS:

- Cartões com imagens e palavras

QUEM VAI JOGAR:

Grupos de 2 a 3 alunos

1597 DETETIVE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Usar nomenclaturas próprias de espaço.

META:

Descobrir o número escondido

DINÂMICA CENTRAL:

Falar o número escondido, a partir dos comandos. (em cima, embaixo, direita e esquerda)

MECÂNICA (REGRAS):

- A partir dos comandos do professor.
- Os alunos podem dizer um número seguindo os comandos do professor.
- O aluno que descobrir irá escolher o próximo número escondido e dará os comandos

ELEMENTOS:

- Quadro numérico.

- Cartão com o número escolhido
- Giz ou pincel atômico.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1598 A DOENÇA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Encontrar a cura de uma doença.

META:

Vencer um vilão que roubou a fórmula da vacina.

DINÂMICA CENTRAL:

Conquistar o território para cercar o vilão.

REGRAS:

- Mover de acordo com as regras estabelecidas no mapa da cidade.
- Conquistar o máximo de aliados para cercar a cidade e encontrar o vilão.

ELEMENTOS:

- RPG maker
- Diferentes níveis
- Link disponibilizado pelo Whatsapp.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1599 OS MISERÁVEIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar os temas abordados no livro "Os miseráveis", de Victor Hugo

META:

Responder o maior número de perguntas corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos, divididos em grupos, deverão responder às perguntas sobre o livro e quem acertar move um pino no tabuleiro em direção ao final do jogo.

REGRAS:

- Cada grupo de alunos recebe um pino de uma cor e todos devem responder a uma pergunta e caso acertem a resposta, jogam um dado e andam o número de casas tiradas no dado.
- Quem chegar primeiro, ao final, ganha o jogo.

ELEMENTOS:

Pinos coloridos, tabuleiro, cartas com perguntas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



1600 ADJUNTOS ADVERBIAIS OU ADNOMINAIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Distinguir qual é o adjunto, se adnominal ou adverbial

META:

Gerar exemplificações e distinções entre os dois tipos de adjuntos

DINÂMICA CENTRAL:

- Acertar o maior número de exemplos corretos
- No quadro será projetado um jogo feito no Power point separado em dois lados, cada qual com um adjunto.
- O aluno deverá sugerir um exemplo para cada lado. As frases já estarão previamente estabelecidas na apresentação.

REGRAS:

Caso encaixe a frase no lado errado o aluno perderá o ponto destinado àquela etapa.

ELEMENTOS:

Power point

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1601 AS PERGUNTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Chegar no final do tabuleiro.

META:

Responder as perguntas corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

- Acertar as perguntas corretas.
- Terá um jogo de tabuleiro, no qual será cada um por si, tentando chegar final do jogo.

REGRAS:

- Jogar o dado, se cair até o número três, você pegará uma carta que terá uma pergunta de português fácil. Se cair até o cinco as perguntas serão médias e se cair no seis as perguntas ficaram difíceis.
- Se responder as perguntas certo seu peão andarà uma casa.
- Se responder à pergunta errada, seu peão voltará uma casa.
- O primeiro jogador que chegar na última casa ganhara o jogo.

ELEMENTOS:

Jogo de tabuleiro.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1602 JORNADA PELO MUNDO VIRTUAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apresentar aos alunos uma vasta possibilidade para conhecer outros lugares do globo terrestre.

META:

Chegar ao fim de uma jornada pela ferramenta digital pelo globo terrestre.

DINÂMICA CENTRAL:

Conhecer lugares novos no globo terrestre e apresentar suas experiências em sala.

MECÂNICA (REGRAS):

- Usar a plataforma digital da Google, o Google Earth, estimulando os alunos a explorarem novos lugares.
- Entregar e ler o resumo da sua jornada aos demais alunos da sala e depois debaterem os achados mais interessantes.

ELEMENTOS:

- O globo terrestre virtual.
- O Resumo da jornada de cada um.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Para todas as idades.

1603 GARTIC.IO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a criatividade e o raciocínio lógico.

META:

Chegar em primeiro na pontuação necessária para ganhar.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar em uma plataforma digital para os outros adivinharem e tentar acertar o que os outros desenharam.

REGRAS:

- Criar uma sala com os alunos no Gartic.io.
- Dar início a partida, que sorteará quem irá desenhar, de rodada em rodada os competidores tentam acertar o que está sendo desenhado.
- A cada rodada, troca o desenhista.
- Ganha a partida quem chegar primeiro ao mínimo de pontuação necessária.

ELEMENTOS:

- Usar a plataforma digital chamada Gartic.io.



- As partidas têm tempo, mínimo de pontuação para ganhar, temas e afins, e tudo isso pode ser configurado.

QUEM VAI JOGAR:

Cada sala comporta no máximo 50 jogadores.

1604 CANASTRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a competitividade saudável e o raciocínio lógico.

META:

Chegar em primeiro na pontuação necessária para ganhar.

DINÂMICA CENTRAL:

Acumular o maior número de pontos em rodadas que acabam quando alguém "bate" (descarta a única carta que ficou em mãos).

REGRAS:

- O jogo pode ser jogado por duas pessoas e um "morto" (um monte extra que é dado como recompensa a quem bater primeiro) ou em duplas (sem morto).

- Se distribuí 13 cartas aos jogadores, que precisam formar canastras limpas (sequências numéricas que não usam coringa ou usam o coringa limpo) ou sujas (canastras que usam o coringa sujo, que seriam todos os 2 de qualquer naipe).

- Quando alguém "bate", a batida vale pontos, assim como todas as cartas que estiverem largadas na mesa.

- As cartas que não foram descartadas, precisam ser pagas a mesa.

- O valor de cada carta: Do 1 ao 6 de qualquer naipe, vale 0,5 ponto (com exceção de todos os coringas limpos e os 2, que valem 1 ponto); do 7 ao 13 de qualquer naipe vale 1 ponto; Todos os "As" valem 1,5 ponto;

- Soma se os pontos e anota-se, com o objetivo de chegar à pontuação mínima para vencer.

- Quando se chega à metade da pontuação mínima para vencer, o indivíduo ou dupla é obrigado a baixar 7,5 pontos da mão, para comprar a mesa.

ELEMENTOS:

- Dois baralhos de cartas padrão.

- Sorte

- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma dividida em duplas ou quartetos.

1605 IMAGEM E AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a competitividade saudável e o raciocínio lógico.

META:

Acertar o máximo de mímicas possíveis.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas.

REGRAS:

- Separar a turma em grupos, onde a cada rodada terá um representante que fará a mímica para os outros do grupo acertarem no tempo estipulado.

- O aluno/a deve pegar um papelzinho que terá uma palavra a qual terá que fazer uma mímica.

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo.

- Se o grupo não conseguir acertar o conteúdo o ponto vai para a equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Papéis com as palavras

- Concorrência (entre equipes)

- Cooperação (nas equipes)

- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1606 ESTRELAS DA ORGANIZAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar aos alunos a organização

META:

Conquistar 3 estrelas

DINÂMICA CENTRAL:

Ao chegar na sala de aula, realizar uma rotina diária de guardar mochila, lanche e livros,

REGRAS:

- Guardar mochila no espaço marcado na parede

- Guardar lanche na geladeira

- Usar apenas o livro solicitado e guardar outros.

ELEMENTOS:

- Competição interna

- Estrelas de velcro no mural da sala com nome das crianças

- Recompensa: ficar tempo extra no recreio

QUEM VAI JOGAR:

Todos alunos de turma de pré-escola e anos iniciais



1607 BATALHA NAVAL CAÇA PALAVRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer conceitos

META:

Encontrar as palavras corretas

DINÂMICA CENTRAL:

Usando palpite de letras ao estilo batalha naval, onde o mar são letras aleatórias.

REGRAS:

- Quadro de caça palavra no quadro, com régua de localização cartesianas
- Cada criança dá um palpite de letra e número. Se for correto, professor marca no quadro.
- Se aluno souber a palavra deve falar em sua vez no palpite e o professor termina de escrevê-la
- Turma só ganha se descobrir todas as palavras

ELEMENTOS:

- Quadro com letras aleatórias na frente dos alunos
- Cooperação (turma vs professor)
- Regras de batalha naval

QUEM VAI JOGAR:

Turma todo segundo ciclo ens. Fundamental

1608 QUESTÃO POR TEXTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar quais conteúdos os alunos têm dificuldade

META:

Saber de que forma os alunos preferem responder determinado conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher uma questão da prova para que seja descartada, e no lugar escrever um resumo do assunto.

REGRAS:

- Entregar provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode virar resumo se assim quiser

ELEMENTOS:

- Prova impressa
- Escolha

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma

1609 ESTRELAS DE ALONGAMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar uma rotina de alongamentos antes das aulas

META:

Ganhar estrelas

DINÂMICA CENTRAL:

Alongamentos

REGRAS:

- Realizar alongamentos em sequência e na cadência corretas
- Se um aluno errar, turma perde oportunidade de ganhar uma estrela
- Cada 10 estrelas as crianças podem ter uma aula somente com recreação

ELEMENTOS:

- Estrelas
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda

1610 PEGA VARETA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a atenção e a paciência dos alunos.

META:

Conquistar o maior número de pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Pegar as varetas.

REGRAS:

- Pegar a vareta que você escolheu, sem mexer as outras.
- Pontuação das Varetas:
* Preta: 60 pontos\ Vermelha: 30 Pontos\ Azul: 25 pontos\ Amarela: 15 pontos\ Verde: 5 pontos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Varetas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (3º, 4º e 5º ano).

1611 BOLINHA DE GUDE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Coordenação Motora Óculo Manual.



META:
Usar a sua bolinha para tirar as outras bolinhas do triângulo.

DINÂMICA CENTRAL:
Acertar as outras bolinhas.

REGRAS:
Entregar uma bolinha de gude para cada aluno.
Desenhar um triângulo e colocar bolinhas sobre ele.
Tentar acertar as bolinhas, e tirá-las de dentro do triângulo.
Manter uma distância de 2m do triângulo.

ELEMENTOS:
- Bolinhas de Gude;
- Desenho de um triângulo;
- Demarcação de uma linha horizontal, a 2m do triângulo.

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1612 JOGO DOS PARES

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Estimular a atenção e a capacidade de memorização do aluno.

META:
Descobrir mais pares do que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência: (reconhecer similaridade, combinar pares de animais).

REGRAS:
- O jogo inicia desvirando duas cartas;
- Se acertar os pares (macho e fêmea), continua jogando;
- Se não acertar os pares, outro jogador continua o jogo.

ELEMENTOS:
Cartas com imagens de animais (macho e a fêmea).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1613 CAÇA AO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Trabalhar noção espacial e agilidade.

META:
Encontrar o objeto escondido, mais rápido que os colegas.

DINÂMICA CENTRAL:
Encontrar o objeto escondido.

REGRAS:
- Ficar em um local separado, até a professora esconder o tesouro;
- Esperar a autorização para poder procurar o tesouro;
- Procurar o tesouro pelo local estipulado.

ELEMENTOS:
Um objeto a ser escondido (tesouro).

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1614 BAÚ DA MEMÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:
Conquistar todas as cartas para a formação de um jogo da memória com 10 peças.

DINÂMICA CENTRAL:
- Entregar os trabalhos em dia.
- Quando o aluno tiver mais de duas peças iguais ele pode trocar com um colega por informações de uma curiosidade do tema em questão, que considere valer a pena.

REGRAS:
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Utilizar diferentes formas de apresentação (disertativo, Power point, com ilustrações, com gravação de áudio, inclusão de vídeos enriquecedores.
- O aluno que terminar primeiro jogará uma partida do jogo da memória com a professora. Porém, para jogar terá que responder, primeiro, uma pergunta correspondente ao tema. Se errar fica sem jogar.

ELEMENTOS:
- Competição interna.
- Cartas do jogo da memória.
- Troca de informações.
- Recompensa: % da nota para quem formar o jogo da memória e +% para quem ganhar da professora no jogo da memória.

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda.
- Adolescentes (11/ 6ºano)



1615 QUEBRA CABEÇA GIGANTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular o raciocínio lógico, desenvolver a agilidade e coordenação motora; explorar o próprio corpo.

META:

Montar o quebra-cabeça, dentro do tempo determinado pelo professor.

DINÂMICA CENTRAL:

Solucionar o quebra-cabeça.

REGRAS:

- Deixar 4 quebra-cabeça embaralhados e equidistante dos alunos;
- Marcar 5 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos;
- Os alunos devem ao sinal do professor, realizar 10 repetições de um movimento localizado;
- Correr até as peças do quebra-cabeça e escolher uma peça;
- Voltar ao local do início do jogo, colocar a peça no chão e fazer mais uma repetição de movimentos que deve ser diferente do anterior;
- Caso o aluno pegue uma peça que não corresponde ao seu quebra cabeça, o mesmo deverá procurar saber a qual dos jogos dos adversários pertence aquela peça e encaixar.
- Quem montar o quebra-cabeça primeiro é o vencedor.

ELEMENTOS:

- 4 Quebra cabeças com ilustração de uma fruta, cada um.
- Estafeta de deslocamento e exercício localizado.
- Tempo (10 minutos).
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:

- 4 alunos por vez
- 10 anos / 5º ano

1616 DETETIVE ESPORTIVO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo.

META:

Sobreviver e descobrir que é a vítima e quem é o assassino.

DINÂMICA CENTRAL:

Explorar o conhecimento do aluno sobre o conteúdo, raciocínio lógico e observação do ambiente.

REGRAS:

- Os alunos criar questões sobre determinado tema; O professor contara uma história do cenário onde acontece o jogo e distribuirá papéis dizendo qual personagem cada aluno corresponde;
- Um dos jogadores inicia escolhendo para quem fará uma pergunta sobre o conteúdo estipulado;
- O aluno escolhido responderá à pergunta;
- Caso a pergunta seja respondida errado, o jogador deverá falar um pouco sobre o seu personagem e o local da história mencionada pelo professor. Em seguida, quem fez a pergunta pode escolher outro aluno e fazer uma nova pergunta.
- Quando estiver na sua vez de perguntar você pode tentar adivinhar que é assassino, fazendo uma pergunta direta.

ELEMENTOS:

- História ilustrativa;
- Questionário;
- Intuição;
- Disposição dos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- 10 alunos
- 12 anos / 7º ano.

1617 BAÚ DA ADIÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apresentar aos educandos que através do lúdico também se aprende.

META:

Acertar o maior número de adições.

DINÂMICA CENTRAL:

Resolução de adições. Utilizando dados.

REGRAS:

- Resolver dentro de um tempo pré-determinado o maior número de adições.
- Entregar a atividade dentro do prazo estipulado. E com resultado correto

ELEMENTOS:

- Competição interna
- Resultados corretos
- Ranking de acertos no mural da sala
- Recompensa materiais didáticos

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos dos 6º anos
- Organizados em duplas
- O vencedor de cada dupla, disputa em outro momento com os vencedores, bem como os perdedores disputarão entre si



1618 MEMÓRIA DA ADIÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Despertar a importância de resolver cálculos através do cálculo mental.

META:

Formar os pares com a operação indicada e o resultado da mesma.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar em uma tabela os pares encontrados. Ao concluir levantar a mão informando que acabou.

REGRAS:

- Entregar cartas com as respectivas operações as duplas de alunos.
- Iniciar com as duplas ao mesmo tempo.
- Cada aluno marca em uma tabela seus acertos.
- O jogador que montar maior número de pares vence o jogo.

ELEMENTOS:

- Cartas impressas e plastificadas.
- Tempo 15 min
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma
- Distribuídos em duplas

1619 CÁLCULO MENTAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Detectar a facilidade ou as dificuldades em realizar cálculos mentais.

META:

Identificar quais e quantos alunos apresentam dificuldades em realizar cálculo mental.

DINÂMICA CENTRAL:

- Utilizar dados normais para identificar os termos a serem calculados.
- Dada com os sinais (+, adição, -, subtração). Um aluno lança os dados para ver qual operação deverá ser realizada e o outro responde.

REGRAS:

- Distribuir os dados as duplas.
- Explicar a dinâmica do jogo
- Só contabiliza a resposta correta.

ELEMENTOS:

- Dados.
- Fichas impressas para registro do resultado.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos do 7º ano
- Todos da turma
- Divididos em duplas

1620 RESPONDA RÁPIDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o conhecimento da tabuada entre os alunos.

META:

Acertar o resultado do produto entre dois números naturais.

DINÂMICA CENTRAL:

- Palitos de picolé.
- Multiplicação de números naturais.

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes.
- O aluno escolhe um palito da mão do professor.
- O professor pergunta ao aluno o produto dos números representados no palito.
- Se o aluno acertar que responde certo ou errado vai para o final da fila.
- Ganha a equipe que obtiver o maior número de acertos em duas rodadas.

ELEMENTOS:

- Palitos de picolé.
- Revisão da tabuada.
- Concorrência entre as equipes

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda dividida em duas equipes.

1621 O SENHOR DOS ANÉIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Demonstrar aos alunos que realizar as tarefas no mesmo dia em que a aula foi ministrada proporciona maior desempenho e satisfação.
- Movimentar a turma para que os alunos do mesmo grupo possam apoiar e cobrar uns dos outros o compromisso com as tarefas.

META:

Conquistar o anel do poder.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as tarefas em dia.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no mesmo dia em que as aulas foram ministradas,
- Fazer as tarefas corretamente,
- Entrega em grupo.

**ELEMENTOS:**

- Competição interna na turma,
- Donuts de chocolate para todos os integrantes do grupo vencedor ao final de 3 semanas,
- Planilha com o tema senhor dos anéis, constando dois grupos, seus integrantes, placar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pré-adolescentes (11,12,13/ anos)

1622 NAS NUUVENS DO SABER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar os acontecimentos do capítulo do livro da semana.

META:

Construir uma nuvem com 15 palavras que traduzem a ideia central da narrativa do capítulo, em 5 minutos. Sendo que a nuvem do aluno precisa ficar igual ou parecida com a nuvem secreta criada pelo professor.

DINÂMICA CENTRAL:

Construção de nuvem de palavras.

REGRAS:

- Construir uma nuvem com 15 palavras que traduzem a ideia central da narrativa do capítulo,
- Tempo limite 10 minutos,
- Ao terminar, enviar para a professora, que vai projetar e comparar com a nuvem secreta,
- Vence aquele que construir a nuvem com o número de palavras mais aproximado ou igual ao da nuvem secreta.
- A turma toda verá as nuvens e fazer a comparação.

ELEMENTOS:

- Aplicativo de construção de nuvem de palavras,
- Tempo (10 minutos),
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1623 RESPONDE OU PAGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os leitores não compreenderam da obra literária escolhida no bimestre.

META:

Gerar um relatório dos pontos chave da narrativa que passaram despercebidos.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer perguntas básicas e perguntas mais sensíveis.

REGRAS:

- Dividir a sala em 2 grupos,
- Leitura das questões,
- Apertar a buzina para responder.

ELEMENTOS:

- Buzina
- Placar
- Questionário elaborado pelo professor.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1624 DIZ AÍ: OBRA, AUTOR E MOVIMENTO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos estudados durante o ano.

META:

Diagnóstico do nível de aprendizado.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por imagens.

REGRAS:

- Projetar a cada 15 segundos, imagens numeradas de obras e autores,
- Individualmente os alunos anotam em formulário recebido o nome do artista, da obra ou o movimento da qual aquela faz parte,
- Ao final entregam seu formulário.

ELEMENTOS:

- Data show,
- Formulário
- Regra proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1625 HISTÓRIA DIVERSIFICADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar os elementos da narrativa, criando uma história coerente a partir de objetos.

META:

Escrever uma história a partir de objetos tirados de uma caixa/sacola/bolsa secreta para reconhecer os elementos de uma narrativa: onde/como/quando/o quê.



DINÂMICA CENTRAL

Criar história coerente, em grupos, a partir de objetos secretos.

REGRAS:

- Mostrar aos alunos uma caixa/sacola/bolsa com elementos surpresa.
- Separar a turma em grupos.
- Fazer uma pergunta. O grupo que acertar primeiro começa a retirar os objetos.
- O aluno que pegar o objeto indica o próximo a retirar o objeto. E assim sucessivamente.
- Essa dinâmica termina quando cada grupo retirou 4 objetos.
- Passa a montar a história.
- O professor marca um tempo para realizarem a tarefa.
- Ganha pontuação o grupo que conseguir terminar a história no tempo determinado e que conter o maior número de elementos da narrativa pré-definidos.

ELEMENTOS:

- Sacola/bolsa/caixa surpresa;
- Objetos;
- Material escolar;
- Recompensa: pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1626 RESOLVENDO UM PROBLEMA NUMA HISTÓRIA COMPARTILHADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ler, interpretar e resolver o problema apresentado pela história.

Ex: Sumiço de um animalzinho de estimação.

META:

Ler, interpretar o texto e resolver o problema apresentado na história.

DINÂMICA CENTRAL:

Apresentar aos alunos uma história a ser compartilhada em que os alunos precisam resolver um problema.

REGRAS:

- Ler ou assistir a uma história em que precise resolver um problema.
- Será apresentada a história com pistas (podem ser perguntas) para que o aluno possa seguir o caminho em direção à solução do problema.
- Fazer duplas para cooperarem entre si e assim possam resolver o problema antes dos demais.
- Vão passando e fase (ganhando certinhos) a cada problema resolvido.

- Quem chegar primeiro, resolvendo o problema "do sumiço do bichinho"(por exemplo) ganha pontuação extra.

ELEMENTOS:

História; Pistas; Etapas.

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda

1627 JOGO DAS SÍLABAS EM CAIXAS COLORIDAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o número de sílabas, relacionando-as com caixas coloridas. (previamente combinadas)

META:

Conseguir identificar o maior número de palavras de acordo com o número de sílabas, agrupando-as em caixas diferentes. (cores)

DINÂMICA CENTRAL:

Apresentar várias palavras (podem ter sido confeccionadas pelos alunos em outra aula) em cards, slides ou no quadro para identificar as palavras pelo número de sílabas e separá-las em caixas de cores diferentes.

REGRAS:

Apresentar várias palavras com número de sílabas diferentes.

Separar quatro caixas: amarela (para monossílabas), vermelha (para dissílabas), Verde (para trissílabas) e azul(polissílabas).

Alunos separados em grupos. (sortear as cores para cada grupo)

Os grupos terão um tempo para escolher as palavras que se encaixam nas caixas adequadas, segundo o número de sílabas e da cor da caixa do grupo.

A cada palavra certa, o grupo vai ganhando pontuação.

ELEMENTOS:

Palavras diversas;
Caixas de cores;
Recompensa: pontuação

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da turma

1628 O VALOR DE UM DESAFIO

OBJETIVO EDUCACIONAL

Identificar no espaço onde os alunos moram elementos da própria identidade deles.

**META:**

Identificar e localizar o espaço onde os alunos moram para refletir sobre melhorias que precisam ser feitas nele.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar e localizar bairros onde cada aluno mora para ponderar pontos positivos e negativos sobre ele.

REGRAS:

- Retrato falado de 5 alunos(sorteados) sobre o bairro onde moram.
- Discussão no Grande grupo sobre problemas encontrados nos diferentes bairros.
- Desenhar o seu bairro.

Identificar o bairro da escola. Reconhecer os problemas e os pontos positivos.

- Criar um avatar para seguir o caminho da rua da escola. Para ir resolvendo problemas.
- Ganha pontuação todo aluno que completar as atividades.

ELEMENTOS:

- Mapa;
 - Bairro;
 - Competição interna;
- Recompensa: pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma.

1629 LUZ, CÂMERA, ENGAJAMENTO E DESTAQUE!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular os alunos a realizarem as tarefas on-line durante a explanação do conteúdo.

META:

Completar as 3 frases apresentadas com a estrutura correta.

DINÂMICA CENTRAL:

Reescrever as frases, completá-las e mostrar na câmera.

REGRAS:

- Letra legível e organizada.
- 5 minutos para preparar cada frase.
- Apresentar cada frase no prazo estabelecido.
- Utilizar o tempo verbal e a estrutura estudada corretamente.
- Mostrar e ler a frase para a classe.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel ofício ou cartolina.
- Canetinhas coloridas ou hidrocor.

- Curiosidade/expectativa.

- Concorrência.
- Feedback.
- Divulgação das frases corretas no Instagram da Escola.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano do Ensino Médio.

1630 CONEXÃO ENTRE O PASSADO E O PRESENTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender a Estrutura e o Uso do Present Perfect.

META:

Identificar as 5 frases que estão no Present Perfect em meio as outras estruturas apresentadas.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar os números correspondentes às frases na folha de papel e depois entregar à professora.

MECÂNICA (REGRAS):

- Entregar uma folha de papel com 15 frases em diferentes tempos verbais para cada aluno.
- Estabelecer o tempo (10 minutos).
- Iniciar a atividade de forma coletiva.
- Os alunos devem marcar com um X as 5 frases na referida estrutura.
- Todos os alunos que identificarem as 5 frases deverão levantar a mão e gritar: "I HAVE FINISHED IT".
- A professora fará a correção para confirmar o(s) vencedor/ vencedores.
- Os vencedores ganharão 0,5 ponto.
- Se algum aluno responder de forma incorreta será desclassificado.

ELEMENTOS:

- Folhas impressas com frases bem legíveis em vários tempos verbais.
- Tempo (10 minutos).
- Dizer a frase: "I have finished it".
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 3º Ano do Ensino Médio.

1631 FEEDBACK TIME!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Diagnosticar quais as dificuldades encontradas pelos alunos no conteúdo abordado.



META:
Identificar quais as aprendizagens alcançadas pela turma.

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos se organizam em grupos para pontuar de forma dinâmica e criativa, os itens mais importantes do tópico sorteado.

REGRAS:

- Sorteio de tópicos do conteúdo.
- Discussão em grupos de 6 alunos.
- Tempo para discussão/ organização das ideias. (15 minutos)
- Cada grupo expõe o conteúdo determinado (10 minutos).
- Eleger o grupo que se destacou com mais clareza e criatividade.
- Premiação para o grupo destaque.

ELEMENTOS:

- Caixa colorida com mini cartões abordando os tópicos do conteúdo.
- Tempo – 15 minutos / 10 minutos.
- Aleatoriedade.
- Competição entre os grupos.
- Colaboração com toda a sala.
- Lousa, Piloto, Cartazes, Slides, etc.
- 01 caixa de chocolate.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do Ensino Médio.

1632 MYSTERY BOX

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar através das imagens o vocabulário apresentado.

META:

Fixar o vocabulário trabalhado na aula anterior.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar ou fazer mímica da palavra sorteada para que o grupo identifique e responda em Inglês.

REGRAS:

- Em uma caixa de papelão colocar mini cartões com palavras em Inglês.
- Dividir a turma em 2 grupos.
- Cada grupo define a sequência dos participantes para apresentar como queira, a palavra sorteada.
- Cada vez que um aluno for pegar um cartão deve sacudir o box para embaralhar.
- O aluno retira um cartão do box e desenha ou gesticula para o grupo.
- Se o grupo acertar a professora marca um ponto para o grupo.

- Se o grupo errar passa a vez para o grupo adversário.

ELEMENTOS:

- Caixa de papelão decorada e escrita Mystery Box.
- Mini cartões com o vocabulário estudado.
- Concorrência (entre equipe A e B).
- Cooperação (no grupo).
- Regra proibitiva (não falar).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do Ensino Médio.

1633 PÉ DE NOTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que a dedicação em fazer as tarefas de casa irá ajuda-los a fixar melhor os conteúdos.

META:

Acumular notas/créditos extras na disciplina.

DINÂMICA CENTRAL:

Cumprir prazos.

REGRAS:

- Entregar as tarefas/atividades no prazo determinado, tendo feito corretamente.
- Poderá ser individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos.
- Cofrinho, fichas.
- Cada aluno terá um cofrinho transparente onde guardará suas fichas.
- Recompensa será de acordo com o número de fichas acumuladas que será convertida em crédito/nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1634 ADIVINHE SE PUDER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito – teoria.

META:

Completar maior número de palavras da cruzada primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Completar a cruzada

**REGRAS:**

- Coloco a cruzada em tamanho grande para ser completada no quadro.
- Divido a sala em dois ou mais grupos.
- Entrego um texto que contém o assunto da cruzada. Esse texto terá as palavras que são respostas das perguntas da cruzada.
- Entrego a lista de perguntas para completar a cruzada.
- Os grupos (de acordo com a quantidade) tiram dois ou um para ver quem começa.
- O grupo que irá começar escolhe na lista de perguntas qual irá responder.
- Se responder certo continua, se responder errado passa a vez para o próximo grupo.
- Quando terminar de preencher as palavras da cruzada ganha o grupo que tiver respondido corretamente o maior número de perguntas.

ELEMENTOS:

- Cruzada grande, texto e lista de perguntas.
- Competição / concorrência entre os alunos / grupos.
- Recompensa será crédito/nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1635 IH, DEU BRANCO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Descobrir qual o conteúdo da disciplina cada aluno aprendeu ou não.

META:

- Relatório de sondagem

DINÂMICA CENTRAL:

- Aluno não irá responder à questão que não sabe fazer os cálculos.

REGRAS:

- Entrego prova / trabalho aos alunos.
- Explicar que poderão deixar de responder um número x de questões (de acordo com o número de questões apresentado a eles).
- Essa questão que eles deixarem em branco será considerada como respondida (certa) na hora da correção para nota.

ELEMENTOS:

- Provas / trabalho impressos.
- Questão em branco.
- Surpresa.
- Avaliação diagnóstica do que aprendeu.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

**1636 SENHOR ROLANDO LERO
(PERSONAGEM ESCOLINHA
PROFESSOR RAIMUNDO)**

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Gatilhos para direcionar o aluno ao conteúdo trabalhado.

META:

Ajudar a lembrar conteúdo aprendido.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma palavra para ajudar a lembrar do conteúdo.

REGRAS:

- Cada aluno poderá usar um papel em branco com uma medida determinada onde poderá escrever palavras que irão ajudá-lo a se lembrar dos conteúdos estudados.
- Fórmulas, conceitos, etc.
- Eles irão mostrar suas "colinhas" para o professor aprovar ou não o seu uso.
- Lista de atividades para resolver / responder.

ELEMENTOS:

- Atividade impressa.
- "Cola"
- Esquemas / resumo
- Memória ativa
- Recompensa (atividade avaliativa).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1637 PLACAR MEDALHAS DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Que os alunos leiam e se apropriam dos conteúdos indicados para a realização da metodologia sala de aula invertida.

META:

Conquistar o maior número de medalhas de ouro.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente as perguntas.

REGRAS:

- Trazer de casa uma pergunta com resposta, a partir dos textos indicados;
- Sorteio com número da chamada para definir quem vai iniciar.
- O aluno faz a sua pergunta para a turma e verifica se a resposta está correta;
- Quem souber a resposta levanta o braço;



- Cada resposta correta vale uma medalha de ouro para quem responder e para quem elaborou a questão;
- Se houver divergência nas respostas, o professor interfere e ganhará a medalha somente quem respondeu corretamente.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Medalhas de ouro;
- Placar para ir colocando as medalhas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: Jogar na quadra fora do horário da aula de educação física.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos a partir do 6º ano

1638 PALAVRA PARTIDA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exemplificar o conteúdo

META:

Ser o primeiro a montar todas as palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar as dicas e montar as palavras.

REGRAS:

- Entregar um formulário virado para baixo, com as dicas e as palavras quebradas;
- O aluno só poderá desvirar o formulário ao sinal de início da atividade;
- Marcar 10 minutos;
- Os alunos devem montar as palavras utilizando as dicas e riscar os pedaços utilizados.
- Cada pedaço de palavra só poderá ser utilizado uma vez.
- Quem montar primeiro todas as palavras é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Formulário impresso;
- Tempo (10 minutos);
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1639 CARACOL DE NÚMEROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar com sequência de números (ordem crescente e decrescente)

META:

Memorização dos números de 0 até 9

DINÂMICA CENTRAL:

Movimento e sequenciação.

REGRAS:

- Desenhar o caracol no chão;
- Dividir e numerá-lo de 0 a 9;
- Jogar a pedra na sequência numérica (um número de cada vez);
- Onde a pedra cair, o aluno não pode pisar e terá que soltar a casa.

ELEMENTOS:

Competição interna da turma.
Competitivo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos entre 6 a 7 anos

1640 BARALHO MATEMÁTICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estabelecer a relação: número, quantidade e escrita.

META:

Acabar com as cartas das mãos

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar número com a quantidade até 10

MECÂNICA (REGRAS):

Os jogadores deverão agrupar por quantidade e número;
Ganha quem acabar primeiro com as cartas das mãos;

ELEMENTOS:

- 10 retângulos de tamanhos de baralhos com desenhos.
- 10 retângulos de tamanhos de baralhos com escrita de números.
- Competitivo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1641 JOGO DA VELHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Estimular a atenção;
- Respeitar as regras;
- Socializar;
- Desenvolver o raciocínio

**META:**

Melhorar a capacidade lógica

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher cada um dos espaços vazios

MECÂNICA (REGRAS):

- Cada participante deve usar um símbolo (X ou O).
- Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja ela na horizontal, vertical ou diagonal.

ELEMENTOS:

Folhas impressas com o jogo da velha

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1642 JOGO DE VARETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Socializar

META:

Formar conceito de agrupamento

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar as cores

MECÂNICA (REGRAS):

- AJuntar todos os palitos e deixá-los cair de uma vez.
- Atribuir pontos as diferentes varetas de acordo com as cores.
- Pegar um a um, ficar atento para não esbarrar nos demais.
- O vencedor será aquele que tiver o maior número de pontos.

ELEMENTOS:

- Valores das cores;
- Azul – 1 ponto
- Verde – 2 pontos
- Rosa – 3 pontos
- Amarelo – 4 pontos
- Preto – 10 pontos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1643 RETA NUMÉRICA VIVA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre elementos de uma Reta Numérica (maior e menor) e resolução de contas simples, como potências, raízes e frações.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Silêncio, Criatividade, Colaboração entre os grupos.
- Meta da Gamificação
Formar uma reta numérica alinhada colocando os números das costas em ordem crescente.

REGRAS:

- Os grupos são divididos e cada grupo fica alinhado (um do lado do outro).
- A professora cola números (positivos, negativos, decimais finitos, frações, raízes, potências, dízimas periódicas e números irracionais, como o Pi) nas costas dos integrantes de cada grupo.
- Cada grupo recebe números diferentes uns dos outros, com exceção do número zero que está contido em todos os grupos.
- Os números positivos e negativos não têm, necessariamente, o mesmo número de elementos.
- A partir do momento que a professora estiver colando os números nas costas dos alunos, eles não podem mais falar entre si nem fazer mímicas.
- Antes disso, a professora dá uns dois minutos para cada grupo discutir sua estratégia de jogo.
- Ninguém pode tentar ver o seu próprio número das costas (não pode tirar o casaco ou camisa, tentar rasgar, etc.).
- Cada grupo precisa colocar, sem falar entre si, todos os números em ordem crescente, incluindo o seu próprio.
- Uma pessoa do grupo fica responsável em avisar a professora quando o seu grupo concluiu a atividade.
- A professora anota os resultados na ordem colocada e também a ordem de término de cada equipe.
- Voltando para a sala de aula, a professora coloca os resultados da primeira equipe (que terminou na frente) no quadro e faz a correção com os alunos.
- Se a ordem crescente não estiver correta, faz o mesmo com o grupo que terminou em segundo lugar, e assim, sucessivamente.
- Ganha o grupo que terminar antes e de forma correta.

ELEMENTOS E ESTRUTURA:

- Elementos: Folhas coloridas com números escritos previamente e fita adesiva.
- Observação: É necessária a utilização de um lugar amplo para a atividade, como um ginásio ou pátio.
- Tempo: aula faixa (2 aulas de 50 minutos).
- Recompensa: o grupo vencedor (se tiver) ganha 1,0 ponto na avaliação escrita, o segundo lugar (se tiver) ganha 0,75 e o terceiro lugar 0,5.

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as turmas/alunos de oitavos anos.



- Observação: A partir daqui a professora pode identificar o que precisava trabalhar mais detalhadamente em sala, pois já conseguiu observar quais as dificuldades dos alunos sobre o assunto.

1644 BINGO DAS EQUAÇÕES DO SEGUNDO GRAU

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar sobre as diferentes formas de resolução de Equações do Segundo Grau Completas e Incompletas ensinadas.

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Interatividade.
- Meta da Gamificação
- Ser o primeiro a concluir o desafio da rodada (coluna, linha ou diagonal completa, conforme solicitado). A última rodada (prêmio maior) é cartela cheia.

REGRAS:

- A professora distribui as cartelas e explica as regras da gamificação.
 - A professora combina com os alunos o objetivo da rodada (coluna, linha ou diagonal completa ou cartela cheia).
 - Os alunos sorteiam uma equação e resolve-se, em conjunto, a equação no quadro, deixando os resultados expostos no quadro. Se o aluno tiver o(s) número(s) que a resolvem, colocam um marcador sobre ele(s).
 - Se a cartela sorteada for de "Escolha 1", o aluno que a puxou escolhe a letra a, b ou c e a professora fala o número que está na cartela, correspondente à letra escolhida.
 - Caso for sorteada a cartela "Ganha 1" ou "Ganha 2", a professora sai correndo da sala e pergunta para a primeira pessoa que encontra para dizer um número de -14 a 14 (ou 2 se for sorte 2), valendo como solução.
 - Já a carta "Perde 1", a professora escolhe um número aleatório que já foi resposta de alguma equação que está no quadro, eliminando-o da rodada.
 - Vence a rodada aquele que conseguir concluir o objetivo da rodada. Este deverá gritar "bingo!" e a professora deverá conferir os números marcados com os resultados do quadro.
- Caso houver 2 ou mais alunos que "bingarem" ao mesmo tempo, deve-se fazer o combinado com a turma, que poderá ser fazer "pedra, papel e tesoura", "dois ou um", "par ou ímpar", etc.

ELEMENTOS E ESTRUTURA:

- Elementos: Lousa, canetão ou giz, Cartelas com equações, Cartelas retangulares com números de -14 a 14 (soluções das equações).
- Tempo: aula faixa (2 aulas de 50 minutos).

- Recompensa: o próprio grupo se organizou em duplas para trazer algumas "prendas" (lembrancinhas e/ou presentinhos) para serem os prêmios do bingo.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas/alunos de nonos anos.

1645 FICHA DE ATIVIDADES PRÁTICAS COM JOGOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Entender o que estavam aprendendo de forma mais divertida e contextualizada.
- Necessidade Pedagógica
- Interatividade, Pesquisa, Colaboração em Grupo.

META:

- Aprender a desenvolver cálculos de probabilidade na prática.

REGRAS:

- Os alunos dos nonos anos foram convidados a trazer para sala de aula jogos de dominós, baralhos, moedas e dados para uma aula diferente de matemática, onde eles fizeram cálculos de probabilidade na prática!
- Para isso, a professora elaborou previamente um "roteiro" entregue impresso para a atividade. Os alunos foram separados em duplas ou trios e, vivenciando através dos jogos, precisaram cumprir todos os desafios propostos no roteiro de atividades.

ELEMENTOS E ESTRUTURA:

- Elementos: Cada grupo levou para a aula 3 moedas, 1 jogo de dominó, 1 jogo de cartas (52), 2 dados (d6) e 1 calculadora. A professora imprimiu um roteiro (2 folhas) para cada grupo.
- Tempo: aula faixa (2 aulas de 50 minutos).
- Recompensa: o exercício lúdico foi considerado avaliativo, onde cada desafio valia determinada pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas/alunos de nonos anos.

1646 COMPETINDO COM NÚMEROS NEGATIVOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- SÉTIMOS: Trabalhar, de forma lúdica, com operações de soma e subtração de números negativos.
- EM: Desafiar os alunos do EM a jogar uma versão do famoso jogo MATIX, que é um jogo de estratégia e trabalha com operações com números negativos, envolvendo o conteúdo MATRIZES.



NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Interatividade.

META:

- SÉTIMOS: vence o grupo que obter uma soma maior de pontos.

- EM: vence o grupo que obter uma soma maior de pontos sem errar a posição dos elementos da matriz 7x7 formada por número positivos e negativos.

REGRAS:

1. Antes de iniciar o jogo, as peças são distribuídas aleatoriamente no tabuleiro com o número voltado para cima;

2. As duplas definem quem inicia o jogo (podendo ser no par ou ímpar, ou outra estratégia consensual);

3. O primeiro jogador escolhe se quer jogar no sentido vertical (coluna) ou horizontal (linha) e retira uma peça do jogo que esteja na direção escolhida em relação ao coringa. A peça retirada fica com o jogador e é substituída, no tabuleiro, pelo coringa;

4. O próximo jogador retira, no sentido contrário ao do adversário, uma peça a partir do coringa, ou seja, se o jogador retirou uma peça na coluna, o adversário deverá retirar uma peça da linha a partir do coringa. E ainda sucessivamente.

5. O jogo termina quando acabarem todas as peças ou não houver mais peças na linha e coluna onde o coringa se encontra.

Observação: No sétimo ano utilizei duas aulas, pois na primeira aula ensinei as regras do jogo e propus que eles treinassem o jogo primeiro entre eles, em grupos de 4 pessoas. Na segunda aula, desfaíei a sala a jogar todos contra a professora no quadro. Já no EM, depois de explicar as regras, dividimos a turma em duas grandes equipes e sempre algum representante da equipe que ia para o quadro e outro que dava os comandos. No caso do Em os comandos deveriam ser dados como se cada número fosse um elemento de uma matriz A, ou seja, se alguém quisesse retirar o número da primeira coluna e terceira linha deveria gritar a31, que representa esse elemento da matriz. Se a pessoa que estivesse na frente retirasse o elemento errado, passava a vez, o que tornou muito mais competitivo.

ELEMENTOS E ESTRUTURA:

- Elementos: Para os sétimos anos, eu utilizei 25 recortes de folhas coloridas (cortadas em quadrados de mesmo tamanho) onde escrevi os números com canetão preto e fita adesiva para colar no quadro (lousa). Já para o EM utilizei 49 recortes, pois fiz uma matriz 7 x 7. Também usei versões menores do jogo feitos em papel cartão colorido para os sétimos anos.

- Tempo: aula faixa (2 aulas de 50 minutos) para o sétimo e 1 aula para o EM.

- Recompensa: um pacote de pirulito (sétimos) ou paçoquinha (EM) como prêmio.

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as turmas/alunos de sétimos anos jogam o Matix simples.

- Todas as turmas/alunos do segundo ano do EM jogam o Matix modificado.

1647 JANELA DAS FLORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos estudantes que se internaliza melhor o conteúdo ao executar as atividades.

META:

Florir os vasos na janela

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar as atividades dentro do prazo estabelecido.

REGRAS:

- Realizar e apresentar as atividades dentro do prazo

- Entrega individual das atividades

- Cada item da atividade vale uma flor no vaso

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.

- Flores no vaso

- Vasos de papel, desenhados em uma janela feita com cartolina, a serem preenchidos com flores de papel

- Recompensa: dispensa em alguma questão (relativa ao conteúdo trabalhado na gamificação) no dia da avaliação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1648 AS PALAVRAS-CHAVES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender sobre conteúdo específicos

META:

Buscar 5 palavras mais repetidas em um texto

DINÂMICA CENTRAL:

Grifar as palavras

MECÂNICA (REGRAS):

- Entregar um texto para cada grupo de alunos (textos diferentes para cada grupo)

- Marcar 20 minutos

- Iniciar a atividade para todos juntos



- Os alunos devem grifar as palavras que mais se repetem no texto
- Ao término do tempo estipulado, cada grupo irá ler as palavras que mais se repetiram em seu texto e explicar cada uma. Devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem terminar de ler o texto e grifar as 5 palavras vai avisando e aguarda até que todos os grupos terminem
- O professor solicita que o grupo que finalizou primeiro a leitura, fale a toda turma os conceitos de cada palavra.
- Caso haja erro, o grupo é desclassificado e o jogo continua até que um grupo faça tudo certo.

ELEMENTOS:

- Textos impressos diversos
- 20 minutos
- Concorrência e cooperação

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1649 RE-EXPLICAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o grau de aprofundamento dos estudantes em um determinado conteúdo

META:

Identificar quanto de domínio os alunos apresentaram sobre um conteúdo específico

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher um conteúdo específico e abordar questões com dificuldades diferentes

REGRAS:

- Entregar uma folha de papel com 3 questões abertas relativas ao mesmo conteúdo, mas abordadas com dificuldades diferentes
- Após 30min, fazer a correção coletiva e cada estudante relata sua dificuldade
- Diante dos relatos, o professor vai explicando o conteúdo novamente de outro modo, a te que todos os alunos consigam compreender bem

ELEMENTOS:

- Questões impressas
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1650 MEMÓRIA LEGAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar sobre o conteúdo

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior na lousa
- Organizar a turma em grupos com 5 alunos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda (apresentando um desenho em cartolina)
- O aluno/a deve escolher um tema da lousa e não pode falar. Vai desenhar o tema que pegou
- O grupo acertar leva o ponto e o grupo que desenhou também ganha ponto por ter feito um bom trabalho

ELEMENTOS:

- Lousa e lápis para lousa branca
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1651 PAINEL DE VALORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Atitudes responsáveis em sala: Prestar atenção e colaborar com participação, lições feitas e entregues, ler um livro a cada Mês, caderno limpo e caprichoso, realizar pesquisas/ trabalhos e ajudar um colega com suas tarefas.

EDUCACIONAL:

Promover uma mudança de paradigma nos estudantes e torná-los mais produtivos, engajados e empáticos. Por consequência conquistar a medalha (ouro, prata ou bronze)

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as pontos já postos aqui

MECÂNICA (REGRAS)

Um painel será apresentado aos estudantes com seus nomes e as tarefas já listados aqui

- Conforme o estudante vá realizando suas atribuições ganhará uma cédula de dinheiro de brinquedo. Quanto mais ganharem mais chances terão de ganharem uma medalha (ouro, prata ou bronze).

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma
- Conforme for realizando as tarefas e atitudes previstas no jogo ganha o dinheiro de brinquedo (10 reais por dia)



- O símbolo do real é colocado à frente do nome do estudante

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental dos anos Iniciais

1652 10 ERROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reinvestir seus conhecimentos novos

META:

Encontrar 10 palavras que não correspondem a verdade sobre o conceito estudado

DINÂMICA CENTRAL:

- Circular as palavras intrusas e quando terminar, entregar e esperar a correção sem atrapalhar os demais.
- Explicar o porquê de suas descobertas

REGRAS:

- Entregar um texto com a aplicação do conceito no cotidiano, mas com as dez palavras intrusas.
- Marcar 20 minutos
- Dar início a todos juntos quem terminar entrega ao professor que corrige enquanto os outros terminam dentro do tempo estipulado.
- Se dentro do tempo estipulado tiver vários vencedores o professor deve dar medalhas a todos

ELEMENTOS:

Texto impresso 20 minutos Entregar Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- Todos da turma
- Ensino fundamental dos anos Iniciais

1653 O DITADO DOS SONHOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir qual é a dificuldade ortográfica dos estudantes

META:

Gerar uma lista de regularidades e irregularidades da língua que não foram consolidadas pelos estudantes

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar as palavras que não foram escritas para retomada de conteúdo

REGRAS:

- Ditar 30 palavras
- Avisar que podem deixar dez sem escrever

ELEMENTOS:

- Ditado
- Escolha da escrita das palavras Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental dos anos Iniciais

1654 ADIVINHE SE PUDER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar e retomar conteúdo da aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Adivinhas e dicas

REGRAS:

- Dividir a sala em dois grupos produtivos (hipóteses próximas) deixar que decidam que membro virá a frente para abrir o envelope e ter acesso ao objeto de conhecimento do conteúdo estudado
- Eles devem ter um capitão ou capitã que deve tirar o par ou ímpar com o lidar da outra equipe para começar o jogo.
- O membro que está de frente para a sala deve dar aos seus amigos de equipe três dicas
- Quem não acertar perde o ponto disputado para a equipe adversária

ELEMENTOS:

Envelopes com os objetos de conhecimento do conteúdo em questão
Competição (entre equipes) Cooperação (dentro das equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental dos anos Iniciais

1655 A MANCHETE É...

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar o conteúdo estudado com textos e reportagens que apresentam correlação.

META:

Escrever ou identificar o título da notícia (se deixá-la disponibilizada) a partir da leitura da notícia (que está sem título).

DINÂMICA CENTRAL:

Leitura e relação da notícia com os temas já estudados.



MECÂNICA (REGRAS):

Entregar as notícias (em títulos) para os alunos (individual ou em grupos) para lerem e identificar o tema para escrever ou identificar o título adequado.

ELEMENTOS:

- Notícias selecionadas.
- Títulos das notícias (opcional).

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos (individual ou em grupo), entre 13 a 17 anos).

1656 DESCUBRA O DESTINO DA VIAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o destino de uma viagem (cidade, estado, região, país ou continente) já estudado.

META:

Reconhecer o destino da viagem a partir de dicas como mapa, características físicas, econômicas e/ou culturais.

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar as características apresentadas ao destino da viagem.

REGRAS:

- Disponibilizar informações, na forma de cards, imagens e mapas com informações do destino selecionado para que os alunos o identifiquem.

ELEMENTOS:

- Cards com informações econômicas, culturais e naturais,
- Imagens da paisagem e/ou população.
- Mapas.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos na faixa dos 12 aos 14 anos.

1557 TIPOS DE ROCHAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar os tipos de rochas a partir da análise visual dos elementos.

META:

Classificar corretamente os tipos de rochas.

DINÂMICA CENTRAL:

Etiquetar as rochas conforme suas características.

REGRAS:

- Disponibilizar um conjunto de rochas para os alunos em grupos analisarem.

- A partir de uma lista de características deverão identificar cada rocha, como granulometria, formação, uso econômico.

- Estipular um tempo (10 a 15 minutos).
- Etiquetá-las com seus nomes corretos, conforme os critérios estipulados.
- Ganha o grupo que etiquetar, corretamente as rochas no menor tempo.

ELEMENTOS:

- Conjunto de rochas.
- Etiquetas.
- Lista de características.
- Tempo (10 a 15 minutos).

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de 12 anos.

1558 ESCALA ADEQUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o mapa adequado, conforme a sua finalidade.

META:

Identificar a escala adequada dos mapas.

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar os mapas conforme as situações propostas para representação.

REGRAS:

- Disponibilizar um conjunto de mapas das mais variadas escalas e representações.
- Disponibilizar a mesma quantidade de cards com situações problemas que necessitam ser representados.
- Identificar o mapa ao card correto.
- Ganha o aluno ou grupo que associar em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Conjunto de mapas.
- Conjunto de cards.
- Tempo (aproximadamente 10 minutos)

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de aproximadamente 15 anos.

1659 NOTICIANDO EM SALA DE AULA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conhecimento deve ser uma troca permanente.

META:

Conquistar as 5 moedas de ouro



DINÂMICA CENTRAL:

Ler notícias em alguns sites.

REGRAS:

- A professora sugere uma lista de sites confiáveis para que durante uma semana os alunos possam observar vários acontecimentos;
- Os alunos listam o maior número possível de notícias lidas;
- Na semana seguinte, os alunos entregam a lista à professora;
- A professora sorteia uma notícia de cada aluno e pede que relate em poucas palavras a notícia.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Post-it com a expressão "(nome do/a aluno/a), parabéns por ser um/a aluno/a participativo/a!"
- Mural na sala de aula para ir colando os post-its.
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (12-13 anos/ 7º ano)

1660 DE OLHO NAS RIMAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar pares de palavras que apresentam rimas.

META:

Encontrar no texto 12 pares de palavras que apresentam rimas.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular as palavras

REGRAS:

- Entregar a xerox de um cordel;
- Marcar 12 minutos;
- Dar o início da atividade para todos juntos;
- Os alunos devem circular pares de palavras que apresentam rimas;
- Ao circular devem anotar no caderno;
- Quem encontrar 12 pares de palavras primeiro é o vencedor;
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador;
- Caso haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:

- Texto impresso
- Tempo (12 minutos)
- Circular as palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (12-13 anos/ 7º ano)

1661 A DESCOBERTA DO TEXTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir quais gêneros textuais apresentam a tipologia narrativa

META:

Identificar e nomear os gêneros que apresentam a tipologia narrativa

DINÂMICA CENTRAL:

Encontrar 10 textos que apresentem a tipologia narrativa

REGRAS:

- Entregar a cada grupo (01) um envelope com (20) vinte textos;
- Explicar que cada grupo terá que identificar 10 textos que apresentem a tipologia narrativa e, além disso, deverá informar, por escrito, qual o gênero de cada texto;

ELEMENTOS:

- Textos impressos

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (12-13 anos/ 7º ano)

1662 PROCURANDO UM SINÔNIMO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o sinônimo de algumas palavras.

META:

Encontrar no site <https://www.sinonimos.com.br/> (01) uma palavra que seja sinônima de cada palavra a seguir: estudante, professor, diretor, escola, pai, mãe, cidade, pomar, celular, cabeça, roupa, morte, casa, solo, Brasil, cabelo, folha, grávida, igreja, sol.

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever no caderno o sinônimo das (20) vinte palavras.

REGRAS:

- Entregar uma lista com as 20 palavras.
- Marcar 15 minutos;
- Dar o início da atividade para todos juntos;
- Os alunos devem procurar no site <https://www.sinonimos.com.br/> o sinônimo das palavras da lista;
- Ao encontrar, devem escrever no caderno;



- Quem encontrar as 20 palavras primeiro é o vencedor;
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador;
- Caso haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:

- Lista de palavras impressa
- Tempo (15 minutos)
- Escrever as palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (12-13 anos/ 7º ano)

1663 BAÚ DE MOEDAS DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos as diferentes línguas faladas nos países das moedas selecionadas, e sua história.

META:

Conquistar as 3 moedas de ouro.

DINÂMICA CENTRAL:

Realização dos estudos em campos físicos e digitais da origem das línguas relacionadas às moedas.

REGRAS:

- Investigar os países de cada uma das moedas;
- Buscar em meios físicos ou digitais as línguas faladas em cada um dos países correspondentes às moedas;
- Construir os grupos dos alunos, pela origem de cada uma das línguas;
- Os moderadores deverão auxiliar na construção da dinâmica;
- Os grupos formados pelos moderadores devem formar o maior número de elos;
- Ganham o Moderador que formar mais grupos e o grupo que fizer mais elos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de "ouro".
- Quadro do Baú para ir colando as moedas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- 75% dos alunos da turma jogam a dinâmica;
- 25% dos alunos da turma serão os mediadores, eles farão o elo entre as moedas de cada país e suas línguas de origem;

- Turmas do 6º ao 9º ano com os componentes de geografia e história.

1664 HARRY POTTER E A QUÍMICA FILOSOFAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas semanais
Incentivar trabalho em equipe

META:

Obter mais pontos para a sua casa ao final do bimestre

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos semanais em dia

REGRAS:

- Alunos divididos nas quatro casas de Harry Potter com o chapéu seletor no início do bimestre
- Cada tarefa entregue no prazo vale 5 pontos para a cada do aluno

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma + cooperação entre os alunos de cada casa
- Chapéu seletor para brincar no início do bimestre, simulando a seleção
- Plataforma online para que os alunos acompanhem as pontuações de cada casa
- Recompensa: 1 ponto na prova

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes

1665 DAMAS DA POLARIDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar nomenclatura orgânica e saber classificar moléculas quanto à sua polaridade

META:

"comer" todas as peças do adversário

DINÂMICA CENTRAL:

Movimentar as peças pelo tabuleiro de damas, de acordo com a polaridade da molécula representada

REGRAS:

- Entregar o tabuleiro e peças aos jogadores, posicionando corretamente as peças (igual ao jogo de damas)
- Tirar no cara ou coroa para ver quem começa
- O jogador iniciante movimenta sua peça a fim de "comer" a peça do adversário, de acordo com a nu-



meração da peça (ele deve olhar na lista de moléculas o nome da molécula e desenhar ela no canto para saber se é apolar ou polar)

- Moléculas polares de movimentam na diagonal (idêntico ao bispo do jogo de xadrez) e apolares em linha reta (idêntico à torre do jogo de xadrez)
- Cada peça pode se mover quantas casas quiser por jogada, limitando-se ao encontro de outra peça ou à extremidade do tabuleiro

ELEMENTOS:

- Tabuleiro igual ao de damas
- 20 peças para cada aluno (com cores diferentes para identificar qual peça é de quem), cada uma com um número
- Lista de moléculas, cada uma correspondendo à um número, ou seja, à uma das peças
- Concorrência entre as casas
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1666 PASSA OU REPASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo e fazer com que estudem esse conteúdo

META:

Fazer com que os alunos estudem o conteúdo que não dominam

DINÂMICA CENTRAL:

Responder as perguntas corretamente

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes
- Uma equipe de cada vez responde à pergunta do professor. Se ninguém souber, a pergunta passa para a equipe adversária. A equipe adversária pode repassar a pergunta
- As questões que forem repassadas devem ser colocadas no trabalho
- Qualquer aluno da equipe da vez pode responder
- Ao final do jogo, os alunos devem entregar (numa próxima aula) todas as perguntas que não foram respondidas por nenhuma das equipes

ELEMENTOS:

Cartões com perguntas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1667 BATALHA NAVAL DA QUÍMICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Afundar todos os navios do adversário

DINÂMICA CENTRAL:

- Atirar" nas casas no tabuleiro do adversário e responder as perguntas do professor

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos
- Cada grupo posiciona os navios da forma que quiser no tabuleiro (que deverá ficar escondido do outro grupo)
- Alternar a vez em cada um dos grupos, para que todos joguem (o aluno passa a vez independente de se acertar a água ou um navio)
- Para cada pedaço de navio acertado, uma pergunta referente à aula anterior deve ser respondida; todos do grupo podem responder; se alguém do time acertar, o navio é atingido, se errar ou ninguém souber, passa a vez

ELEMENTOS:

- Cartões com as perguntas a serem sorteadas pelo grupo
- Papel quadriculado e caneta para disposição dos navios
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- a turma toda

1668 PIRÂMIDE SOCIAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar os alunos a realizarem as tarefas de casa e participarem nas aulas.

META:

Subir os quatro degraus da pirâmide social.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as tarefas do bimestre em dia.

REGRAS:

- Entregar tarefas (obrigatórias e optativas) dentro do prazo.
- Fazer as tarefas corretamente;
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna e externa das turmas dos sexos anos;



- Pirâmide social estilizada representando onde a turma se localiza (e o aluno que mais fez tarefas na sala);
- Recompensa: % da nota e escolha de um tema para uma aula especial.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos de todas as turmas dos sextos anos.

1669 DOMINÓ HISTÓRICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito

META:

Ficar sem peças na mão.

DINÂMICA CENTRAL:

Juntar as palavras com os conceitos relacionados a elas.

REGRAS:

- Cada aluno começa com sete peças de um dominó estilizado (de um lado uma palavra, do outro uma definição);
- Alunos estarão divididos em grupos de quatro alunos (duas duplas);
- É sorteado o jogador iniciante.
- Quando uma peça é baixada, o próximo jogador segue em sentido horário;
- Uma peça só pode ser baixada se puder ser ligada a alguma definição ou a alguma palavra de outra peça já colocada na mesa;
- Quem não puder baixar, compra uma peça;
- Quem errar um conceito, compra uma peça.

ELEMENTOS:

- Peças estilizadas de dominó;
- Concorrência (entre as duplas);
- Cooperação (nas equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1670 PROGRAMA DE AUDITÓRIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores sabem e não sabem de um conteúdo.

META:

Responder dez questões corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher entre três temas para responder uma pergunta relacionada.

REGRAS:

- Divisão em times;
- Será sorteado o time inicial;
- Na vez do seu time, os jogadores escolhem um entre três temas.
- Devem informar qual tema (das três opções) não querem de jeito nenhum;
- O professor pega um cartão do tema que foi escolhido pelo grupo e fazer a pergunta, que deve ser respondida corretamente dentro de 1 minuto valendo um ponto;
- Para critério de desempate, serão feitas as perguntas do tema que os grupos escolheram não responder de jeito nenhum.

ELEMENTOS:

- Cartões com questões;
- Tempo (1 minuto por questão);
- Concorrência (entre as equipes);
- Cooperação (nas equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1671 TEATRO HISTÓRICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados no bimestre

META:

Descobrir mais conteúdo do que os outros grupos, acumulando mais pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por encenação

REGRAS:

- Listar com os alunos os conteúdos do bimestre;
- Organizar a turma em três grupos;
- O grupo 1 seleciona que cena o grupo 2 encenará para o grupo 3. E assim vai em sentido horário;
- Os grupos terão 3 minutos para montar as suas cenas.
- Cada grupo tem a sua vez de encenar para o grupo pré-designado. O grupo que inicia é sorteado;
- Todos terão direito de jogar três vezes.
- O grupo que adivinhar certo e o grupo que tiver a sua encenação adivinhada corretamente ganham um ponto cada.

ELEMENTOS:

- Encenação;
- Papel e caneta;
- Objetos da sala e pessoais dos alunos;
- Concorrência (entre equipes);
- Cooperação (nas equipes).



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1672 O MISTÉRIO DAS PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar verbos em determinado tempo e modo em um texto

META:

Encontrar os 10 verbos em um texto.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar a Palavras

REGRAS:

- Entregar um texto para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular os verbos solicitados
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Textos impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1673 O QUE É, O QUE É?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer adivinhas

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos papéis a ser sorteado pelos alunos
- Organizar a turma em quatro grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para criar uma adivinha sobre o conteúdo a frente da turma toda
- O aluno/a deve pegar o pedaço de papel e, então, ele/a deve criar uma pergunta de adivinha para seu grupo sobre o tema que pegou

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo

- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai para equipe adversária

ELEMENTOS:

- Pedaço de papel com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1674 EXPEDIÇÃO PELOS 4 ELEMENTOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Motivar os alunos para que eles participem das aulas síncronas e entreguem as atividades assíncronas propostas, durante uma disciplina dada em modo remoto emergencial (um semestre).

META:

Conquistar maior pontuação no ranking

DINÂMICA CENTRAL:

Assistir as aulas e entregar as atividades para obterem pontos (notas)

REGRAS:

- Assistir as aulas síncronas
- Fazer atividades no prazo determinado.
- Entrega individual ou em dupla.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Atividades entregues valem pontos.
- Desafios surpresa valem pontos extras.
- Ao final das aulas síncronas há sorteio de pontos para os presentes.
- Tabuleiro com 4 fases [módulos temáticos] (fogo, água, ar e terra).
- Alunos enviam seus avatares e nicknames pra colocar na apresentação do ranking.
- Recompensa: título de vencedor + prêmio surpresa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adultos (+/- 20 anos; 3º período do Ensino Superior – Curso de Licenciatura em Química)

1675 FUNÇÕES SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer grupos funcionais de compostos orgânicos.

**META:**

Encontrar 10 palavras no Caça-Palavras para completar a tabela de associação (estrutura química x nome do grupo funcional) primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Achar a para correta para completar a tabela de associação. Gritar a palavras encontradas.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos.
- Os alunos devem circular as palavras que correspondem as estruturas químicas listadas.
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras (versão digital pro ensino remoto)
- Tempo (10 minutos) na aula síncrona.
- Grito das palavras ou escrita no chat (se houver algum impedimento técnico com som)
- Recompensa: pontos extras

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adultos (+/- 20 anos; 3º período do Ensino Superior – Curso de Licenciatura em Química)

1676 TESTE DE FOGO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Diagnosticar os conhecimentos prévios que os alunos possuem acerca dos conteúdos de uma disciplina e incitar o compromisso do aluno com a sua aprendizagem.

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos no início do semestre e fazer outro parecido no final do semestre para verificarem a evolução, depois de cursarem a disciplina.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar um formulário do google para teste com 10 questões de múltipla escolha

REGRAS:

- Enviar o link para os alunos.
- Avisar que é uma sondagem de conhecimentos prévios, ou seja, independentemente do número de acertos, valerá como 100%.

- Explicar que é um teste para verificar sua evolução antes e depois de cursar a disciplina (medir o saber acumulado)

ELEMENTOS:

- Aleatoriedade no conteúdo da disciplina.
- Temática do Fogo.
- Google Forms.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adultos (+/- 20 anos; 3º período do Ensino Superior – Curso de Licenciatura em Química)

1677 O QUE É - QUE É DOS GF

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o grupo funcional através da descrição de características dos grupos funcionais

DINÂMICA CENTRAL:

Competição entre grupos de adivinhas

REGRAS:

- Aula anterior
- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos resumos para elaborar adivinhas.
- Separar 20 minutos da aula.
- Organizar a turma em dois grupos e cada aluno deverá formular uma pergunta de "adivinha". Cooperação entre os alunos do grupo.
- Separar 30 minutos da aula para a competição das adivinhas.
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar uma adivinha para o grupo adversário.
- Se o grupo adversário acertar o professor marca um ponto pro grupo.
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Resumos dos conteúdos
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não contar as respostas)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adultos (+/- 20 anos; 3º período do Ensino Superior – Curso de Licenciatura em Química)



1678 ESTRELA DOURADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Motivar os alunos a fazer as atividades de arte com capricho, para melhor fixação do conteúdo.

META:

Conquistar uma estrela dourada a cada produção.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer todas as atividades de artes com criatividade e capricho.

REGRAS:

- Participação nas produções.
- Ser criativo e cuidadoso com os materiais de uso pessoal e coletivo.
- Comportamento.
- Cuidado com as produções (do aluno e dos colegas)

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos da mesma turma.
- Estrelas douradas
- Um céu com as constelações de estrelas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: as crianças com mais estrelas terão seus trabalhos no painel da fama.

QUEM VAI JOGAR:

- As turmas do grupo 6
- Crianças de 5 anos.

1679 APRENDENDO AS CORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Saber identificar todas as cores

META:

Encontrar o máximo de figuras de objetos da mesma cor.

DINÂMICA CENTRAL:

Quando encontrar figura do objeto falar em voz alta o que é e qual a sua cor.

MECÂNICA (REGRAS):

- Esconder na sala figuras de objetos de cores diferentes.
- Dividir a sala em dois grupos.
- Cada grupo deve procurar as figuras e separá-las pela cor em caixas de mesma cor.
- Cada grupo terá 15 minutos para procurar, este tempo será contado através do começo e término de uma música animada.
- As crianças devem achar a figura, dizer o nome do objeto e sua cor em voz alta e colocar na caixa de cor correspondente.

- Ao término da música para o jogo, não podendo mais colocar nada nas caixas.

- O professor fará a contagem, identificando o grupo ganhador.

ELEMENTOS:

- Figuras de cores vivas e diferentes
- Tempo (15 minutos)
- Caça as figuras
- Objetos e cores em voz alta
- Caixas de cores diferentes e correspondentes
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- Grupo 5
- Crianças de 4 anos

1680 OBRAS E ARTISTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar as características das obras de artistas diferentes.

META:

Conseguir que os alunos se apropriem de termos e códigos ligados a linguagem da arte.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar as obras de determinado artista e o porquê desta identificação.

REGRAS:

- Colar fotos ou autorretratos de artistas nas paredes da sala.
- Figuras de pelo menos cinco obras de cada artista.
- O aluno deve saber qual característica faz daquela obra ser de determinado artista. Características simples expostas antes pelo professor.
- Recompensa: o aluno que acertar ganha uma massa de modelar.

ELEMENTOS:

- Fotos de artistas e figuras de suas obras
- Massa de modelar

QUEM VAI JOGAR:

- Turma do grupo 6
- Crianças de 5 anos

1681 PALAVRAS SEM SOM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar o conhecimento de novas palavras ligadas ao contexto artístico.

META:

Descobrir qual palavra o professor está falando.

**DINÂMICA CENTRAL:**

O professor fala uma palavra sem sair o som da boca e as crianças devem acertar.

MECÂNICA (REGRAS):

- Listar várias palavras do contexto artístico
- O professor fala uma palavra sem sair o som da boca de frente a turma e as crianças devem acertar.
- A criança que acertar tem o nome anotado.
- Aquela criança que acertar mais ganha um desenho para colorir.

ELEMENTOS:

- Palavras do contexto da arte faladas em sala.
- Caneta para anotar quem acertou mais

QUEM VAI JOGAR:

- As turmas do grupo 5 e 6
- Crianças de 4 e 5 anos.

1682 BINGO DE PALAVRAS COM DADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer e identificar as letras.

META:

Preencher a cartela com 4 letras

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher a cartela por primeiro

REGRAS:

- Entregar 1 cartela para cada aluno.
- Jogar 2 dados
- Quem bater primeiro é o vencedor (a).

ELEMENTOS:

- Cartelas impressas
- 2 dados
- Estrelinhas ou bolinhas feitas de EVA.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos de 6 a 8 anos de idade

1683 JOGO DE RIMAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Encontrar os cartões cujos nomes rimam com a imagem da cartela, antes dos demais jogadores.

META:

Distribuir uma cartela para cada jogador, que deve deixá-la virada para baixo, até a partida ser iniciada. As demais cartelas também devem ficar viradas para baixo, formando um monte.

Organizar, no centro da mesa, os cartões com as imagens e o nome. Estes devem ficar virados para cima.

DINÂMICA CENTRAL:

Vence aquele que acumulou mais cartelas.

REGRAS:

- Entregar 1 cartela para 4 jogadores.
- Um jogador é escolhido para dar o início do jogo.
- Todos os participantes devem virar sua cartela para cima e procurar os cartões cujos os nomes rimam com o nome da imagem de sua cartela.

ELEMENTOS:

Cartelas impressas

QUEM VAI JOGAR:

- De 2 a 4 jogadores
- Alunos de 6 a 8 anos de idade.

1684 BINGO DAS LETRAS DO ALFABETO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer e identificar as letras do alfabeto e memorizar.

META:

Preencher toda a cartela.

DINÂMICA CENTRAL:

Gritar que bateu o bingo

REGRAS:

- Entregar 1 cartela para cada aluno.
- Sortear as letras e mostrar a letra sorteada.
- Vence quem preencher a cartela correta.

ELEMENTOS:

- Cartelas impressas
- Distribuir estrelinhas ou bolinhas feitas de EVA.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Os alunos de 6 a 8 anos de idade.

1685 BINGO DOS ANIMAIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Que os alunos desenvolvam a percepção visual e a concentração.

META:

Preencher a cartela com os 9 animais diferentes.

DINÂMICA CENTRAL:

Gritar que bateu o bingo



REGRAS:

- Entregar 1 cartela para cada aluno.
- Sacudir dentro de um saco ou uma caixa de sapato as peças de animais para fazer o sorteio.
- Quem bater primeiro é o vencedor (a).

ELEMENTOS:

- Cartelas impressas
- Distribuir estrelinhas ou bolinhas feitas de EVA.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Os alunos de 6 à 8 anos de idade.

1686 JOGO STOP

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ampliar os repertórios de palavras do estudante

META:

Descobrir as palavras que começam com a letra escolhida pelo grupo.

DINÂMICA CENTRAL:

Ser mais rápido e certeiro que os outros adversários.

REGRAS:

Os participantes escolherão as modalidades. Exemplo: cor, fruta, objeto, etc. Deverão escrever no papel e separar em colunas. Eles chegarão a um acordo em relação a letra que começará o jogo e assim por diante. Vende aquele que acertar mais palavras, no menor tempo possível.

ELEMENTOS:

- Competição entre os elementos
- Aumento de vocabulário
- Estimular a agilidade do aluno

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

1687 JOGO DA VELHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a concentração, o foco do aluno

META:

Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja ela na horizontal, vertical ou diagonal.

DINÂMICA CENTRAL:

Formar a linha com três símbolos iguais consecutivos.

REGRAS:

No modo básico do jogo, participam duas pessoas, que jogam alternadamente, preenchendo cada um dos espaços vazios. Cada participante deve usar um símbolo (X ou O).

ELEMENTOS:

Tabuleiro e peças X e O

QUEM VAI JOGAR:

A turma dividida em duplas.

1688 JOGO DO MICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Diferenciar os animais machos e fêmeas.

META:

Encontrar os respectivos pares dos animais.

DINÂMICA CENTRAL:

A pessoa tem que evitar ficar com o mico no baralho, porque é o único sem par.

MECÂNICA (REGRAS):

Distribuir as cartas. Explicar que o mico é o único que não tem par e que ganhará aquele que formar todos os pares e perderá aquele que ficar com o mico.

ELEMENTOS:

Cartas com animais machos e fêmeas (pares) e carta do mico.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma dividida em grupos de três ou quatro crianças.

1689 PEGA VARETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular coordenação motora.

META:

Pegar a vareta sem mexer as outras varetas.

DINÂMICA CENTRAL:

Pegar varetas.

REGRAS:

Cada participante deverá pegar a vareta sem deixar que as outras se movam.

ELEMENTOS:

Varetas coloridas

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos, divididos em grupos de 3 ou 4.



1590 MEMÓRIA DE ÍONS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o conteúdo de íons por meio de um jogo da memória

META:

Formar mais moléculas que os adversários

DINÂMICA CENTRAL:

Entender os quesitos de formação moleculares envolvendo íons

REGRAS:

- As cartas ficarão separadas entre cátions e ânions, separadas por cores viradas para baixo;
- Virar as cartas da mesa;
- Formar moléculas com as cartas viradas;
- Cada quantidade de cartas a ser virada na jogada dependerá da carga do cátion virado.

ELEMENTOS:

- Competição entre dois grupos na sala;
- Cooperação interna no grupo;
- Cartas de cátions vermelhas;
- Cartas de ânions roxas;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Ensino Médio e EJA

1691 BATALHA NAVAL DA TABELA PERIÓDICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar os grandes grupos da tabela periódica

META:

Afundar primeiro toda nau do adversário

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar primeiro todos os barcos instalados pelo adversário no tabuleiro cantando o grupo e o período no qual se suspeita estar o navio adversário.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de cinco alunos;
- Entregar uma tabela periódica a cada um dos grupos de alunos;
- Cada grupo receberá 20 barcos de papel;
- O grupo deverá definir a localização dos barcos dentro de algum dos grandes grupos da tabela periódica;
- O grupo deverá acertar os barcos dos adversários cantando o nome do elemento desejado.

ELEMENTOS:

- Tabelas Periódicas
- 20 barcos de Papel

- Competição entre os grupos
- Cooperação no grupo

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma de 1º ano do Ensino médio ou EJA.

1692 PASSA OU REPASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar os conteúdos bimestrais

META:

Acertar mais perguntas que o adversário

DINÂMICA CENTRAL:

Revisar todos os conteúdos estudados em um bimestre

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes
- O aluno escutará uma pergunta do professor;
- À contagem de três, os alunos deverão apertar o botão eletrônico na mesa;
- O primeiro a apertar o botão, acenderá a luz e terá o direito de resposta ou de passar para o adversário;
- O grupo que acertar a maior quantidade de perguntas, ganhará 1,0 ponto na disciplina.

ELEMENTOS:

- Uma mesa eletrônica com dois botões e duas lâmpadas;
- Fichas com perguntas do bimestre a ser revisado.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Qualquer série.

1693 MÍMICA DA TABELA PERIÓDICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar a tabela periódica

META:

Memorizar as posições da tabela periódica

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Os alunos deverão jogar um dado contendo em cada face um grande grupo da tabela periódica;
- O aluno deverá escolher um elemento aleatório e fazer mímicas;
- As mímicas podem ser relacionadas ao nome, símbolo ou aplicação do elemento químico.
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo



- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Dado com as faces contendo os grandes grupos da Tabela Periódica;
- Concorrência entre equipes;
- Cooperação entre os grupos;
- Não podem ser usadas expressões verbais.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1694 CAIXA MISTERIOSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar a produção de redações, exercitar o hábito de escrever.

META:

Conquistar mais moedas para “comprar” a caixa misteriosa.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar redações sobre os temas estudados.

REGRAS:

- Entregar no mínimo as 2 redações obrigatórias
- Escrever dissertações ou cartas.
- Entregar as redações até dia (xx/xx)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Moedas de “ouro”.
- Carteira feita de origami durante a aula.
- Recompensa: caixa misteriosa (colocar prêmios aleatórios)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- A partir do x ano.

1695 CAÇA PALAVRAS GIGANTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Classificar palavras de acordo com a classe gramatical ou assunto.

META:

Colecionar 10 palavras relacionadas ao tema proposto (substantivos, adjetivos, frutas, objetos escolares, etc.).

DINÂMICA CENTRAL:

Procurar palavras pela sala/escola.

REGRAS:

- Procurar palavras em um determinado local.

- Alunos procuram palavras em duplas/ trios ou individualmente.

- Caso peguem alguma palavra não relacionada ao tema, o resto da turma continua procurando até o(s) vencedor(es) encontrarem 10 palavras corretas.

- A equipe ou o aluno que conseguir as 10 palavras corretas primeiro vence.

ELEMENTOS:

- Palavras escritas ou impressas em papel
- Uma sala ou um local determinado para esconder os papéis
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1696 PROVA MALUCA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir a afinidade dos alunos com o conteúdo estudado.

META:

Incentivar a pesquisa sobre os assuntos ainda não dominados e a auto avaliação.

DINÂMICA CENTRAL:

Os próprios alunos vão tentar corrigir a prova usando pesquisa.

REGRAS:

- Entregar as provas e avisar que ao final, os alunos terão 15 minutos de pesquisa para corrigir as provas.
- A prova deve ser feita em caneta azul, e as correções de outra cor.
- As questões corrigidas corretamente acrescentam 50% no valor de cada questão.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Livros, celulares ou computadores para consulta
- Pesquisa

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1697 1, 2, 3 DESENHANDO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Revisar o conteúdo



DINÂMICA CENTRAL:
Expressão por desenhos

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas desenhar para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1698 JOGO DAS 8 MOEDAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar conceitos diversos, conhecimentos gerais em sala.

META:

Conquistar as moedas dos outros grupos

DINÂMICA CENTRAL:

Conquistar moedas através de acertos de perguntas feita pelo professor

REGRAS:

- Apostar o mínimo de 2 moedas por pergunta;
- Responder as perguntas corretamente
- Divisão da sala em 4 grupos

ELEMENTOS:

- Moedas de papel
- Saco plástico

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1699 A PALAVRA CERTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a escrita de palavras

META:

Escolher a palavra com a ortografia correta que completará a frase.

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher as lacunas com todas as palavras

REGRAS:

- Entregar uma folha por duplas de alunos com frases contextualizando as palavras que serão encaixadas nas lacunas.
- Marcar um tempo de 10 a 15 minutos
- Ganha quem acerta todas as palavras corretamente
- O professor faz uma correção oral para que os alunos percebam os erros e acertos

ELEMENTOS:

- Papel com frases
- Palavras recortadas

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1700 PROVA CONJUNTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos leiam a matéria, separada por pequenos textos.

META:

Montar perguntas para outros grupos responderem e responder as perguntas de outro grupo

DINÂMICA CENTRAL:

Cada grupo elabora 3 perguntas de um texto para que outro grupo responda

REGRAS:

- Os grupos se reúnem fazendo a leitura de um pequeno texto;
- Montam 3 perguntas para outro grupo responder
- Fazem a troca das folhas e os alunos no grupo ganham um tempo de resposta

ELEMENTOS:

- Textos
- Folha
- Separa a sala em grupos

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1701 DICIONÁRIO ESQUISITO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir palavras que caíram em desuso ou que são estranhas.

**META:**

Descobrir palavras e significados de várias palavras

DINÂMICA CENTRAL:

Uso do dicionário para buscar as palavras

REGRAS:

- Os alunos recebem uma lista de palavras para procurar no dicionário;
- Os alunos são chamados a frente para ler o significado encontrado;
- O aluno deverá saber explicar após a leitura o que entendeu;
- Caso não saibam responder, é dada a chance para que outro aluno responda.
- Faz uma premiação simbólica para o aluno que cumprir a tarefa de copiar o significado e a interpretação do significado

ELEMENTOS:

- Dicionário
- Caderno
- Caneta

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (ensino fundamental)

1702 VOLTA AO MUNDO EM 6 ATIVIDADES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conseguir 6 carimbos referentes aos vistos de cada atividade.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer as atividades e trabalhos propostos.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Carimbo do globo terrestre.
- Cartaz para receber os carimbos.
- Recompensa: pontuação da avaliação procedimental.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (13/14 anos ou 8º e 9º anos)

1703 PALAVRAS CHAVES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Formar uma nuvem de ideias a partir das palavras chaves.

META:

Apresentar um tema e receber ideias centrais acerca do tema apresentado

DINÂMICA CENTRAL:

Falar o tema
Falar as ideias centrais

REGRAS:

- Num quadro, colocar o tema no centro, e escrever as ideias no entorno.
- Utilizar o resultado final como resumo do conteúdo.
- Explicar o conteúdo utilizando a nuvem de palavras.

ELEMENTOS:

- Quadro
- Palavras

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1704 GEOQUIZ

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Perguntas e respostas de competição entre grupos.

REGRAS:

- Entregar os cards com as perguntas e respostas para os grupos.
- Cada grupo anota as respostas erradas.
- Ao término das perguntas, explicar os temas com mais erros.

ELEMENTOS:

Cards com as perguntas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



1705 MÍMICA DOS PAÍSES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Através da mímica apresentada no início da aula, introduzir o assunto/país.

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Sortear um aluno que receberá o tema que deverá fazer a mímica para a turma descobrir o país/região.

ELEMENTOS:

- Expressão corporal
- Atenção da turma

QUEM VAI JOGAR:

Um aluno na mímica, e a turma para descobrir.

1706 TIMELINE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Gerar interesse no estudo de história

META:

Não ter mais cartas consigo.

DINÂMICA CENTRAL:

Encaixar as cartas no local correto relacionado a data da carta.

REGRAS:

- Cada aluno recebe 4 cartas
- O primeiro a começar deve encaixar a carta em um local da mesa que a data seja correta.
- Se a carta estiver em local errado o aluno deve comprar outra carta.

ELEMENTOS:

Um baralho TimeLine.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do fundamental e Ensino Médio.

1707 BATALHA NAVAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Introduzir o conceito de coordenadas geográficas

META:

Encontrar todas as naves do oponente

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as todas as coordenadas do oponente.

REGRAS:

- Cada aluno seleciona uma coordenada do oponente
- Cada vez que o aluno acertar ele pode fazer outra jogada
- Os jogadores devem informar se o oponente acertou um navio ou a água.

ELEMENTOS:

- Papel quadriculado
- Caneta

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do ensino fundamental e médio.

1708 CONCURSO MINECRAFT LOCAIS HISTÓRICOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sensibilizar os alunos sobre conteúdo processos históricos de construção

META:

Fazer a maquete mais elaborada escolhida pelos juizes.

DINÂMICA CENTRAL:

Construir uma maquete de um local histórico usando a ferramenta do Minecraft.

REGRAS:

- Equipe de 4 alunos.
- Cada aluno escolhe uma das opções de locais dada pelo professor
- O vencedor é escolhido pelos juizes (professores)

ELEMENTOS:

- Computador
- Softwares (Minecraft)

QUEM VAI JOGAR:

Turmas de alunos do ensino fundamental e ensino médio.

1709 KAHOOT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório do nível de conhecimento da sala



DINÂMICA CENTRAL:
Responder as Questões

REGRAS:
Responder as questões no tempo correto
Uma participação por jogador

ELEMENTOS:
- Celular
- TV ou Projetor
- Internet

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos.

1710 BIBLIOTECA DE ALEXANDRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
- Estimular os alunos a realizarem as pesquisas históricas solicitadas pelo professor.
- Trabalhar a responsabilidade e pontualidade na entrega de tarefa por parte dos alunos.

META:
Conquistar 5 adesivos de papiros.

DINÂMICA CENTRAL:
Realizar e entregar as pesquisas em dia.

REGRAS:
- Realizar as pesquisas solicitadas pelo professor.
- Entregar as pesquisas solicitadas dentro do prazo estipulado pelo professor em sala de aula.
- Tarefas realizadas individualmente.

ELEMENTOS:
- Competição entre os alunos da turma.
- Adesivos com formato de papiro.
- Cartaz com a imagem de uma prateleira antiga, onde serão colados os adesivos com formato de papiro ao lado do nome dos alunos que os conquistaram.
- Recompensa: 10 pontos + 5 pontos (extras) para quem concluir a tarefa primeiro.

QUEM VAI JOGAR:
- Todos os alunos da turma.
- Crianças e adolescentes (10 a 12 anos / 6º ano).

1711 AS SETE MARAVILHAS DO MUNDO ANTIGO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Conhecer e memorizar nomes das Sete Maravilhas do Mundo Antigo.

META:
Encontrar primeiro os 7 nomes no caça-palavras.

DINÂMICA CENTRAL:
Circular todos os nomes.

REGRAS:
- Entregar uma folha com o caça-palavras para cada um dos alunos.
- Colocar 7 minutos no temporizador do celular para marcar o tempo da atividade.
- Dar a ordem para o início da atividade.
- Os alunos devem circular os nomes de cada uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo.
- O aluno que circular os 7 nomes primeiro será o vencedor.
- Ao terminar o aluno deverá levantar sua mão e gritar: "Acabei!".
- O professor deve corrigir o caça-palavras de modo a verificar se o aluno circulou corretamente as 7 palavras.
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:
- Folha com o caça-palavras impresso.
- Tempo (7 minutos).
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:
- Todos os alunos da turma.
- Crianças e adolescentes (10 a 12 anos / 6º ano).

1712 QUESTÃO BÔNUS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Identificar os conteúdos que precisam ser reforçados junto aos alunos.

META:
Mapear os conteúdos que os alunos apresentam maior dificuldade de aprendizagem.

DINÂMICA CENTRAL:
- Possibilitar que os alunos escolham uma questão da prova ou do teste (que eles não saibam responder) para deixar em branco.

REGRAS:
- Distribuir as provas ou testes para todos os alunos da turma.
- Avisar aos alunos que eles poderão escolher "uma" questão qualquer da prova ou do teste, para ser a sua "questão bônus", a qual poderá ser deixada em branco e mesmo assim ele receberá os pontos relativos a ela.

ELEMENTOS:
- Folhas com as provas ou testes impressos.
- Bônus.
- Aleatoriedade.



- Escolha.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma.
- Alunos de qualquer nível da Educação Básica.

1713 ENTENDEU OU QUER QUE DESENHE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Rememorar os conteúdos vistos durante as aulas do bimestre.

META:

Descobrir que tema trabalhado no bimestre o colega está desenhando no quadro.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão através de desenhos.

REGRAS:

- Listar os conteúdos vistos durante o bimestre em pedaços de papel.
- Dividir a turma em dois grupos.
- Cada grupo escolherá um de seus membros para ficar no quadro desenhando os temas.
- O aluno/a deve colocar a mão na caixa e pegar um dos papéis. Após ler o tema, ele terá 1 minuto para desenhá-lo no quadro.
- Este aluno não poderá falar nada durante o jogo.
- Se alguém de seu grupo acertar o tema dentro do tempo estabelecido (1 minuto) eles ganham um ponto.

ELEMENTOS:

- Quadro branco ou quadro negro.
- Canetas de quadro ou giz.
- Pequenos pedaços de papel onde estarão escritos os temas que deverão ser desenhados no quadro.
- Uma caixa de papelão, com um buraco no alto, onde ficarão os pedaços de papel com os temas a serem desenhados.
- Competição entre dois grupos.
- Cooperação entre os membros das equipes.
- Regra: "O aluno responsável pelo desenho, não pode falar".

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma.
- Alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e alunos do Ensino Médio.

1714 FIND YOUR DESTINY

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Saber se localizar, endereços, lugares em Inglês.

META:

Chegar ao destino final.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler as instruções em cada casa presente no tabuleiro e avançar as casas.

REGRAS:

- Cada aluno terá um peão ou cone para se mover nas casas
- Ao passo que jogam o dado que determina o número de casas a serem percorridas.
- Os alunos jogarão em turnos.
- Cada casa terá uma instrução, vantagem ou penalidade para o jogador.
- Vence quem completar o caminho primeiro, sendo que o jogo continua até todos completarem o percurso.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro impresso
- Pinos, dado.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Voltada para alunos de nível intermediário de Inglês.

1715 BUILDING SENTENCES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ajudar o aluno a saber como construir frases em Inglês.

META:

Construir uma frase em Inglês que faça sentido.

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher as cartas viradas e combiná-las formando frases.

REGRAS:

- Por sorteio ou sorte cada aluno irá escolher uma carta das 50 para virar o verso da carta.
- No verso de cada carta terá um elemento (prônimo, verbo ...) que compõem uma frase.
- Ao virar as cartas se escolher uma palavra correspondente a outra o jogador continua até formar uma frase ou pegar uma carta que não corresponde passando a vez para outro jogador.

ELEMENTOS:

Cartas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



1716 MY LIFE IN ENGLISH

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Experimentar a vivência do Inglês nas redes sociais.

META:

Colocar postagens em Inglês nas páginas ou grupos criados nas redes sociais

DINÂMICA CENTRAL:

Postar conteúdos em Inglês nas redes sociais.

REGRAS:

- O professor criará uma página nas redes sociais (Facebook, Instagram...) ou grupo no Whatsapp (Telegram ...) e os alunos irão postar mensagens em texto e imagens somente em Inglês.
- As postagens não deverão ter conteúdo político, ofensivo ou preconceituoso.
- O professor pedirá em algum momento para os alunos postarem assuntos específicos como por exemplo homenagem ao dia dos pais ou das mães. Essas postagens valerão ponto.

ELEMENTOS:

Acesso à internet e as redes sociais.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1717 QUIZ LITERÁRIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar e aprender sobre os autores e obras das aulas de literatura

META:

Acertar as perguntas do quiz

DINÂMICA CENTRAL:

Ir respondendo às perguntas (intermediadas pelo professor) no Power Point.

REGRAS:

- O professor por meio de apresentação no Power Point irá elaborar um quiz sobre Literatura.
- Os alunos se dividiram em duas equipes.
- Cada pergunta terá três alternativas sendo apenas uma correta.
- Cada equipe discutirá entre seus membros qual alternativa correta.
- Terão 15 segundos para discutir a questão.
- Eles responderam quando o professor der o sinal por meio de placas.
- Vence a equipe que acertar mais perguntas

ELEMENTOS:

Projetor e apresentação Power Point

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda dividida em equipes

1718 BLIND SOCCER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender as direções (esquerda, direita, pra frente, pra trás) em Inglês, exercitando o listen (audição) e o speaking (fala).

META:

Fazer o gol seguindo as instruções do companheiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Orientar o companheiro que estará de olhos vendados para fazer o gol.

REGRAS:

- Os alunos ficarão em duplas.
- Um ficará de olhos vendados com a bola próximo do pé distante do gol e o outro ficará próximo do companheiro dando instruções em Inglês para guiá-lo até o gol.
- O que estiver dando instrução não poderá tocar no seu companheiro, apenas orientá-lo por meio de comandos ditos em Inglês.
- O tempo será cronometrado, vence a dupla que fizer gol em menos tempo.

ELEMENTOS:

- Bola
- Local espaçoso
- Gol
- Venda

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda em pares

1719 QUADRO DE ESTRELAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando os trabalhos enviados para casa.

META:

Conquistar o maior nº de estrelas no bimestre

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

**ELEMENTOS:**

- Competição interna na turma.
- "estrelas"
- Quadro para desenhar/colar as estrelas ao lado do nome do aluno que for conquistando a meta.
- Recompensa: % da nota de participação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (15 anos)

1720 CAÇANDO AS PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar o conceito sobre um conceito

META:

Encontrar o maior nº de palavras no Caça-Palavras num determinado tempo.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular as palavras

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 2 minutos no cronômetro
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Quem circular o maior nº de dentro do tempo é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (2 minutos)
- Círculo nas palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1721 RESTA 1

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como coringa que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar o questionário aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Questionários Impressos
- Coringa (resta 1)
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1722 QUIMUSICANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por letras de músicas (cantando)

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em grupos de 4 a 5 alunos
- Cada grupo recebe um post-it com uma palavra chave sobre o assunto trabalhado e define qual(is) membro(s) vai revelar um conteúdo à frente da turma toda através da música.
- Cada grupo deve manter segredo sobre o assunto descrito no post-it.
- O 1º grupo adversário que acertar, o professor marca um ponto para os dois grupos
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo ninguém ganhará o ponto.

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1723 "PESCAGEM" NA TABELA PERIÓDICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Manipular a tabela periódica (saber encontrar as massas atômicas, nº atômicos, símbolos atômicos)

**META:**

Encontrar a palavra com maior peso atômico (maior pontuação) em cada rodada.
Ganha o jogo, o grupo que ganha mais rodadas.

DINÂMICA CENTRAL:

“Pescar” os símbolos atômicos com as maiores massas atômicas para formar a palavra com maior pontuação.

REGRAS:

- Formar 5 grupos
- Entregar uma tabela periódica para cada aluno
- Fazer 6 rodadas com temas diferentes
- Ex: rodada 1: dar um tema (Ex: busquem palavras sobre frutas)
- Marcar 2 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem juntar os símbolos atômicos formando as palavras
- Ao final do tempo, cada grupo diz qual a palavra correspondente
- O professor escreve no quadro todas as palavras e soma as massas atômicas (que vira a pontuação)
- Ganha a rodada quem somar maior pontuação.
- Ganha o jogo que ganha mais rodadas

ELEMENTOS:

- Tabelas periódicas impressos
- Tempo de cada rodada (2 minutos);
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos 9º ano do EF ou 1º ano do EM.

1724 JOGO DISPARO COM TABUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos memorizem a tabuada.

META:

Disparar nos alvos a multiplicação apresentada.

DINÂMICA CENTRAL:

Memorizar a tabuada.

REGRAS:

- Participar do jogo.
- Estudar as tabuadas propostas.
- Separar em grupos.

ELEMENTOS:

- O grupo que acertar mais ganha a medalha.
- Alvo com a tabuada.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do fundamental 1: 3º ano.

1725 JOGO NUNCA 10

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender as trocas na base 10

META:

Realizar as trocas toda vez que alcançar 10 unidades.

DINÂMICA CENTRAL:

Conquistar a peça de maior valor.

REGRAS:

- Entregar ao aluno uma quantidade de peças do Material base 10.
- Iniciar o jogo com o lançamento do dado.
- O aluno deve realizar a troca por uma peça de maior valor, toda vez que chegar a 10 unidades.
- Ao chegar na peça de maior valor informar que é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Material base 10
- Dados.
- Tabela para anotar os pontos.
- Competição.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma.

1726 ESCAPE FACTORY

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Responder a diversas situações-problema que surgir durante o jogo.

META:

Melhorar a compreensão na resolução de situações-problema.

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer o labirinto traçado para chegar até a chave com a pergunta.

REGRAS:

- Enviar o link para o acesso do aluno.
- Informar que todas as chaves têm uma situação-problema, que precisa ser resolvida.
- Informar dos falsos obstáculos

ELEMENTOS:

- Celular, tablet ou computador.
- Envio do link.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.



1727 JOGO DA TRILHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Sistematizar os conteúdos dados em aulas anteriores.

META:
Chegar ao final da trilha.

DINÂMICA CENTRAL:
Casas da trilha com perguntas.

REGRAS:
- Passar pelas casas onde tem as perguntas.
- Responder os desafios que aparecerem para seguir em frente.
Estudar os conteúdos que foram dados para responder as questões.
- O aluno precisa aguardar a sua vez.
- Cada pergunta respondida errada, o aluno retorna para a casa anterior.

ELEMENTOS:
Jogo de trilha no PowerPoint.
Concorrências.
Regra (não falar a resposta antes de chegar a vez).

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da turma.

1728 CAMPO MINADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relembrar o uso da letra S nas palavras.

META:
Descobrir através dos desenhos a palavras que usam S/SS.
Responder a ortografia,

DINÂMICA CENTRAL:
Imagens escondidas em um campo minado.

REGRAS:
Falar letras e números para encontrar as imagens relacionadas ao conteúdo.
Descobrir as imagens e reescrever no caderno.
Corrigir após a escrita correta da professora.

ELEMENTOS:
Imagem lembrando o jogo Batalha Naval.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos do 3º ano

1729 CAIXINHA DE DINDIM

OBJETIVO EDUCACIONAL:
A percepção dos alunos quanto a importância do trabalho de casa.

META:
Conquistar mais dindim

DINÂMICA CENTRAL:
Trabalho entregues em dia

REGRAS:
Entregar tarefas no prazo
Realizar as tarefas

ELEMENTOS:
- Notas de dindim
- Competição
- Caixa para guardar o dindim
- Premiação: 2 pontos

QUEM VAI JOGAR:
- Todos os alunos da turma
- Turma de 7, 8 e 9 anos do EF

1730 OS NÚMEROS SECRETOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Ter domínio de um conceito

META:
Encontrar 20 números

DINÂMICA CENTRAL:
Sublinhar os números

REGRAS:
- Entregar uma ficha com números para cada aluno
- Marcas 15 minutos
- Iniciar a atividade
- Os alunos devem sublinhar os números que representam o conceito
- Quem sublinhar os 20 números primeiro é declarado vencedor
- O professor deve corrigir a ficha para verificar o ganhador
- Se o aluno errar, está fora do jogo e o jogo continua

ELEMENTOS:
- Ficha com diversos números
- Tempo: 15 minutos
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos



1731 PROVA BRINDE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o que os jogadores não têm conhecimento

META:

Produzir um relatório com as dificuldades dos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar uma questão que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas para os alunos
- Explicar que existe uma questão que não será necessário responder

ELEMENTOS:

- As provas impressas
- A prova brinde

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1732 REVISÃO COM MÚSICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar conteúdos anteriores

META:

Determinar o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Pedaços de música

REGRAS:

- Elaborar uma lista de conteúdos
- Separar a turma em dois grupos
- Cada grupo escolhe a ordem que cada aluno irá cantar
- O aluno olha a lista e escolhe o conteúdo e canta alguma música relacionada
- Se o grupo acertar o conteúdo ganha um ponto e se errar o ponto vai para o grupo adversário

ELEMENTOS:

Lista de conteúdos
Concorrência
Colaboração

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1733 SOMA ZERO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Realizar operações com números inteiros

META:

Chegar à soma zero

DINÂMICA CENTRAL:

Efetuar soma

REGRAS:

- Distribuir o baralho para cada grupo de 4 alunos
- Os naipes vermelhos são números negativos e os naipes pretos são positivos
- Cada aluno retira uma carta do monte e coloca na mesa, o próximo vai fazendo o mesmo. Quem efetuar soma zero, fica com as cartas

ELEMENTOS:

- Baralho de 52 cartas
- Pensamento lógico

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1734 CATA...CATA ...OURO, PRATA E BRONZE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fortalecer os laços familiares e responsabilidades domésticas com os filhos/netos/etc. nas tarefas de casa.

META:

Conquistas 05 moedas

DINÂMICA CENTRAL:

Executar as atividades domésticas diárias de acordo com cronograma.

MECÂNICA (REGRAS):

- Fazer as atividades, de acordo com cronograma diário
- Executar de forma espontânea e exemplar
- Processo individual

ELEMENTOS:

- Comportamental – familiar-
- Moedas –
- Incentivos a quem conquista maiores números de moedas.
- Recompensas atrativas

QUEM VAI JOGAR:

- Filhos/netos/sobrinhos
- Adolescentes / crianças (05 a 14 anos)

1735 TABUADA FOGUETE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a tabuada matemática

**META:**

Fazer cálculos das operações matemáticas: adição, subtração, multiplicação.

DINÂMICA CENTRAL:

Em menor tempo possível.

REGRAS:

- Entregar a tabuada para cada aluno
- Marca 01 hora
- Início para todos no mesmo momento
- Todos os alunos devem executar as operações com as respostas corretas.
- Quem responder em menos de 01 hora o maior de número e o vencedor.
- O responsável / professor deve corrigir e verificar que responder o maior número corretamente.

ELEMENTOS:

- Concorrência
- Tempo 1 hora
- Percepção numérica e didática

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma

1736 JOKER! TO SAVE!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Traduzir as palavras de uma lista de modo aleatório.

META:

Fixar palavra em Inglês/Português com suas respectivas traduções e escrita.

DINÂMICA CENTRAL:

- Palavra Joker sai em listas aleatoriamente.
- Usar Joker para salva 01 das
- Exigências seja: tradução ou escrita
- Ser ágil.

REGRAS:

- Entregar lista 10 palavras diferentes seja em português ou em Inglês.
- Informar que a palavra Joker salva uma das exigências de qualquer palavra de sua lista se ela estiver na lista.
- Tempo máximo 05 Minutos por lista
- Pode fazer várias listas
- 1ª que entregar sem nenhum erro o maior número de listas e o vencedor

ELEMENTOS:

- Escrita
- Aleatório
- Rapidez

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda.

1737 ENIGMA DE MÍMICA E IMAGENS (CONTEÚDOS HISTORIA/GEOGRAFIA/CIÊNCIAS)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar os conteúdos trabalhados nas disciplinas.

META:

Descobrir o que se pede relacionado ao conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas / lousa (quadro)

REGRAS:

- Lista os conteúdos das disciplinas
- Marcar tempo para cada enigma
- Organizar a turma com equipes de 06 alunos máximo 10
- Define a sequencias de alunos para decifrar o enigma.
- Aluno deve gesticular ou através da lousa desenhar imagens do enigma da disciplina proposta
- O grupo descobrindo marcar-se ponto
- O grupo de alunos que não descobrir o enigma no tempo, pula este seguindo para o próximo.

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1738 LEITURA DIÁRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Durante o período de 30 dias fazem a leitura de 01(um) livro.

META:

Compartilhar para a turma a história e o aprendido que foi compreendido com a leitura, de diversas formas.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer uma resenha, gravar um vídeo ou encenar a história lida

REGRAS:

Cada formato acumular uma quantidade de pontos, quanto mais ler e mais compartilhar, mais pontos ele irá acumular.



ELEMENTOS:

- Leitura de livros com histórias e contos;
- Mínimo de 01 livro no período;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1739 MEMÓRIA DESCRITIVA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercitar a escrita de parágrafos descritivos e descrição de ambiente.

META:

Identificar a descrição construída pelos colegas.

DINÂMICA CENTRAL:

Descrever objetos e ambiente

REGRAS:

- Dois ou mais alunos são retirados da sala por um pretexto qualquer.
- Um cenário exótico deve ser montado na frente da turma.
- A turma deve descrever o que estão vendo num parágrafo descritivo.
- A sala volta ao normal e os alunos que estavam fora são chamados de volta.
- Os alunos agora leem as descrições e tentam remontar a cena original.

ELEMENTOS:

- Jogadores que estejam alheios ao exercício
- Papel e caneta
- Elementos da sala

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1740 QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os elementos que constituem a narrativa literária

META:

Construir uma história coletiva

DINÂMICA CENTRAL:

Contar uma história em que cada aluno participe com uma parte dela.

REGRAS:

- Dispor a turma em círculo
- Explicar os conceitos da progressão narrativa.
- Um jogador inicia uma história e passar a vez.
- Cada jogador deve acrescentar algum elemento à narrativa.

- Os primeiros jogadores ambientam a narrativa.

- Os jogadores médios criam o conflito e intensificam a trama.

- Os jogadores finais amarram as pontas e preparam o desfecho.

ELEMENTOS:

Jogadores dispostos em círculo ou ferradura

QUEM VAI JOGAR:

A turma inteira

1741 TABULEIRO ROMÂNTICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar conceitos da literatura

META:

Chegar primeiro ao final da trilha no tabuleiro

DINÂMICA CENTRAL:

Avançar casas com o dado e cumprir provas de acordo com o acaso

REGRAS:

- Os alunos são divididos em equipes.
- Cada equipe representa um carrinho no jogo.
- O tabuleiro romântico é projetado na parede (Slide Power Point)
- Cada equipe avança de acordo com o número tirado no dado.
- Os componentes da equipe respondem perguntas ou executam tarefas de acordo com as casas em que se encontram.
- Vence a equipe que chegar primeiro ao ponto de chegada.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro projetado
- Dado
- Carrinhos adesivos
- Equipes

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda dividida em equipes

1742 O PAPA E A BRUXA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender a estrutura social e o ambiente cultural da Idade média

META:

Conquistar a posição hierárquica do Papa

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer os postos hierárquicos obedecendo os comandos para chegar ao posto de Papa

**REGRAS:**

- Um jogador deve acusar alguém
- O jogador acusado deve se defender observando um código de medidas de acordo com a sua posição hierárquica.
- O jogador que erra os códigos passa a ocupar a posição da bruxa
- Os demais jogadores sobem um nível no jogo.

ELEMENTOS:

- Jogadores
- Quadro com nomes das posições
- Cadeiras dispostas em U
- Comandos de medidas
- Adereços

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino Médio ou Fund. Anos finais

1743 QUIZ MITOLÓGICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisitar mitos importantes da cultura ocidental

META:

Acertar o maior número de perguntas (oráculos)

DINÂMICA CENTRAL:

Responder as perguntas dispostas num painel

REGRAS:

- O professor apresenta um painel numerado de 1 a 20
- Cada número direciona a uma pergunta sobre mitologia.
- O jogador que responde corretamente pontua para sua equipe
- Vence a equipe com mais pontos ao final do jogo.

ELEMENTOS:

- Painel com números
- Perguntas para cada número

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1744 SEU DESENHO É UMA ARTE.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular os alunos a terem a visão de meio ambiente.

META:

Fazer o desenho mais criativo.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar o que ele entende por meio ambiente.

REGRAS:

- Ler o conceito de meio ambiente.
- Desenhar o meio ambiente natural.
- Colar no mural para apreciação de todos.
- Realizar uma votação em sala.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Desenho.
- Recompensa % nota.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma
- Ensino fundamental II

1745 HORA DE ADIVINHAR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Associar palavras e conceitos.
- Aprender a cooperação.
- Estimular a criatividade.

META:

Adivinhar a palavra correta acordada.

DINÂMICA CENTRAL:

Um da dupla dá a dica da palavra para o outro.

REGRAS:

- São formados grupos de 4 pessoas organizados em duas duplas.
- Um de cada dupla combinam entre si uma palavra que tenha no conteúdo abordado em sala pelo professor.
- Assim eles irão dar dica para que o seu parceiro chegue na palavra correta.
- Só poderá falar uma palavra só.
- O parceiro não acertando passa a vez para a próxima turma.
- A dupla que acertar mais palavras ganha.

ELEMENTOS:

- Lista de palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda organizada em grupos de 4.

1746 O VOO PERFEITO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar a existência do ar (Vento), sua resistência. Falar sobre aerodinâmica.

META:

Acertar ou passar mais perto do alvo.

**DINÂMICA CENTRAL:**

Jogar o avião de papel no alvo.

REGRAS:

- Entregar uma folha de papel.
- Solicitar aos alunos que façam um avião de papel.
- Colocar um alvo.
- Solicitar que cada aluno jogue 3 vezes o seu avião.
- Primeira vez é o teste, segunda percepção da aerodinâmica do avião.
- Terceira valendo para marcar a proximidade do alvo.

ELEMENTOS:

- Avião de papel
- Brinde para os vencedores.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1747 QUEM SOU EU!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar e ampliar conteúdos trabalhados em aulas anteriores.

META:

Fixar o conteúdo aprendido

DINÂMICA CENTRAL:

Descobri o que está representado na carta.

REGRAS:

- Montar cartas com um lado a gravura do animal e o outro lado 5 características desse animal. (Incluindo ao menos uma sendo sua classificação – REINO, FILO, CLASSE, ORDEM...)
- O professor sorteia o animal e vai lendo as características para toda a sala.
- O ganhador é o aluno que acertar a maior quantidade de animais.

ELEMENTOS:

- Concorrência
- Cartas (Que podem ser produzidas pelos próprios alunos)
- Brinde para vencedor

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1748 BATATA QUENTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão de conteúdo

META:

Acertar a maior quantidade de perguntas.

DINÂMICA CENTRAL:

Tocar o sino e responder à pergunta corretamente.

REGRAS:

- O professor faz a pergunta.
- Os alunos que souberem correm para tocar o sino.
- O aluno que tocar o sino tem direito a responder à pergunta.
- Acertando ganha % de pontos errou sai do jogo.

ELEMENTOS:

- Lista de questões
- Sino
- % de pontos para todos que responderem.
- Brinde para o que mais acertar
- Competição.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1749 ROLETA DE PERGUNTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar (Relembrar) conteúdos discutidos em aulas anteriores

META:

Responder 20 perguntas relacionados ao tema específico em tempo real

DINÂMICA CENTRAL:

- Dividir a turma em equipe (Divisão feito pelo sistema – 4 equipes)
- Fazer uma lista de alunos numa Planilha Excel
- Aplicar a lista na Plataforma
- Sortear o aluno (Roleta)
- Responder à pergunta relacionada ao tema
- Avança no jogo a equipe (aluno) que responder corretamente no tempo determinado (30 segundos/pergunta)

REGRA):

- Visualizar a roleta (Google Meet)
- A atividade será postada em dia e hora pré-determinado
- Responder em tempo real
- Vence o jogo a equipe que responder mais pergunta corretamente (dentro do tempo estabelecido)
- A resposta pode ser enviada pelo chat ou pelo áudio
- Após o envio da resposta o professor (mediador) confere e atesta se a resposta é correta ou falsa

ELEMENTOS:

- Plataforma quizlet.com
- Perguntas dos Assuntos da Revisão
- Tempo do jogo (20 a 30 minutos)



- Concorrência entre equipes

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1750 PALAVRAS CRUZADAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um tema específico

META:

Responder 20 perguntas relacionados ao tema específico e enviar pela Plataforma.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder as perguntas relacionadas ao tema

REGRAS:

- Fazer o cadastro na Plataforma (LearningApps) e entrar com a senha do aluno
- A atividade será postada em dia e hora pré-determinado
- Responder e enviar em até 24 horas
- Vence o jogo quem responder e enviar a atividade primeiro
- Ao enviar a resposta, o sistema corrige automaticamente, mostrando o(s) erro(s) se houver.

ELEMENTOS:

- Plataforma <https://learningapps.org/>
- Palavras cruzadas
- Tempo para entregar a atividade 24 horas
- Velocidade
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1751 CORRIDA DE CAVALOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um tema específico

META:

Responder 20 perguntas relacionados ao tema específico e enviar pela Plataforma.

DINÂMICA CENTRAL:

- Responder as perguntas relacionadas ao tema
- Avança no marcador quem responder corretamente
- Resposta errada o(s) jogador(es) oponente(s) avança(m) uma casa

REGRAS:

- Fazer o cadastro na Plataforma (LearningApps) e entrar com a senha do aluno

- A atividade será postada em dia e hora pré-determinado

- Responder e enviar em até 24 horas
- Escolher a opção jogar: "Sozinho" ou "Com amigos"
- Vence o jogo quem responder e enviar a atividade primeiro
- Ao enviar a resposta, o sistema corrige automaticamente, mostrando o(s) erro(s) se houver.

ELEMENTOS:

- Plataforma <https://learningapps.org/>
- Corrida de cavalos
- Tempo para entregar a atividade 24 horas
- Velocidade
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1752 QUIZ - REVISÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar (Relembrar) conteúdos discutidos em aulas anteriores

META:

Responder 20 perguntas relacionados ao tema específico em tempo real

DINÂMICA CENTRAL:

Responder as perguntas relacionadas ao tema Avança no marcador quem responder em menos tempo de forma correta

REGRAS:

- Entrar no jogo através de um código enviado (WhatsApp/E-mail)
- A atividade será postada em dia e hora pré-determinado
- Responder em tempo real
- Vence o jogo quem responder em menos tempo e mais rápido
- Ao enviar a resposta, o sistema aplica um score próprio que cria um ranque entre os jogadores
- Após o envio de todos os participantes, o sistema mostra a resposta correta
- Um ranque dos vencedores (1 a 5 lugares) é gerado ao final do jogo
- Um relatório pode ser gerado para auxiliar a discussão das respostas

ELEMENTOS:

- Plataforma <https://quizizz.com/admin>
- Quiz – Perguntas dos Assuntos da Revisão
- Tempo (20 a 30 minutos)
- Velocidade
- Concorrência



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1753 ESCOLHA O TERMO CORRETO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um tema específico

META:

Responder 20 perguntas relacionados ao tema específico e enviar pela Plataforma.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente as perguntas relacionadas ao tema

REGRAS:

- Fazer o cadastro na Plataforma (Liveworksheets) e entrar com a senha do aluno
- A atividade será postada em dia e hora pré-determinado
- Responder e enviar em até 24 horas
- Vence o jogo quem fizer a correta associação entre a imagem e os diferentes termos relacionados e enviar a atividade primeiro
- Ao enviar a resposta, o sistema corrige automaticamente, mostrando o(s) erro(s) se houver.

ELEMENTOS:

- Plataforma <https://www.liveworksheets.com/>
- Opção Choose (Escolha)
- Tempo para entregar a atividade 24 horas
- Velocidade
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1754 TABULEIRO DOS ALIMENTOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Doação de Alimentos

META:

Incentivar as doações de alimentos.

DINÂMICA CENTRAL:

Doar alimentos para chegar ao final, 100kg é a meta;

REGRAS:

- Separar as turmas em grupos diferentes, onde uma sala compete com a outra dentro do grupo.
- A cada 1Kg de alimentos doado, coloca-se o nome da turma que trouxe o alimento dentro de um quadrado do tabuleiro.
- Não poderá trazer alimentos perecíveis, vencidas, açúcar e Sal.

- A turma que chegar à 100 kg de alimentos dentro dos grupos, ganha a competição.

ELEMENTOS:

- Vidro com 100 quadrados formando um tabuleiro
- Concorrência (entre as turmas)
- Cooperação (nas turmas)
- Controle de alimentos
- Regra Proibitiva
- Não pode alimentos vencidos
- Não pode açúcar e Sal

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as turmas de Inglês, Informática, Administração e Suporte Técnico.

1755 LEILÃO DE HORÁRIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Criar responsabilidades nos alunos para chegar no horário.

META:

Conquistar pontos e participar do leilão

DINÂMICA CENTRAL:

Chegar no horário certo da aula, sem falta.

REGRAS:

- Chegar no horário da aula;
- Não pode faltar;
- Chegando no horário, ganha 10 pontos, chegando até 5 minutos após o início da aula, ganha 5 pontos, chegou até 10 minutos, 1 ponto, após isso, não ganha nada.
- No final do mês, todos os alunos podem trocar os pontos por prêmios (chocolate, estojos, vale lanche...)

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Uma cartela de pontos;
- Prêmios para ser leiloados.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1756 CAÇA EMPREENDEDORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os empreendedores e suas empresas

META:

Encontrar os 15 empreendedores ou empresas dentro de uma caça-palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Passar marca texto nos nomes e responder o nome do empreendedor ou empresa

**REGRAS:**

- Entregar uma caça-palavra para os alunos feito no Excel;
- Entregar uma folha com nome de empreendedores para achar as empresas ou empresas para achar o seu fundador;
- Os alunos terão 20 minutos para achar os empreendedores e colocar na folha;
- A cada acerto, ganha 1 ponto e a cada erro (colocar o nome do empreendedor ou da empresa no lugar errado), perde 1 ponto
- A cada nome não achado, perde 1 ponto.
- Ganha quem estiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Folha com nomes e empresas
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1757 ASSENTO QUENTE / HOT SEAT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Melhorar o vocabulário em inglês

META:

Acertar as palavras ou as frases em menor tempo possível

DINÂMICA CENTRAL:

Adivinhar as palavras ou frases escritas na lousa

REGRAS:

- Dividir a turma em grupo de 4 pessoas;
- 1 pessoa fica de costa para a lousa, e o prof. Escreve uma palavra ou uma frase em inglês;
- 3 alunos da equipe, sem falar nada, só utilizando mímicas, gestos, objetos
- O professor irá cronometrar e marca o tempo;
- Quando um grupo acerta, entra outro grupo, até todos os grupos participarem;
- Quando o último grupo faz, outro aluno do grupo 1 vai para frente, até que todos os alunos participem.

- Ganha quem acertar tudo com menor tempo.

ELEMENTOS:

- Palavras ou frases em inglês (depende do nível)
- Lousa;
- Concorrência;
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

Toda Turma

1758 CAÇA TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a liderança e a comunicação dentro da equipe

META:

Achar a maior quantidade de tesouros em 15 minutos

DINÂMICA CENTRAL:

Líder irá conduzir as 3 pessoas que estão com os olhos vendados

REGRAS:

- Dividir a sala em grupo de 4 pessoas;
- Dentro de uma sala, esconder os tesouros;
- 3 pessoas do grupo, irá ficar com olhos vendados;
- 2 grupos irão participar simultaneamente;
- 1 pessoa do grupo que não está vendado, irá orientar as outras 3 pessoas a pegarem os tesouros.
- Os 2 grupos terão 15 minutos para achar a maior quantidade possível de tesouros;
- Após 15 minutos, outros grupos que irão participar, até que todos os grupos participem pelo menos 2x
- O líder não poderá tocar nos liderados e os liderados não poderão ficar de mão dados, braços cruzados, ficar como "fila indiana";
- Ganha o grupo que conseguir achar a maior quantidade de tesouros

ELEMENTOS:

- Concorrência;
- Cooperação
- Tapa olho;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1759 CARIMBOS DA CONQUISTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que a rotina de estudos faz parte do processo de aprendizagem e que cada pessoa tem um ritmo diferente.

META:

Completar a cartela de carimbos.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar as atividades propostas em cada aula.

REGRAS:

- Entregar as tarefas propostas no final do tempo estipulado (trimestre).
- Entrega individual

**ELEMENTOS:**

- Alto desempenho Cartela de carimbos Carimbos
- Recompensa qualitativo/nota

QUEM VAI JOGAR:

Cada aluno individualmente Todas as idades e anos

1760 PALAVRAS FLUTUANTES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar conceitos gramaticais.

META:

Conquistar a maior pontuação.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar e coletar o máximo de palavras que fazem parte da classe gramatical estudada.

REGRAS:

- Entregar para cada aluno um crachá com uma cor que representará a sua equipe.
- As equipes começam ao mesmo tempo.
- São rodadas de 2 minutos.
- A cada rodada a equipe escolhe um membro que terá que procurar e pegar uma ou mais palavras flutuantes que pertençam à classe gramatical estudada.
- Ele pode pegar quantas palavras quiser, mas não poderá devolver depois de pegá-las.
- Pontuação: Palavra certa ganha 1 ponto, palavra errada perde 1 ponto

ELEMENTOS:

- Palavras flutuantes (varal)
- Crachás de identificação
- Aproximadamente 30 minutos.
- Painel de pontuação
- Competitiva/colaborativa

QUEM VAI JOGAR:

Todas as equipes.

1761 PROVA DA VERDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar quais são as dificuldades de aprendizagem do aluno.

META:

Gerar relatórios diagnóstico.

DINÂMICA CENTRAL:

Criar alternativas de múltipla escolha que permitam ao aluno informar se está em dúvida entre duas ou mais alternativas ou informar que não sabe a resposta.

REGRAS:

- Esclarecer o que é uma avaliação diagnóstica.
- Entregar a prova ao aluno.
- Orientar o aluno a marcar apenas uma alternativa.
- Explicar como proceder se estiver em dúvida ou não souber a resposta.
- Reforçar a importância da verdade na hora de responder as questões.

ELEMENTOS:

Prova impressas

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma

1762 HISTÓRIA SILENCIOSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Contar uma história sem palavras.

META:

Identificar os principais elementos da narrativa: personagem, cenário, tempo, enredo central.

DINÂMICA CENTRAL:

Comunicação gestual.

REGRAS:

- Organizar a turma em duas equipes.
- Cada equipe recebe uma história.
- A equipe seleciona os membros que irão contar a história silenciosa.
- A história deve ser apresentada para a equipe adversária. Eles devem anotar os principais elementos da narrativa.
- No final cada equipe lê a história do seu cartão e compara com a ficha de anotações feita pela equipe adversária.
- O professor debate com as equipes a importância da linguagem gestual e falada no processo de comunicação.

ELEMENTOS:

- Cartão com história.
- Ficha de registro
- Cooperação (nas equipes)
- Regra proibitiva: não pode falar

QUEM VAI JOGAR:

Duas equipes.

1763 JOGO DOS SETE ERROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver percepção visual

META:

Achar os sete erros no tempo definido.

**ELEMENTOS:**

Tempo de realização 5 minutos Imagem impressa das duas imagens Caneta

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1764 BAÚ DAS EMOÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver com as crianças o hábito de expressar seu sentimento diariamente.

META:

Conhecer as suas emoções e as dos colegas.

DINÂMICA CENTRAL:

Verbalizar e desenhar um rostinho demonstrando sua emoção do dia.

REGRAS:

- Falar como se sente diariamente.
- Respeitar o momento de o colega falar sobre sua emoção.
- Aprender a ouvir.
- Apreciar as produções dos colegas.

ELEMENTOS:

- Diálogo diários
- Rostinho com as emoções
- Baú para colocar os rostinhos com as emoções da turma.
- Ao final do mês fazer um jogo da memória das emoções.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças.

1765 ADIVINHE O NOME

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o nome dos colegas.

META:

Reconhecer os nomes dos colegas na lista da turma.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizando o crachá de nomes, a criança deverá identificar na lista qual o nome que está em suas mãos.

REGRAS:

Fazer uma lista com o nome dos alunos da turma; Entregar um crachá para cada criança com um nome diferente do seu; Identificar na lista o nome que está em suas mãos; Ir até o dono do nome e entregar o crachá.

ELEMENTOS:

Lista de nomes; Crachá com nomes das crianças da turma, Identificar o dono do crachá.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as crianças.

1766 LETRAS OU NÚMEROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir se as crianças diferenciam letras de números.

META:

Conhecer quais crianças não fazem distinção entre os numerais e o alfabeto.

DINÂMICA CENTRAL:

Ao ditar os números e as letras as crianças terão que correr e ir até o espaço destinado ao campo correspondente.

REGRAS:

- Desenhar no chão um campo com letras e ouro com números;
- Sortear tanto letras como números para conhecer quais crianças percebem as diferenças entre os números e as letras.

ELEMENTOS:

- Desenho no chão de dois campos específicos de letras e de números;
- Sorteio aleatório das letras e dos números.

QUEM VAI JOGAR:

As crianças da turma.

1767 NOME DAS FRUTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer a figura das frutas que comemos na escola.

META:

Repertoriar as crianças sobre as frutas que conhecem e novas.

DINÂMICA CENTRAL:

Mostrar uma figura com desenho de uma fruta para que as crianças falem os nomes.

REGRAS:

- Figuras de frutas;
- Turma dividida em quatro grupos;
- Marcar a pontuação de cada grupo em uma cesta com frutas;



- Fazer uma salada de fruta ao término da gamificação;
- Cada grupo terá um tempo para falar o nome da fruta;
- Caso não consiga descobrir, após o tempo a outra turma terá a oportunidade para tentar.

ELEMENTOS:

- Figuras com frutas;
- Concorrência entre as equipes;
- Cooperação dentro de cada equipe;
- Tempo limitado para adivinhação.

QUEM VAI JOGAR:

A classe toda.

1768 QUEBRANDO A CABEÇA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Montar quebra cabeças progressivo com uma foto da turma.

META:

Encaixar as peças corretamente de cada quebra cabeça progressivo.

DINÂMICA CENTRAL:

Montar o quebra cabeça em grupo.

REGRAS:

- Tirar uma foto da turma e fazer um quebra cabeça com quantidade de peças progressivas 4, 8 e 10.
- Dividir a turma por mesas para montar os quebra cabeças.

ELEMENTOS:

- Foto da turma;
- Quantidade progressiva das peças do quebra cabeça;
- Cooperação nas equipes.

QUEM VAI JOGAR:

As crianças divididas por mesinhas.

1769 BAÚ DO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Resolver o enigma e ganhar o tesouro

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.

- Pra cada tarefa entregue o aluno recebe uma pista sobre um enigma

- Ao fim do bimestre em uma aula reunimos todas as pistas e descobrimos qual é o enigma (o enigma pode ou não ter a ver com o conteúdo estudado).

ELEMENTOS:

- Competição (no momento da entrega de tarefas pra ganhar as pistas) /Cooperação quando reunir todas as pistas para chegar ao tesouro
- Cartões com as pistas
- Tesouro (caixa de bombons para dividir com a turma)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1770 O NÚMERO SECRETO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conteúdo

META:

Descobrir qual é o número antes de todos

DINÂMICA CENTRAL:

Reunir as dicas sobre o número até que dê para deduzir qual seja

REGRAS:

- Fazer várias fixas de dicas Cada uma sobre um número específico
- Escolher uma fixa
- Cada aluno tem a sua vez de pedir uma dica e escolhe se quer arriscar ou não qual é o numero
- Os demais alunos precisam prestar atenção pois a dica que foi dada pode ajudar a todos
- Quem der um palpite errado perde o jogo e tem que esperar até q o número seja descoberto e inicie uma nova rodada com outra fixa de número diferente

ELEMENTOS:

Fixas de números

QUEM VAI JOGAR:

A Tuma toda

1771 PROVA DINÂMICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir os diferentes níveis de dificuldade dos jogadores

META:

Gerar um relatório de conteúdos dominados e não dominados pelos alunos



DINÂMICA CENTRAL:

Uma das questões da prova consistirá em o aluno ordenar quantos pontos deveria valer cada questão

REGRAS:

- Entregar as provas
- Limitar quantos pontos cada questão pode valer de modo que todas tenham que valer pelo menos 1 ponto e nenhuma possa receber todo o valor da prova

ELEMENTOS:

- Provas impressas
- Autonomia

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1772 MATERIA EM AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Desenho

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo a frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e deve fazer algum desenho no quadro e os outros devem adivinhar o que é
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Quadro
- Giz
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar/escrever, apenas desenhar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1773 CORRIDA DO RESTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a divisão com resto

META:

Chegar ao fim antes de todos

DINÂMICA CENTRAL:

Andar determinado número de casas jogando um dado e fazendo contas

REGRAS:

- Cada casa tem um numero
- Joga-se o dado
- Efetua uma divisão: o número da casa onde você está dividido pelo número que você tirou ao jogar o dado
- Anda um número de casas igual ao RESTO da divisão efetuada
- Um jogador joga por vez

ELEMENTOS:

- Tabuleiro (ou banner para jogar com uma turma inteira)
- Dado convencional numerado de zero a seis
- Peões de diversas cores
- Papel
- Lápis

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1774 LABIRINTO HISTÓRICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar os acontecimentos históricos do Brasil.

META:

Chegar ao fim do labirinto

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer o caminho completando o labirinto primeiro.

REGRAS:

- Entregar aos alunos um papel com um labirinto impresso com vários caminhos
- Seguir as pistas de datas para completar o labirinto pegando as rotas certas.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Labirinto impresso.
- Pistas com as datas e dicas de rotas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



1775 AVATAR DAS CORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Trabalhar as cores primárias.

META:

Pôr os objetos na caixa.

DINÂMICA CENTRAL:

Pegar os objetos da cor solicitada e pôr na caixa correta.

REGRAS:

- Os alunos devem pegar os objetos da cor solicitada e por dentro da caixa correta dentro do tempo estipulado.
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Todos ganham ao acertar as cores corretas.

ELEMENTOS:

- Caixas coloridas
- Tempo
- Objetos coloridos diversificados

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1776 ESTUDO PREMIADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Estimular os estudos para a prova.

META:

Atingir a média de nota da prova.

DINÂMICA CENTRAL:

Receber o prêmio na última aula.

REGRAS:

- Os alunos devem trabalhar em grupo de 5 para atingir a média de nota na prova.
- Cada grupo só pode compartilhar a resposta de uma pergunta com outro grupo.
- Se todos os grupos atingirem a nota média na prova receberão o prêmio.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Cooperação
- Restrição (não pode compartilhar as respostas com mais de um grupo)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1777 SIM OU NÃO?

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Promover a interação e autoconfiança dos alunos na aula.

META:

Responder as perguntas.

DINÂMICA CENTRAL:

-Levantar as placas de sim e não.

REGRAS:

- Entregar a cada aluno uma placa de sim e não.
- Quando a pergunta for feita o aluno deve responder rapidamente levantando a placa de sim ou não.
- Para cada vez que TODOS os alunos acertarem a resposta uma % de nota será dada para uma questão na prova que estiver incorreta.

ELEMENTOS:

- Placas
- Trabalho cooperativo
- Regras restritivas (é proibido não levantar uma placa)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1778 MEGA-MENTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Aprender a usar o mapa mental.

META:

Criar o melhor modelo de mapa mental.

DINÂMICA CENTRAL:

Desenvolver um modelo de mapa mental.

REGRAS:

- Os alunos devem desenvolver um modelo de mapa mental para ajudar nos estudos.
- Os 5 melhores modelos escolhidos pelo professor serão votados pela turma.
- O modelo ganhador será usado nas aulas como metodologia de estudos

ELEMENTOS:

- Competição
- Criatividade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



1779 BOTIJA DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a execução e conclusão das atividades de Matemática.

META:

Encontrar as 5 pepitas de ouro.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as atividades de Matemática no prazo agendado.

REGRAS:

Entregar as atividades de Matemática no prazo agendado.

Fazer as atividades corretamente e registrar os cálculos, quando estes forem necessários.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma e no turno.
- Pepitas de "ouro".
- Link para que todos acompanhem o Ranking do Baú e as Pepitas de Ouro conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: % da nota + cards

QUEM VAI JOGAR:

Alunos das turmas de 8º anos.

1780 THE SECRET WORDS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apropriar-se das definições conceituais de ângulos

META:

Ser o primeiro a encontrar as 12 palavras no Caça-Palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Hachurar; erguer a mão e gritar as palavras.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno;
- Marcar 12 minutos;
- Dar o START da atividade para todos juntos;
- Os alunos devem grifar(hachurar) as palavras que representam os conceitos.
- Ao grifar(hachurar) devem gritar as palavras encontradas em voz alta para toda turma ouvir;
- O primeiro a grifar(hachurar) 12 palavras é o vencedor;
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador;
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua até ser declarado um vencedor.

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos;

- Tempo (12 minutos);
- Grito das palavras;
- Concorrência;

QUEM VAI JOGAR:

Todos da turma que estejam presentes.

1781 PROVA CODIFICADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o que os estudantes não sabem de um conteúdo específico.

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como codificada que pode não ser respondida.

REGRAS:

- Entregar os cards com situações-problemas para os alunos;
- Avisar que um card pode ser "codificado", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondido.

ELEMENTOS:

- Cards Impressos
- Codificado
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1782 ADIVINHA BIXÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Falar a definição

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas fazer um desenho ou escrever uma única palavra.



- Se o grupo acertar o professor marca um ponto para o grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1783 A BANDA DA LARANJA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Avaliar o domínio de um conceito

META:

Fazer o maior número de pares corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

- Virar as cartas;
- Fazer pares;

REGRAS:

- Entregar um pacote de cartas para cada dois jogadores;
- Determinar tempo máximo de 15 min;
- Dará início a jogada quem vencer no “par ou ímpar”
- Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas;
- Terá direito a jogar novamente se fizer um par;
- Ao finalizar as cartas será o vencedor quem fizer mais pares

ELEMENTOS:

- Jogos da memória impressos
- Tempo (15 minutos)
- Ter mais pares ao final do jogo
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma em duplas

1784 QUADRO DE ESTRELAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar as crianças a leitura diária.

META:

Conquistar o maior número de estrelas.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar a leitura de palavras em voz alta.

REGRAS:

- Realizar leitura individual de palavras (das mais simples às mais complexas).
- Fazer a contagem diária e expor no quadro no último dia da semana.

ELEMENTOS:

- Cartaz com palavras a serem lidas.
- Quadro com nome dos alunos para ficar as estrelas.
- Competição interna na turma.
- Recompensa: acréscimo de pontos no item leitura.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças do segundo ano do Ensino Fundamental.

1785 A MENSAGEM OCULTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar um conceito.

META:

Circular todas as palavras proparoxítonas na caça-palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Descobrir a mensagem oculta nas letras que restam.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada dupla de alunos.
- Determinar um tempo.
- Ao sinal do professor começa o jogo.
- Os alunos irão circular as palavras proparoxítonas e descobrir que as letras restantes definem o que é uma palavra proparoxítona.
- Vencerá a dupla que concluir primeiro.

ELEMENTOS:

Caça-palavras impresso.
Alunos em duplas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do quinto ano do Ensino Fundamental.

1786 QUESTÃO DA SORTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir que os alunos sabem realmente o que foi estudado.

META:

Criar um teste de dez questões resumindo conteúdos estudados.



DINÂMICA CENTRAL:

Inserir no teste uma questão que eles não responderão por não ter sido estudado ainda.

REGRAS:

- Disponibilizar os testes para os alunos
- Avisar que no teste há uma questão da sorte que não precisa ser respondida.
- Ganhará o ponto apenas quem deixar a questão em branco.

ELEMENTOS:

Testes impressos ou formulário google

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do ensino fundamental 2

1787 JOGO DO V OU F

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar conteúdos estudados

META:

Acertar mais perguntas

DINÂMICA CENTRAL:

Trabalhar em equipe para alcançar os melhores resultados

REGRAS:

- Dividir a turma em equipes
- Distribuir para cada equipe tarjetas (VV, FF, VF, FV)
- O professor lerá duas afirmativas sobre o conteúdo estudado
- O professor determina um tempo para que os alunos discutam entre si qual tarjeta será levantada
- Um aluno da equipe será previamente escolhido para levantar a resposta certa
- O professor pede que todas as equipes levantem suas respostas ao mesmo tempo
- Anota-se no quadro as respostas de cada equipe
- O professor ler novamente as frases e informa a resposta certa
- Ao final de dez rodadas, vencerá a equipe que acertar mais ou a nota corresponderá ao número de questões acertadas

ELEMENTOS:

- Trabalho em equipes
- Liderança
- Tarjetas (VV, FF, VF, FV)
- Competição
- Quadro para anotar as respostas e contar a pontuação

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas do ensino fundamental, adequando ao nível de cada uma.

1788 CÉU DE ESTRELAS PRATEADAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar o máximo de estrelas prateadas no semestre.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos semanalmente.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas na semana.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entregar individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas prateadas.
- Quadro do Céu para ir colando as estrelas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: 40% da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (12 anos/6º ano)

1789 PALAVRAS SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer correspondência de conceitos.

META:

- Encontrar 15 palavras no
- Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar as palavras.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 15 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1790 QUESTÃO CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir quais são as maiores dificuldades encontradas pelos alunos em um conteúdo

META:

Listar as questões que os jogadores têm mais dificuldade de responder de um conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão da prova como coringa que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que há uma questão "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Coringa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1791 EXPRESSÕES MÍMICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar temas/conteúdos trabalhados

META:

Descobrir o tema/conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar os temas/conteúdos em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar, o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo, o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1792 BAÚ DE MOEDAS DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar as X moedas de ouro no semestre.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os X trabalhos solicitados.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Ter direito a refazer os temas/tarefas.
- Entregar individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moedas de ouro.
- Quadro do Baú para ir colocando as moedas conquistadas pelos alunos.
- Recompensa: 40% da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

1793 EU CONHEÇO ESSE PERSONAGEM/HISTÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a leitura

META:

Fazer leitura secreta e em sala descobrir os seus pares;

DINÂMICA CENTRAL:

Gerar discussão sobre o personagem do livro

REGRAS:

- A professora escolherá 5 livros diferentes para leitura;
- Os nomes dos limites Cris serão escritos em papel pequenos na quantidade proporcional aos estudantes (em uma turma de 20 seria 4x o mesmo livro);
- Será feito o sorteio como no amigo secreto, ninguém fala o livro que pegou;



- Serão duas semanas para fazer a leitura;
- Em sala, sentados em círculo, será feito o sorteio para definir quem começa dando sequência a quem tiver à direita;
- Sem falar o nome do livro, o estudante começa dando uma característica da história ou de um personagem;
- Quando todos tiverem falado, ainda sem saber o nome do livro, mas pelas características dadas, deverão identificar os seus pares e formar grupos;
- Com os grupos formados, confirmam se estão falando do mesmo livro e produzem uma ficha técnica e um resumo;
- Apresentação para turma;
- A atividade vale 1 ponto

ELEMENTOS:

- 5 títulos de livros;
- Papéis para sorteio;
- Ficha técnica para preenchimento;
- Cooperação entre as equipes;
- Regra proibitiva: Os nomes dos livros não podem ser revelados antes de todos apresentarem as características

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- 5º ano Ensino Fundamental;
- Língua Portuguesa

1794 LER É UMA VIAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Despertar o interesse pela leitura

META:

Leitura de 5 livros por estudantes no semestre

DINÂMICA CENTRAL:

Completar o quebra cabeça

REGRAS:

- Cada estudante deverá ler 1 livro por mês;
- Após a leitura deverá fazer um resumo para entregar;
- Após entrega do resumo deverá fazer a apresentação para a turma;
- Ao completar leitura + resumo + apresentação, ganha uma peça do quebra cabeça para colocar no quadro;
- Ao completar todo o quadro a turma terá uma tarde das guloseimas;

ELEMENTOS:

- Quadro para minha mãe o quebra cabeça;
- Peças do quebra cabeça que forma a frase "Ler é uma aventura";
- Cooperação entre a turma;

- Regra proibitiva: não pode repetir o livro;

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma;
- 3º ano Ensino Fundamental;
- Língua Portuguesa

1795 MÚSICA EM AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer diferentes instrumentos musicais

META:

Identificar o instrumento musical

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer os movimentos referentes ao instrumento

REGRAS:

- Cada estudante sorteará um instrumento musical e fará os movimentos para que a turma descubra; Conforme forem descobrindo, muda o estudante que fará os movimentos;
- Após a descoberta de todos os instrumentos, a turma irá classificá-los entre: percussão, corda ou sopro;
- Regra proibitiva: o estudante que estará fazendo os movimentos não pode falar ou fazer ruídos.

ELEMENTOS:

- Caixa com figuras variadas de instrumentos musicais;
- Quadro com colunas: percussão, corda ou sopro;
- Cooperativo

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3º ano Ensino Fundamental
- Musicalização

1796 ESPORTE EM AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer diferentes esportes

META:

Identificar o esporte

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer os movimentos referentes ao esporte

REGRAS:

- A turma será dividida em dois grupos;
- Cada integrante do grupo fará o sorteio de um esporte e apresentará os movimentos para que sua equipe descubra;
- Conforme for adivinhando, troca o estudante para fazer sorteio e os movimentos;



- Regra proibitiva: o estudante que estará fazendo os movimentos não pode falar.
- Ganha quem acertar todas a os esportes em menos tempo;

ELEMENTOS:

- Duas caixas com figuras na mesma quantidade de esportes;
- Cronômetro;
- Quadro para marcar a pontuação
- Competitivo (grupos)
- Cooperativo (equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- 4° ano Ensino Fundamental
- Educação Física

1797 AMARELINHA DAS REFEIÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer a pirâmide alimentar

META:

Identificar os alimentos de cada grupo

DINÂMICA CENTRAL:

Colocar os alimentos nos grupos correspondentes

REGRAS:

- Dividir a turma em 3 grupos;
- A amarelinha não terá números e sim os elementos de uma boa alimentação: proteína, carboidrato, cereais...
- A pedrinha corresponde o grupo do alimento que deverá ser buscado;
- Para buscar o alimento, pula a amarelinha normalmente, não pisando no quadrado da pedrinha;
- Na mesa pega o alimento e coloca no quadro correspondente;
- Ganha o grupo que relacionar corretamente mais alimentos com os seus grupos;
- Competitivo (grupos)
- Cooperativo (equipes)

ELEMENTOS:

- 4 pirâmides alimentares;
- Figuras dos alimentos e s grupos da pirâmide alimentar;
- Giz para fazer a amarelinha;
- 4 pedrinhas de cores diferentes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3°, 4° e 5° ano Ensino Fundamental
- Ciências

1798 WHAT IS IT?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer as palavras em inglês

META:

Identificar palavras em inglês nós diferentes contextos

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar as imagens com as palavras

REGRAS:

- Dividir a turma em quatro grupos;
- Enterrar imagens para serem pescadas;
- Espalhar em uma mesa as palavras correspondentes às imagens;
- Ao pescar a imagem o estudante deverá encontrar na mesa a palavra correspondente e colocar no quadro do seu grupo;
- A cada combinação feita, outro integrante do grupo vai para a pescaria;
- Ganha quem fizer mais combinações corretas.
- Competitivo (grupos)
- Cooperativo (equipes)

ELEMENTOS:

- Imagens aleatórias
- Palavras correspondentes às imagens
- Caixa de areia ou serragem
- 4 varinhas de pescar
- 4 cartolinas para formar os quadros das equipes

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3°, 4° ou 5° ano Ensino Fundamental
- Língua Inglesa

1799 HERÓIS DA NEGOCIAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos negociadores que seguir as regras e a entrega das metas gera valiosas recompensas.

META:

Capturar a maior quantidade de selos na cartela do herói.

DINÂMICA CENTRAL:

Ser pontual, produtivo e efetivo.
Realizar atendimento diferencial.

REGRAS:

- Respeitar os horários de entrada e pausas.
- Ter a melhor produtividade da equipe.
- Ter a maior efetividade da equipe.
- Conseguir a maior quantidade de elogios.

**ELEMENTOS:**

- Competição entre os colaboradores.
- Ficha do herói.
- Selos das conquistas.
- Prêmios diversos (vale compras e eletrônicos).

QUEM VAI JOGAR:

- Negociadores.
- Supervisores.

1800 A TROCA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Entender que pequenas diferenças entre as palavras e frases podem gerar grandes diferenças nos resultados.

META:

Substituir o maior número de palavras ou frases para algo mais positivo.
Conseguir o maior número de pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Reescrever as palavras de frases pré-determinadas.

REGRAS:

- Folha de frases pré-determinadas, iguais para cada grupo.
- Dividir os participantes em grupos.
- Estipular 5 minutos.
- Iniciar a atividade ao mesmo tempo.
- Entregar uma caneta por grupo.
- O grupo que terminar primeiro é o vencedor.
- O instrutor deve validar as trocas sugeridas.
- Cada frase ou palavra certa vale ponto.
- Se uma frase ou palavra estiver incorreta, outro grupo pode responder e ganhar o ponto.

ELEMENTOS:

- Folha com frases pré-determinadas.
- Caneta.
- Temporizador (5 minutos).
- Grupos.
- Pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os treinandos.

1801 EU SOU VOCÊ

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Evidenciar que nossas atitudes influenciam todo o grupo.
- Mostrar que tudo o que registrarmos interfere no trabalho do outro.

META:

Criar o maior número de contorno de objeções possível.

DINÂMICA CENTRAL:

- Escrever as objeções e as argumentações para cada situação.
- Apresentar a qualidade do conteúdo recebido.

REGRAS:

- Dividir os participantes em grupo.
- Entregar uma folha para cada grupo.
- Entregar caneta para cada grupo.
- Pedir para escreverem um nome de equipe.
- Solicitar que escrevam as objeções.
- Solicitar que escrevam as argumentações para as objeções.
- Realizar troca de folhas com a equipe ao lado a cada 5 minutos, por duas vezes.
- A equipe deve continuar preenchendo a ficha da outra equipe.
- Pedir para as equipes apresentarem as fichas que receberam no final.

ELEMENTOS:

- Dividir os grupos.
- Entregar as folhas.
- Entregar caneta.
- 15 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os treinandos.

1802 ME ENCONTRE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a sondagem e a atenção.

META:

Descobrir qual o cliente, qual a casa e qual o tipo de acordo.

DINÂMICA CENTRAL:

- Fazer perguntas.
- Registrar corretamente na ficha.

REGRAS:

- Os jogadores escolhem um peão.
- Embaralhar as cartas.
- Em um envelope guardar o Cliente, Casa e Contrato, que precisam ser descobertos.
- Cada jogador recebe uma quantidade iguais de cartas que contenham Clientes, Casas e Acordos.
- O jogador que tirar o maior número no dado inicia.
- Jogar o dado para se mover no tabuleiro.
- Quando entrar em uma residência, poderá questionar ao jogador a sua direita o Cliente e o Contrato (a casa ele já está).



- Caso o jogador tenha uma das cartas, deve apresentar apenas uma delas para todos os jogadores.
- Caso o jogador da direita não tenha nenhuma das cartas sugeridas, o próximo jogador a direita apresenta uma das informações para todo o grupo.
- Os jogadores devem anotar na ficha que essa carta está na mão de um dos jogadores.
- Vence o jogador que descobrir as 3 cartas dentro do envelope.
- O jogador que blefar o chute, é desclassificado.

ELEMENTOS:

- Fichas de Clientes.
- Fichas de Casas.
- Fichas de Contratos.
- Dado.
- Peões.
- Tabuleiro.
- Fichas.
- Lápis.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os negociadores.

1803 ROTINA PARA DESFRALDE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Auxiliar a criança com deficiência (não verbal) a realizar o desfralde com auxílio da comunicação alternativa.

META:

Conquistar estrelas felizes quando cumprido os objetivos.

DINÂMICA CENTRAL:

Solicitar a ida ao banheiro com autonomia de não haver escapes mediante ao uso de imagens de referência.

REGRAS:

- Fazer uso da comunicação alternativa.
- Indicar a figura representativa para uso do banheiro.
- Identificar e comunicar a necessidade para uso do banheiro - Autonomia para segurar as necessidades até o banheiro.
- Quadro representativo da premiação.
- Ganhar 2 estrelas felizes ao concluir a tarefa com êxito.

ELEMENTOS:

- Pictogramas plastificados com a rotina para uso do banheiro.
- Quadro representativo da premiação.
- Stickers em formato de estrela.

QUEM VAI JOGAR:

Aluno específico que requer o desfralde.

1804 ESCRITA MISTERIOSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer letras iniciais

META:

Compor palavras a partir das iniciais das figuras apresentadas na sequência.

DINÂMICA CENTRAL:

Identificar a letra inicial da figura e arrastar até o local correto

REGRAS:

- Adaptação para alunos com deficiência intelectual em processo de alfabetização
- Disponibilizar o jogo on-line
- Tempo necessário para completar a rodada.
- Disponibilização visual do alfabeto com ilustrações diferentes das apresentadas.
- Realizar a mediação e correspondência fonológica.

ELEMENTOS:

- Jogo on-line
- Sem demarcação de tempo
- Recurso visual do alfabeto
- Mediação do professor
- Correspondência fonológica

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos com deficiência intelectual atendidos em Sala de Recursos Multifuncionais SRM

1805 QUIZ – DEIXA UM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sondagem relacionada ao conteúdo a partir do não escolhido.

META:

Observar qual das perguntas não foi escolhida para responder, criar um gráfico a partir das dúvidas.

DINÂMICA CENTRAL:

Apresentar ao grupo 6 questões, uma delas poderá não ser respondida ou trocada por outra pergunta feita pelo grupo.

REGRAS:

- Dinâmica em grupo
- Quiz impresso
- Orientar da possibilidade de não resposta ou da troca da pergunta.

**ELEMENTOS:**

- Quiz impresso
- Escolha de responder ou modificar
- Trabalho coletivo

QUEM VAI JOGAR:

Dividir a turma em grupos. Preferência grupos com 4 ou 5 alunos.

1806 DESENHO OCULTO**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Abordar a retomada de conteúdo ou antecipar o conteúdo a ser trabalhado.

META:

Descobrir a Palavra chave

DINÂMICA CENTRAL:

Em dupla: 1 Recebe a palavra chave e desenha no papel nas costas do colega. Colega deve reconhecer o contorno do desenho pelo sentido e identificar a palavra chave.

REGRAS:

- Dupla
- Separar as palavras chaves a ser sorteadas
- Papel para desenho
- Pontua a dupla que conseguir identificar as palavras chaves.
- Não pode falar a palavra

ELEMENTOS:

- Palavras chaves
- Papel para registro do desenho
- Duplas – Cooperação
- Concorrência por pontuação

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma dividida em duplas

1807 JOANINHA DAS CORES – JOGO DE TABULEIRO**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Percepção visual, identificação de cores e pareamento.

META:

Confeção do jogo de tabuleiro, Encontrar o maior número de pares de cores.

DINÂMICA CENTRAL:

- Confeccionar o tabuleiro e peças
- Confeccionar o dado
- Parear as cores a partir da cor sorteada pelo dado.
- Acumular maior número de pares

REGRAS:

- Organizar os materiais a serem utilizados na confecção do tabuleiro.
- Seguir as orientações para a criação.
- Pode ser jogado em dupla ou mais jogadores.
- Joga novamente se encontrou os pares de pintinhas.
- Ganha o participante com maior número de pintinhas coloridas da joaninha.

ELEMENTOS:

- Papelão para confecção do tabuleiro.
- Rolo de papel higiênico para confecção do dado
- Tintas coloridas
- Tesoura
- Jogo em grupo

QUEM VAI JOGAR:

A sala inteira dividida em grupos de no máximo 6 pessoas.

1808 FANTOCHE DE MEIA**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Desenvolvimento da linguagem oral e corporal, criatividade, coordenação para construção do recurso.

META:

Fazer uso do imaginário, jogo simbólico, criação de repertório.

DINÂMICA CENTRAL:

- Confeccionar o fantoche
- Desenvolver o imaginário
- Ser criativo
- Desenvolvimento motor
- Apresentar repertório linguístico

MECÂNICA (REGRAS):

Por ser um brinquedo de imaginário simbólico a única regra é fazer uso do fantoche.

ELEMENTOS:

- Meias
- Papéis coloridos
- Cola
- Criatividade

QUEM VAI JOGAR:

Criação individual, criação de histórias coletivas a partir dos personagens criados.

1809 EUREKA**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Demonstrar aos alunos que ao término de cada capítulo é realizada uma verificação da aprendizagem



para avaliar se há a necessidade de retomada de algum conteúdo onde foi apresentada uma defasagem, ou se as expectativas foram atingidas ou ainda se pode aprofundar

META:

Conquistar 2 moedas para compra itens + 1 pedra preciosa para colecionar

DINÂMICA CENTRAL:

Ao término de cada capítulo fazer a atividade de revisão

São 4 capítulos por bimestre

REGRAS:

- 50% e 70% de acertos uma moeda cada
- 90% de acertos uma pedra preciosa
- Entrega individual
- Fazer o fechamento de cada capítulo

ELEMENTOS:

- Competição da série
- Mochila para ir colocando as moedas e/ou pedras conquistadas
- O aluno evolui de nível e patentes e ao atingir a patente "Expert" passa a ser um aluno tutor, com a função de liderar seu grupo de estudos
- Recompensa: pode ganhar um bônus na nota

QUEM VAI JOGAR:

Todas as salas do 9º ano do EF II

1810 CRUZADINHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a nomenclatura dos ácidos inorgânicos
Exercitar a memória

META:

Relacionar as fórmulas com os nomes dos ácidos

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher os quadradinhos com as palavras (nomes) dos ácidos indicados por meio de fórmulas

MECÂNICA (REGRAS):

- Entregar uma cruzadinha para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem preencher os quadradinhos com o nome do ácido correspondente à fórmula indicada
- Quem preencher primeiro é o vencedor
- O professor fará a correção
- Os demais alunos deverão continuar até completar todos os nomes

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Concorrência
- Regra proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas do 1º ano do EM

1811 RUBRICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que o aluno reflita a respeito das habilidades que domina e das habilidades que ainda apresenta alguma dificuldade

META:

Gerar um plano de estudos das habilidades que os alunos que os alunos apresentaram menos índice de acertos

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher um formulário com questões de habilidades diferentes

REGRAS:

- Acesso aos "Google Forms"
- Avisar aos alunos que as habilidades avaliadas são as habilidades cobradas no Enem
- Tempo (50 minutos)

ELEMENTOS:

- Forms contendo questões de múltipla escolha
- Ao término da atividade o aluno terá acesso ao seu desempenho
- Relatório individual, apontando eventuais dificuldades e um plano de estudos para desenvolver essa defasagem
- Engajamento
- Rubrica (tabela no classroom com desempenho dos alunos da turma) modelo abaixo

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas do 3º ano EM (pré-vestibular)

1812 QUEM SABE FAZ AO VIVO!!!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Avaliar se os conteúdos trabalhados foram entendidos e fixados

DINÂMICA CENTRAL:

Responder questões objetivas

**REGRAS:**

- O aluno receberá um código para entrar no MENTIMETER
- Os alunos, individualmente responderão às questões
- Conforme as respostas são selecionadas, um ranking vai surgindo, mostrando o número de alunos que selecionou cada alternativa
- Se a maioria dos alunos acertar, o professor pode prosseguir, se 50% acertar, o professor fará uma breve retomada e indicará o tema que os alunos deverão retomar em casa, mas se menos de 50% acertar, o professor deverá explicar novamente o conteúdo

ELEMENTOS:

- Dispositivos móveis com acesso à internet
- Regra proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1813 WEBQUEST

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Pesquisar um tema para o aluno assistir a aula com um conhecimento prévio

META:

Descobrir um conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Investigar na internet um problema definido pelo professor

REGRAS:

- O professor disponibiliza o link da WebQuest
- Conforme é realizada a leitura, acessar os links indicados para assistir aos vídeos, ou buscar as informações indicadas
- Responder aos exercícios ao término de cada questão norteadora
- Enviar a WebQuest concluída antes da próxima aula

ELEMENTOS:

- Site criado pelo professor para o aluno acessar a WebQuest
- Questões com os temas que serão desenvolvidos na WebQuest

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1814 JOGO DA MEMÓRIA DAS FUNÇÕES ORGÂNICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar se os grupos funcionais são reconhecidos

META:

Descobrir mais pares que os adversários

DINÂMICA CENTRAL:

Combinar os pares: grupo funcional/função orgânica

REGRAS:

- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário
- Quem formar mais pares vence o jogo

ELEMENTOS:

- Cartões com imagens (grupos funcionais) e cartões com os nomes das funções

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1815 CAMINHOS CRUZADOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ensinar os alunos que toda história tem dois lados. E através do debate aprender sobre as Cruzadas.

META:

Conquistar o tesouro no final (uma caixa de bombom)

DINÂMICA CENTRAL:

Debate argumentativo

REGRAS:

- Cada grupo deverá defender o seu ponto de vista
- Cada argumento deve estar embasado no livro
- Falta de respeito e gritos perdem pontos

ELEMENTOS:

- Debate argumentativo sobre as cruzadas
- Cada aula um grupo defenderá o seu ponto de vista.
- Vence o grupo que acumular mais pontos
- Recompensa: %da nota

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Jovens



1816 CAÇA AO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Revisão de um tema

META:
Responder as perguntas corretamente e chegar primeiro

DINÂMICA CENTRAL:
Encontrar pistas que levem ao tesouro

REGRAS:
- Espalhar pistas pelo espaço (uso da parte externa. Jardim e pátio)
- Dividir a turma em equipes
- As equipes percorreram o espaço de mãos dadas e não podem soltar
- Cada equipe deverá encontrar as pistas com a sua cor previamente escolhida
- Apresentará e responderá perante um fiscal que estará espalhado pelo espaço
- Respondendo corretamente avançará para a próxima pista
- Quem terminar primeiro vence

ELEMENTOS:
- Pistas espalhadas
- Divisão das equipes
- Fiscais espalhados

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1817 CORRIDA REAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Dominar um conceito

META:
Estudar o caminho real

DINÂMICA CENTRAL:
A turma percorrerá o tabuleiro da estrada real de acordo com as regras do tabuleiro

REGRAS:
- Cada equipe receberá um carrinho
- O mesmo jogador não pode jogar o dado duas vezes seguidas
- A equipe deverá ler e realizar a atividade de cada casa juntos
- Completar a prova

ELEMENTOS:
- Tabuleiro
- Divisão das equipes

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1818 BATALHA NAVAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Estudar sobre as grandes navegações

META:
Aprender sobre o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:
Tentar afundar a frota de navios da outra equipe

REGRAS:
- A turma é dividida em grupos
- Cada grupo recebe um mapa e uma frota com 3 navios
- Os navios serão posicionados no mapa
- Cada grupo tentará afundar o maior número de navios da outra equipe.
- Cada navio conta uma viagem histórica e ao ser afundado ela deve ser contada
- Cada grupo deverá fazer um relatório sobre os navios que afundar
- A equipe que não conseguir afundar navios fará sobre o navio da equipe vencedora

ELEMENTOS:
- Divisão em equipes
- Entrega dos mapas
- Entrega dos navios
- Entrega das histórias dos navios
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:
- A turma toda
- Tempo: 1h40

1819 JAULA DO SILÊNCIO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Estudar sobre a Ditadura no Brasil

META:
Aprender sobre o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:
Imitar quem está no comando

REGRAS:
- Fazer tudo que o líder mandar
- Não pode pedir conselhos
- Não pode fazer nada engraçado
- Os movimentos devem ser precisos com os do líder
- Quem não fizer direito "perde" ponto



ELEMENTOS:

- Sala de aula
- Colocar as carteiras no canto
- Proibido falar
- Só será permitido movimentos “mecanizados”

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Recompensa: % na nota

1820 TESOUROS DO OCEANO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Assimilação de elementos do fundo do mar, incentivar a presença na aula

META:

Conquistar um grupo completo de elementos marinhos

DINÂMICA CENTRAL:

Coleção de animais e plantas marinhas

REGRAS:

- Pintar os recortes entregues pela professora
- Colar no caderno um elemento por dia
- Formar um total estipulado pela professora

ELEMENTOS:

- Recortes de diversas figuras do fundo do mar
- Competição interna na turma
- Quadro de estrelas para os que completarem

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Primeiros anos ensino fundamental

1821 EU SOU E VOCÊ É

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apropriação de adjetivos em primeira ou terceira pessoa

META:

Encontrar 5 palavras com seus pronomes pessoais em primeira pessoa e 5 palavras com pronome pessoal em terceira pessoa

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e anotar as palavras no caderno

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Marcar 15 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Ao circular devem anotar a palavra no caderno

- Quem circular e anotar as 15 palavras com seus pronomes primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (15 minutos)
- Anotação das palavras e seus pronomes no caderno
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

1822 QUESTÃO CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dar elementos dentro da prova para que os alunos respondam o conteúdo de mais dificuldade com interpretação de texto

META:

Apropriação do conteúdo com mais dificuldade através da interpretação de texto

DINÂMICA CENTRAL:

Questões da prova formarão elementos para construção de uma pergunta sobre o tema com mais dificuldade de assimilação pela turma

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode conter elementos “coringa”, ou seja, proporcionará que eles através da interpretação de texto encontrem respostas para outras questões.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Coringa
- Aleatoriedade
- Interpretação de texto

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda

1823 QUE FIGURA DE LINGUAGEM É ESSA?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Assimilação de um conteúdo trabalhado

META:

Apropriação de conteúdo trabalhado

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

**REGRAS:**

Listar as figuras de linguagem para ser trabalhado em pequenos post-its

- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo a frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas dos conteúdos as figuras de linguagem
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1824 FIGURAS DA MEMÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apropriação do conteúdo figuras de linguagem

META:

Descobrir mais pares que os grupos adversários.

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência:(reconhecer similaridade, combinar pares)

REGRAS:

- Divisão da sala em grupos de em média 5 alunos com um moderador que ficará com o caderno aberto com o conteúdo trabalhado
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário
- Quando todos virarem as cartas e ainda tiverem dúvidas sobre os pares, podem abrir todas as cartas e cooperarem para que consigam unir todos os pares antes dos outros grupos
- Professora corrige de grupo em grupo se formaram pares corretos e informa o grupo vencedor

ELEMENTOS:

- Cartões com o nome da figura de linguagem e outra carta com um exemplo dela
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino fundamental e médio

1825 VIAJEM PELA LITERATURA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Apropriação do conteúdo classes literárias
- Percepção da linha do tempo em que as classes literárias pertencem e suas características

META:

Descobrir mais pares que os grupos adversários.

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência:(reconhecer similaridade, combinar pares)

REGRAS:

- Divisão da sala em grupos de em média 5 alunos com um moderador que ficará com o caderno aberto com o conteúdo trabalhado
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário
- Quando todos virarem as cartas e ainda tiverem dúvidas sobre os pares, podem abrir todas as cartas e cooperarem para que consigam unir todos os pares antes dos outros grupos
- Professora corrige de grupo em grupo se formaram pares corretos e informa o grupo vencedor

ELEMENTOS:

- Cartões com uma foto e data da classe literária e outra carta com um curto resumo dela que formará a correspondência
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Ensino médio

1826 MEMORY GAME - COLORS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender palavras em inglês fazendo a relação com a figura.

META:

Promover a memorização, raciocínio lógico, associação de ideais, integração, espírito de competição e concentração.

DINÂMICA CENTRAL:

Aprendizado de inglês mais dinâmico, divertido e interativo.



REGRAS

- Fazer a relação com a figura.
- Promover a memorização
- Raciocínio lógico
- Associar as ideias de forma rápida

ELEMENTOS:

- Poderá ser usado tanto na escola por professores como em casa pela família toda.
- Palavras e imagens
- Clica na palavra e relaciona com a imagem
- Recompensa % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- Professores, alunos, como em casa pela família toda.
- Crianças (5 a 10 anos)

1827 TIC – TAC - TOE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Jogador é conseguir 3 marcas em uma linha – horizontal, diagonal ou vertical

META:

Selecionar o assunto: itens de vocabulário como cores, números, multiplicação, adição, itens gramaticais básicos ou avançados etc.

DINÂMICA CENTRAL:

Jogar até que um aluno forme uma trinca.

REGRAS:

- Cada aluno formula e numera 9 perguntas sobre o assunto selecionado.
- Alunos em duplas (as duplas jogarão simultaneamente).
- Cada dupla:
 - Fazer duas grades e numerar cada quadro – 1 a 9 (ver modelo).
 - Cada aluno escolhe sua marca: X ou O.
 - O aluno A inicia dizendo o número de um quadro (1 a 9).
 - O aluno B lê sua pergunta com aquele número.
 - O aluno A responde; se a resposta estiver correta, ele faz sua marca na grade, no número mencionado. Se errar, não faz marca alguma.
 - A dupla joga até que um aluno forme uma trinca.
 - A dupla repete o processo com a segunda grade.

Exemplos de perguntas:

Beginners:

- (1) What's your name? (2) How old are you? (3) What color is ...?
- (4) What color are ...? (5) Name 3 colors. (6) Name 3 animals.
- (7) Say numbers 1 to 10 (8) Where is the ...? (9) Do you like ...?

Intermediate:

- (1) Where do you live? (2) Where do you ...? (3) When do you ...?
- (4) What did you ...? (5) Where did you...? (6) Who did you ...?
- (7) How are you going to...? (8) When are you going to ... (9) Can you ...?

Advanced:

What's the opposite of ...?; What's the synonym of ...?; Have you ever ...?; Have you already ...?; Would you ...?; What would you do if...?; etc.

ELEMENTOS:

- Selecionar o assunto: itens de vocabulário como cores, números, multiplicação, adição, itens gramaticais básicos ou avançados etc.
- Tempo 5 minutos
- Gritar tic- tac- toe ao finalizar o tabuleiro
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

Tic-tac-toe pode ser jogado por alunos de qualquer idade e nível de inglês

1828 GUESS WORD

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Jogo de raciocínio em que você deve tentar adivinhar a palavra que representa o elemento comum nas imagens mostradas.

META:

- Adivinhar e formar a palavra que se refere às quatro fotos exibidas em sua interface.
- A jogabilidade é simples e extremamente intuitiva, contando ainda com boas ferramentas para dinamizar a experiência de jogo e ajudar com dicas sobre as palavras que precisam ser formadas.

DINÂMICA CENTRAL:

- O game é dividido em 5 capítulos, cada um com 40 fases, que vão sendo desbloqueadas na medida em que os jogadores conseguem completar os estágios adivinhando as palavras certas. E, além disso, os desenvolvedores do jogo prometem novos capítulos em futuras atualizações.

REGRAS:

- Exercitar o cérebro tentando adivinhar palavras
- Formar, com algumas das 14 letras disponíveis na interface das fases, palavras que descrevem as imagens exibidas.
- Conforme o jogador avança pelos estágios, créditos e graduações serão recebidos, desbloqueando novos capítulos e opções de dicas.

ELEMENTOS:

- Boas fotos e música agradável



- Dinâmica interessante e com recursos úteis
- Possui 200 fases

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

1829 MURDERER AND VICTIM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender a estrutura de um texto instrucional em inglês.

META:

Leitura e compreensão de texto instrucional em inglês; jogo "assassino e vítima"

DINÂMICA CENTRAL:

Observar a forma como os verbos aparecem no modo imperativo e também qual a função desses verbos.

REGRAS:

- Perguntar aos alunos se já conhecem o jogo "assassino e vítima"
- Estabelecidas as regras. E uma delas é: só vale falar em inglês.
- Preparar um cartaz com o texto apresentado.
- Mostrar com objetos e gestos todas as instruções que estão listadas no texto.
- Em trios, organizar todos os passos para que o jogo aconteça.
- Anotar no quadro cada uma das instruções, para que fiquem expostas durante o jogo.
- Chame a atenção dos alunos para a forma como os verbos aparecem no modo imperativo - e também qual a função desses verbos.
- Distribuir à classe pedaços de papel do mesmo tamanho, para que todos escrevam em cada um: victim.
- Pegar um pedaço de papel e escreva murderer.

ELEMENTOS:

- Juntar todos os papezinhos dobrados da mesma forma e do mesmo tamanho num saco.
- Com os alunos sentados em círculo no chão, pedir para que cada um retire um e não mostre a ninguém.
- A partir daí, é só seguir as instruções que todos ajudaram a organizar

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos

1830 NAMES AND GREETINGS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Conhecer as saudações e as formas de se apresentar em inglês.

-Realizar uma socialização com os alunos, através da apresentação, identificando o nome do professor e dos alunos em inglês.

META:

- Saber perguntar e responder ao seu colega em inglês. Pergunta: What's your name? (Qual seu nome?) Resposta: My name's (Meu nome é)

DINÂMICA CENTRAL:

- Recortar e montar um puzzle dos greetings.
- Observar se os alunos montam a atividade corretamente e se jogam de forma a obedecer às regras, observando sua memória, pronúncia e atenção.

REGRAS:

- Avalia-se durante a realização, as respostas orais e escritas, além da montagem dos quebra-cabeças.
- As atividades serão desenvolvidas em grupo.

ELEMENTOS:

Puzzles

QUEM VAI JOGAR:

Os alunos

1831 FIGURE ACTION

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Trabalhar os conteúdos do vocabulário
- Estimular o interesse pelo estudo da Língua Estrangeira Moderna, levando à motivação e o desenvolvimento da aprendizagem da Língua Inglesa.

META:

Propor atividades de leitura e escrita que auxiliem no aprendizado dos conteúdos selecionados

DINÂMICA CENTRAL:

- Utilizar as figuras para aprender os conteúdos do vocabulário
- Observar se os alunos realizaram a atividade escrita corretamente e se jogaram de forma a obedecer às regras, sua memória, pronúncia e atenção.

REGRAS:

- Cartões para cima de forma embaralhada em seguida os alunos olham com atenção um e formam uma frase com a palavra estudada.
- Próximo jogador joga, pedindo para eles que falem para ele a palavra do cartão para montar outra frase.
- Vence a equipe que conseguir montar mais frases.
- As atividades serão desenvolvidas em grupo.



ELEMENTOS:
Cartões

QUEM VAI JOGAR:
Os alunos

1832 FUNNY NUMBERS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

-Desenvolver a compreensão auditiva dos numbers; aperfeiçoar o reconhecimento da escrita dos numbers;
Estimular a atenção e a memória cognitiva em inglês.

META:

-Esgotam as cartas e ganha quem tem o maior número de cartas.
Confeccionar as cartas com o símbolo, a escrita em inglês e a sua quantidade referida ao número, que podem ser de 0 a 10.
- Montar um baralho pelo menos para duas duplas, com pelo menos quatro cartas disponíveis para cada aluno.

DINÂMICA CENTRAL:

- As cartas serão embaralhadas e distribuídas aos alunos viradas para baixo.
Orientá-los que ao pegar as mesmas, que virem de frente para eles, a fim de que os outros não possam ver.
- Como a atividade será desenvolvida em duplas, será realizado um par ou ímpar para ver quem começa. Lembrar de deixar quatro cartas viradas para cima na mesa.
- O jogo se dá com os alunos pegando a carta da mesa que seja semelhante a que está em suas mãos. Quando não houver carta semelhante para que um aluno pegue, ele coloca uma das suas sobre a mesa.

REGRAS:

- Pegar as mesmas CARTAS, que virem de frente para eles, a fim de que os outros não possam ver.
- Dizer para os alunos que o "monte" do colega pode ser roubado, dede que o aluno possua uma carta semelhante a que estiver por cima. Orientá-los a pronunciar em inglês a carta que tem em mãos quando for jogar.
- O jogo termina quando e esgotarem as cartas e ganha quem tem o maior número de cartas

ELEMENTOS:

-Compreensão auditiva e escrita dos numbers, estimulando a atenção e a memória cognitiva em inglês utilizando um Baralho produzido pelo professor

QUEM VAI JOGAR:
Os alunos

1833 O DESAFIO DAS MOEDAS ENERGÉTICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Entender a importância da alimentação (café da manhã) para realização das atividades durante a escola (disposição, ânimo, etc.).

META:

Conquistar 10 moedas energéticas.

DINÂMICA CENTRAL:

Tomar café da manhã e fazer atividades em sala de aula.

REGRAS:

- Tomar café da manhã (e contar ao professor se tomou ou não e o que).
- Fazer as tarefas corretamente, o % de acertos durante uma atividade terá um equivalente em moedas.

ELEMENTOS:

- Competição entre os colegas;
- Moedas energéticas;
- Quadro em que os alunos podem colocar suas moedas.
- Tempo: O desafio terá duração de 1 semana
- Recompensa: uma cesta de doces.

QUEM VAI JOGAR:

Turma (especialmente para turmas de 1° a 5° ano).

1834 BINGO DOS AMINOÁCIDOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer as estruturas químicas dos aminoácidos.

META:

Encontrar 5 estruturas químicas (dos aminoácidos) corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar Estruturas químicas

REGRAS:

- Entregar uma "cartela" com as estruturas químicas para cada aluno.
- O professor sorteará, a cada turno, uma informação sobre os aminoácidos (Ex: é polar, é apolar, possui carga positiva, etc.).
- Se o estudante tiver uma estrutura correspondente a ordem, ele deverá marcar.
- Quando o aluno conseguir cinco estruturas, ele deverá avisar ao professor.



- O professor deverá corrigir e ver se ele é o ganhador.
- Caso haja algum erro, o jogo continua até que seja determinado um vencedor.

ELEMENTOS:

- Cartela de bingo;
- Grito de palavras;
- Concorrências;
- Fichas sorteadas;

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma. (turmas de ensino superior)

1835 UMA QUESTÃO DE (IN)CERTEZA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o rendimento de alunos em relação ao domínio de conceitos em questões Verdadeiro ou Falso.

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder, além das respostas de perguntas fechadas, o grau de certeza ou incerteza que o aluno tinha ao responder as respostas.

REGRAS:

- Entregar a atividade avaliativa ao aluno;
- Explicar que, além de julgar a frase em Verdadeira ou Falso, ele deverá assinalar seu grau de incerteza (Incerto, indiferente, com certeza) sobre cada item.
- Há diferentes atribuições de pontos para cada combinação. Ex: Resposta errada (V ou F) + Certeza = 0
- Resposta certa (V ou F) + Certeza = 2,0.
- As outras combinações estão em um gradiente dentro desse espectro.

ELEMENTOS:

- Atividade avaliativa impressa;
- Tempo;

QUEM VAI JOGAR:

Todos os estudantes.

1836 ÁLBUM DE REVISÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior; Compreender os conceitos das aulas anterior a partir da mudança de linguagem (não mais falada ou escrita, mas ilustrada).

META:

Ganhar pontos, descobrindo um conceito.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressar um conceito por desenhos.

REGRAS:

- Dividir a sala em grupos de 5 ou 6 alunos.
- Cada grupo ficará responsável por fazer, ao início da aula, um desenho que represente um conceito do tema visto durante a semana.
- Ao fazer o desenho do tema, os outros grupos devem tentar adivinhar o conceito. Quando acertarem, o professor marca pontos para o grupo.
- Além disso, os grupos deverão tirar fotos do desenho (com o celular).
- Ao final de um módulo (trimestre/bimestre), os alunos deverão escolher 5 fotos das figuras, explicar o conceito por escrito e entregar ao professor.
- Tal atividade, opcional, vale mais alguns pontos para o grupo (não pode ser um desenho feito pelo próprio grupo).
- Ganha quem conseguir mais pontos

ELEMENTOS:

- Quadro, pinceis.
- Competição (entre grupos);
- Cooperação (nas equipes);
- Celular (para tirar foto)
- O relatório pode ser feito pelo whats app, e-mail ou a mão.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas.

1837 O ENIGMA DA CÉLULA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Comparar as adaptações das células que formam cada órgão do corpo.

META:

Descobrir como é a morfologia da célula e o tecido em que ela se localiza.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer perguntas do tipo "sim ou não" ao mestre.

REGRAS:

- Os alunos podem estar em grupos ou individuais.
- O professor assumirá o papel de mestre e ler um "enigma" sobre aquela célula.
- Cada aluno pode fazer uma pergunta do tipo "sim ou não" para descobrir uma informação acerca da célula.
- O mestre deverá responder à pergunta.
- Se desejarem, os alunos podem anotar as informações.



- Quando um aluno descobrir a célula e o tecido, ele deverá falar em voz alta para todos da turma.
- O vencedor ganha o jogo. Aqueles que perguntaram também podem ganhar bonificações.

ELEMENTOS:

- Carta (com o enigma descrito) e a resposta (para o professor).
- Competição
- Cooperação (quando houver grupos).

QUEM VAI JOGAR:

A sala.

1838 FATO OU FAKE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Refletir criticamente sobre um tema rodeado de fake News.

META:

Conseguir mais pontos

DINÂMICA CENTRAL:

Argumentar se uma frase é fato ou fake.

REGRAS:

- Os alunos deverão anotar, em um papel, informações que ouvem de suas famílias, parentes, amigos, ou que recebem no whats app que eles possuem dúvidas se é verdade ou se é uma notícia falsa (fake News).
- Preferencialmente, tentar relacionar as possíveis fake News com o tema estudado na aula.
- Os professores deverão fazer três dicas que indiquem que a notícia é verdadeira ou falsa.
- Os alunos, em ordem, deverão fazer perguntas. O primeiro que acertar ganhará um prêmio.

ELEMENTOS:

Cartas, papel, caneta.

QUEM VAI JOGAR:

A sala toda.

1839 BAÚ DE CHOCOLATES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a entrega das atividades propostas durante as aulas

META:

Conquistar o máximo de chocolate no bimestre.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar os relatórios no prazo determinado.
- Fazer os relatórios corretamente.
- Entrega individual ou em grupo, dependendo do conteúdo estudado.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Chocolates.
- Recompensa: 0,5 ponto da nota bimestral para aqueles que conquistarem todos os chocolates conforme as tarefas propostas.
- Caixa simulando um Baú para ir guardando os chocolates conquistados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do 1º ano do ensino médio

1840 RODA DO LABORATÓRIO DE ELETRICIDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender as normas de Segurança do Laboratório de Eletricidade

META:

Fazer mais pontos que às duplas concorrentes

DINÂMICA CENTRAL:

Receber um item e falar o nome do equipamento e porque deve ser usado.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Cada dupla precisa separar 3 itens de segurança.
- Um item é passado à dupla ao lado direito para falar o nome do equipamento e porque deve ser usado ou porque precisa segui-lo.
- Cada resposta correta dá à dupla 10 pontos.
- Cada resposta errada tiram -10 pontos do grupo.
- O professor fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (1 min).
- O jogo acaba quando todos os itens forem explicados.
- Ganha a dupla que tiver mais pontos

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro.
- Equipamentos de segurança individual ou coletivo.
- Trabalho em duplas.
- Grupos organizados nas bancadas do laboratório.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ano do ensino médio



1841 AS DAMAS TAMBÉM SÃO CORINGAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Avaliar o desenvolvimento dos alunos durante o bimestre.

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar a dama do baralho como coringa para que uma questão pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as cartas aos alunos
- Entregar o questionário aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida se o aluno tiver a dama do baralho.

ELEMENTOS:

- Questionários Impressos
- Baralho
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ao 3º do ensino médio

1842 MEMÓRIA DAS CORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior a partir das cores

META:

Redescobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Associar as cores com os conteúdos trabalhados

REGRAS:

- Listar os conteúdos da aula anterior em um cartaz, cada conteúdo deve ser associado a uma cor
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um conteúdo à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e cola-lo no cartaz, associando-o pela cor do tema trabalhado
- Se o grupo acertar o professor mantém a pontuação máxima do grupo
- Se o grupo não associar, corretamente, a cor ao conteúdo o ponto é descontado.

ELEMENTOS:

- Post-its coloridos associados aos temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1843 AS DAMAS TAMBÉM GANHAM O JOGO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular o desenvolvimento dos alunos durante o bimestre.

META:

Conquistar as 4 damas do baralho

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as tarefas no prazo determinado e corretas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado e corretas.
- Entrega individual.
- Terá a premiação o aluno que tiver as quatro damas.
- Aluno que não entregar o material proposto receberá o valete.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Damas" e "Valetes"
- Recompensa da Dama: 0,5 ponto na média bimestral.
- Punição do Valete: será monitor da professora no semestre seguinte.
- Cartas de baralho.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ao 3º do ensino médio

1844 MEMORIZAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar e aprender o sistema digestivo e função de cada órgão.

META:

Memorizar e montar, em 5 minutos, o sistema digestivo, suas funções e dos órgãos que o compõe.

DINÂMICA CENTRAL:

Montar o sistema digestivo e as funções de cada órgão e do próprio sistema.



REGRAS:

- A turma é organizada em 2 equipes;
- As equipes se organizam para montar o sistema digestivo e as funções de cada órgão e do próprio sistema;
- Após o tempo disponível para a montagem não será mais permitida mudanças;
- Se a montagem estiver incorreta, a equipe perderá 10 pontos para cada parte errada (órgão ou função)
- Uma equipe irá corrigir a adversária. Se a correção estiver incorreta, a equipe que corrigiu perde 10 pontos a cada correção errada;
- Se as correções e montagens corretas nenhuma equipe perde ponto.

ELEMENTOS:

- Organização: organização da equipe para resolver o problema.
- Cooperação: cada membro da equipe coopera para acertar a montagem do sistema digestivo e suas funções.
- Tempo: Em torno de 50 minutos (uma aula).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (sexto ano).

1845 TABULEIRO DA ELETRICIDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar o conteúdo do 1º bimestre de eletricidade

META:

Finalizar o jogo primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente as perguntas da casa do jogo de tabuleiro

REGRAS:

- A turma será dividida em 5 grupos;
- Cada grupo tem o direito de jogar o dado e andar o número de casas conforme o valor que caiu no dado. Só não terá direito jogar o dado se na jogada anterior caiu em uma casa que diz para ficar uma rodada sem jogar.
- Seguir as instruções de cada casa.
- Respeitar os colegas.
- Ganha o jogo a equipe que chegar primeiro na última casa do tabuleiro.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro.
- Avatares representando cada equipe.
- Dados
- Competição interna na turma.

- Recompensa: 0,5 ponto na média bimestral e kit de 'gulseimas'.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 1º ano do ensino médio

1846 DESAFIO Q2-

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas atrasadas.

META:

Realizar todas as lições dos bimestres que não fizeram

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as lições atrasadas

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Quadro das lições realizadas pelos alunos.
- Recompensa: nota 10 nos bimestres correspondentes;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (idade/ano)

1847 TÚNEL DAS PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito.

META:

- Encontrar 15 palavras no
- Caça-Palavras primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e gritar a palavra

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno.
- Marcar 15 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 15 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador



- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (10 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1848 QUESTÃO DOURADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como dourada que pode não ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Coringa (dourado)
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1849 JOGOS DOS SINÔNIMOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir os sinônimos

DINÂMICA CENTRAL:

Formar pares de cartas com sinônimos

REGRAS:

- Listar palavras da aula anterior
- Organizar a turma em quatro grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para formar um par de sinônimo.
- Relacionar palavras com o mesmo valor semântico.

- Localizar palavras com o mesmo significado (formando pares de cartas

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir fazer os pares o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1850 SHOW DOS SABERES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Descobrir o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

A equipe que responder primeiro ganha e somar uma determinada pontuação ganha a competição

REGRAS:

- Listas os conteúdos e formar questões.
- Organizar 4 grupos (identificados por cores ver, amar, azul e verde)
- Um integrante de cada cor irá representar seu grupo na resposta da pergunta.

ELEMENTOS:

- Cartões com as questões e respostas.
- Regras proibitivas (não falar na hora que o aluno tiver respondendo)
- Concorrência entre equipes.
- Cooperação entre a equipe.
- Conteúdos aos jogadores para estudarem.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ou competição entre sala da mesma serie.

1851 HOPI REBANHO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conduzir a pastorinha, o cão e as ovelhas ao aprisco

META:

Chegar ao aprisco

DINÂMICA CENTRAL:

O jogador que chegar à reta final

**REGRAS:**

- Jogo para 4 a 6 jogadores.
- As peças devem se mover na seguinte ordem: a pastora na frente do grupo: as ovelhas sempre atrás da pastora e o cão fechando o grupo;
- Cada jogador, na sua vez, joga o dado e realiza, se possível, a ação indicada pelo símbolo que ficar com a face para cima;
- Montanha: mover uma peça (pastora, ovelha ou cão) da montanha para o caminho florido.
- Flor: mover uma peça do caminho florido para a ponte;
- Ponte: mover uma peça da ponte para o aprisco;
- Sol: mover uma peça de uma parte do tabuleiro para a seguinte;
- Duas ovelhas: mover duas ovelhas de uma parte do tabuleiro para a seguinte;
- Vento: Com cuidado, usando a vara de madeira, retirar um pilar de sustentação da ponte;

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- Desenhos de ovelhas, da pastora e do cão.
- Dado;
- Desenhos da montanha, flor, ponte, sol, vento.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1852 ONDE ESTÁ TOBI? JOGO DA MEMÓRIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Abrir todas as cartas de todas as equipes, antes que anoiteça;

META:

Chegar ao ponto final

DINÂMICA CENTRAL:

A equipe que terminar ganha.

REGRAS:

- Cada equipe, na sua vez, joga o dado, a figura que aparecer no dado e a carta que precisa ser.
- Se o dado mostrar um animal, os membros da equipe precisam consultar um ao outro para escolher a carta que será desvirada.
- Se a carta escolhida for igual à mostrada no dado, permanece virada para cima e a equipe joga novamente.
- Se não for, a carta deve ser virada para de novo, e a vez passa para a equipe seguinte.
- Se o dado cair em algum animal, já aberto, a equipe não joga novamente, passa a vez ao seguinte.
- Se o dado cair na figura de lua e estrelas, uma carta do anoitecer é virada para cima.

ELEMENTOS:

- Dado.
- Figuras da lua, estrelas e cartas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1853 GINMAT (GINCANA DE TABUADA)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a tabuada

META:

A equipe que chegar no final e acertar todos os cartões com as contas.

DINÂMICA CENTRAL:

A equipe que terminar ganha.

REGRAS:

- Não conseguiu fazer deste jogo

ELEMENTOS:

- Vários cartões com contas e seus resultados;
- Uma caixa de papelão

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1854 NOTAS SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito.

META:

Escrever o nome correto de 7 notas musicais dispostas de forma aleatória na partitura

DINÂMICA CENTRAL:

Colorir de amarelo a nota sol

REGRAS:

- Entregar uma partitura para cada aluno
- Marcar 10 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem escrever o nome das 7 notas musicais e colorir de amarelo a nota sol
- O aluno que terminar primeiro será o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Partituras impressas
- Tempo 7 minutos
- Nome das notas musicais
- Concorrência



QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1855 ELEMENTO SURPRESA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir qual é o elemento surpresa na partitura

META:

Encontrar os erros

DINÂMICA CENTRAL:

Usar símbolos ou elementos que façam com que a escrita musical fique errada em alguns momentos.

REGRAS:

- Entregar a atividade aos alunos
- Avisar que existem elementos surpresa na atividade, que eles os encontrem e os apontem circuntando de vermelho

ELEMENTOS:

- Atividade impressa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1856 JOGO DA MEMÓRIA SONORO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a memória auditiva

META:

Descobrir mais pares que os adversários

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência: reconhecer similaridade, combinar pares

REGRAS:

- Inicia-se balançando duas caixinhas - Se o som for igual forma par e o jogador joga novamente
- Se errar passa a vez para o adversário
- Ganha quem ao final da abertura das cartas tiver mais pares.

ELEMENTOS:

Caixinhas de balas personalizadas com objetos variados dentro

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de 6 a 9 anos

1857 CAIXINHA DE PANDORA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ativar a memória musical

META:

Atingir o total de pontos

DINÂMICA CENTRAL:

- Cantar músicas do seu repertório popular e acessar as memórias da sua playlist pessoal.

REGRAS:

- Inicia-se dividindo a turma em equipe
- Um aluno por vez de cada equipe pega dentro da caixa uma ficha com uma imagem aleatória e numerada, quem tirou a ficha leva para todo grupo para eles pensarem em uma música que tem aquela figura em sua letra, eles terão 1 minuto no cronômetro para fazer isso.
- Depois o mesmo ou outro membro da equipe vai à frente e canta uma música decidida pela equipe
- Se cantarem a exigência ganham os pontos do número correspondente da ficha, se não cantarem não marcam nada.
- Ganha a equipe que marcar 50 pontos primeiro.

ELEMENTOS:

- Caixa personalizada
- Fichas com tampa de "Pomarola" personalizadas
- Imagens de animais, rio, lua e etc.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1858 MEMÓRIA DAS CORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a memória visual

META:

Descobrir mais pares que os adversários

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência: reconhecer similaridade, combinar pares

REGRAS:

- Inicia-se desvirando dois copinhos de Danone com as cores em baixo
- Se o som for igual forma par e o jogador joga novamente
- Se errar passa a vez para o adversário
- Ganha quem ao final da abertura das cartas tiver mais pares.

ELEMENTOS:

Copinhos de Danone com cores variadas em baixo do copo



QUEM VAI JOGAR:
Alunos de 6 a 9 anos

1859 CAIXINHA DE MÚSICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Trabalhar gênero musical e praticar a performance

META:
Descobrir qual é o gênero musical e exemplificar

DINÂMICA CENTRAL:
Cantar uma canção do gênero sorteado

REGRAS:
-Iniciar com o aluno pegando uma ficha dentro da caixa
-Ao ver o nome do gênero a pessoa deve retirar o microfone personalizado acoplado a caixa e deve cantar uma música que corresponda ao gênero musical.
-O aluno que souber o nome do gênero toca a sineta e responde
-Se o aluno acertar continua na competição se errar é eliminado.

ELEMENTOS:
-Caixa Personalizada
-Fichas com o nome dos Gêneros musicais

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1860 QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Trabalhar a atenção e a escuta

META:
Fazer mais pontos que o adversário
DINÂMICA CENTRAL:
Falar a frase que escutou corretamente

REGRAS:
- Divida-se a turma em duas equipes com 5 alunos de cada lado
-Faz-se uma fila na horizontal
-O 1º aluno das duas equipes pega com o professor um cartão com uma frase escrita e memoriza em seguida fala a frase no ouvido do próximo da sua equipe e assim por diante até chegar no último da fila
-Ao terminar o último de cada equipe vai à frente e fala a frase que ouviu.
-O grupo que falar a frase correta sem nenhum aumento ou distorção da frase ganha ponto

-Serão 5 rodadas e os alunos terão que fazer o rodízio entre eles para pegarem novas frases com o professor não podendo repetir o aluno que já pegou.
-A equipe que tiver mais pontos ganha.

ELEMENTOS:
- Cartões com frases aleatórias
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não pode repetir a frase já dita para o colega de equipe)

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1861 QUEM EU SOU?

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:
Acertar a maior quantidade de figuras e símbolos musicais até o final do jogo.

DINÂMICA CENTRAL:
Acertar mais nomes

REGRAS:
-Organizar a turma em dois grupos
-Cada grupo terá uma sineta que será colocada na frente próxima ao quadro.
-Assim que for apresentada a figura pelo professor o aluno do grupo que souber deverá se levantar e tocar a sineta e responder corretamente.
-O grupo que tocar a sineta e der uma resposta errada o ponto vai para a equipe adversária.

ELEMENTOS:
-Imagens de figuras musicais e símbolos musicais
-Concorrência (entre equipes)
-Cooperação (nas equipes)
-Regra proibitiva (não é permitido consultar o caderno)

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

1862 TICKETS MÁGICOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Demonstrar aos alunos que devemos seguir as regras em sala de aula, respeitando os colegas e professores.

META:
Conquistar tickets mágicos para trocar por um prêmio.

**DINÂMICA CENTRAL:**

Seguir as regras combinadas pela turma no início do ano letivo.

REGRAS:

- Respeitar os colegas e professores;
- Fazer as atividades com dedicação;
- Levantar a mão para falar;
- Não correr;
- Não brigar;
- Não gritar.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Tickets mágicos;
- Envelope para guardar os tickets.
- Recompensa: quem tiver mais tickets, ganha um presente especial a ser definido pelo professor. Os segundo e terceiro lugares também ganham prêmios especiais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Crianças de 9 a 11 anos.

1863 GOTCHA!**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Dominar um conceito.

META:

Completar o jogo da velha corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer uma trinca de O ou X primeiro, sendo na vertical ou horizontal.

REGRAS:

- Entregar uma folha com o jogo da velha para cada aluno;
- Entregar um jogo de nove cartinhas com os conceitos;
- Cada aluno deve escolher um número por vez, ler o conceito e acertar ao que o conceito se refere.
- Ao acertar, o aluno marca um X ou O no número escolhido.
- Se errar, coloca a carta de volta, e o próximo colega joga.
- Vence quem acertar três conceitos em diagonal ou vertical primeiro.

ELEMENTOS:

- Tabela do jogo da velha com números de 1 a 9 escritos em cada quadrado;
- Envelope;
- 9 cartas com conceitos aprendidos anteriormente.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pares.
- Crianças/ adolescentes/ adultos.

1864 THE JOKER**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Descobrir o que os jogadores não entenderam de um conteúdo.

META:

Gerar um relatório da parte do conteúdo que os alunos ainda não dominam.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão que será the joker, ou seja, poderá não ser respondida.

REGRAS:

- Entregar uma folha de exercícios aos alunos;
- Avisar que eles poderão deixar uma questão sem responder, que será o the joker. A questão valerá pontos da mesma forma, mas para isso, os alunos deverão escrever o que não entenderam na questão.

ELEMENTOS:

- Folhas com exercícios;
- Carta com the joker;
- Aleatoriedade.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças/ adolescentes.

1865 MIME IT!**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Praticar o vocabulário trabalhado na aula.

META:

Memorizar novas palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

- Expressão por mímicas.

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes;
- Cada equipe escolherá um representante para fazer a mímica;
- Os demais componentes do grupo terão 1 minuto para tentar descobrir a palavra que o colega está fazendo a mímica.
- A equipe que acertar, ganha ponto.
- Se a equipe não souber, o professor passa a vez para a outra equipe dizer o que é, se a equipe acertar, ponto para eles.



- Se ninguém acertar, o professor deixa a carta separada, pois deverá rever este vocábulo com seus alunos.

ELEMENTOS:

- Cartas com as palavras em inglês e um desenho que represente esta palavra;
- Concorrência (entre equipes);
- Cooperação (nas equipes);
- Regra proibitiva (quem estiver fazendo a mímica não poderá falar).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças/ Adolescentes

1866 TREASURE HUNT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conceitos vistos na aula anterior.

META:

Encontrar o baú de tesouro.

DINÂMICA CENTRAL:

Desvendar as pistas para encontrar o tesouro.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de até quatro componentes;
- Cada grupo escolherá um nome para a equipe e receberá uma cor que a represente.
- As equipes ganharão do professor um mapa do tesouro e a primeira dica.
- A equipe deverá ler a dica e cumprir a tarefa para conquistar a próxima dica.
- Definir com a turma os limites (onde podem procurar por pistas na escola);
- Vence a equipe que chegar primeiro ao baú do tesouro.
- As demais, ganharão um prêmio de consolação.

ELEMENTOS:

- Baú com o tesouro (qualquer coisa que atraia a atenção dos alunos);
- Mapa;
- Envelopes com dicas e tarefas;
- Faixas de TNT coloridas para amarrar no braço das equipes.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças e adolescentes.

1867 CAN YOU NAME IT?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar vocabulário visto na aula anterior.

META:

Acertar mais palavras.

DINÂMICA CENTRAL:

Descobrir a palavra que foi escrita no quadro.

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes;
- Cada equipe escolherá um participante por vez para sentar em uma cadeira de costas para o quadro;
- O professor tira uma carta do envelope e escreve a palavra no quadro;
- A equipe deverá fazer mímicas para que a pessoa que está sentada de costas descubra a palavra;
- Se acertar, ponto para o grupo.
- Regra proibitiva (não dizer a palavra em inglês e nem em português).

ELEMENTOS:

- Cadeira;
- Quadro;
- Envelope;
- Cartas com vocabulário aprendido anteriormente.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1868 RUN!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar conteúdo aprendido.

META:

Pegar o maior número de cartas.

DINÂMICA CENTRAL:

Correr e pegar a carta correspondente ao conteúdo mencionado pelo professor.

REGRAS:

- Dividir a turma em duas equipes;
- Formar duas filas;
- Estabelecer uma distância e espalhar pelo chão as cartas com imagens do conteúdo;
- O professor pega uma frase, lê e quando gritar "GO", o primeiro aluno de cada fila corre para procurar a imagem correspondente.
- Quando o aluno encontrar a imagem, volta correndo e entrega ao professor.



- O professor confere e marca o ponto para a equipe se estiver correto.
- O aluno vai para o final da fila e a corrida recomeça com um novo competidor (primeiro da fila).
- Vence a equipe que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Cartas com imagens do conteúdo (duas cartas com a mesma imagem);
- Caixa contendo as frases que o professor dirá;
- Regra Proibitiva: não pode correr antes de o professor gritar "go". Se correr antes, a equipe perde um ponto.
- Concorrência (entre equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Crianças/ Adolescentes.

1869 BREAKING THE CODE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Praticar a estrutura das frases em inglês.

META:

Montar as frases corretamente antes dos oponentes.

DINÂMICA CENTRAL:

Pegar os cartões com as palavras corretas e montar a frase o mais rápido possível.

REGRAS:

- Dividir a turma em trios;
- Entregar um envelope com palavras recortadas.
- O professor projeta uma imagem no PowerPoint e os trios montam a frase de acordo com a imagem.
- Quando terminam a frase, devem gritar "DONE";
- O professor confere, se a frase estiver correta, ponto para a equipe, mas se a frase estiver incorreta, o professor dá mais uns segundos para que todas as equipes tentem novamente.
- Vence a equipe que tiver feito mais frases corretas.

ELEMENTOS:

- Cartões com as palavras;
- Envelope;
- PowerPoint com imagens;
- Ampulheta de 60 segundos para dar tempo extra;
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- A partir de 10 anos.

1870 BAÚ DAS EMOÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o conteúdo de adjetivos através de representação com emojis.

META:

Associar as imagens selecionadas as emoções transmitidas por elas. Serão 4 imagens.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar o trabalho na data definida.

REGRAS:

- Entregar as imagens associadas à emojis dentro do prazo.
- Identificar as imagens e relacionar com os emojis equivalentes.
- Entrega individual ou em duplas.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma.
 - Pontuação por imagem.
- Baú de madeira onde os alunos depositarão suas atividades nos dias estipulados.
- Gráfico de pontos por aluno ou dupla. Nesse quadro o professor avaliará o trabalho em pontos. Recompensa % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 6º ano

1871 AS PALAVRAS SECRETAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conjunto de palavras específicas em inglês.

META:

Encontrar 8 palavras no caça-palavras e completar as frases corretamente de acordo com o contexto e a palavra encontrada.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular a palavra, completar as frases corretamente.

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras para cada aluno
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras encontradas.
- Após circularem devem completar as frases abaixo do caça palavras.
- Quem circular 8 palavras primeiro e completar as frases corretamente é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador



- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos junto com as 8 frases a serem completadas.
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1872 TRABALHO CORRIGIDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo

META:

Trabalhar as dúvidas do conteúdo não dominado pelos alunos.

DINÂMICA CENTRAL:

Dividir a turma em 5 grupos

Cada grupo fará 5 questões de um trabalho

Cada grupo apresentará uma questão e como ela foi realizada.

REGRAS:

- Entregar os trabalhos aos alunos/grupos.
- Comunicar que após 30 minutos eles farão a correção da atividade oralmente e que cada grupo ficará responsável por uma questão.

ELEMENTOS:

- Trabalho impresso
- Tempo de realização 30 minutos
- Correção da tarefa
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1873 DICIONÁRIO DE DEFINIÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar conteúdos trabalhados na aula anterior

META:

Retomar e fixar o conteúdo

DINÂMICA CENTRAL:

Definir o significado das palavras

REGRAS:

- Listar palavras usadas na aula anterior no quadro.
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo deverá procurar no dicionário a definição das palavras selecionadas.

- O grupo que realizar todas as definições primeiro é o campeão.

ELEMENTOS:

- Quadro com as palavras selecionadas pelo professor.
- Folha branca de ofício.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Dicionários digitais ou impressos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1874 JOGO DA MEMÓRIA DAS CORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar e fixar as cores em inglês

META:

Associar os nomes das cores com as cartas que contém um objeto na cor selecionada.

DINÂMICA CENTRAL:

- Os alunos devem encontrar as cartas que são relacionadas de acordo com a cor.
- Embaralhar e colocar as cartas sobre a mesa com as imagens e escritas viradas para baixo.
- Dividir a turma em pequenos grupos de até 4 alunos.

REGRAS:

- Cada aluno escolhe duas cartas por jogada.
- Se as cartas forem correspondentes (Cor + imagem) o aluno poderá jogar novamente.
- Caso não haja correspondência entre as duas cartas o aluno passa a vez para outro jogador.
- Ganha o jogo que mais tiver duplas de cartas encontradas.

ELEMENTOS:

Cartas com cores e objetos nas cores relacionadas.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1875 BATALHA NAVAL DOS MESES DO ANO EM INGLÊS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar o conteúdo de meses do ano. Trabalhar raciocínio e lógica

META:

Encontrar o nome dos meses do ano de acordo com o diagrama e as coordenadas dadas pelos alunos.



DINÂMICA CENTRAL:

- Dividir a turma em duplas.
- Cada turma receberá um quadro para acrescentar os meses do ano.
- Os jogadores devem tentar encontrar os meses do ano de acordo com as coordenadas.
- O aluno que encontrar mais meses do ano ganha.

REGRAS:

- Ao receber a tabela do jogo, cada aluno deve escrever os nomes dos meses do ano, uma letra em cada quadrado.
- Cada aluno deve falar as coordenadas definindo um número e uma letra.
- Ao acertar uma coordenada o aluno pode fazer mais tentativas.
- Caso a tentativa não acerte um alvo (mês) o aluno perde a vez.
- Competição
- Jogo em duplas

ELEMENTOS:

- Dividir a turma em duplas
- Entregar a folha para executar o jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1876 JOGO DE TABULEIRO – TREASURE HUNT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar o nome de esportes por meio de imagens e jogo de tabuleiro.

META:

Chegar primeiro no final do jogo.

DINÂMICA CENTRAL:

- Cada aluno deve ser representado por um pino de cor escolhida por cada um.
- De acordo com a quantidade tirada no dado o aluno se movimentará no tabuleiro.

REGRAS:

- O jogador deve jogar o dado.
- O jogador se movimentará de acordo com o número tirado no dado.
- Ao cair sobre uma imagem, o aluno deve falar o nome do esporte em inglês.
- Caso o aluno não saiba o nome ele deve ficar uma rodada sem jogar.
- Ao cair no quadro "GO Back" 3 squares, o aluno deve voltar 3 quadros.
- Ao cair no quadro "Go Forward" 2 squares, o aluno deve ir dois quadros para frente.
- Ganha o jogador que chegar primeiro no final do tabuleiro.

ELEMENTOS:

- Dividir os alunos em grupos até 5 alunos.
- Folha impressa com o tabuleiro do jogo.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1877 DOMINÓ DOS "NUMBERS"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar os números em inglês de 0 a 6.

META:

- Reconhecer os numerais e quantidades.
- Terminar com as peças na mão do jogador.

DINÂMICA CENTRAL:

- Dividir a turma em grupos de até 4 jogadores.
- Entregar para cada jogador 7 peças para iniciar o jogo.
- Cada jogador deve buscar baixar suas peças na mesa.

REGRAS:

- O primeiro jogador é quem estiver com a peça SIX/6 ou a maior.
- Caso o jogador não tenha uma peça ele deve comprar uma na mesa.
- Cada jogador deve colocar uma peça na mesa por vez.
- O jogador que primeiro colocar todas as suas peças é o campeão.

ELEMENTOS:

- Jogo de dominó com o nome dos números e as quantidades.
- Grupo de alunos até 4 jogadores

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.

1878 MEU HERÓI

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar aos alunos debater os problemas sociais a partir da construção do seu próprio herói.

META:

Discutir problemas sociais

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar um personagem (Herói) que esteja ligado ou que retrate alguma necessidade social.

REGRAS:

- Cada aluno desenha seu herói



- Contextualiza a vida do herói, relacionando a alguma causa social

ELEMENTOS:

- Todos que participarem ganham a recompensa
- Recompensa: % da nota

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (14-15 anos/ 9º ano fundamental)

1879 PAÍSES SECRETOS

OBJETIVO EDUCACIONAL

Identificar países do continente africano

META:

Encontrar mais países no Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular os nomes dos países e gritar

REGRAS:

- Enviar um link com o caça-palavras para o aluno
- Marcar 10 minutos
- Cada aluno vai identificar países que pertencem ao continente africano
- Quem encontrar todos os países primeiro ou quem encontrar mais países nos 10 minutos vence a competição
- O aluno envia o resultado para o professor (Print da tela)
- O professor analisa se está correto, faz a contagem e diz o vencedor

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras on-line (geniol.com.br)
- Tempo: 10 minutos
- Circular palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes (13 anos/8º ano fundamental)

1880 JOGO DAS 3 PISTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar o conteúdo da aula anterior

META:

Fazer os alunos revisarem os temas discutidos em aulas anteriores a partir de pistas

DINÂMICA CENTRAL:

Citar pistas sobre o conteúdo para o aluno acertar

REGRAS:

- O professor prepara um slide com o jogo das 3 pistas
- O aluno vai dizendo os temas a que se refere cada palavra
- Quem acertar mais vence

ELEMENTOS:

- Slide PPT com o jogo das 3 pistas
- O professor projeta na lousa ou compartilha a tela, se estiver numa aula on-line

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (9º Ano fundamental)

1881 QUEM SABE MAIS?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estudar os conteúdos em casa, para discutir na aula.

META:

Acertar mais perguntas do que a equipe adversária

DINÂMICA CENTRAL:

Dividir equipes para formular perguntas para outra equipe

REGRAS:

- Dividir a turma em 5 ou mais equipes (turma com 30 alunos)
- Cada equipe vai formular 2 questões para uma das equipes adversárias
- Se acertar continua, e pergunta para outra equipe
- Se errar a resposta, perde pontos
- A equipe que fizer mais pontos, vence a competição

ELEMENTOS:

- Equipes
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1882 CORRIDA DA APRENDIZAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Chegar ao final da corrida em primeiro lugar

DINÂMICA CENTRAL:

Cada atividade realizada, o aluno avança uma casa com seu carrinho

**REGRAS:**

- Cada atividade de casa corresponde a um espaço que o carrinho percorre. O Aluno que entrega a atividade avança uma casa
- O Aluno que não faz continua no mesmo lugar
- Vence quem chegar ao final do percurso
- Pode dividir o jogo por quinzena ou mensalmente (o professor escolhe)
- O aluno que atingir o objetivo, chegar ao final ganha pontuação na nota

ELEMENTOS:

- Fazer um painel com carrinhos (Power Point), cada aluno possui um carrinho
- Cada atividade concluída avança um espaço
- Competição individual

QUEM VAI JOGAR:

A turma Toda (8º ano fundamental)

1883 MEDALHAS DO APRENDIZADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer o aluno ser mais responsável e pontual na entrega das atividades

META:

Ganhar mais medalhas

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as atividades em dia

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado pelo professor
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Todos que entregarem as atividades no prazo ganham medalhas

ELEMENTOS:

- Competição interna entre a turma
- Medalhas
- Quadro para ir colando as medalhas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (8º ano fundamental)

1884 ENCONTRE O PAR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar conceitos

META:

Formar mais pares que as equipes adversárias

DINÂMICA CENTRAL:

Ao formar pares a equipe ganha uma pontuação

REGRAS:

- Dividir a turma em equipes
- Cada equipe recebe cartas, umas têm conceitos e outras significados
- Os alunos têm que identificar cada conceito com seu respectivo significado, formando os pares
- A equipe que conseguir formar mais pares vence a competição

ELEMENTOS:

- Cartas feitas de cartolina
- Envelopes para distribuir para as equipes
- Cada equipe recebe 10 cartas (sendo 5 com os conceitos e 5 com os significados de cada conceito)

QUEM VAI JOGAR:

A Turma toda (6º ano fundamental)

1885 GINCANA DO SABER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ser mais pontual e participativo nas aulas on-line

META:

Cumprir todas as provas da gincana

DINÂMICA CENTRAL:

Ao cumprir a prova, o aluno ganha pontos que serão somados ao longo de uma semana de aulas

REGRAS:

- O professor realiza uma prova durante a aula (pode ser pegar alguma coisa simples só para engeajar o aluno) ou faz uma pergunta surpresa.
- Toda aula pode ser algo diferente e em um horário diferente da aula para que o aluno fique na expectativa

ELEMENTOS:

- Competição individual
- Perguntas ou desafios surpresas na aula

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (9º ano fundamental)

1886 QUEBRA-CABEÇA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar peças e criar estratégias para monta-las e fazer escolhas

META:

Vence quando consegue fazer os encaixes das peças corretos.

DINÂMICA CENTRAL:

Encaixe das peças

**REGRAS:**

Encaixar corretamente todas as peças para formar uma imagem.

ELEMENTOS:

20 Peças montagem do quebra cabeça.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos ou pessoas de qualquer idade.

1887 JOGO DE DOMINO DA TABUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Agilizar o cálculo mental.

META:

Encaixar todas as peças antes do adversário sem errar o resultado das multiplicações

DINÂMICA CENTRAL:

Relacionar no encaixe das peças as operações de multiplicação com seu respectivo resultado

REGRAS:

- Escolher a ordem dos jogadores e dividir igualmente os dominós.
- Os jogadores devem combinar antecipadamente se podem consultar a tabela de resultados ou não.
- O primeiro jogador deve colocar a primeira peça na mesa.
- O próximo jogador deve encaixar em uma das pontas a operação ou
- Resultado correspondente. Se não tiver, passa a vez.

ELEMENTOS:

Dominós impressos com resultados e operação variadas de multiplicações de casas de 1 a 10.
1 cartela da tabuada de multiplicação

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 5º ano, turma toda formando grupos de até 4 integrante.

1888 JOGO DA VELHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular o raciocínio lógico, atenção e concentração

META:

Vence o jogo que primeiro quem conseguiu primeiro formar uma sequência de 3 X ou de 3 O.

DINÂMICA CENTRAL:

Ter atenção e rapidez para formar a sequência de 3.

REGRAS:

Jogar com um colega e escolher X ou O.

ELEMENTOS:

- Uma folha de papel desenhada uma cartela de quatro espaços.
- Lápis para desenhar X ou O

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda em dupla ou outras pessoas.

1889 JOGO DOS 7 ERROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a capacidade de raciocínio do aluno.

META:

Descobrir os setes erros de uma das imagens.

DINÂMICA CENTRAL:

Raciocínio lógico e expressão visual

REGRAS:

Identificar as diferenças entre as figuras e assinalá-las com X.

ELEMENTOS:

Duas imagens impressas de mesmo contexto sendo que quase idênticas e uma delas contendo 7 erros.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda ou com crianças a partir de 5 anos.

1890 JOGO DO TANGRAM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Possibilitar ao aluno trabalhar o raciocínio lógico matemático de percepção de figuras geométricas e montar um texto utilizando as figuras formadas com o tangram.

META:

Criar um pequeno texto e algumas palavras do mesmo são substituídas por figuras montadas por eles com o tangram.

DINÂMICA CENTRAL:

Criar um texto usando as peças e que tenha sequência lógica e coerência com a imagem.

REGRAS:

- Usar todas peças para formas figuras.
- A partir das figuras formar palavras para criação do texto escrito.
- Não pode repetir as palavras referentes a figura.

**ELEMENTOS:**

Figuras formadas com as peças do jogo, nome das figuras formadas e uma folha para elaboração do texto escrito.

Recompensa: divulgação do texto e pontuação para avaliação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda em duplas.

1891 JOGO SINTONIZADOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fortalecer as interações sociais e os direitos de cidadania entre alunos, professores, familiares, amigos...

META:

A dupla que tiver a maior pontuação vence.

DINÂMICA CENTRAL:

As duplas que tiverem respostas idênticas marcam pontos e recebe uma moeda na cor azul marcam 1 ponto e nas rodadas-coringas marcam 2 pontos e fazer a contagem final vence quem tiver maior número de pontuação.

REGRAS:

- Divisão em duplas.
- Um mediador para fazer as perguntas
- Todos recebem cartas-respostas com alternativas A, B, C ou D.
- Cartas respostas estarão disposta no monte.
- Retirada 1 carta pergunta lida em voz alta para todos ouvirem.
- 1 integrante de uma dupla escolhe uma das cartas alternativas e deixa oculta e o outro tentará adivinhar a resposta do parceiro mostrando a carta alternativa e assim sucessivamente.
- Após todos terem escolhidos suas respostas, serão mostradas as cartas-repostas e pontuação irá para as duplas que tiverem perguntas idênticas com 1 ponto e repostas idênticas nas rodadas coringas ganha 2 pontos.

ELEMENTOS:

- 35 cartas-perguntas
- 5 cartas-coringas
- 32 cartas respostas: um conjunto (A, B, C, D) para cada participante
- Moeda pontuação: 100 azuis (1 ponto) e 20 laranjas (2 pontos)

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma: a maioria divididos em duplas com um mediador em cada grupo.

1892 BINGO DOS SONS INICIAIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras.

META:

Vence o jogo que primeiro completar a sua cartela, marcando toas as figuras e levar o jogo para casa por um dia para jogar com a família.

DINÂMICA CENTRAL:

- Ler em voz alta as regras do jogo.
- Dialogo sobre a compreensão e aceitação das regras.
- Sorteio de palavras no saquinho e o mediador "grita" a palavra podendo repeti-la para que os alunos comparem e marquem a palavra em sua cartela.

REGRAS:

- Cada jogador recebe uma cartela.
- O mediador sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta.
- Os jogadores que tiverem em sua cartela uma figura cujo o nome começa com a sílaba da palavra chamada deverão marcá-la.
- O jogo terminar quando um jogador marcar todas as palavras de sua cartela

ELEMENTOS:

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes as figuras.
- 30 fichas com palavras escritas.
- Um saco para guardar as fichas de palavras.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

1893 REVISÃO DE MATEMÁTICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão dos conteúdos trabalhados nas aulas online anteriores

META:

Ter o maior número de acertos

DINÂMICA CENTRAL:

Ler atentamente e responder as questões

REGRAS:

- Fazer o formulário;
- Postar no classroom;
- Preencher o formulário;
- Nome e email;



- Realizar a atividade no prazo estipulado pela professora.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Formulário online

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas dos 1º a e b
- Alfabetização

1894 ATIVIDADES DE PORTUGUÊS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender as vogais e consoantes por meio de brincadeiras

META:

Por meio da brincadeira o aluno aprender.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler atentamente e responder as questões

REGRAS:

- Fazer o formulário;
- Postar no classroom;
- Preencher o formulário;
- Nome e email;
- Realizar a atividade no prazo estipulado pela professora.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Formulário online

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas dos 1º a e b
- Alfabetização

1895 QUIZ SEMANA DA CRIANÇA – WORDWALL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar a leitura por meio do jogo

META:

Acertar o maior número das questões.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler atentamente e responder as questões

REGRAS:

- Ler as perguntas;
- Responder as questões conforme o que se pede;
- A criança ganha 100 pontos a cada resposta certa;
- Clicar na carta na rodada do bônus round, pode ter carta com mais ou menos pontos;

- Quem tiver maior pontuação ganha.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- A cada pergunta tem um tempo de 60s para responder.

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas dos 1º a e b
- Alfabetização.

1896 ACHE OS PARES E LEIA – WORDWALL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Incentivar a leitura por meio do jogo

META:

Achar o par correspondente.

DINÂMICA CENTRAL:

Clicar nas cartas para achar o par

REGRAS:

- Virar as cartas para achar o par;
- Achar o par e registrar no caderno.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Cartas aleatórias.

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas do pré (necessidades especiais com números reduzidos de cartas.
- Turma dos 1ºs a e b, as demais 12 cartas, Alfabetização.

1897 FORMATOS GRANDES – WORDWALL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Achar as figuras com formatos grandes

META:

Saber diferenciar o grande do pequeno.

DINÂMICA CENTRAL:

Clicar na figura grande

REGRAS:

- Esperar sair do buraco o animal;
- Depois procurar a figura maior e clicar.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Cartas aleatórias.

**QUEM VAI JOGAR:**

- Turmas do pré (necessidades especiais) com números reduzidos de cartas.
- Autistas e síndrome de down.

**1898 ALFABETO COM DIVERSÃO
JOGO DA MEMÓRIA – E-FUTURO**

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Por meio da brincadeira achar os pares das consoantes e repeti-las.

META:

Revisar as consoantes

DINÂMICA CENTRAL:

Clicar e virar as cartas para achar o par

MECÂNICA (REGRAS):

- Para virar as cartas clicar nelas;
- Ache os pares e diga para um responsável o nome da consoante.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Cartas aleatórias.

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas do pré (necessidades especiais) com números reduzidos de cartas.
- Autistas e síndrome de down.
- E os demais alunos dos 1ºs anos terão mais cartas.

1899 HISTÓRIA DO JOÃO E MARIA – POWER POINT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ouvir a história de João e Maria, para reescrevê-la e fazer uma lista sem rima (nomes de doces para festa)

META:

Atingir o máximo de alunos na contação da história para reproduzi-la seja na escrita ou oralmente.

DINÂMICA CENTRAL:

Ouvir e reproduzir

REGRAS:

Assistir a história, e depois recontar seja na escrita ou enviar um áudio, ou vídeo.

ELEMENTOS:

- Computador;
- Celular
- Caderno

- Plataforma youtube

QUEM VAI JOGAR:

Os alunos dos 1ºs anos da

1900 EXPERIMENTO DAS FERRAMENTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Criar projetos por meio de linguagem de programação de blocos

META:

Validar projetos autorais (jogos, robótica, áudio visual e toda área digital)

DINÂMICA CENTRAL:

Autonomia, criatividade e conhecimento

REGRAS:

- As primeiras aulas: história das mídias;
- História dos primeiros computadores;
- Histórias dos jogos manuais e digitais;
- Evolução dos vídeos games até hoje.
- Apresentação da plataforma scratch e suas ferramentas;
- Primeiras criações do jogo em sala de aula;
- Apresentação dos jogos no final do semestre,

ELEMENTOS:

- Computador;
- Notebook
- Caderno para anotações
- Cards com tutorial do scratch.
- Peças de robóticas

QUEM VAI JOGAR:

Os alunos do fundamental II

1901 BAÚ DE MOEDAS DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que se dá bem no jogo quem sabe a tabuada de cabeça.

META:

Fazer a cinquena primeiro em sua cartela. Pode ser horizontal, vertical, diagonal.

DINÂMICA CENTRAL:

Saber a tabuada de cabeça.

Estudar a tabuada antecipadamente

REGRAS:

- Preencher uma folha qualquer dividida em 5 linhas e cinco colunas.
- Dentro de cada quadrado escrever o resultado das tabuadas do 2 ao 10.
- Marcar um x no número ditado pela professora.

**ELEMENTOS:**

- Competição interna da turma.
- Moedas de ouro
- Uso de uma tabela para marcar o vencedor de cada etapa.

1902 VARETAS MÁGICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Calcular mentalmente dezenas exatas.

META:

Fazer o maior número de pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Tentar pegar as varetas que valem mais pontos.

REGRAS:

- Entregar uma folha contendo uma tabela as cores de cada vareta e o respectivo valor.
- Dividir os alunos em grupos de 4 alunos.
- Distribuir uma caixa com o jogo para cada grupo.
- Escolher quem vai jogar primeiro
- Ao final do jogo marcar a quantidade que ganhou na tabela.
- Calcular o total de pontos usando estratégias de cálculo mental.

ELEMENTOS:

- Competição;
- Desafio- calcular mentalmente

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- Idade 9 – 10 anos

1903 VARETAS MÁGICAS COM ADAPTAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Calcular com material de apoio dezenas exatas.

META:

Fazer o maior número de pontos.

DINÂMICA CENTRAL:

Tentar pegar as varetas que valem mais pontos.

REGRAS:

- Entregar uma folha contendo uma tabela as cores de cada vareta e o respectivo valor.
- Dividir os alunos em grupos de 4 alunos.
- Distribuir uma caixa com o jogo para cada grupo.
- Escolher quem vai jogar primeiro
- Ao final do jogo marcar a quantidade que ganhou na tabela.
- Calcular o total de pontos usando material de apoio.

ELEMENTOS:

- Competição;
- Desafio- calcular mentalmente

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- Idade 9- 10 anos

1904 ADIVINHE SE SOUBER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sistematizar o nome e características das formas geométricas planas e não planas.

META:

O vencedor será aquele que acumular mais cartas ao término do jogo.

DINÂMICA CENTRAL:

- Conhecer as formas geométricas.
- Velocidade.

REGRAS:

- Os alunos dividem-se em grupo de 4.
- Cada grupo recebe uma cartela impressa com a imagem das formas em tamanho A3 e marcadores para o jogo.
- Cada grupo recebe 30 cartas que deverão ser embaralhadas e colocadas no centro da mesa viradas para baixo.
- Em seguida o grupo sorteia um aluno para que pegue uma carta e leia as informações com a descrição da forma.
- O jogador que escolher primeiro a figura que está sendo descrita ganhará a carta para si.
- Os alunos farão rodízio de leitura.
- Ganha o jogar que acumular mais cartas.

ELEMENTOS:

- Tabela impressa com as formas.
- 30 cartas para o Jogo Adivinhe se puderem.
- Marcadores para os jogadores.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- A partir de 7 anos variando o grau de dificuldade.

1905 JOGO DA VELHA MODERNO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Saber quais são as capitais dos estados brasileiros.

META:

Preencher uma linha vertical, horizontal ou diagonal com o mesmo símbolo. (O ou X).

DINÂMICA CENTRAL:

Ter estudado estados e capitais.

**REGRAS:**

- Cada dupla recebe uma cartela impressa com o jogo da velha.
- Um aluno de cada vez sorteia uma carta que terá o nome de um estado, com sua respectiva capital.
- O mesmo aluno pergunta ao colega qual é a capital daquele estado.
- Se o adversário souber marca a sua casa com o símbolo o ou x.
- Vão se revezando até terminar o jogo.
- Cada aluno terá o tempo de um minuto para responder.

ELEMENTOS:

- Cartela com o jogo;
- Cartas com os estados e capitais.
- Competição;
- Estratégia
- Instrumento de medida de tempo.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- A partir de 10 anos.

1906 ORDEM NESSE LUGAR!!!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ordenar um texto, observando os marcadores textuais.

META:

Quem ordenar o texto corretamente é o vencedor.

DINÂMICA CENTRAL:

- Observação;
- Velocidade;
- Competência leitora;

REGRAS:

- Cada aluno recebe um texto dividido em tiras.
- Observar os marcadores textuais para ordená-lo corretamente.

ELEMENTOS:

- Tempo;
- Competição;
- História conhecida.

1907 CAÇADA AO X E CH

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Escrever palavras com correção ortográfica (x ou ch)

META:

Conquistar 8 estrelas de ouro

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar 4 palavras com X e 4 com CH.

REGRAS:

- Entregar as palavras (8) no prazo determinado (10min.)
- Pesquisar as palavras em sites ou material impresso.
- Entregar as palavras por escrito

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas de ouro
- Saco ou sacola para ir colocando as estrelas conquistadas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do fundamental 2 (11 a 14 anos)

1908 CAÇADA AO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Fazer os alunos desenvolverem melhor o reconhecimento de palavras
- Aumentar a percepção visual
- Aumentar o vocabulário dos alunos

META:

Encontrar 7 palavras relacionadas ao texto apresentado

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e gritar as palavras à medida que forem sendo encontradas

(REGRAS:

- Cada aluno terá 10 min para encontrar as palavras do caça palavras
- cada vez que encontrarem uma palavra o aluno deve gritar a palavra encontrada, de modo que toda a turma ouça
- Cada palavra encontrada será computada como uma ficha que fará parte de um ranking.
- O professor irá conferir se há mesmo a palavra que o aluno diz ter encontrado
- Os alunos só devem gritar se de fato tiverem encontrado mesmo a palavra, para não interromper a dinâmica.

ELEMENTOS:

- Caça-palavras impressos
- Tempo
- Grito das palavras
- Ranking

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos



1909 PROVA SURPRESA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o nível de conhecimento de cada aluno em relação ao conteúdo trabalhado

META:

Ampliar o conhecimento do nível de domínio de conteúdo de cada aluno

DINÂMICA CENTRAL:

- Uma das questões não poderá ser respondida pelos alunos.
- Professor poderá fazer 2 ou mais grupos de provas, sendo que a prova será a mesma, o que mudará será a questão que não poderá ser respondida

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.

ELEMENTOS:

- Provas impressas
- Questão coringa

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1910 LEXICALIZADOR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar verbetes a partir da definição

META:

Descobrir o maior número de verbetes

DINÂMICA CENTRAL:

Cartões com as definições

REGRAS:

- Organizar cartões com as definições com palavras do conteúdo trabalhado.
- Quadro para a escrita dos verbetes
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar pegar um cartão/definição à frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um cartão e ler apenas a definição para seu grupo que deve escrever o verbete no quadro
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto para o grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir/escrever o verbete o ponto vai para o grupo adversário

ELEMENTOS:

- Cartões com as definições
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar o verbete apenas a definição)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1911 PALAVRA SECRETA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aumentar o desenvolvimento da capacidade linguística de cada um dos alunos.

META:

Encontrar primeiro as 4 palavras secretas.

DINÂMICA CENTRAL:

Quatro palavras são formadas a partir de um conjunto de letras

REGRAS:

- Entregar aos jogadores uma folha com as letras embaralhadas que formam as palavras.
- Os jogadores não podem falar uns com os outros.
- Dentro do prazo entregar ao professor a folha com as palavras escritas.
- Cada palavra encontrada vale uma estrela.
- A palavra com maior número de letras vale o dobro de pontos que o jogador conseguiu.

ELEMENTOS:

Folhas com as letras que formam as palavras secretas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1912 LEMBRA-SE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Aumentar e desenvolvimento da capacidade expressiva de cada um dos alunos
- Ampliar a consciência corporal, limites e capacidades de cada aluno
- Recepção e tradução dos conteúdos passados através de mímicas.

META:

A dinâmica ajudará no processo de memorização e fixação do conteúdo na mente dos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

**REGRAS:**

- Dividir os conteúdos da aula anterior em cartões temáticos
- Dividir a turma em dois ou mais grupos
- Cada grupo definirá o aluno ou alunos que irão passar para a turma o conteúdo proposto nos cartões através de mímicas
 - O aluno/a deve sacar um cartão temático e não pode falar, apenas gesticular para o outro grupo, adversário, o tema que pegou.
- O conteúdo descoberto contará como um ponto para o grupo
- Caso não descubra o conteúdo o ponto irá para a equipe que propôs a atividade.

ELEMENTOS:

- Cartões temáticos com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência entre equipes
- Cooperação entre equipes
- Regra proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1913 LETRA CERTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Relacionar a letra certa que deve completar as palavras que são apresentadas no cartaz

META:

- Melhorar a compreensão ortográfica por parte dos alunos
- Facilitar a internalização das regras de formação de palavras do português brasileiro

DINÂMICA CENTRAL:

- Um cartaz apresenta palavras com lacunas que serão preenchidas pelos cartões que estão na mão dos alunos

MECÂNICA (REGRAS):

- Cartas com palavras "lacunadas"
- Cada grupo de alunos terá o grupo de letras que podem preencher as lacunas presentes em cada palavra
- Para cada palavra corretamente preenchida contará um ponto que fará parte de um ranking dos grupos
- Ganha aqueles que acertarem as letras corretas para as palavras que forem apresentadas

ELEMENTOS:

- Cartões com as letras
- Cartaz com as palavras lacunadas

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos

1914 DECIFRADOR

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Reconhecer e colocar palavras em ordem, gerando mais intimidade com a grafia das palavras.

META:

- Identificar o nível de compreensão textual a partir da atividade proposta
- Identificar o nível de conhecimento linguístico por parte dos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

- Apresentar textos aos alunos que contenham palavras embaralhadas, de forma que eles coloquem as palavras em ordem, dando sentido ao texto como um todo.

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Cada palavra identificada pelo aluno contará como um ponto para o saldo final de notas.
- Ganha aqueles que identificarem o maior número de palavras embaralhadas no texto

ELEMENTOS:

- Textos impressos

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos

1915 RELEMBRANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Aumento e desenvolvimento da capacidade expressiva de cada um dos alunos
- Ampliação da consciência corporal, limites e capacidades de cada aluno
- Recepção e tradução dos conteúdos passados através de mímicas.

META:

- A dinâmica ajudará no processo de memorização e fixação do conteúdo na mente dos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Dividir os conteúdos da aula anterior em cartões temáticos
- Dividir a turma em dois ou mais grupos
- Cada grupo definirá o aluno ou alunos que irão passar para a turma o conteúdo proposto nos cartões através de mímicas
- O aluno/a deve sacar um cartão temático e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou.



- O conteúdo descoberto contará como um ponto para o grupo
- Caso não descubra o conteúdo o ponto irá para a equipe adversária

ELEMENTOS:

- Cartões temáticos com os temas dos conteúdos a serem revisados
- Concorrência entre equipes
- Cooperação entre equipes
- Regra proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma joga.

1916 PROVA SURPRESA - TIPO 2

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Conhecer o nível de conhecimento de cada aluno em relação ao conteúdo trabalhado

META:

- Ampliar o conhecimento do nível de domínio de conteúdo de cada aluno

DINÂMICA CENTRAL:

- Uma das questões terá uma nota maior em relação as outras questões.
- Professor poderá fazer 2 ou mais tipos de provas, podendo mudar não só as questões, mas também a ordem das questões entre as provas

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão possui uma nota maior em relação as outras e que há 2 ou mais tipos de provas.

ELEMENTOS:

- Tipos de provas impressas
- Questão coringa

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos

1917 BAÚ DAS BALAS FINIS GIGANTES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Explicar para a turma que a matéria é melhor entendida, após realizações de atividades em casa.

META:

Conquistar duas balas finis gigantes.

DINÂMICA CENTRAL:

Estar em dia com todas as atividades, e presença.

REGRAS:

- É obrigatório entrega de trabalhos em grupo.
- Testar a cooperação de todos.
- Quem faltar a aula, pode continuar no grupo, mas perde uma fini.

ELEMENTOS:

- Competição entre os grupos.
- Balas finis gigantes.
- As finis são o prêmio presente em sala de aula desde o anúncio do desafio.
- Recompensa: balas finis e 1 ponto na média.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma joga.
- Ensino fundamental 2.

1918 ONDE ESTÃO AS PALAVRAS?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Entrar no tema, no assunto (estar por dentro)

META:

Encontrar palavras que tenham a ver com o assunto.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar as palavras e após finalizadas aguardar os 5 minutos.

REGRAS:

- Cada aluno terá seu marcador de caça-palavras.
- 5 minutos para todos.
- Ao terminar ir entregando o lápis cedido no início pelo professor.
- O três últimos precisaram ir ao quadro para um novo desafio.

ELEMENTOS:

- Caça-palavras impresso.
- 5 minutos.
- Concorrência plena.
- Os três últimos a entregar, participam de um novo desafio no quadro, no assunto.
- Perguntas e respostas rápidas no quadro. -Quatro para quem ir respondendo na frente. QUEM errar, não perde nada, mas deixa de acertar.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Fundamental 1

1919 TESTE DIAGNÓSTICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir a dificuldade dos alunos em um determinado conteúdo.

**META:**

Obter informações para relatório se aproximando de conselhos de classe.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar uma questão como pegadinha, para ver se os estudos foram além do que foi dado dentro de sala de aula, que talvez a maioria não consiga.

REGRAS:

- Entregar o teste aos alunos.
- Informar que eles podem escolher uma questão para ficar sem responder.

ELEMENTOS:

- Testes impressos.
- Escolher o correto.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

1920 PALAVRA & AÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar palavras da aula anterior.

META:

Interagir dentro do conteúdo.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão sem o uso da fala, apenas gestos.

REGRAS:

- Fazer uma lista no quadro através de post-its distribuídos aos alunos sobre a matéria estudada.
- Organizar a turma em dois grupos e cada grupo deverá ter um nome de guerra.
- Escolher um integrante de cada grupo a cada rodada.
- Este integrante mostra o post-its para o professor e começa a fazer as mímicas, o grupo tem trinta (30) segundos para responder, ao final do tempo, se não conseguirem responder a resposta correta, o Grupo fica uma rodada sem jogar.

ELEMENTOS:

- Post-its com os temas a serem revisados.
- Competição (entre os grupos)
- Cooperação (entre os participantes de cada grupo)

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.
- Fundamental 1 e 2.

1921 DINÂMICA POÉTICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar Escolas Literárias através de poemas.

META:

-Saber identificar características ao menos duas, de cada Escola Literária em questão.

DINÂMICA CENTRAL:

Contato com poesias do tempo literário.

REGRAS:

- Definir a ordem sequem começa a responder.
- Dividir em grupos.
- Um integrante de cada grupo vai ao quadro, ou numa aula externa a sala de aula, usar cartolina e pilotos, ou on-line, marcar as passagens que comprovam as que aqueles poemas são de tal Escola Literária.

ELEMENTOS:

- Poemas impressos, ou no quadro escrito, ou digitalizado.
- Cartolinas e pilotos.
- Competição entre grupos.
- Cooperação entre os integrantes de cada grupo.
- Poemas de diferentes escolas literárias.

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas de português que já usam a literatura em sala.
- Fundamental 2.

1922 BATALHA DOS VERBOS PREMIADOS.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Acertar os tempos verbais nas frases.

META:

Conseguir preencher as lacunas com o menor número de erros.

DINÂMICA CENTRAL:

Conseguir flexionar os verbos de acordo com os seus tempos.

REGRAS:

- Várias frases espalhadas numa cartolina, como se fosse um caminho, uma ordem, cada frase numa casa com linha de partida e linha de chegada. Três participantes por grupo e várias cartolinas.

ELEMENTOS:

- Cartolina (jogo de tabuleiro)
- Cooperação entre o trio.
- Competição entre os grupos.
- Agilidade
- Participação
- Interação
- Diversão
- Premiação para os três do trio
- Caixa de bis.



QUEM VAI JOGAR:

- Fundamental 2

1923 COMPLETE A MÚSICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Encontrar palavras na audição e completar a música.

META:

Escrever corretamente as palavras ouvidas na música.

DINÂMICA CENTRAL:

- Escuta
- Grafia
- Identificação de palavras.

REGRAS:

- Ouvir e preencher com caneta.
- Duas vezes a música será colocada.
- É individual.

ELEMENTOS:

- Audição
- Concentração
- Participação
- Músicas impressas por aluno
- Preencher a caneta
- Som para audição

QUEM VAI JOGAR:

Fundamental 1, 2

1924 QUEM TÊM?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Montar a frase com o objetivo correto

META:

Encaixar todos os adjetivos de maneira correta

DINÂMICA CENTRAL:

Saber utilizar os adjetivos na frase

REGRAS:

- Escrever adjetivos em vários cartões em branco.
- A cada rodada, deverá ser em sentido horário, no sentido do (relógio)
- Haverá várias frases aleatórias para cada grupo encaixar suas palavras.
- Todos jogam juntos.

ELEMENTOS:

- Competição
- Fichas
- Lápis

- Frases impressas sem adjetivo

QUEM VAI JOGAR:

- Crianças que já saibam ler e escrever
- A partir do 1º ano.

1925 BINGO DO HINO NACIONAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Prender o Hino Nacional

META:

Ganha quem preencher a cartela primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Reconhecer palavras do Hino Nacional

REGRAS:

- Cada participante deverá escolher 12 doze palavras do Hino Nacional e preencher sua cartela com doze (12) quadrados.
- Gritar bingo assim que encher o cartão
- Individual

ELEMENTOS:

- Competição
- Conhecimento
- Papel
- Lápis
- Régua

QUEM VAI JOGAR:

A partir do fundamental

1926 UM, DOIS, TRÊS E PÁ!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Identificação de sílabas.
- Formar palavras.

META:

Acertar ao máximo de palavras na combinação

DINÂMICA CENTRAL:

- Identificar uma palavra
- Junção de sílabas

REGRAS:

- Mínimo de três pessoas de cada grupo.
- Um participante responde e os outros são separados e recebem uma sílaba de cada palavra para falarem juntos.
- O adivinhador deverá ouvir as sílabas juntas formando uma palavra.
- A "pá" é o momento em que os participantes dizem suas sílabas juntos.

ELEMENTOS:

- Competição entre grupos.



- Cooperação nos grupos
- Audição
- Construção silabário

QUEM VAI JOGAR:

Crianças com mais de 8 anos.

1927 SOU NOME DE RUA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Cria um diálogo sobre a cidade e fazer aflorar no aluno o conceito de cidadania.

META:

Construir uma maquete e conquistar o direito de nomear as ruas da maquete com seu nome

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar as tarefas em dia.

REGRAS:

- Participar das tarefas diárias em sala de aula.
- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Entrega individual ou em grupo.
- Cada tarefa entregue vale um elemento da maquete quem tiver mais elementos ganhar o direito de dar nome a uma rua de sua escolha.

ELEMENTOS:

- Elementos que compõem a maquete de uma cidade.
- Casa
- Prédios
- Praças
- Árvores
- Carros
- Etc...
- Base da maquete para ir colocando os elementos criados pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária)

1928 CAMINHOS ESCONDIDOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Entender um conceito – distância

META:

Encontrar 5 formas de ligar o ponto A ou ponto B.

DINÂMICA CENTRAL:

Traçar linhas ligando A à B.

REGRAS:

- Entrega para cada aluno uma base com a marcação dos pontos A e B.

- Os alunos devem fazer a ligação dos pontos respeitando os pontos chaves, locais por onde a linha não podem ser desenhada.

- Marcar 10 minutos.

- Dar início da atividade para todos juntos.

- Quem fizer os 5 caminhos primeiro é o vencedor.

- Deve ser averiguado se o aluno respeitou a regra do ponto chave.

- Caso exista erro, o jogador é desclassificado e o jogo continua.

ELEMENTOS:

- Base impressa, com pontos A, B e pontos chaves.

- Tempo - 10 minutos

- Competição

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária)

1929 ATIVIDADE CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir qual atividade de aprendizado os alunos mais gostam.

META:

Inserir mais vezes a atividade para incentivar os alunos e possibilitar maior aprendizado.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma listagem para ser colocada em ordem preferencial.

REGRAS:

- Entregar uma listagem para os alunos.
- Pedir que façam uma ordenação.
- Ao lado de cada atividade existe um espaço para ser preenchido com números, de forma que 1 representa a atividade que mais gosta.

ELEMENTOS:

- Listagem impressa.

- Ordenação

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária)

1930 DESCOBRINDO GAMES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer o aluno discutir conteúdos já apresentados tendo os games como elemento de partida.

META:

Fixar conteúdo tendo o aluno como protagonista.

DINÂMICA CENTRAL:

Relatos dos games

**REGRAS:**

- Organizar a turma em diversos grupos.
- Cada grupo escolhe um game que vai apresentar para a turma e informa ao professor.
- É feito um sorteio para gerar a ordem de apresentação dos grupos.
- A apresentação começa sem que o grupo possa falar o nome do game para a turma.
- O professor vai ao longo da apresentação fazendo perguntas relacionadas aos conteúdos já discutidos, que estão presentes na apresentação dos alunos.
- Cada grupo tem 10 minutos para a apresentação.
- Os demais grupos precisam descobrir o nome do game apresentado.
- Ao final da apresentação, ganha o ponto se algum grupo acertar o jogo e o grupo que descobriu também marca ponto.
- Vence o grupo que fizer mais pontos

ELEMENTOS:

- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra proibitiva não falar o nome do Jogo.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (partic. voluntária)

1931 EU CONHEÇO!!!!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer o aluno conhecer a cidade

META:

Desperta no aluno a sentimento de pertencimento.

DINÂMICA CENTRAL:

Fixar no lugar correto os elementos encontrados na cidade.

REGRAS:

- 100 cartas com imagens de elemento da cidade.
- Um mapa da cidade em tamanho ampliado.
- Imã para fixar as cartas no mapa.
- Por sorteio faz-se a ordem em que cada aluno irá participar da atividade.
- O aluno da vez vai até a mesa com cartas e escolhe uma e fixa a carta no mapa.
- Acertando a localização marca ponto e passa a vez ao aluno seguinte.
- No caso de erro qualquer aluno pode mostrar a localização exata e marca ponto.
- E segue a sequência do sorteio
- Vence o aluno que tiver mais acertos.

ELEMENTOS:

- Cartas com imagens coloridas.
- Mapa ampliado.

- Imãs**QUEM VAI JOGAR:**

A turma toda (participação voluntária).

1932 O ESPAÇO QUE NOS ENVOLVE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar o conceito de volume e ocupação espacial

META:

Fixar o maior número de peças (lego) na base de encaixe deixando espaço para circulação.

DINÂMICA CENTRAL:

Agrupar de forma organizada peças de encaixe

REGRAS:

- Entrega para cada aluno uma base de encaixe.
- A base tem 3 pontos marcados, que precisam se acessíveis.
- Marcar 50 minutos.
- Dar início da atividade para todos juntos.
- Os alunos devem escolher as peças que necessitar, nos vários baús, que estarão dispostas no centro da sala.
- Quem conseguir o maior número de peça montadas na base sem obstrução da ligação dos 3 elementos é o vencedor.

ELEMENTOS:

- Peças de lego de diversos formatos
- Base de encaixe
- 3 elementos chaves da base de encaixe.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária).

1933 NÓS CONHECEMOS!!!!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer o aluno conhecer o entorno da escola

META:

Ser o primeiro a criar a imagem do entorno da escola.

DINÂMICA CENTRAL:

Fixar no lugar correto os elementos.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- Distribuir um mapa e 15 cartas com imagens de elementos existentes no entorno da escola.
- Fixar todas as cartas no mapa nos lugares corretos.
- O primeiro grupo que completar o mapa é o vencedor.



- No caso de erro, o professor indica apenas o número de acertos e erros
- E segue até que se apresente o mapa montado corretamente.

ELEMENTOS:

- Mapa base
- Cartas com imagens coloridas.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária).

1934 ACHEI!!!!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Saber se o aluno conhece o entorno da escola

META:

Descobrir onde está o elemento escondido

DINÂMICA CENTRAL:

Solução de enigma

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos.
- É fixado um mapa do entorno da escola num lugar central.
- É feito um primeiro sorteio para definir qual grupo vai "esconder" o elemento. E ficar responsável em passar as pistas para que os demais grupos descubram qual é o objeto escondido e em qual lugar.
- Um segundo sorteio é feito para estabelecer a ordem em que os demais grupos irão fazer a pergunta.
- Cada grupo tem direito a apenas 1 pergunta por vez.
- Pode arriscar um palpite a partir da segunda pergunta, se acertar vence.
- No caso de erro, perde uma rodada.
- Vence quem acertar o local e o objeto escondido.

ELEMENTOS:

- Mapa base com 10 lugares que ficam no entorno da escola
- 10 cartas com objetos que podem ser escondidos.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda (participação voluntária).

1935 O QUE SERÁ QUE EU VEJO?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que o aluno observa sobre o seu percurso de casa para a escola

META:

Gerar um relatório dos elementos observados ou não pelos alunos

DINÂMICA CENTRAL:

Permitir ao aluno se expressar da forma que lhe for mais agradável (desenho, texto).

REGRAS:

- Distribuir 2 folhas de papel (frente em branco e verso pautada)
- Apresentar aos alunos a pergunta: - O que você observa no caminho de casa para a escola? Ou da escola para casa?
- Avisar que pode ser respondida da forma como julgar mais fácil, por texto ou desenho.
- Pedir uma primeira resposta logo após apresentada à pergunta.
- Pedir uma segunda resposta como tarefa de casa.
- Todos que entregarem as duas atividades ganham a possibilidade de ir para a sala de informática (lugar definido por eles em outra gamificação).

ELEMENTOS:

- Folha de papel
- Lápis, borracha, canetas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária).

1936 FAZER O QUE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que o aluno gostaria de fazer dentro da escola quando tem tempo livre.

META:

Gerar um relatório das opções apresentadas pelos alunos.

DINÂMICA CENTRAL:

Criar um ambiente de cooperação com os alunos.

REGRAS:

- Distribuir 1 folha de papel
- Apresentar aos alunos a pergunta: - O que você gostaria de fazer na escola, quando tem tempo livre?
- Se todos entregarem a atividade respondida o tempo restante da aula será livre, porém permanecendo em sala.

**ELEMENTOS:**

- Folha de papel
- Lápis, borracha, canetas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária).

1937 CARTAS DO SABER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Apresentar diversos patrimônios arquitetônicos da cidade

META:

Fazer o maior número de pares

DINÂMICA CENTRAL:

Juntar imagem e texto

REGRAS:

- Dispor as cartas em uma mesa com a face do desenho e nomes voltados para baixo.
- Por sorteio é definido o aluno que vai iniciar o jogo.
- O jogo seguirá no sentido horário.
- Na casa de acerto do par o jogador tem o direito de jogar mais uma vez.
- Ganha o jogo quem tiver mais pares formados

ELEMENTOS:

60 cartas (30 com imagem e 30 com a respectiva denominação da imagem)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (participação voluntária).

1938 BAÚ DE PRECIOSIDADES DA BACTERIOLOGIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que aprender bacteriologia em casa é possível e permite fixa melhor o conteúdo nas tarefas de casa.

META:

Conquistar os 3 fatores de virulência.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Fatores de virulência.

- Quadro do Baú para ir colando os fatores de virulência conquistados pelos alunos.

- Se tornar a Super Bactéria.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1939 ENIGMAS DA IMUNOLOGIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito.

META:

Encontrar 10 palavras relacionadas a imunologia no Caça-Palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar as palavras

REGRAS:

- Entregar um caça-palavras de imunologia para cada aluno
- Marcar 5 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos
- Os alunos devem circular as palavras que representam o conceito e achar o conceito
- Ao circular devem gritar a palavra encontrada em voz alta para toda turma ouvir
- Quem circular 10 palavras primeiro é o vencedor
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Palavras impressos
- Tempo (5 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1940 CHAVE-MESTRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir as fragilidades de conteúdo dos jogadores

META:

Gerar um relatório de conteúdos que os alunos têm deficiência e precisam de reforço

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como chave-mestra que o aluno pode deixar em branco ou pedir ajuda ao professor

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos



- Avisar que uma questão pode ser deixada em branco ou pedir ajudar ao professor.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas
- Chave-Mestra
- Aleatoriedade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1941 MÍMICA NA IMUNOLOGIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar funções e morfologias das células do sistema imune

META:

Descobrir como as células são e como atuam

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar as funções das células em pequenos post-its
- Organizar a turma em dois grupos
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar uma célula a frente da turma toda
- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo a célula que pegou
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com as células do sistema imune a trabalhadas
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1942 DETETIVE SABE TUDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Raciocinar logicamente e dominar o conhecimento lecionado na aula anterior

META:

Descobrir o enigma (informação referente a aula passada) proposto pelo outro grupo

DINÂMICA CENTRAL:

Informação (palavra) do conteúdo da aula anterior em cartazes

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos até 5 alunos
- Cada grupo escolhe uma informação da aula anterior e escreve essa informação em 3 palavras (1 em cada cartaz)
- Os grupos são sorteados
- Por ordem, cada grupo levanta um cartaz e mostra a palavra
- Cada grupo terá 10 segundos para uma tentativa
- Se um grupo descobrir a informação com 1 tentativa, marca 3 pontos; com 2 tentativas, marca 2 pontos; com 3 tentativas, marca 1 ponto
- Vence quem tiver mais pontos ao final (descobriu mais informações)

ELEMENTOS:

- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (falar somente na hora do seu grupo)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1943 DETETIVE BOM DE BOLA EM DIAGNÓSTICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Raciocinar logicamente e dominar o conhecimento em diagnóstico molecular

META:

Descobrir o enigma (informação referente a biologia molecular) proposto pelo outro grupo

DINÂMICA CENTRAL:

Informação (palavra) do conteúdo de biologia molecular em cartazes

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos até 5 alunos
- Cada grupo escolhe uma informação de biologia molecular e escreve essa informação em 3 palavras (1 em cada cartaz)
- Os grupos são sorteados
- Por ordem, cada grupo levanta um cartaz e mostra a palavra
- Cada grupo terá 10 segundos para uma tentativa
- Se um grupo descobrir a informação com 1 tentativa, marca 3 pontos; com 2 tentativas, marca 2 pontos; com 3 tentativas, marca 1 ponto
- Vence quem tiver mais pontos ao final (descobriu mais informações)



ELEMENTOS:

- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (falar somente na hora do seu grupo)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1944 DESAFIO DA VETERINÁRIA PREVENTIVA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar os conteúdos trabalhados em medicina veterinária preventiva

META:

Encontrar as afirmações corretas e erradas dos outros grupos primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Qualificar a afirmação ou realizar desafio

REGRAS:

- Turma dividida em 3 grupos
- Cada grupo escreve 10 post-its com afirmação verdadeira ou falsa sobre medicina veterinária preventiva
- Cada grupo define seus desafios (atividades físicas)
- Cada grupo sorteia uma carta do outro grupo
- Cada grupo deve falar em voz alta a afirmação do post-it lido
- Cada grupo terá 5 segundos para pensar
- Grupo responde se é verdade ou mentira ou, se não souber, faz um desafio proposto pelo grupo do post-it
- Ganha 1 ponto por responder e 0,5 ponto por realizar desafio corretamente
- Grupo do post-it responde ou corrige se for mentira a afirmação

ELEMENTOS:

- Post-its com afirmações sobre medicina veterinária preventiva
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Recompensa: % da nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1945 LEILÃO DO CONHECIMENTO EM DOENÇAS PARASITÁRIAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o conceito e mecanismo do parasito causador da doença

META:

Descobrir a informação encenada ou desenhada

DINÂMICA CENTRAL:

Encenar mímicas ou desenhar na lousa

REGRAS:

- Todos alunos escrevem 2 post-its com uma palavra cada, referente ao parasito causador da doença
- Todos post-its ficam em uma caixa
- Aleatoriamente um nome é sorteado
- Sorteado sorteia um post-it e encena mímica para a turma toda
- A encenação dura 1 minuto
- Os demais alunos tentarão acertar a palavra do post-it
- Cada aluno terá 3 tentativas de acerto
- Cada tentativa aumenta o valor do enigma em 1 ponto
- Quem acertar leva a bolada
- Se ninguém acertar, o aluno da encenação perde 1 ponto

ELEMENTOS:

- Post-its com palavra referente ao parasito causador da doença
- Concorrência (individual)
- Regra Proibitiva (não falar, não escrever nomes, nem números)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1946 LEILÃO DO CONHECIMENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o conceito e mecanismo ensinado

META:

Descobrir a informação encenada ou desenhada

DINÂMICA CENTRAL:

Encenar mímicas ou desenhar na lousa

REGRAS:

- Todos alunos escrevem 2 post-its com uma palavra cada, referente ao tema da aula anterior
- Todos post-its ficam em uma caixa
- Aleatoriamente um nome é sorteado
- Sorteado sorteia um post-it e encena mímica para a turma toda
- A encenação dura 1 minuto
- Os demais alunos tentarão acertar a palavra do post-it
- Cada aluno terá 3 tentativas de acerto
- Cada tentativa aumenta o valor do enigma em 1 ponto
- Quem acertar leva a bolada



- Se ninguém acertar, o aluno da encenação perde 1 ponto

ELEMENTOS:

- Post-its com palavra do assunto
- Concorrência (individual)
- Regra Proibitiva (não falar; não escrever nomes, nem números)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1947 JOGO DA MEMÓRIA COM SONS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ensinar noção de timbres para a turma através da apresentação de diversos sons.

META:

Fazer mais pontos que o oponente.

DINÂMICA CENTRAL:

Encontrar quais pares de recipientes dentre os distribuídos pela sala possuem a mesma sonoridade.

REGRAS:

- Escolher quem começa;
- O primeiro jogador deve escolher um recipiente, ouvir a sonoridade que ele produz e procurar por outro com a mesma sonoridade;
- Se o segundo recipiente fizer o mesmo som que o primeiro, o jogador marca ponto e prossegue para a próxima jogada;
- Se ele errar, passa a vez;
- Quando não houver mais recipientes, fazer a contagem dos pontos;
- Quem fizer mais pontos vence.

ELEMENTOS:

- Timbres diversos;
- Garrafas com materiais diferentes dentro (arroz, feijão, pedregulhos, areia, etc.);
- Competitividade;
- Pares de garrafas com mesmo timbre;
- Percepção;
- Concentração;
- Relação entre timbres iguais.

QUEM VAI JOGAR:

De 2 a 3 pessoas.

1948 QUEBRA-CABEÇA RÍTMICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar o entendimento de células rítmicas.

META:

Ler corretamente as seqüências rítmicas formadas pela equipe adversária e pontuar mais.

DINÂMICA CENTRAL:

Formar seqüências rítmicas e ser capaz de reproduzi-las.

REGRAS:

- Mostrar cada folha contendo uma célula rítmica e mostrar quanto tempo vale cada uma;
- Entregar as folhas para os alunos;
- Os alunos se dividem em duas equipes;
- Cada equipe escolhe uma figura rítmica para cada membro e montam elas em alguma seqüência da escolha deles;
- Cada equipe revela a seqüência que formaram;
- Cada equipe deve ler a seqüência de seus concorrentes e executar corretamente com palmas marcando os tempos das figuras;
- A equipe que montou a seqüência então reproduz sua seqüência para comparar se a outra equipe acertou;
- Ganha a equipe que reproduzir melhor a seqüência de seus adversários.

ELEMENTOS:

- Cartões de papel;
- Figuras rítmicas;
- Conhecimento de ritmo;
- Criatividade;
- Cognição;
- Competitividade;
- Trabalho em equipe.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1949 CASALZINHO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a percepção musical.

META:

Formar mais casais que o oponente.

DINÂMICA CENTRAL:

Ouvir a melodia que uma pessoa está reproduzindo e procurar seu casal.

REGRAS:

- Escolher duas pessoas para competir;
- Passar uma caixa com nomes de músicas de roda e folclóricas para as demais;
- Passar a melodia das músicas com os alunos
- Escolher quem começa;
- A pessoa vai passar entre as que estão reproduzindo a melodia e escuta-las;



- Encontrar qual outra pessoa está com a mesma melodia de outra;
- Juntar o par.

ELEMENTOS:

- Músicas de roda e folclóricas;
- Percepção;
- Solfejo;
- Memória;
- Melodias;
- Papéis com nomes das músicas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1950 CATA-SOM**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Noção de paisagem sonora.

META:

Obter mais tipos de sons que os oponentes.

DINÂMICA CENTRAL:

Anotar os sons que conseguirem perceber no ambiente.

REGRAS:

- Dividir a turma em equipes;
- Estipular um tempo para a coleta;
- Escolher um líder de equipe;
- Delimitar a área de exploração;
- Sair da sala e ir anotando todos os sons que conseguirem ouvir;
- Voltar para a sala e apresentarem os sons que captaram e explicar a situação em que o ouviu;
- Contabilizar a pontuação;
- Vence quem conseguir mais exemplos de sons.

ELEMENTOS:

- Papel;
- Canela, lápis, pincel, etc.;
- Relógio;
- Exploração;
- Trabalho em equipe;
- Competitividade;
- Concentração;
- Percepção;
- Observação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1951 JOGO DA VELHA MUSICAL**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Aprender as figuras musicais

META:

Fechar uma coluna com seu símbolo antes do adversário

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher as casas e acertar quais figuras musicais são aquelas

REGRAS:

- Escolher quem começa;
- Quem começar escolhe uma casa e revela a figura da casa;
- Tentar acertar qual figura musical é aquela desenhada;
- Se responder corretamente, coloca seu símbolo naquela casa e passa a vez, se errar, perde a vez;
- Completar uma coluna de 3 casas na horizontal, na vertical ou na diagonal com seu símbolo antes do oponente.

ELEMENTOS:

- Lousa ou folha de papel;
- Pincéis, lápis, caneta, etc.;
- Símbolos de cada jogador (pode deixar escolherem ou usar os símbolos do jogo da velha, X e O);
- Concorrência.

QUEM VAI JOGAR:

Dois alunos de cada vez

1952 TELEFONE SEM FIO RÍTMICO**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Estimular a percepção dos alunos

META:

Reproduzir corretamente o ritmo passado pelo professor

DINÂMICA CENTRAL:

Sentir as batidas que o colega de equipe atrás de você fizer nas suas costas e repassar essas batidas do mesmo modo nas costas do colega que estiver na sua frente

REGRAS:

- Formar equipes;
- Fazer fila indiana;
- Fechar os olhos;
- Receber uma batida em ritmo do professor;
- Repassar corretamente para os próximos colegas até chegar no último;
- O último reproduz o ritmo da forma que chegou nele;
- Conferir se está do mesmo modo que o professor fez;
- A equipe que acertar corretamente ou chegar mais próximo marca ponto;



- A equipe que marcar mais pontos, vence.

ELEMENTOS:

- Cooperação
- Percepção
- Concentração
- Conhecimento de ritmo
- Competitividade

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1953 DOMINÓ DA PARTITURA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender os elementos da partitura

META:

Colocar todas as peças da sua mão com as peças da mesa

DINÂMICA CENTRAL:

Colocar as peças que tenham figuras ou nomes relacionados com as figuras ou nomes das outras peças já jogadas

REGRAS:

- Puxar as peças iniciais;
- Verificar quem começa;
- Colocar as peças cujas as figuras ou nomes se relacionem com uma das pontas das peças na mesa;
- Puxar uma peça do monte quando não tiver jogadas a fazer;
- Continuar puxando até vir uma peça que possa jogar;
- Passar a vez se não houver mais peças no monte e não tiver jogadas
- Vence quem jogar todas as peças a mão primeiro.

ELEMENTOS:

- Peças de dominó com figuras e nomes de elementos de uma partitura;
- Elementos da partitura;
- Competitividade;
- Cooperação (se for em dupla);
- Associação entre figuras das peças e seus nomes;
- Cores diferentes de cada elemento (os nomes e suas respectivas figuras tem a mesma cor).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1954 MORTO-VIVO DAS ALTURAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a diferença entre sons graves e agudos

META:

Acertar os movimentos até que todos os adversários errem algum.

DINÂMICA CENTRAL:

Ouvir um som (uma nota musical) e com base em sua altura (grave ou agudo) levantar ou se abaixar

REGRAS:

- É dada uma primeira nota musical de base;
- Toca a nota seguinte e os alunos se levantam se a nota for mais aguda que a anterior e se abaixam se for mais grave;
- Vai seguindo o jogo até alguém errar;
- Quem fizer o movimento errado sai;
- Vence a última pessoa que sobrar.

ELEMENTOS:

- Noção de grave e agudo;
- Aparelho musical;
- Notas musicais;
- Percepção;
- Competitividade;
- Associação entre o som ouvido e ao movimento (cognição);
- Concentração.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1955 SEGURA O PULSO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Obter noções de andamento de uma música.

META:

Passar o copo sem perder o tempo do grupo.

DINÂMICA CENTRAL:

Receber e passar o copo dentro de uma pulsação procurando não acelerar nem atrasar.

REGRAS:

- Escolher uma música;
- Sentar em círculo;
- Cantar ela batendo a mão no chão marcando o tempo forte dela;
- Quando todos estiverem acostumados a marcar o tempo, fazer a mesma coisa, mas passando o copo par a pessoa da direita mantendo a pulsação;
- Ir adicionando copos até todos na roda estiverem com um copo;
- Passar os copos e evitar ficar com mais de um copo ou nenhum copo ao mesmo tempo;
- Quem ficar até o final, vence;
- Pode haver mais de um vencedor.

**ELEMENTOS:**

- Copo;
- Pulsação;
- Música cantada;
- Concentração;
- Marcação de tempo;
- Cooperação.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1956 ADEDONHA MUSICAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os elementos da música.

META:

Falar mais elementos musicais que os oponentes.

DINÂMICA CENTRAL:

Dizer vários elementos musicais com a respectiva letra escolhida no turno.

REGRAS:

- Cada jogador bota um número com os dedos das mãos;
- Soma o total e escolhe a respectiva letra do alfabeto correspondente ao número;
- Escolhe um para começar e cada jogador deve dizer uma palavra relacionada a música com tendo aquela letra como letra inicial;
- Vai passando a vez para a direita até ninguém mais conseguir falar alguma palavra;
- Ganha quem tiver falado mais palavras no final do jogo.

ELEMENTOS:

- Conhecimento sobre elementos musicais;
- Raciocínio rápido;
- Memória;
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1957 IMPOSTOR NA ESCALA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer as escalas e suas notas musicais.

META:

Encontrar o/os impostor(es).

DINÂMICA CENTRAL:

Analisar uma escala musical e encontrar as notas impostoras que não fazem parte da tonalidade.

REGRAS:

- Cada aluno recebe uma partitura com uma tonalidade;
- Cada aluno tem que analisar e descobrir as notas que não fazem parte dessa tonalidade e marcar;
- Quem achar todas, vence;
- Quem deixar um impostor passar batido, perde.

ELEMENTOS:

- Partituras;
- Notas musicais;
- Caneta, lápis, pince, etc.;
- Conhecimento de escalas
- Concentração;
- Leitura de partitura;
- Conhecimento das notas nas partituras.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos com conhecimento de partitura e escalas.

1958 NÃO ACORDE SEUS PAIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a concentração.

META:

Não fazer barulho.

DINÂMICA CENTRAL:

Passar um molho de chaves sem fazer som.

REGRAS:

- Ficar em círculo;
- Cada pessoa deve passar um molho de chaves até chegar na primeira pessoa novamente sem fazer barulho;
- Quem fizer qualquer ruído com as chaves, perde;
- Vencem as pessoas que ficarem mais tempo passando as chaves sem fazer barulho.

ELEMENTOS:

- Molho de chaves;
- Concentração;
- Sutileza;
- Trabalho em equipe.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

1959 PASSA E REPASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender teoria musical.

META:

Acertar mais perguntas que o adversário.



DINÂMICA CENTRAL:

Responder corretamente as perguntas antes do adversário.

REGRAS:

- Seleccionam-se fichas com perguntas relacionadas a teoria musical trabalhadas durante as aulas;
- Divide a turma em duas equipes;
- Cada equipe escolhe um líder;
- É feita uma pergunta da pilha de perguntas;
- As equipes tem um tempo determinado para pensar na resposta;
- O líder tem a função de manter a ordem na equipe;
- A qualquer momento dentro do tempo determinado, alguém da equipe pode tocar o sino e dar sua resposta;
- Se a resposta estiver correta a equipe marca ponto;
- Se a resposta estiver errada a equipe adversária tem a chance de responder;
- Quem acertar a resposta, marca 2 pontos;
- Se nenhuma equipe acertar a equipe da vez perde um ponto e a equipe adversária perde meio;
- Ganha quem marcar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Perguntas;
- Objeto de som para alertar quando uma equipe quiser responder;
- Conhecimento sobre o assunto;
- Trabalho em equipe;
- Competitividade;
- Raciocínio rápido.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1960 QUAL É A MÚSICA?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender intervalos melódicos.

META:

Acertar uma maior quantidade de músicas e intervalos melódicos.

DINÂMICA CENTRAL:

Ouvir o intervalo tocado, escrever qual é e se possível acertar qual é a música que tem o trecho tocado.

REGRAS:

- O professor toca um intervalo melódico;
- O professor toca um trecho de uma música que contenha aquele intervalo;
- Os alunos respondem no papel;
- No fim, é checado quem acertou mais.
- Acertar o intervalo garante 1 ponto;

- Acertar a música garante meio ponto.

ELEMENTOS:

- Percepção;
- Conhecimento sobre intervalos melódicos;
- Concentração;
- Caneta, lápis, pincel, etc.;
- Papel;
- Instrumento musical.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Alunos de música.

1961 LÂMPADA DOS DESEJOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conscientizar os estudantes na entrega de tarefas.

META:

Conquistar a Lâmpada dos desejos.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar atividades e trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar atividades e trabalhos no prazo determinado.
- Entregas individuais também somam pontos em grupo.

ELEMENTOS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Competição entre os 4 grupos.
- Cooperação entre os estudantes do mesmo time.
- Lâmpada dos desejos.
- 4 pedaços do mapa de localização da Lâmpada dos desejos.
- Recompensa: Não fazer a prova Bimestral.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Médio

1962 NÚMEROS DA SORTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar adição e subtração.

META:

Responder as adições e subtrações primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder e gritar o resultado.

REGRAS:

- Entregar uma folha com contas de adição e subtração para os estudantes responderem.



- Marcar 3 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos.
- Ao responder devem gritar o resultado em voz alta para toda turma ouvir.
- Quem responder mais resultados corretos é o vencedor.
- O professor deve ir efetuando as contas no quadro para que a turma veja se o resultado está correto.
- A pontuação da turma irá sendo efetuada no quadro.

ELEMENTOS:

- Contas de adição e subtração.
- Tempo (3 minutos)
- Grito dos números
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental II

1963 CORAÇÃO DE OURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo educador/a.

META:

Conquistar todos os corações da cartela.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do mês para conseguir preencher toda a cartela.

REGRAS:

Entregar todas as atividades corretamente e no prazo determinado.

ELEMENTOS:

- Competição individual.
- Carimbo de coração
- Recompensa: Coração de bisqui dourado.
- Cartela mensal com espaço para ir carimbando os corações conquistados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças do Ensino Infantil
- Crianças do Ensino Fundamental I

1964 MÍMICA MUSICAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar os tipos de instrumentos musicais.

META:

Descobrir qual o instrumento musical representado.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar os instrumentos musicais em pequenos post-its.
- Organizar a turma em dois grupos.
- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um instrumento a frente da turma toda.
- O estudante deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o instrumento que pegou.
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo.
- Se o grupo não conseguir descobrir o instrumento o ponto vai pra equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Post-its com os instrumentos musicais.
- Competição (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1965 AURÍCULAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Garantir que ao final do bimestre todas as atividades terão sido realizadas pelos estudantes.

META:

A turma inteira conseguir completar as 3 cartelas de corações.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do bimestre para conseguir os 5 pontos na prova bimestral.

REGRAS:

- Cada estudante deverá completar as 3 cartelas de corações.
- Se a turma conseguiu cumprir o desafio todos ganham 5 pontos na prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Cooperação entre os estudantes da turma.
- Carimbo de coração.
- Recompensa: A turma ganha 5 pontos na prova bimestral.
- 3 Cartelas com espaço para ir carimbando os corações conquistados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma que estiver cumprindo o jogo do coração dourado



- Crianças do Ensino Fundamental I

1966 VENTRÍCULOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Garantir que ao final do semestre todas as atividades terão sido realizadas pelos estudantes.

META:

A turma inteira conseguir completar todas as 6 cartelas de corações.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do semestre para conseguir a dispensa da prova semestral.

REGRAS:

- Cada estudante deverá completar as 6 cartelas de corações.
- Se a turma conseguiu cumprir o desafio não será necessário fazer a prova semestral.

ELEMENTOS:

- Cooperação entre os estudantes da turma.
- Carimbo de coração.
- Recompensa: A turma é dispensada de fazer a prova semestral.
- 6 Cartelas com espaço para ir carimbando os corações conquistados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma que estiver cumprindo o jogo Aurículas.
- Crianças do Ensino Fundamental I

1967 SABIAS PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar a formação de palavras.

META:

Montar as palavras primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder e gritar o resultado.

REGRAS:

- Entregar uma folha com algumas sílabas embaralhadas e outra folha em branco para os estudantes montarem as palavras.
- Marcar 3 minutos
- Dar o início da atividade para todos juntos.
- Ao montar a palavra o estudante deve gritar em voz alta para toda turma ouvir.
- Quem citar mais palavras corretas é o vencedor.
- O professor deve ir colocando as palavras citadas no quadro para que a turma veja.
- A pontuação da turma também será efetuada no quadro.

ELEMENTOS:

- Papel com
- Tempo (3 minutos)
- Grito das palavras
- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino Fundamental I

1968 REI, DAMA E VALETE DE PAUS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos estudantes.

META:

Conquistar a carta Rei, Dama ou Valete de Paus.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do bimestre para poder concorrer as cartas Rei, Dama e Valete de Paus.

REGRAS:

- As atividades e trabalhos devem ser entregues corretamente e nos prazos estabelecidos pelo professor.
- Ao final do 1º Bimestre os estudantes que cumprirem com todas as atividades podem concorrer ao sorteio das cartas.
- O professor deverá realizar um sorteio entre os estudantes e selecionar três estudantes para receberem as cartas.
- A carta J (valete) vale 1 ponto na prova bimestral.
- A carta Q (Dama) vale 2 pontos na prova bimestral.
- A carta K (Rei) vale 3 pontos na prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caixa com os nomes dos estudantes para sorteio.
- Moeda de troca: 3 cartas de Paus.
- Recompensa: 1, 2 e 3 pontos na prova do 1º bimestre para os estudantes que recebem as cartas J, Q e K.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II (6º ao 9º ano).

1969 REI, DAMA E VALETE DE OUROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos estudantes.

META:

Conquistar a carta Rei, Dama ou Valete de Ouros.



DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do bimestre para poder concorrer as cartas Rei, Dama e Valete de Ouros.

REGRAS:

- As atividades e trabalhos devem ser entregues corretamente e nos prazos estabelecidos pelo professor.
- Ao final do 2º Bimestre os estudantes que cumpriram com todas as atividades podem concorrer ao sorteio das cartas.
- O professor deverá realizar um sorteio entre os estudantes e selecionar três estudantes para receberem as cartas.
- A carta J (valet) vale 1 ponto na prova bimestral.
- A carta Q (Dama) vale 2 pontos na prova bimestral.
- A carta K (Rei) vale 3 pontos na prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caixa com os nomes dos estudantes para sorteio.
- Moeda de troca: 3 cartas de Ouros.
- Recompensa: 1, 2 e 3 pontos na prova do 2º bimestre para os estudantes que recebem as cartas J, Q e K.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II (6º ao 9º ano).

1970 REI, DAMA E VALETE DE COPAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos estudantes.

META:

Conquistar a carta Rei, Dama ou Valet de Copas.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do bimestre para poder concorrer as cartas Rei, Dama e Valet de Copas.

REGRAS:

- As atividades e trabalhos devem ser entregues corretamente e nos prazos estabelecidos pelo professor.
- Ao final do 3º Bimestre os estudantes que cumpriram com todas as atividades podem concorrer ao sorteio das cartas.
- O professor deverá realizar um sorteio entre os estudantes e selecionar três estudantes para receberem as cartas.
- A carta J (valet) vale 1 ponto na prova bimestral.

- A carta Q (Dama) vale 2 pontos na prova bimestral.

- A carta K (Rei) vale 3 pontos na prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caixa com os nomes dos estudantes para sorteio.
- Moeda de troca: 3 cartas de Copas.
- Recompensa: 1, 2 e 3 pontos na prova do 3º bimestre para os estudantes que recebem as cartas J, Q e K.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II (6º ao 9º ano).

1971 REI, DAMA E VALETE DE ESPADAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos estudantes.

META:

Conquistar a carta Rei, Dama ou Valet de Espadas.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar todas as atividades do bimestre para poder concorrer as cartas Rei, Dama e Valet de Espadas.

REGRAS:

- As atividades e trabalhos devem ser entregues corretamente e nos prazos estabelecidos pelo professor.
- Ao final do 4º Bimestre os estudantes que cumpriram com todas as atividades podem concorrer ao sorteio das cartas.
- O professor deverá realizar um sorteio entre os estudantes e selecionar três estudantes para receberem as cartas.
- A carta J (valet) vale 1 ponto na prova bimestral.
- A carta Q (Dama) vale 2 pontos na prova bimestral.
- A carta K (Rei) vale 3 pontos na prova bimestral.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Caixa com os nomes dos estudantes para sorteio.
- Moeda de troca: 3 cartas de Espadas.
- Recompensa: 1, 2 e 3 pontos na prova do 4º bimestre para os estudantes que recebem as cartas J, Q e K.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Ensino fundamental II (6º ao 9º ano).



1972 PASSA OU REPASSA BIMESTRAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar o conteúdo que será aplicado na prova bimestral.

META:

Ganhar mais pontos que a equipe adversária.

DINÂMICA CENTRAL:

Responder o maior número de perguntas corretamente evitando tomar torta na cara.

REGRAS:

- Dividir a turma em 3 equipes (vermelha, amarela e azul)
- Fazer perguntas sobre o conteúdo ministrado durante todo o bimestre.
- As equipes deverão se enfrentar sempre em 3 blocos (Vermelha x Amarela, amarela x azul, azul x Vermelha).
- Durante as rodadas quem souber a resposta balança o sino primeiro.
- Quem errar ou responder por último leva torta na cara do seu oponente.
- A equipe que ao final tiver mais pontos vence o jogo e terão 3 pontos na prova semestral.

ELEMENTOS:

- Competição (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Tortas nas cores vermelha, amarela e azul.
- Sino.
- Recompensa: 3 pontos na prova bimestral para os estudantes da equipe vencedora.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio.

1973 YIN

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular maior desempenho nos trabalhos de grupo.

META:

Ganhar a insígnia yin.

DINÂMICA CENTRAL:

Ter bom desempenho nas apresentações dos trabalhos em grupo para conseguir uma boa pontuação.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Durante o 1° Semestre haverá 5 trabalhos em grupo.

- Cada trabalho haverá uma pontuação que será de 7 a 10.

- O grupo que conseguir ao final do 1° semestre a maior pontuação ganha a insígnia Yin.
- A insígnia Yin concede o direito a 5 pontos na prova do 1° Semestre.

ELEMENTOS:

- Competição (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Insígnia Yin.
- Recompensa: Dispensa da prova do 1° semestre.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio.

1974 YANG

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular maior desempenho nos trabalhos de grupo.

META:

Ganhar a insígnia yang.

DINÂMICA CENTRAL:

Ter bom desempenho nas apresentações dos trabalhos em grupo para conseguir uma boa pontuação.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos.
- Durante o 2° Semestre haverá 5 trabalhos em grupo.
- Cada trabalho haverá uma pontuação que será de 7 a 10.
- O grupo que conseguir ao final do 2° semestre a maior pontuação ganha a insígnia Yang.
- A insígnia Yang concede o direito a 5 pontos na prova do 2° Semestre.

ELEMENTOS:

- Competição (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Insígnia Yang.
- Recompensa: Dispensa da prova do 2° semestre.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes do Ensino Médio.

1975 TRILHA DO DEVER DE CASA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.



META:

Avançar as três casas da trilha do dever de casa.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer os deveres de casa.

REGRAS:

- Fazer os deveres de casa.
- Fazer as tarefas de casa corretamente.
- Entrega individual.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Placa com as três colunas (datas dos deveres) e 15 linhas (nomes dos alunos)
- Recompensa: sexta-feira sem dever de casa

QUEM VAI JOGAR:

Toda turma.

1976 PALAVRINHAS MÁGICAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Usar palavras de cortesia.

META:

Reconhecer situações na sala em que devemos usar palavras de cortesia.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar as palavras de cortesia nos momentos adequados.

REGRAS:

- Demonstrar aos alunos as situações que devemos usar palavras de cortesia, fotografar os alunos e escrever em balões de fala as palavras de cortesia.
- Os alunos devem usar as palavras de cortesia.
- O professor irá estimular os alunos a falar palavras de cortesia.
- Cada palavra de cortesia pronunciada o aluno ganhará uma estrelinha dourada.

ELEMENTOS:

- Cartazes com fotos de crianças e balões de fala com as palavras de cortesia.
- Cartola com as palavras mágicas
- Vídeo da turma da Mônica com as palavras de cortesia.
- Estrelinha douradas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1977 PALAVRA SECRETA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar o nível de escrita dos alunos.

META:

Providenciar atividades para avançar nos níveis de escrita.

DINÂMICA CENTRAL:

Colocar a letra inicial do nome de cada figura, formando uma palavra e tentar ler essa palavra

REGRAS:

- Escrever a inicial do nome de cada figura.
- Ler o nome que apareceu.
- Ao realizar a tarefa o aluno poderá escolher um grupo para se sentar (organizar a sala em grupos variados: brinquedos, livros, desenho livre...)

ELEMENTOS:

- Folha com figuras e espaços para escrita
- Lápis de escrever

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1978 DICIONÁRIO DAS PALAVRAS ESTÁVEIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

- Reconhecer o uso do dicionário.
- Usar corretamente o dicionário.

META:

Propiciar aos alunos o conhecimento do uso do dicionário.

DINMICA CENTRAL:

Montar um dicionário com as palavras estáveis trabalhadas durante o ano.

REGRAS:

- Anotar as palavras estáveis trabalhadas na agenda telefônica de acordo com a letra inicial.
- Ilustrar ou recortar desenhos referentes a palavra estável
- A turma irá monta o dicionário e ele servirá de banco de palavras, onde os alunos poderão consultar quando tiverem dúvidas sobre a escrita das palavras.

ELEMENTOS:

- Agenda telefônica
- Lápis de escrever
- Revistas para recorte

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.



1979 FEIRINHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer silêncio nos momentos em que se faz necessário

META:

Desenvolver nos alunos a atenção nos momentos de análise da palavra e nas explicações dos deveres.

DINÂMICA CENTRAL:

Ganhar "dinheirinho" nos momentos em que fez silêncio.

REGRAS:

- Fazer silêncio quando for solicitado.
- Ganhar uma cédula de acordo com sua colaboração (2, 5 ou 10).
- Fazer compras no último dia de aula da semana.

ELEMENTOS:

- Dinheirinhos (nota falsa do real).
- Coisas para vender na feirinha (bloquinhos de folhas, desenhos para colorir, lápis de escrever, borracha...)
- Calculadora.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1980 RODA DE LEITURA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a leitura em voz alta

META:

Propiciar momentos de leitura.

DINÂMICA CENTRAL:

Ler para os amigos.

REGRAS:

- Escolher livros para leitura coletiva.
- Ler em voz alta.
- Criar história a partir de figuras.

ELEMENTOS:

- Livros variados
- Cartazes com desenhos para construção de histórias.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1981 TRILHA DO R

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer o uso da letra r nas palavras.

META:

Enriquecer o vocabulário.

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer um tabuleiro e completar palavras com r, rr ou r intervocálico.

REGRAS:

- Jogar um dado com as faces: 1,2,3, passa a vez, 1 casa e joga outra vez.
- Percorrer um tabuleiro e completar palavras com r, rr ou r intervocálico.
- Completar as palavras e conferir se está certo, se estiver certo poderá permanecer na casa.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro com palavras
- Dado
- Peões
- Caneta

QUEM VAI JOGAR:

Duplas ou trios

1982 TRILHA DO S

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os usos da letra s nas palavras.

META:

Enriquecer o vocabulário.

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer um tabuleiro e completar palavras com s, ss ou s intervocálico.

REGRAS:

- Jogar um dado com as faces: 1,2,3, passa a vez, 1 casa e joga outra vez.
- Percorrer um tabuleiro e completar palavras com s, ss ou s intervocálico.
- Completar as palavras e conferir se está certo, se estiver certo poderá permanecer na casa.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro com palavras
- Dado
- Peões
- Caneta

QUEM VAI JOGAR:

Duplas ou trios



1983 PALMAS E SÍLABAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar a quantidade de sílabas das palavras.

META:

Bater palmas de acordo com a quantidade de sílabas dos nomes dos desenhos.

DINÂMICA CENTRAL:

Quantificar as sílabas das palavras e bater palmas de acordo com a quantidade de sílabas.

REGRAS:

- Falar o nome do desenho e bater palmas de acordo com a quantidade de sílabas.

ELEMENTOS:

Figuras de desenhos de animais

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1984 PASSOS SILÁBICOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar a quantidade de sílabas das palavras.

META:

Dar passos de acordo com a quantidade de sílabas dos nomes dos desenhos.

DINÂMICA CENTRAL:

Quantificar as sílabas das palavras e dar passos de acordo com a quantidade de sílabas.

REGRAS:

- 5 alunos ficarão um do lado do outro para percorrer uma trilha no chão.
- Falar o nome do desenho
- Andar de acordo com a quantidade de sílabas.
- Ganha quem chegar ao final primeiro

ELEMENTOS:

- Desenhar no pátio 10 círculos em 5 colunas.
- Figuras de desenhos de animais

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1985 JOGO DA VELHA DE ADIVINHAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a memória e o raciocínio.

META:

Promover momentos de recreação e aprimoramento da memória.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar 3 espaços na horizontal, vertical ou diagonal.

REGRAS:

- Marcar 3 espaços na horizontal, vertical ou diagonal.
- Para marcar o grupo precisa adivinhar a charada de cada espaço.

ELEMENTOS:

- Estrutura do jogo da velha
- Lápis de escrever
- Adivinhas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, dividida em dois grupos.

1986 JOGO DA VELHA CANTADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a memória e o raciocínio.

META:

Promover momentos de recreação e aprimoramento da memória.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar 3 espaços na horizontal, vertical ou diagonal.

REGRAS:

- Marcar 3 espaços na horizontal, vertical ou diagonal.
- Para marcar o grupo precisa cantar uma música com a palavra de cada espaço.

ELEMENTOS:

- Estrutura do jogo da velha
- Lápis de escrever

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda, dividida em dois grupos.

1987 BINGO DAS DEZENAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer as dezenas

META:

Consolidar o conteúdo Dezenas simples.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar em horizontal ou vertical

REGRAS:

- Marcar em horizontal ou vertical



-Ganha quem marcar primeiro os três espaços seguidos

ELEMENTOS:

- Cartelas construídas pelos alunos com 3 linhas e três colunas, o espaço do meio é o coringa
- Os alunos escolherão os números que colocarão (dezenas simples)
- Tampinhas para marcar

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1988 BINGO DAS PALAVRAS ESTÁVEIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar as palavras estáveis trabalhadas no trimestre.

META:

Memorizar a escrita e leitura das palavras estáveis.

DINÂMICA CENTRAL:

Marcar em horizontal ou vertical

REGRAS:

- Marcar em horizontal ou vertical
- Ganha quem marcar primeiro os três espaços seguidos

ELEMENTOS:

- Cartelas construídas pelos alunos com 3 linhas e três colunas, o espaço do meio é o coringa
- Os alunos escolherão as palavras que colocarão (palavras estáveis)
- Tampinhas para marcar

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

1989 MATEMATICANDO A ADIÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o quanto o aluno apreendeu sobre adição. Sanar lacunas e fazer a intermediação pontual. Tornar mais complexo e mais desafiador.

META:

Conquistar 3 pontos por dia, durante uma semana. Até 15 pontos no total.

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as adições ao máximo que puder

REGRAS:

- Dia 1: cada aluno sorteia dois algarismos de 0 a 9 e faz cálculo mental com eles. Faz isso 3 vezes.
- Dia 2: cada aluno sorteia dois algarismos de 0 a 20 e faz cálculo mental com eles. Faz isso 3 vezes.

- Dia 3: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, sem reserva.

- Dia 4: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, com reserva.

- Dia 5: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade, dezena e centena, com reserva.

ELEMENTOS:

- Painel com nomes e pontuações de cada um.
- Cartas de números de 0 a 20.
- Lousa
- Canetão/giz
- Cada acerto equivale a 0,1 na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 2º ano do Fund 1

1990 MATEMATICANDO A SUBTRAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o quanto o aluno apreendeu sobre adição. Sanar lacunas e fazer a intermediação pontual. Tornar mais complexo e mais desafiador.

META:

Conquistar 3 pontos por dia, durante uma semana. Até 15 pontos no total.

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as subtrações ao máximo que puder

REGRAS:

- Dia 1: cada aluno sorteia dois algarismos de 0 a 9 e faz cálculo mental com eles, pensando inclusive nas possibilidades de subtrair, por exemplo, tendo a noção de que não se subtrai 5 de 2 (ainda rsrs). Faz isso 3 vezes.

- Dia 2: cada aluno sorteia dois algarismos de 0 a 20 e faz cálculo mental com eles. Faz isso 3 vezes.

- Dia 3: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, sem reserva.

- Dia 4: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, com reserva.

- Dia 5: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade, dezena e centena, com reserva.

ELEMENTOS:

- Painel com nomes e pontuações de cada um.
- Cartas de números de 0 a 20.
- Lousa
- Canetão/giz
- Cada acerto equivale a 0,1 na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda



- 2º ano do Fund 1

1991 MATEMATICANDO A MULTIPLICAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o quanto o aluno apreendeu sobre multiplicação.

META:

Conquistar 3 pontos por dia, durante uma semana. Até 15 pontos no total.

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as multiplicações ao máximo que puder

REGRAS:

- Dia 1: cada aluno sorteia dois algarismos de 2 a 9 e faz cálculo mental com eles. Precisa ter dois montes de 2 a 9. Faz isso 3 vezes.
- Dia 2: cada aluno sorteia dois algarismos de 2 a 9 e faz cálculo mental com eles. Precisa ter dois montes de 2 a 9. Faz isso 3 vezes.
- Dia 3: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, sem reserva.
- Dia 4: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, com reserva.
- Dia 5: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade, dezena e centena, com reserva.

ELEMENTOS:

- Pannel com nomes e pontuações de cada um.
- 2 montes de cartas de 2 a 9.
- Lousa.
- Canetão/giz.
- Cada acerto equivale a 0,1 na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 3º ano do Fund 1

1992 MATEMATICANDO A DIVISÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o quanto o aluno apreendeu sobre divisão.

META:

Conquistar 5 pontos por dia, durante 3 dias. Até 15 pontos no total.

DINÂMICA CENTRAL:

Acertar as divisões ao máximo que puder.

REGRAS:

- Dia 1: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, sem reserva.
- Dia 2: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade e dezena, com reserva.

- Dia 3: na lousa cada aluno realiza 3 operações matemáticas com unidade, dezena e centena, com reserva.

ELEMENTOS:

- Pannel com nomes e pontuações de cada um.
- 2 montes de cartas de 2 a 9.
- Lousa.
- Canetão/giz.
- Cada acerto equivale a 0,1 na nota.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- 4º ano do Fund 1

1993 CAÇA-PALAVRAS DA COLONIZAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sistematizar os conceitos e memorizar as palavras-chave das atividades econômicas da colonização do Brasil.

META:

Encontrar as palavras-chave das atividades econômicas do período de colonização do Brasil.

DINÂMICA CENTRAL:

Encontrar todas as palavras primeiro.

REGRAS:

- Pedir para os alunos falarem as atividades econômicas do período da colonização.
- Anotar todas na lousa.
- Entregar uma folha quadriculada.
- Pedir para preencherem com as palavras da lousa e depois completar com letras, como quiserem.
- O professor deve conferir se foi preenchido corretamente, todas as palavras e acertos ortográficos. (Para isso, pode fazer a correção e entregar as cartelas corrigidas outro dia. Ou aproveitar a agilidade de cada um, que termina em momentos diferentes, se conseguir corrigir todos, dá para fazer no mesmo dia).
- Quem encontrar as palavras primeiro, será o ganhador.
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Folhas quadriculadas.
- Lápis de escrever do aluno.
- Lápis de cor do aluno.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- 4º ano do Fund 1.



1994 CAÇA-PALAVRAS PARTES DAS PLANTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar as partes das plantas.

META:

Encontrar todas as palavras das partes das plantas.

DINÂMICA CENTRAL:

Encontrar todas as palavras primeiro.

REGRAS:

- Pedir para os alunos falarem as partes das plantas.
- Anotar todas na lousa.
- Entregar uma folha quadriculada.
- Pedir para preencherem com as palavras da lousa e depois completar com letras, como quiserem.
- O professor deve conferir se foi preenchido corretamente, todas as palavras e acertos ortográficos. (Para isso, pode fazer a correção e entregar as cartelas corrigidas outro dia. Ou aproveitar a agilidade de cada um, que termina em momentos diferentes, se conseguir corrigir todos, dá para fazer no mesmo dia).
- Quem encontrar as palavras primeiro, será o ganhador.
- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador
- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Folhas quadriculadas.
- Lápis de escrever do aluno.
- Lápis de cor do aluno.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- 3º ano do Fund 1.

1995 AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA: QUESTÃO EM BRANCO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir qual conteúdo ainda não foi assimilado pela turma ou pelo aluno individualmente.

META:

Fazer um gráfico com as perguntas/conteúdos não respondidos e analisá-lo quantitativamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Escolher uma questão para não responder.

REGRAS:

- Entregar a avaliação à turma.

- Deixar claro e escrito na avaliação e explicar que uma delas pode ser deixada em branco, e valerá como respondida.

- Delimitar um tempo para execução da avaliação.
- Analisar, contabilizar e montar um gráfico com as perguntas que foram e não foram respondidas.
- Criar novos métodos de ensino daqueles conteúdos que a turma e o aluno não apreenderam. Retomar o conteúdo.

ELEMENTOS:

- Provas impressas.
- Aleatoriedade.
- Análise e estudos dos dados.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Aplicar para turma que já fazem avaliações.

1996 MÍMICA DOS POVOS ANTIGOS DA MESOPOTÂMIA, EGITO E GRÉCIA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sistematizar as palavras-chave de cada civilização antiga.

META:

Memorizar os itens pertencentes a cada povo.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas.

REGRAS:

- Dividir a sala em dois grupos.
- Um grupo sorteia o povo antigo, e o outro escolhe o que o jogador vai ter que fazer mímica.
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo.
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.
- Fazer as rodadas até os alunos ficarem limitados de ideias.

ELEMENTOS:

- Papéis com os nomes dos povos antigos.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 5º ano do Fund 1.



1997 MÍMICA DOS POVOS ANTIGOS DA AMÉRICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sistematizar as características de cada civilização antiga.

META:

Memorizar os itens pertencentes a cada povo.

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas.

MECÂNICA (REGRAS):

- Dividir a sala em dois grupos.
- Um grupo sorteia o povo antigo, e o outro escolhe o que o jogador vai ter que fazer mímica.
- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo.
- Se o grupo não conseguir descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.
- Fazer as rodadas até os alunos ficarem limitados de ideias.

ELEMENTOS:

- Papéis com os nomes dos povos antigos.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- 5º ano do Fund 1.

1998 PAINEL ORTOGRÁFICO DE HOMÔNIMOS E PARÔNIMOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar se o aluno apreendeu a diferença entre cada tipo.

META:

Preencher cada aba com as duplas de parônimo e homônimo.

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisar e completar as abas.

REGRAS:

- Cada aluno vai pesquisar e preencher as abas na planilha criada em Planilhas Google com frases que tenham uma dupla de palavras homônimas (homófonas, homógrafas e perfeitas) e parônimas.
- O amigo precisa prestar atenção ao que já foi preenchido para não repetir.
- As correções são feitas via comentários pela professora.
- O aluno corrige e vai se descontando décimos.

- As frases são retomadas e trabalhadas em aula.

ELEMENTOS:

- Planilha Formulários Google (adaptei a lista de tarefas para um painel ortográfico).
- Desconta-se décimos em erros.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- 5º ano do Fund 1.

1999 SOLETRAÇÃO EM DUPLAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar se os alunos memorizaram as escritas das palavras de acordo com as regras ortográficas vistas em aula.

META:

Soletrar e digitar corretamente a palavra dada.

DINÂMICA CENTRAL:

Prestar atenção à pronúncia, acertar e depois escolher uma palavra para o amigo.

REGRAS:

- Os alunos fizeram uma pesquisa e listaram para si palavras escritas com as regras ortográficas que vimos em sala.
- Sorteio de quem vai soletrar e digitar.
- Sorteio de quem vai escolher e dizer a palavra para o amigo.
- O amigo irá soletrar e digitar no quadro branco do Zoom a palavra que lhe foi escolhida.
- O amigo que escolheu a palavra deve dizer se acertou ou não e corrigir, se necessário.
- E assim o sorteio continua, até todos terem escolhido a palavra e terem soletrado/digitado.
- Desconta-se décimos aos erros.

ELEMENTOS:

- Lista pessoal de palavras.
- Quadro branco Zoom.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- 4º ano do Fund 1.

2000 BINGO DA TABUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar as tabuadas, sem necessidade de "decimais".

META:

Memorizar as tabuadas.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer cinquina ou cartela cheia e gritar "bingo".

**REGRAS:**

- É entregue aos alunos folhas sulfite.
- Eles mesmos deverão riscar com régua e fazer a tabela do bingo.
- Preencher com as continhas de tabuada que de-sejar.
- A professora sorteia o resultado e eles marcam a continha correspondente (vão perceber que um mesmo resultado pode vir de continhas diferentes).
- Completar cinquinas ou cartela cheia.
- Trocar de cartelas com os amigos para tirar o olhar viciado.

ELEMENTOS:

- Folhas sulfite.
- Canetinhas.
- Cartinhas com resultados de tabuada.
- Feijões para marcar.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
 - 3º ano do Fund 1.
- Jogo idealizado pelos meus alunos.

2001 VOCÊ É CONSCIENTE?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sistematizar os conceitos de sustentabilidade.

META:

Chegar ao fim do jogo de tabuleiro em primeiro lugar.

DINÂMICA CENTRAL:

Entender tudo de meio ambiente, sustentabilidade e ser consciente.

REGRAS:

- Cada jogador fica com uma peça do jogo.
- Joga no dado para ver quem começa.
- Joga o dado e anda.
- Nas casas com? deve responder à pergunta. Acerta avança, erra volta casas.
- Há casas com atitudes nada conscientes, volta casas.
- Vence o jogo quem chegar ao final primeiro.

ELEMENTOS:

- Papel panamá.
- Giz de cera para a arte do tabuleiro.
- Cartolina para as cartas.
- Peças dos jogadores.
- Dado.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma toda.
- 3º ano do Fund 1.

2002 ESTRELAS NO MEU CÉU

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar o maior número de estrelas por semana.

DINÂMICA CENTRAL:

Entregar os trabalhos em dia.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Estrelas "brilhantes".
- Uma folha de papel cartão azul para ir colando as estrelas conquistadas.
- Recompensa: a cada 3 estrelas conquistadas sobe um nível nos conceitos de avaliação processual começando em ordem decrescente (do E ao A).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (1º e 2º/ano- 1ºciclo)

2003 SONS INICIAIS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar a consciência fonológica com sons parecidos e a identificação das palavras.

META:

Completar a cartela primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Ler e Colar palavras identificando o som inicial das mesmas.

REGRAS:

- Cada aluno recebe uma cartela, um envelope com as fichas de palavras e espera o sinal da professora para começar.
- O aluno deve tirar uma ficha de cada vez do envelope, lê-la e colá-la na coluna correspondente, debaixo do desenho/imagem que tenha o mesmo som inicial.
- O primeiro aluno que terminar deve chamar a professora para conferir as palavras. Se após afirmar que terminou, tiver alguma palavra na coluna errada, o aluno deve achar e marcar essa palavra com um x e copiá-la no local correto.



- Os três alunos que terminarem primeiro sem nenhum erro, serão os vencedores

ELEMENTOS:

- Cartazes com imagens
- Fichas de palavras
- Envelopes

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda (alunos de alfabetização)

2004 FICHA CORINGA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o nível de leitura do aluno.

META:

Gerar uma ficha de avaliação processual da leitura para acompanhar cada aluno.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma ficha como coringa que pode ser devolvida à professora

REGRAS:

- Chamar um aluno de cada vez.
- Dar a ao aluno 4 fichas, uma com sílabas, uma com palavras simples, uma com frases, uma com pequeno texto.
- Informar que ele pode devolver pra professora, uma ficha que ele não quer ler.

ELEMENTOS:

Fichas com sílabas, fichas com palavras simples, fichas com frases, fichas com pequenos textos.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas de alfabetização.

2005 ENVELOPE DA MÍMICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar palavras relacionadas à uma literatura lida ou conteúdo trabalhado.

META:

Descobrir a palavra

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Rever com as crianças a obra lida, personagens, características, locais da história, animais etc.
- Organizar a turma em dois grupos.
- Cada grupo define o critério de escolha de quem vai fazer a mímica para todos.
- O aluno deve tirar uma palavra do envelope, ler e não pode falar, apenas gesticular para o grupo.

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto do grupo.

-Se o grupo não descobrir o conteúdo o ponto vai pra equipe adversária.

ELEMENTOS:

- Fichas coloridas com palavras.
- Concorrência (entre equipes)
- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas de alfabetização.

2006 SOLETRANDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver habilidades e conhecimentos de leitura e escrita.

META:

Soletrar as palavras corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Soletrar a palavra corretamente.

REGRAS:

- Dividir a turma em três equipes ou mais.
- Joga um de cada vez.
- Cada jogador retira uma palavra da caixa, de modo aleatório.
- Se algum membro da equipe "soprar", o jogador perde a vez e o ponto passa para equipe adversária.
- As equipes devem manter silêncio durante o jogo, caso contrário, perde um ponto para cada vez que o professor precisar chamar à atenção.
- Vence a equipe que soletrar corretamente mais palavras.

ELEMENTOS:

- Uma urna ou caixa com fichas de palavras para serem retiradas aleatoriamente.
- Fichas com todas as letras do Alfabeto, sendo as vogais a mais para serem afixadas no quadro a cada acerto.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas do 1º ciclo

2007 TRILHA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver raciocínio lógico e estratégico.

META:

Atravessar o tabuleiro e passar suas três fichas pra linha do adversário.



DINÂMICA CENTRAL:

Trancar o adversário, impedindo sua passagem.

REGRAS:

- Só pode mexer uma ficha de cada vez, movendo-a para a "casa" mais próxima.
- Cada vez que o adversário alinhar suas três fichas em qualquer canto do tabuleiro, tem direito de escolher uma ficha do adversário para voltar pro início.
- Vence quem ocupar primeiro as três "casas" do adversário ou "trancar" os movimentos do adversário impedindo seus movimentos.

ELEMENTOS:

- Um tabuleiro quadrado com 16 casas interligadas horizontalmente e verticalmente.
- 3 fichas brancas e três fichas pretas.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas do 1º ciclo

2008 "SETE ERROS"

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a percepção, o raciocínio, a concentração e a observação.

META:

Identificar sete erros em uma cópia de uma mesma cena/imagem

DINÂMICA CENTRAL:

Perceber diferenças entre duas imagens aparentemente iguais

REGRAS:

- Deve-se comparar as duas figuras e identificar as sete diferenças existentes entre elas. Em níveis mais avançados do jogo será preciso descobrir, também, as "impropriedades metrológicas" (inconveniências de medidas) que cada "erro" representa.
- Em grupos de 4 alunos, o professor distribui cartelas com as mesmas imagens.
- Vence a equipe que encontrar primeiro os sete erros.
- Não vale falar alto as diferenças encontradas de modo a não influenciar o trabalho das outras equipes.

ELEMENTOS:

- Fichas em tamanho proporcional para que 4 crianças possam explorar as imagens.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas do 1º ciclo

2009 CARA-A-CARA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer o próprio nome e nomes dos colegas, exercitando lógica, percepção e interação.

META:

Descobrir qual é o nome escolhido pelo adversário

DINÂMICA CENTRAL:

Excluir opções baseando em características

REGRAS:

- Cada jogador escolhe uma foto para que o colega adivinhe quem é.
- Os jogadores se alternam em turnos e em seu turno cada jogador tem direito a realizar uma pergunta para tentar adivinhar o personagem escondido do oponente.
- Baseado nas respostas, o jogador abaixa as fichas do seu tabuleiro que não podem corresponder ao personagem. As perguntas se referem as características de aparência mostradas nas fichas e o oponente deve tentar responder de forma objetiva, mas sem dar muitas dicas (normalmente a resposta é "sim" ou "não").

ELEMENTOS:

- Uma foto de cada aluno com o nome escrito abaixo.
- Duas plataformas quadradas (uma estrutura de base com as fotos e outra para ficar levantada tapando o tabuleiro do adversário). O tabuleiro de cada jogador é montado de tal que forma que as faces ativas ficam levantadas e podem ser vistas pelo próprio jogador, mas não pelo adversário.
- Cartinhas com as mesmas fotos da plataforma (a quantidade de cartas é a mesma de alunos da turma, podendo-se acrescentar, se quiser, professores e outros funcionários da escola também).

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas do 1º ciclo

2010 MEMÓRIA DE PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relacionar palavras às figuras correspondentes

DINÂMICA CENTRAL:

Memorizar o local de cada carta para relacionar ao seu par

REGRAS:

- Misturar e distribuir as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo. - Fazer o par o ímpar para ver com que participante se começa o jogo.



- Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual.
- Se o jogador consegue encontrar duas cartas iguais à primeira, tem direito a jogar outra vez ou tentar outro par.
- No caso do jogador, ao virar duas cartas e que os seus desenhos não coincidam, passar a jogada para o seguinte participante.
- As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante.
- Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Cartas feitas de papel rígido, plastificadas, palavras e outro grupo de cartas com figuras correspondentes.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas do 1º ciclo

2011 MEMÓRIA MATEMÁTICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar fatos fundamentais da adição e subtração.

META:

Realizar operações de adição e subtração simples básicas e relacioná-las aos resultados corretos.

DINÂMICA CENTRAL:

Memorizar o local de cada carta para relacionar ao seu par

REGRAS:

- Misturar e distribuir as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo. - Fazer o par o ímpar para ver com que participante se começa o jogo.
- Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual.
- Se o jogador consegue encontrar duas cartas iguais à primeira, tem direito a jogar outra vez ou tentar outro par.
- No caso do jogador, ao virar duas cartas e que os seus desenhos não coincidam, passar a jogada para o seguinte participante.
- As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante.
- Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de cartas.

ELEMENTOS:

- Cartas feitas de papel rígido, plastificadas, com operações de adição e subtração e outras cartas com os resultados correspondentes à cada operação.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos de turmas do 1º ciclo

2012 TÚNEL DOS VALORES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sensibilizar a prática de valores.

META:

Chegar ao final do túnel

DINÂMICA CENTRAL:

Jogar o dado, andar o número de casas indicadas, completar frases lidas pelo adversário.

REGRAS:

- Os jogadores tiram par ou ímpar para ver quem começa o jogo.
- O jogador joga o dado e anda o número de casas indicadas.
- O colega tira uma carta e lê a frase para o jogador completar. A resposta em destaque na carta não deve ser lida.
- Se o colega errar volta para o lugar que estava, se acertar, fica na casa
- Em seguida, o outro jogador procede como o primeiro.
- Vence o Jogador que chegar primeiro no final do túnel.

ELEMENTOS:

- Trilha com desenho de um túnel dividido em 20 "casas".
- 20 cartas com perguntas e respostas sobre valores para boa convivência.
- Peões, que pode ser duas tampinhas de garrafa de cores diferentes.
- Dado

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 1º ciclo

2013 TRILHA DA COOPERAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar valores e leitura.

META:

Chegar ao final da trilha.

DINÂMICA CENTRAL:

- Andar o número de casas indicado no dado e responder corretamente as perguntas.

REGRAS:

- Os jogadores tiram par ou ímpar para ver quem começa o jogo.



-O jogador joga o dado e anda o número de casas indicadas.

- Se parar em casas onde houver instruções, siga-as; se parar em casas onde houver pergunta, responda-a.

- Se não souber responder, volte para casa onde estava.

-Se acertar, permaneça na casa.

-Se errar, fique sem jogar uma rodada.

-Vence quem chegar primeiro ao final da trilha.

ELEMENTOS:

- Trilha

- Dado

- Peões ou tampinhas

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 1º ciclo

2014 JOGO DAS SÍLABAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Estimular a leitura, a percepção e a memória

META:

Formar palavras com sílabas.

DINÂMICA CENTRAL:

Formar Palavras

REGRAS:

- Colocar as fichas viradas para baixo.

-Um jogador vira duas sílabas para formar a palavra. Se conseguir formar a palavra, fica com as fichas; se não, coloca-as no mesmo lugar.

- Quem tirar o mico fica sem jogar uma rodada.

-Vence quem conseguir formar o maior número de palavras.

ELEMENTOS:

- 30 cartas com sílabas.

- 5 cartas com micos.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de turmas de alfabetização

2015 JOGO DO SABE TUDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar conteúdos trabalhados, verificar a aprendizagem e desenvolver as capacidades de compreensão e interpretação.

META:

Acertar o maior número de perguntas para chegar ao final da trilha

DINÂMICA CENTRAL:

Responder perguntas corretamente

REGRAS:

- Um dos jogadores embaralha as cartas e as coloca num monte viradas para baixo.

- Faz-se um sorteio para ver quem começa o jogo.

- Cada jogador, na sua vez, joga o dado, tira uma carta, lê a pergunta em voz alta e responde.

- Se acertar, anda o número de casas indicado no dado; se errar ou não souber, fica na casa onde está.

- Se tirar a carta "curinga", anda o número de casas indicado no dado sem precisar responder nenhuma pergunta.

- Vence quem chegar primeiro ao final da trilha

ELEMENTOS:

- Tabuleiro com trilha

- 24 cartas

- Marcadores, tampinhas ou peões

- Dado

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 1º ciclo

2016 BINGO DE PALAVRAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ler e/ou identificar palavras simples.

META:

Marcar todas as palavras da cartela.

REGRAS:

- A professora sorteia uma palavra.

- O aluno procura em sua cartela pela palavra.

-Se tiver a palavra, ele deve colorir todo espaço da palavra. Se não tiver, aguarda a próxima a ser sorteada

- Vence quem completar a cartela inteira.

- Quem completar toda cartela deve gritar bingo!

-A professora vai conferir e se tiver tudo certo ele será o vencedor.

-Caso o aluno tenha errado alguma, fica fora do jogo até começar um novo. Enquanto espera, ele copia as palavras de sua cartela no caderno.

ELEMENTOS:

- Cartelas com palavras de um mesmo campo semântico.

- Fichas com as mesmas palavras para serem sorteadas.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos da alfabetização



2017 SUPER TRUNFO ANIMAL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Rever, fixar e ampliar conhecimentos trabalhados em ciências

META:

Conquistar todas as cartas do jogo.

DINÂMICA CENTRAL:

Comparação de características

REGRAS:

- Você compara sua carta com a do outro jogador.
- Escolha uma característica; compare as cartas de todos os jogadores; e quem tiver o maior valor leva todas as cartas em disputa. Ganha quem conseguir todas as cartas.
- Escolhe bem a característica que vai utilizar a cada rodada, pois, se sua carta ganhar, você fica com a carta do outro jogador; se perder, ele fica com a sua.
- No final, vence quem ganha todas as cartas do jogo.

ELEMENTOS:

- Um baralho com cartas de animais e suas características como tamanho, velocidade, predadores, gestação, instinto assassino etc.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 1º ciclo

2018 RODA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar jogos de precisão e marca

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa desenhar 4 jogos (2 de precisão e 2 de marca) numa folha de papel.
- Um jogo é passado ao grupo ao lado direito para ser classificado como de precisão ou de marca.
- Cada classificação assertiva dá ao grupo 10 pontos.
- Classificações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (7 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (7 anos/2º ano)

2019 MEMÓRIA DOS ESPORTES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Permitir que os alunos reconheçam características correspondentes a cada esporte de forma lúdica.

META:

Encontrar mais pares de esporte e sua característica.

REGRAS:

- Decidir o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma, divide-se grupos, por exemplo, em uma turma com 20 alunos, seriam 4 grupos com 5 alunos;
- Definir quem fará a primeira jogada, tirando a sorte no "par ou ímpar" ou "dois ou um".

ELEMENTOS:

- Estética: Figuras de jogadores, espaços, acessórios (bola, taco, rede, raquete, tabela) utilizados nos esportes;
 - Sorte: em um primeiro momento, para iniciar o jogo será decidido, na sorte, quem será o iniciante; quando virar o par de primeira ou quando acerta a jogada mesmo sem ter memorizado as cartas;
 - Competição: quem conseguir virar mais pares de acordo com o esporte vence o jogo (Ex: peça 1 tabela + peça 2 bola de basquetebol = correto);
 - Níveis: este jogo pode ser de nível fácil: com 10 peças, ou médio com 20 peças;
 - Tempo: aproximadamente cinco minutos por partida em um jogo com dez peças.
- Exemplos de pares:
- Taco + bola de beisebol;
 - Campo + bola de futebol;
 - Quadra + bola de handebol;
 - Raquete + bola de tênis;
 - Raquete + bola de tênis de mesa;
 - Rede + bola de voleibol;
 - Piscina + touca de polo aquático;
 - Tabela + bola de basquetebol;
 - Atleta Usain Bolt + pista de atletismo;
 - Capacete de proteção + bola de futebol americano.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 anos/3º ano)

2020 AMBIENTES DE INVASÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Levar os alunos a memorizarem o maior número possível de esportes de invasão.

- Os esportes podem ser organizados em grupos de ambientes onde ocorrem os esportes: quadra, campo e piscina.

META:

Memorizar e escrever, em 2 minutos, o maior número possível de esportes de invasão de uma lista recebida do professor(a) com apenas o ambiente onde ocorre o esporte quadra, campo e piscina.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 grupos;
- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;
- Após a escrita do esporte não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);
- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.
- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o esporte e não tenha este desconsiderado na contagem final.
- Tempo: Em torno de 5 minutos por rodada. Serão três rodadas. A cada rodada troca-se o ambiente esportivo para cada equipe.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (10 anos/5º ano)

2021 MEDALHA DE OURO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades propostas pelo(a) professor(a).

META:

Conquistar as 4 medalhas de ouro.

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente e postar na plataforma da escola.

- Entrega individual ou em grupo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas de "ouro".
- Recompensa: 20% da nota.
- Quadro das Medalhas postado na plataforma da escola para ir colando as medalhas conquistadas pelos alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (11 anos/6º ano)

2022 TROFÉU NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

META:

Conquistar os 4 troféus colados na "compra +4" do baralho do UNO.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado na plataforma da escola.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os três troféus colados cada um em um "compra +4".

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Troféus"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas UNO.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (9º até 3º E.M.)

2023 QUIZ DA EDUCAÇÃO FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;
- Separar a turma em duas equipes enfileiradas;



- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;
- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: - As duas equipes enfileiradas;
- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes, à frente e com ambas as mãos estendidas;
- COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza a primeira pergunta;
- As equipes terão 1 minuto para conversar entre si sobre a resposta correta para a pergunta;
 - Após o fim do tempo (1 minuto) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito); - O primeiro de cada equipe deverá correr em direção à professora;
 - O primeiro que conseguir bater na mão da professora terá direito a falar à resposta que o grupo julga ser a correta.
- NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessário.
- TEMPO: 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (FUND I ao E. MÉDIO)

2024 RODA DAS LUTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar características de diversas lutas

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos.
- Cada grupo precisa escrever o nome de 3 lutas diferentes numa folha de papel.
- Uma luta é passada ao grupo do lado direito para que os grupos descrevam características (região, roupa, equipamento, golpe) das lutas descritas.
- Cada classificação assertiva dá ao grupo 10 pontos.
- Classificações erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 3 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9 anos/4º ano)

2025 QUAL O ESPORTE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar regras de diversos esportes

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 3 grupos.
- Cada grupo precisa escolher 3 esportes e descrever 2 regras de cada esporte escolhido numa folha de papel.
- As regras são passadas ao grupo do lado direito para que os grupos discutam e descrevam qual o esporte se refere às regras;
- Cada esporte assertivo dá ao grupo 10 pontos.
- Esportes errados retiram -10 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na terceira rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 3 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 anos/3º ano)

2026 QUAL A CAPACIDADE FÍSICA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as principais capacidades físicas desenvolvidas em diversas provas de atletismo

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escolher 4 provas de atletismo (saltos, corridas, arremesso de peso e lançamento de dardo) e descrever numa folha de papel.
- As provas são passadas ao grupo do lado direito para que os grupos discutam e descrevam qual a principal capacidade física desenvolvida da prova;
- Cada capacidade física assertiva dá ao grupo 10 pontos.



- Capacidades erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (5 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (7 anos/2º ano)

2027 QUAL A HABILIDADE MOTORA?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as principais habilidades motoras desenvolvidas em diversos esportes

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa escolher 4 esportes e descrever numa folha de papel.
- Os esportes são passados ao grupo do lado direito para que os grupos discutam e descrevam 2 habilidades motoras desenvolvidas ao praticar o esporte;
- Cada habilidade motora assertiva dá ao grupo 10 pontos.
- Habilidades erradas retiram -10 pontos do grupo.
- O(a) professor(a) fica no quadro marcando a pontuação num placar e coordenando o tempo de cada desafio (3 min).
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Placar no quadro.
- Folhas de papel e lápis.
- Trabalho em 4 grupos.
- Grupos organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (9 anos/4º ano)

2028 QUIZ DAS BRINCADEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;
- Separar a turma em duas equipes enfileiradas;
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;
- Meia resposta correta 5 pontos;
- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

- ESTÉTICA: - As duas equipes enfileiradas;
- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente e com ambas as mãos estendidas;
- COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) projeta a imagem de uma das brincadeiras que a turma realizou durante o trimestre;
- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre o nome da brincadeira e como se brinca;
- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);
- O primeiro de cada equipe devera correr em direção ao professor(a);
- O primeiro que conseguir bater na mão do(a) professor(a) terá direito a falar à resposta que o grupo julga ser a correta.
- NÍVEIS: Quantas imagens de brincadeiras o(a) professor(a) julgar necessário.
- TEMPO: 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (6 anos/ 1º ano)

2029 QUIZ DA EDUCAÇÃO FÍSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;
- Separar a turma em duas equipes enfileiradas;
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;
- Respostas erradas retiram -10 pontos;
- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente e com ambas as mãos estendidas.



ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente e com ambas as mãos estendidas;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes, à frente e com ambas as mãos estendidas.

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza a primeira pergunta;

- As equipes terão 1 minuto para conversar entre si sobre a resposta correta para a pergunta;

- Após o fim do tempo (1 minuto) o(a) dará o sinal (som de um apito); - O primeiro de cada equipe deverá correr em direção à professora;

- O primeiro que conseguir bater na mão da professora terá direito a falar à resposta que o grupo julga ser a correta.

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessário.

TEMPO: 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Adolescentes (FUND I ao E. MÉDIO)

2030 QUIZ DAS CAPACIDADES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;

- Separar a turma em duas equipes enfileiradas;

- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;

- Meia resposta correta 5 pontos;

- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente e com ambas as mãos estendidas.

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) projeta a imagem de um esporte de precisão ou de marca que a turma realizou durante o trimestre;

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre o nome do esporte e qual a capacidade física principal desenvolvida neste esporte;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr em direção ao professor(a);

- O primeiro que conseguir bater na mão do(a) professor(a) terá direito a falar à resposta que o grupo julga ser a correta, qual o nome do esporte e qual sua principal capacidade física desenvolvida;

NÍVEIS: Quantas imagens de esportes de precisão e marca o(a) professor(a) julgar necessário.

TEMPO: 30 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (7 anos/ 2º ano)

2031 ESPORTE E LAZER

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Levar os alunos a memorizarem o maior número de espaços onde podemos praticar esporte por diversão.

- Os esportes podem ser organizados em grupos de ambientes onde podem ocorrer a diversão por lazer.

META:

- Memorizar e escrever, em 5 minutos, o maior número possível de esportes de uma lista recebida do professor(a) com diversos ambientes onde ocorre o esporte por lazer, pátio da escola, praça e parque, academia, clubes e navios, rua de casa.

REGRAS:

- A turma deve ser organizada em 3 grupos;

- Após a organização da ordem de jogadores não será mais permitida à troca;

- Após a escrita do esporte não será mais permitido reescrita (somente durante a correção, na finalização do jogo e contagem de acertos/pontos);

- Durante a realização do jogo é permitido 'blefar' com o adversário, mas sem ofender. Caso ocorra a equipe será punida perdendo 10% da pontuação final.

ELEMENTOS:

- Sorte: está na agilidade e organização da equipe.

- Cooperação: cada membro da equipe fica atento ao colega que está em jogo auxiliando para que não erre o esporte e não tenha este desconsiderado na contagem final.

- Tempo: Em torno de 5 minutos por rodada.

Serão cinco rodadas. A cada rodada troca-se o ambiente de lazer para cada equipe.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (14 anos/8 ano)

2032 MÍMICA DAS BRINCADEIRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado

**META:**

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;
- Separar a turma em duas equipes enfileiradas;
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;
- Respostas erradas NÃO retiram pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - Os grupos deverão estar separados sentados no chão da quadra;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) escolhe a primeira equipe e sorteia o primeiro que fará a mímica;

- O(a) professor(a) irá falar, no ouvido deste aluno, o nome de uma das brincadeiras desenvolvidas durante o trimestre;

- O(a) aluno(a) deverá demonstrar a brincadeira (Ex: corrida = correr; pular corda = pegar a corda e tentar pular);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre qual a brincadeira;

- A equipe que falar primeiro e acertar a brincadeira em questão ganhará ponto.

NÍVEIS: Quantas brincadeiras o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 30 minutos.

MATERIAIS: bolas; cones; cordas; petecas e etc. (o material será de acordo com as brincadeiras que serão imitadas)

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (5 a 6 anos / Educação Infantil)

2033 QUIZ DO FUTSAL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado (futsal)

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;
- Separar a turma em duas equipes;
- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;
- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - As equipes deverão estar enfileiradas com uma bola de futsal à frente e três minis cones a três passos da bola;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente com as perguntas em mãos;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza uma pergunta de acordo com o conteúdo trabalhado de futsal (regras, características, habilidades/fundamentos; capacidades; curiosidades e etc.);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre a resposta correta;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr em direção à bola e chuta-la com o objetivo de acertar e derrubar um dos três minis cones;

- O primeiro que conseguir derrubar o mini cone terá direito a falar à resposta que o grupo julgar ser a correta;

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (8 anos/ 3º ano)

2034 QUIZ DO BASQUETEBOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado (basquetebol)

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;

- Separar a turma em duas equipes;

- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;

- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - As equipes deverão estar enfileiradas com uma bola de basquetebol à frente de cada equipe;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente com as perguntas em mãos;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza uma pergunta de acordo com o conteúdo trabalhado de basquetebol (regras, características, habilidades/fundamentos; capacidades; curiosidades e etc.);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre a resposta correta;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr em direção à bola, pega-la, correr em direção a tabela de basquetebol e arremessar a bola com o objetivo de acertar dentro da cesta;



- O primeiro que conseguir realizar a cesta terá direito a falar à resposta que o grupo julgar ser a correta;

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (10 anos/ 5º ano)

2035 QUIZ DO HANDEBOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado (handebol)

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;

- Separar a turma em duas equipes;

- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;

- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - As equipes deverão estar enfileiradas com uma bola de handebol à frente de cada equipe;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente com as perguntas em mãos;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza uma pergunta de acordo com o conteúdo trabalhado de handebol (regras, características, habilidades/fundamentos; capacidades; curiosidades e etc.);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre a resposta correta;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr em direção à bola, pega-la, correr em direção ao gol e arremessar a bola com o objetivo de realizar o gol (sem entrar na área do goleiro);

- O primeiro que conseguir realizar o gol terá direito a falar à resposta que o grupo julgar ser a correta;

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (8 anos/ 3º ano)

2036 QUIZ DO VOLEIBOL

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado (voleibol)

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;

- Separar a turma em duas equipes;

- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;

- Respostas erradas retiram -10 pontos.

ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - As equipes deverão estar enfileiradas com uma bola de voleibol à frente de cada equipe e um cone a 7 passos de distância da bola;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente com as perguntas em mãos;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza uma pergunta de acordo com o conteúdo trabalhado de voleibol (regras, características, habilidades/fundamentos; capacidades; curiosidades e etc.);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre a resposta correta;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr em direção a bola, pega-la, e realizar o fundamento do toque em deslocamento até o cone;

- O primeiro que conseguir chegar ao cone terá direito a falar à resposta que o grupo julgar ser a correta;

- Se durante o deslocamento a bola cair no chão o aluno não deverá voltar ao início, mas sim dar continuidade de onde a bola caiu;

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (12 anos/ 7º ano)

2037 QUIZ DO ATLETISMO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Resgatar o conhecimento desenvolvido a partir do conteúdo trabalhado (atletismo)

META:

Fazer mais pontos que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Decidi o número de participantes, a partir do número de alunos que constitui a turma;

- Separar a turma em duas equipes;

- Cada resposta correta dá ao grupo 10 pontos;

- Respostas erradas retiram -10 pontos.



ELEMENTOS:

ESTÉTICA: - As equipes deverão estar enfileiradas com um circuito linear de obstáculos para cada equipe e um cone no final de cada circuito;

- O(a) professora(a) fica entre as duas equipes a frente com as perguntas em mãos;

COMPETIÇÃO: - O(a) professor(a) realiza uma pergunta de acordo com o conteúdo trabalhado de atletismo (regras, características, habilidades/fundamentos; capacidades; curiosidades e etc.);

- As equipes terão 2 minutos para conversar entre si sobre a resposta correta;

- Após o fim do tempo (2 minutos) o(a) professor(a) dará o sinal (som de um apito);

- O primeiro de cada equipe deverá correr ultrapassando os obstáculos e tocar no cone ao final do circuito;

- O primeiro que conseguir tocar no cone terá direito a falar a resposta que o grupo julgar ser a correta;

NÍVEIS: Quantas perguntas o(a) professor(a) julgar necessárias.

TEMPO: 45 minutos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.

- Crianças (6 anos/ 1º ano)

2038 CAÇA RESPOSTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Dominar um conceito.

META:

Encontrar 10 respostas no

Caça-Números primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Circular e Gritar os resultados

REGRAS:

- Entregar um caça-números para cada aluno

- Marcar 20 minutos

- Dar o início da atividade para todos juntos

- Os alunos devem circular os resultados das contas dadas

- Quem circular 10 resultados primeiro é o vencedor

- O professor deve corrigir para ver se é o ganhador

- Casa haja erro o jogador é desclassificado e o jogo continua

ELEMENTOS:

- Caça-Números impressos

- Contas para resolver e encontrar os resultados

- Tempo (20 minutos)

- Concorrência

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2039 QUESTÃO IMPOSTORA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os jogadores sabem de um conteúdo.

META:

Descobrir qual questão está elaborada de forma errada.

DINÂMICA CENTRAL:

Usar uma questão como impostora que não deve ser respondida.

REGRAS:

- Entregar as provas aos alunos

- Avisar que uma questão pode ser a "impostora", ou seja, tem algum erro na pergunta.

ELEMENTOS:

- Provas Impressas

- Questão impostora

- 0,5 ponto extra para quem encontrar a questão impostora

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2040 MÍMICA DOS SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer os que os alunos reconheçam as características de cada sólido geométrico.

META:

Descobrir os sólidos geométricos

DINÂMICA CENTRAL:

Expressão por mímicas

REGRAS:

- Listar os sólidos geométricos em pequenos post-its

- Organizar a turma em dois grupos

- Cada grupo define uma sequência de seus membros para revelar um sólido na frente da turma toda

- O aluno/a deve sacar um post-it e não pode falar, apenas gesticular para seu grupo o tema que pegou

- Se o grupo acertar o professor marca um ponto pro grupo

- Se o grupo não conseguir descobrir o sólido o ponto vai pra equipe adversária

ELEMENTOS:

- Post-its com os nomes dos sólidos geométricos

- Concorrência (entre equipes)



- Cooperação (nas equipes)
- Regra Proibitiva (não falar)

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda.

2041 MEMÓRIA DA TABUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Revisar a tabuada.

META:
Descobrir mais pares que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência: (combinar pares).

REGRAS:
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário

ELEMENTOS:
Cartões: em uma multiplicação e no outro o resultado, formando os pares

QUEM VAI JOGAR:
Em grupos de 2 a 6 alunos

2042 MEMÓRIA DAS FIGURAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Reconhecer as figuras.

META:
Descobrir mais pares que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência: (combinar pares).

REGRAS:
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário

ELEMENTOS:
Cartões: em um o desenho da figura e no outro o nome, formando os pares

QUEM VAI JOGAR:
Em grupos de 2 a 6 alunos

2043 MEMÓRIA DAS PORCENTAGENS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relacionar a porcentagem com sua forma em decimal

META:
Descobrir mais pares que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência: (combinar pares)

REGRAS:
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário

ELEMENTOS:
Cartões: em uma porcentagem e no outro o valor decimal, formando os pares

QUEM VAI JOGAR:
Em grupos de 2 a 6 alunos

2044 MEMÓRIA DA RAIZ

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Revisar a raiz quadrada

META:
Descobrir mais pares que os adversários.

DINÂMICA CENTRAL:
Correspondência: (combinar pares)

REGRAS:
- Inicia desvirando dois cartões
- Se formar par, prossegue
- Se não formar par, virar
- Outro jogador prossegue em sentido horário

ELEMENTOS:
- Cartões: em uma radiação e no outro a raiz, formando os pares

QUEM VAI JOGAR:
Em grupos de 2 a 6 alunos

2045 PROBLEMA RÁPIDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Resolver o maior número de problemas em um curto tempo

META:
Ganhar mais pontos



DINÂMICA CENTRAL:

Resolver mais problemas corretamente e em menor tempo

REGRAS:

- A turma é dividida em grupo de 4 a 5 alunos.
- É sorteado um problema e todos os grupos recebem esse mesmo problema.
- Em cada rodada um aluno diferente deve resolver o problema, mas os demais podem ajudar.
- O grupo que resolver primeiro corre até a caixa das respostas e encontra o cartão com a resposta correta.
- O grupo que entregar o cartão correto para a professora ganha um ponto.
- Na próxima rodada troca o aluno que responde.
- Quem tiver mais pontos num determinado tempo ganha

ELEMENTOS:

- Cartões dos problemas
- Cartões de respostas
- Caixa das respostas
- Lápis e papel para a resolução

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

2046 PROBLEMA DE TODOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Resolver o maior número de problemas em um curto tempo

META:

Fazer com que todos consigam resolver os problemas

DINÂMICA CENTRAL:

Ajudar os colegas com maior dificuldade

REGRAS:

- A turma é dividida em grupo de 4 a 5 alunos.
- É sorteado um problema e todos os grupos recebem esse mesmo problema.
- Em cada rodada um aluno diferente deve resolver o problema, mas os demais podem ajudar.
- Na próxima rodada troca o aluno que responde.

ELEMENTOS:

- Cartões dos problemas
- Lápis e papel para a resolução

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

2047 JOGO DO PASSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Os alunos devem perceber que precisam deixar claro cada passo da resolução de um exercício.

META:

Resolver corretamente o maior número de questões

DINÂMICA CENTRAL:

Resolução cooperativa

REGRAS:

- Cada fila da sala será um grupo
- Uma folha é entregue ao primeiro da fila e começa a resolver.
- Quando o professor falar "PASSA", o aluno passa a folha para seu colega de trás que segue a resolução de onde o outro parou.
- E assim continua.
- A fila que chegar e um resultado, leva para a professora que analisa se está correto.

ELEMENTOS:

Folha com exercício

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma

2048 JUNTA QUE DÁ BOM!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Explorar o cálculo mental e a integração dos estudantes

META:

Formar grupos de acordo com o resultado da pergunta

DINÂMICA CENTRAL:

Resolução cooperativa

REGRAS:

- O professor fala uma pequena expressão numérica
- Os alunos devem formar grupos com a quantidade de integrantes igual ao resultado da expressão
- Cada aluno deve pensar rápido para não sobrar.

ELEMENTOS:

Pessoas

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma



2049 DOMINÓ DAS FRAÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer os alunos exercitarem a ideia de fração.

META:

Ficar sem peças primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer correspondência com as peças das extremidades

REGRAS:

- Distribuir 7 peças para cada um dos jogadores
- Sorteia alguém pra começar.
- Em cada jogada deve-se colocar uma peça em uma das extremidades de forma a ter correspondência da imagem com a fração.
- Quando o jogador consegue encaixar uma peça ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar do monte, se não houver monte é a vez do próximo.
- Ganha quem conseguir baixar todas as peças primeiro.

ELEMENTOS:

28 peças de dominó com 6 correspondências diferentes entre a fração e sua representação por imagem.

QUEM VAI JOGAR:

2 a 4 pessoas

2050 DOMINÓ DA TABUADA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer os alunos exercitarem a tabuada.

META:

Ficar sem peças primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer correspondência com as peças das extremidades

REGRAS:

- Distribuir 7 peças para cada um dos jogadores
- Sorteia alguém pra começar.
- Em cada jogada deve-se colocar uma peça em uma das extremidades de forma a ter correspondência da imagem com a fração.
- Quando o jogador consegue encaixar uma peça ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar do monte, se não houver monte é a vez do próximo.
- Ganha quem conseguir baixar todas as peças primeiro.

ELEMENTOS:

28 peças de dominó com 6 correspondências diferentes entre a tabuada e o resultado.

QUEM VAI JOGAR:

2 a 4 pessoas

2051 DOMINÓ DA DIVISÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer os alunos exercitarem o cálculo mental de divisões.

META:

Ficar sem peças primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer correspondência com as peças das extremidades

REGRAS:

- Distribuir 7 peças para cada um dos jogadores
- Sorteia alguém pra começar.
- Em cada jogada deve-se colocar uma peça em uma das extremidades de forma a ter correspondência da imagem com a fração.
- Quando o jogador consegue encaixar uma peça ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar do monte, se não houver monte é a vez do próximo.
- Ganha quem conseguir baixar todas as peças primeiro.

ELEMENTOS:

28 peças de dominó com 6 correspondências diferentes entre a divisão e o resultado.

QUEM VAI JOGAR:

2 a 4 pessoas

2052 DOMINÓ DOS NÚMEROS ROMANOS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer os alunos exercitarem a correspondência dos números romanos com os indo-arábicos

META:

Ficar sem peças primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Fazer correspondência com as peças das extremidades

REGRAS:

- Distribuir 7 peças para cada um dos jogadores
- Sorteia alguém pra começar.



- Em cada jogada deve-se colocar uma peça em uma das extremidades de forma a ter correspondência da imagem com a fração.
- Quando o jogador consegue encaixar uma peça ele passa a vez, caso ele não consiga ele deve comprar do monte, se não houver monte é a vez do próximo.
- Ganha quem conseguir baixar todas as peças primeiro.

ELEMENTOS:

28 peças de dominó com 6 correspondências diferentes números romanos e os indo-arábico

QUEM VAI JOGAR:

2 a 4 pessoas

2053 QUEBRA-CABEÇA DAS FUNÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar os elementos de uma função.

META:

Montar os quebra-cabeças corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência
Encontrar a solução

REGRAS:

- O jogo possui 16 peças, para montar 4 quebra-cabeças de 4 peças cada.
- Cada quebra cabeça encaixa quatro elementos de uma função.

ELEMENTOS:

- 4 Quebra cabeças de 4 peças cada.
- Os encaixes são iguais entre os quebra-cabeças.
- Uma peça com a função
- Uma peça com a representação do gráfico
- Uma peça com a raiz da função
- Uma peça com a tabela com valores de x e y

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2054 QUEBRA-CABEÇA DA PORCENTAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar as várias representações da mesma porcentagem

META:

Montar os quebra-cabeças corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

Correspondência
Encontrar a solução

REGRAS:

- O jogo possui 16 peças, para montar 4 quebra-cabeças de 4 peças cada.
- Cada quebra cabeça encaixa os quatro tipos de representações de porcentagem.

ELEMENTOS:

- 4 Quebra cabeças de 4 peças cada.
- Os encaixes são iguais entre os quebra-cabeças.
- Uma peça com a representação em porcentagem
- Uma peça com a representação decimal
- Uma peça com representação fracionária
- Uma peça com representação da figura.

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2055 ENCAIXE DAS EXPRESSÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Resolver expressões numéricas

META:

Montar as peças corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

- Correspondência
- Encontrar a solução

REGRAS:

- O jogo possui 16 peças, para montar 8 duplas
- Resolver a expressão e encaixar no resultado
- Montar 8 correspondências.

ELEMENTOS:

- 16 peças, para montar 8 duplas
- Os encaixes são iguais entre as peças.
- 8 peças com expressões numéricas
- 8 peças com respostas

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2056 QUEBRA-CABEÇA DAS INEQUAÇÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar as várias representações das inequações

META:

Montar os quebra-cabeças corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

- Correspondência
- Encontrar a solução

REGRAS:

- O jogo possui 16 peças, para montar 4 quebra-cabeças de 4 peças cada.



- Cada quebra cabeça encaixa os quatro tipos de representações das inequações

ELEMENTOS:

- 4 Quebra cabeças de 4 peças cada.
- Os encaixes são iguais entre os quebra-cabeças.
- Uma peça com a inequação
- Uma peça com a resposta
- Uma peça com representação na reta numérica
- Uma peça com a inequação descrita em frase.

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2057 O IMPOSTOR DA POTENCIAÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aplicar corretamente o conceito de potenciação

META:

Encontrar o impostor

DINÂMICA CENTRAL:

Analisar se cada potência tem seu resultado correto

REGRAS:

Conferir cada potência até encontrar a que está errada

ELEMENTOS:

- Exercício com os personagens do jogo "Among Us"
- Cada personagem tem uma potenciação e seu resultado
- Alternativas para marcar a resposta

QUEM VAI JOGAR:

individual

2058 DESCUBRA O ASSASSINO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Despertar o interesse, exercitar determinado conteúdo e prover a interação dos estudantes.

META:

Descobrir o assassino

DINÂMICA CENTRAL:

- Resolver o desafio para encontrar as pistas
- Descobrir coletivamente quem é o assassino juntando as pistas de todos

REGRAS:

- Cada jogador recebe um cartão com um desafio matemático.

- A resposta do desafio indica a pista para desvendar o assassinato.

- Quando todos resolverem seu desafio, devem juntar todas as pistas e descobrir quem é o assassino

ELEMENTOS:

- 4 cartões de desafios com alternativas, em cada alternativa um resultado e uma pista diferente, somente o resultado do desafio desvenda a pista verdadeira.
- Um painel com a história do assassinato, com os suspeitos, locais, arma e horário que aconteceu a morte.

QUEM VAI JOGAR:

4 alunos

2059 DESCUBRA A IMAGEM

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercitar de forma engajadora determinado conteúdo matemático

META:

Descobrir o desenho escondido

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver os desafios

REGRAS:

Na planilha tem diversos exercícios que ao serem respondidos corretamente no campo indicado vai liberando os pixels da imagem a cada resposta certa até a figura ser totalmente desvendada

ELEMENTOS:

Planilha eletrônica com imagem escondida e perguntas diversas com campo de resposta. Programação para quando colocar cada resposta correta libere uma quantidade de pixels da imagem

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2060 LABIRINTO DA PROPORÇÃO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Realizar exercícios de grandezas proporcionais

META:

Encontrar a saída do labirinto

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver problemas que indicam o caminho a ser percorrido.

**REGRAS:**

Em um tabuleiro com diversos problemas de grandezas proporcionais, o jogador parte do início indicado e segue na direção que a resposta indicar até o próximo problema.

O jogador deve percorrer todo o caminho até chegar na saída indicada.

O jogador deve pintar o caminho que está percorrendo.

ELEMENTOS:

Tabuleiro com questões de grandezas proporcionais.

Lápis de cor

QUEM VAI JOGAR:

Individual

2061 TRILHA DOS N° INTEIROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Realizar cálculos com números inteiros

META:

Chagar no final da trilha

DINÂMICA CENTRAL:

Percorrer um caminho.

REGRAS:

Em um tabuleiro os jogadores partem da casa zero e precisam chagar em uma das extremidades.

Joga-se os dados e calcula-se a soma entre os dois, os resultados será o número de casas a ser percorrida.

O próximo jogador faz o mesmo.

Ganha quem chegar a uma das extremidades primeiro.

ELEMENTOS:

Tabuleiro de -10 a 10

Dois dados com cores diferentes de 1 a 6, sendo que um representa os números positivos e o outro os números negativos.

Peões para representar os jogadores

QUEM VAI JOGAR:

2 a 4 jogadores

2062 THE WINNER TAKES IT ALL

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Alunos entenderem que maior frequência na exposição ao idioma é mais eficaz para aquisição do mesmo.

OBJETIVO PEDAGÓGICO:

Estimular os alunos a acessarem o google classroom e realizar as atividades propostas lá.

META:

Conquistar o maior número de pontos para trocar por brindes/benefícios.

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar as atividades da sala de aula virtual.

REGRAS:

- Acessar a sala de aula virtual 2x na semana;
- Realizar as atividades solicitadas;
- Após realiza-la marcar como "concluída" para validar os pontos.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma;
 - Brindes/benefícios.
- Planilha de pontuação

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Todas as séries Fund. I e II
- 1 trimestre

2063 BACK TO THE PAST

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a diferença no uso entre "Past Simple" e "Past Simple Perfect"

META:

Colocar todas as imagens na ordem correta primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Combinar imagens

REGRAS:

- Em dupla, alunos recebem uma quantidade de imagens a serem dispostas em pares que devem descrever a ordem correta dos fatos.
- Vence a dupla que fizer todas as associações corretamente primeiro.

ELEMENTOS:

Imagens que descrevem acontecimentos passados

QUEM VAI JOGAR:

8º ano

2064 READY, SET, GO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Descobrir o que os alunos não sabem

**META:**

Escrever o maior número de respostas corretas

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever frases

REGRAS:

- Professora prepara perguntas de revisão sobre conteúdo do trimestre.
- Cada aluno colocará as respostas numa folha individual. Se não souber a resposta deve deixá-la em branco.
- Professora corrige posteriormente e na aula seguinte tem os elementos que precisa para focar na revisão assim como os alunos devem focar o estudo naquilo que não conseguiram responder.

ELEMENTOS:

- Folha de respostas
- Lápis/caneta

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2065 REVIEW CONTEST

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão do conteúdo abordado em uma sequência didática

META:

0,5 ponto na prova para o grupo vencedor

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar exercícios propostos em sequência dentro de determinado tempo.

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5;
- Cada equipe receberá uma folha com atividades a serem desenvolvidas num tempo máximo; se terminar a atividade antes do tempo poderá passar para a próxima tendo o tempo que sobrou da atividade anterior somado ao tempo desta atividade.
- As atividades revisam o conteúdo trabalhado nas aulas anteriores e são de progressão de dificuldade.
- O grupo que acertar o maior número de respostas é o vencedor. Garante 0,5 ponto na prova.

ELEMENTOS:

- Timer
- Folhas de atividades
- Concorrência entre equipes
- Cooperação nas equipes
- 0,5 ponto na prova

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- DURAÇÃO: 1 aula

2066 THE WINNER TAKES IT ALL - 3

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar dentro do prazo e em colaboração é benéfico para o aprendizado de todos.

META:

Manter seus pontos para trocar por brindes/benefícios

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar as atividades em sala de aula presencial dentro dos combinados da turma.

REGRAS:

- Participar das aulas realizando as atividades propostas com atenção e respeito aos colegas e professora. Cada atividade soma determinado número de pontos.
- Perde-se pontos se: não trouxer o material escolar solicitado para a aula; ser chamado a atenção mais de duas vezes por mau comportamento, se desrespeitar a professora ou aos colegas; se infringir quaisquer das normas da escola durante a aula conforme o regimento que se encontra na agenda escolar páginas 10-11.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma;
- Brindes/benefícios.
- Planilha de pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Todas as séries Fund. I e II

2067 THE WINNER TAKES IT ALL - 2

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Alunos compreenderem a importância de se fazer a tarefa de casa para fixação do conteúdo trabalhado.

META:

Conquistar o maior número de pontos para trocar por brindes/benefícios (somados aos pontos da sala de aula virtual)

DINÂMICA CENTRAL:

Realizar a tarefa de casa

REGRAS:

- Cada tarefa realizada no prazo determinado soma determinada quantidade de pontos;



- Professora registra a pontuação após o visto da tarefa.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma;
- Brindes/benefícios.
- Planilha de pontuação.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Todas as séries Fund. I e II

2068 B-I-N-G-O, BINGO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender soletração em inglês

META:

Completar a tabela primeiro e gritar BINGO!

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher os campos da cartela

REGRAS:

- Cada aluno recebe uma tabela 3x5 quadrados onde escreverá aleatoriamente o nome de 15 colegas da turma.
- A professora sorteará um nome da chamada e o soletrará para a turma.
- Aquele que tiver o nome escrito em sua tabela deverá marca-lo com um "X".
- Quando marcar toda a tabela deve gritar BINGO!

ELEMENTOS:

- Tabela 3x5
- Lápis
- Nomes dos colegas da turma em bilhetes para o sorteio

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2069 RUN FORREST RUN!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar uma estrutura gramatical já trabalhada.

META:

Transcrever o maior número de frases possíveis dentro de um limite de tempo.

DINÂMICA CENTRAL:

Correr contra o tempo para escrever o maior número de frases corretas possíveis

REGRAS:

- Formar 4 grupos em fila e posicioná-los no fundo da sala/espço;

- O primeiro da fila senta-se na carteira posicionada à frente do grupo para transcrever a frase;

- Quando dada a largada o último da equipe corre ao quadro onde lê em uma folha a frase N°1 que deverá ditada ao aluno que está sentado.

- Ao terminar de escrever o aluno ocupará a posição em pé atrás da carteira, o aluno que correu primeiro, senta-se para escrever a próxima frase que o último da fila correrá para ler a frase N°2 e posteriormente ditá-la e assim vão alternando os lugares sucessivamente até acabar o tempo.

- Estipular tempo

(Obs.: revisa-se qualquer estrutura gramatical em inglês e no quadro/parede à frente são expostas várias frases que diferem de um grupo para o outro portanto não importa se o espaço é pequeno entre os grupos, mesmo que se ouçam não terão de escrever as mesmas frases)

ELEMENTOS:

- Timer
- Competição entre equipes
- Cooperação entre a equipe
- Folhas com frases que revisam uma estrutura gramatical trabalhada anteriormente.
- Folha de "resposta" onde serão escritas as frases ditadas.
- Lápis/caneta

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2070 BLOODY-INCREDIBLY-FUNNY-WACKY RACE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender adjetivos em inglês

META:

Coletar o maior número possível de objetos

DINÂMICA CENTRAL:

Encontrar em sala de aula e arredores objetos que exemplifiquem os adjetivos aprendidos na aula

REGRAS:

- Professora: apresentar adjetivos através dos flashcards
- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5
- Dentro de 15 minutos os grupos saem à caça de objetos que exemplifiquem os adjetivos aprendidos.
- Após o término do tempo os grupos novamente reunidos em sala apresentam para a turma o que encontraram.

ELEMENTOS:

- Flashcards



- Objetos encontrados no entorno
- Brinde para equipe vencedora

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2071 A PICTURE IS WORTH A THOUSAND WORDS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Aprender diferentes gêneros textuais

META:
Baixar todas as cartas à mesa

DINÂMICA CENTRAL:
Combinar pequenos textos com suas respectivas imagens

REGRAS:
- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 alunos;
- Cada grupo recebe um deck composto por 29 cartas (14 de textos, 14 com figuras e 1 mico), um aluno embaralha as cartas e as distribui entre os jogadores.
- A princípio cada jogador deve verificar se consegue formar pares entre textos e suas respectivas imagens, se conseguir deve baixar as cartas à mesa. Depois inicia-se o jogo propriamente dito. A partir da esquerda do "carteador" um jogador oferece seu leque de cartas para que o outro retire uma (sem olhar que carta está tirando) e assim sucessivamente até todas as duplas de cartas sejam baixadas. Quem baixar seus pares primeiro é o vencedor contudo o jogo não para. Continua até que um aluno fique só com a carta do "mico" na mão.

ELEMENTOS:
Jogo de cartas

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2072 MISSION ACCOMPLISHED

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Usar as estratégias de skimming, scanning e seleção de parágrafos

META:
Colocar o texto em ordem cronológica primeiro

DINÂMICA CENTRAL:
Ordenamento de parágrafos

REGRAS:
Cada dupla de alunos recebe um texto recortado em vários parágrafos que devem ser ordenados conforme a data/acontecimentos dos eventos.

ELEMENTOS:
- Texto recortado em parágrafos
- Brinde surpresa

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2073 HAPPY BIRTHDAY TO YOU!

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Compreender a necessidade de cooperação e organização.

META:
Formar uma fila por ordem do aniversário.

DINÂMICA CENTRAL:
Movimentar-se e formar fila

REGRAS:
- A turma deve formar uma fila única por ordem de aniversário, contudo é proibido falar ou escrever o mês ou a data do seu aniversário. Tudo deve ser feito por mímicas.
- Ao terminarem sua organização a professora conferirá pedindo a cada um que diga a data do seu aniversário em inglês.

ELEMENTOS:
- Os próprios alunos
- Proibido falar ou escrever

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2074 DRAWING DICTATION

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Exercitar a compreensão auditiva

META:
Terminar o desenho com o maior número de detalhes possível

DINÂMICA CENTRAL:
Ouvir, memorizar e desenhar

REGRAS:
- O aluno irá ouvir a descrição de uma paisagem dita pela professora e ele deverá desenhar na folha conforme o que ouvir.
- O ditado é lento e repetido duas vezes.



- Após o término do ditado permitir mais 10 minutos para finalização do desenho

ELEMENTOS:

- Folha em branco
- Lápis/lápis de cor/canetinha
- Texto com descrição de paisagem

QUEM VAI JOGAR:

Alunos do 6º ano

2075 PING-PONG

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisar conteúdo

META:

Maior número de acertos

DINÂMICA CENTRAL:

Perguntas e respostas

REGRAS:

- Dois grandes grupos vão criar perguntas e respostas sobre os conteúdos trabalhados no trimestre.
- Coloca-se cada grupo de frente um para o outro e escolhe-se um aluno para dar início ao jogo fazendo uma pergunta para o grupo oposto, se o adversário responder corretamente marca um ponto, se errar não ganha nada.
- As perguntas serão sempre feitas um grupo após o outro independente de acertarem a resposta ou não.

ELEMENTOS:

Folha com perguntas

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2076 YES, WE CAN!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender a expressar habilidades em língua inglesa

META:

Correr para o lado certo

DINÂMICA CENTRAL:

Corrida

REGRAS:

- Colocar os cartazes "Yes, I can" e "No, I can't" em lados opostos da sala ou outro espaço livre. Aluno se posicionam em pé no meio do espaço.
- Ao ouvir a pergunta por parte da professora e visualizar o flashcard, devem correr para o canto que

melhor resposta sua habilidade (se tem ou não tal habilidade) e responde-la em inglês.

- Variação: pode-se pedir que respondam a frase completa com o nome da habilidade e não apenas que respondam sim ou não.

ELEMENTOS:

- Cartazes "Yes, I can"/"No, I can't"
- Flashcards com habilidades: cantar, dançar, correr, pular etc.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos iniciando no idioma

2077 READY, SET, GO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão de conteúdo.

META:

Escrever o maior número de frases corretamente.

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever frases

REGRAS:

- Professora prepara perguntas de revisão sobre conteúdo do trimestre.
- Cada aluno colocará as respostas numa folha individual

2078 FUN WRITING

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver a escrita

META:

Escrever uma história

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever com criatividade

REGRAS:

- Alunos recebem folha com a frase: "Once upon a time..." e vão completar a história com elementos a partir de figuras que são retiradas de dentro de uma caixa. (Alunos ou professora podem ir retirando as figuras uma por vez).
- Dar um minuto para pensar e escrever e retirar outra imagem e assim por diante até que todas as imagens sejam usadas ou que o tempo se esgote.
- Textos coesos e coerentes garantem 0,5 ponto na prova futura.

ELEMENTOS:

Folha de resposta
Caixa com diversas figuras recortadas de revistas



0,5 ponto na prova

QUEM VAI JOGAR:
8º e 9º anos

2079 SPEAK UP!

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Desenvolvimento da oralidade

META:
Falar 1 minuto em inglês sem parar

DINÂMICA CENTRAL:
Falar

REGRAS:
- Em dupla, alunos sentam-se um de frente para o outro.
- Professora dá um tópico e um aluno da dupla começa a falar sobre o assunto com o outro, mas deve falar por um minuto sem ser interrompido e sem hesitar muito tempo. O colega marca o tempo.
- Troca-se o turno e a professora dá outro assunto.

ELEMENTOS:
Timer

QUEM VAI JOGAR:
8º e 9º anos

2080 WHO AM I?

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Aprender sobre as profissões

META:
Acertar o nome da profissão primeiro

DINÂMICA CENTRAL:
Ouvir uma descrição e acertar o nome da profissão

REGRAS:
- Com base nas profissões aprendidas alunos escolherão uma delas e a descreverão num pedaço de papel.
- Aluno vem à frente da turma e lê sua descrição, aquele que souber a resposta deve escrevê-la numa folha, levantar e dar a resposta. O que acertar primeiro ganha um ponto.
- O jogador que conseguir o maior número de pontos no final do jogo ganha um brinde surpresa.
- Variação: em turmas iniciantes a professora pode descrever as profissões

ELEMENTOS:
- Papel e lápis
- Brinde

QUEM VAI JOGAR:
A partir do 7º ano

2081 TIC-TAC-TOE

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fixar estrutura gramatical

META:
Acertar três frases em sequência

DINÂMICA CENTRAL:
Marcar o território acertando a frase

REGRAS:
- Turma dividida em dois grandes grupos
- No quadro a professora faz uma grade do jogo da velha e escreve palavras nos espaços as quais os alunos devem criar frases utilizando-se da estrutura gramatical aprendida (p.ex.: presente perfect).
- Um grupo inicia escolhendo uma palavra, faz a frase que se estiver correta a professora marca aquele espaço com "X" ou "O" conforme o grupo escolher. Passa-se a vez para o grupo seguinte. O grupo que conseguir três respostas corretas na sequência: vertical, horizontal ou diagonal, vence o jogo.

ELEMENTOS:
- Competição entre a turma
- Cooperação entre a equipe
- Bala de brinde para todos

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2082 QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA – 2

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Praticar pronúncia, ritmo e entonação

META:
Cantar música em língua inglesa à capela

DINÂMICA CENTRAL:
Cantar à capela

REGRAS:
- A turma escolhe uma música em língua inglesa para cantar à capela competindo com outras turmas.
- Baseado no filme: Pitch Perfect

ELEMENTOS:
- Música
- Competição entre turmas
- Cooperação na turma
- Júri



- Troféu

QUEM VAI JOGAR:
Ensino Fund. II

2083 QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA - 1

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Empatia

META:
"Coreografar" uma música em LIBRAS

DINÂMICA CENTRAL:
Gestos em LIBRAS

REGRAS:
Escolher música em língua inglesa e traduzi-la em LIBRAS

ELEMENTOS:
- Competição entre turmas
- Cooperação na turma
- Troféu

QUEM VAI JOGAR:
Todas as turmas do Fund. I e II

2084 CHINESE WHISPERS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Relacionar nomes e figuras dos animais

META:
Acertar todos os animais

DINÂMICA CENTRAL:
Falar corretamente o nome do animal para acertar a figura

REGRAS:
- Turma dividida em dois grupos dispostos em fila única e virados para um mural com fotos de animais.
- Ao final da fila professora mostra uma foto de animal que corresponde a outro que está no mural.
- O último aluno de cada fila vê o animal e sussurra para o antepenúltimo do seu grupo o nome do animal que sussurra para o próximo colega até chegar ao primeiro da fila que corre até o mural e toca na figura correspondente.
- Se acertar ganha um ponto
- O time com maior número de pontos vence.

ELEMENTOS:
- Várias figuras de animais em duplicidade
- Brinde
- Competição entre grupos

- Cooperação entre as equipes

QUEM VAI JOGAR:
3º e 4º anos

2085 SINGING THE ALPHABET

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Apreender os nomes das letras do alfabeto em inglês

META:
Fazer paródia de uma música com as letras do alfabeto em inglês

DINÂMICA CENTRAL:
Cantar

REGRAS:
- Em grupos de 4 ou 5 alunos escolhem qualquer música do repertório infantil para parodiar as letras do alfabeto.
- Exemplo: cantar o alfabeto na melodia dos "parabéns pra você" ou "atirei o pau no gato" etc.

ELEMENTOS:
- Competição entre grupos
- Cooperação na equipe
- Júri
- Troféu

QUEM VAI JOGAR:
5º ano

2086 O CAMINHO DAS FORMAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fixar o nome das formas em inglês

META:
Completar o caminho dizendo o nome de todas as formas corretamente

DINÂMICA CENTRAL:
Pula-pula

REGRAS:
- Dispor um caminho com formas geométricas feitas com E.V.A., alunos vão trilhar o caminho um por vez dizendo o nome das formas.
- Se errar vai para o final da fila e depois na sua vez recomeça o jogo.

ELEMENTOS:
- Formas geométricas feitas de E.V.A
- Brinde p/ todos no final do jogo



QUEM VAI JOGAR:
3º ano

2087 ATENÇÃO! CONCENTRAÇÃO! VAI COMEÇAR A DIVERSÃO!

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fixar vocabulário sobre alimentos em inglês e exercitar a compreensão auditiva

META:
Acertar o nome que não pertence ao grupo dos alimentos

DINÂMICA CENTRAL:
Prestar atenção ao que é dito

REGRAS:
- Professora diz nomes de alimentos e bebidas em inglês em uma sequência que varia entre mais rápido e mais devagar. Entre os nomes ela dirá palavras que não tem nada a ver com comida/bebida, por exemplo o nome de um animal.
- Ao ouvir uma palavra estranha os alunos devem bater uma palma.

ELEMENTOS:
- Cooperação
- Atenção
- Brinde para todos os jogadores

QUEM VAI JOGAR:
3º e 4º anos

2088 STOP!

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Revisão de vocabulário

META:
Marcar maior número de pontos

DINÂMICA CENTRAL:
Escrever rapidamente os nomes em suas categorias

REGRAS:
- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5.
- Numa folha em branco desenhar a tabela com títulos a serem completados com nomes de: person's name/city/food/animal/profession/color/ entre outros estudados ou a critério da turma.
- Professora sorteia uma letra do alfabeto e alunos devem completar os nomes da tabela com aquela letra. O time que completar primeiro fala "STOP!". Confere-se os nomes. Para nomes diferentes entre os grupos vale 10 pontos; nomes iguais 5 pontos;

se apenas um time conseguiu completar o espaço ganha 15 pontos.
- Jogar com outras letras. Ganha o time com maior pontuação no final.

ELEMENTOS:
- Folha de respostas
- Competição entre grupos

QUEM VAI JOGAR:
8º e 9º anos

2089 JUMPING ALPHABET

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fixar os nomes das letras do alfabeto.

META:
Cantar o alfabeto até o final pulando corda.

DINÂMICA CENTRAL:
Pular cantando.

REGRAS:
- Formar fila para pular corda.
- O aluno deve pular a corda cantando a música do alfabeto em inglês.
- Ganha quem conseguir pular e cantar até o final da música.
- Quando errar o aluno vai para o final da fila para tentar novamente quando for sua vez

ELEMENTOS:
Corda
Brinde para todos os participantes

QUEM VAI JOGAR:
3º e 4º anos

2090 FIND SOMEONE WHO...

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Treinar o Present Perfect Tense

META:
Completar a tabela primeiro

DINÂMICA CENTRAL:
Entrevista

REGRAS:
- Cada aluno receberá uma folha com a pesquisa a ser feita entre os colegas da turma.
- Quando encontrar um colega que responda afirmativamente à pergunta feita, deve escrever o nome dele no espaço correspondente e partir para a próxima pergunta.



- Vence quem preencher todos os espaços com os nomes de diferentes colegas.

ELEMENTOS:

- Folha de entrevista
- Lápis/caneta
- Regra: proibido repetir o nome do colega.

QUEM VAI JOGAR:

7º, 8º e 9º anos

2091 SCHOOL OBJECTS SUDOKU

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Relembrar os nomes dos objetos de sala de aula.

META:

Terminar o sudoku primeiro.

DINÂMICA CENTRAL:

Combinar linhas e colunas.

REGRAS:

- Professora distribui uma ficha do "School Objects Sudoku" para cada aluno.
- Alunos devem montá-la combinando as linhas e as colunas com os objetos dados, porém sem repeti-los e assim preencher todos os campos.
- Ganha quem terminar primeiro

ELEMENTOS:

- Ficha do sudoku
- Competição entre os colegas da turma

QUEM VAI JOGAR:

6º ano

2092 TREASURE HUNT

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercitar as preposições de lugar.

META:

Encontrar o tesouro.

DINÂMICA CENTRAL:

Detetive

REGRAS:

- Em grupos de 4 ou 5 alunos esconderão algum objeto em alguma parte da escola e criarão 4 mapas com pistas que levarão o grupo adversário a encontrar o seu tesouro.
- Os mapas podem conter frases e/ou desenhos, mas tem que conter obrigatoriamente as preposições de lugar para indicar o local da pista seguinte.
- Vende o grupo que conseguir encontrar o objeto primeiro seguindo todas as pistas.

ELEMENTOS:

"Mapas"/Pistas criadas pelos alunos
Um objeto que será o tesouro

QUEM VAI JOGAR:

A partir do 4ºano

2093 TEXTO ORAL COLETIVO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar uma estrutura gramatical recém aprendida. P.
ex.: first conditional

META:

Usar corretamente o first conditional

DINÂMICA CENTRAL:

Criar texto oral em círculo

REGRAS:

- Em um grupo grande (ou dois) sentar em círculo.
- A professora dá início com a frase: "If I win the lottery tonight..." e passa a vez para um aluno que deverá terminar a frase usando o auxiliar "will", o aluno seguinte transforma esta frase para o presente e acrescenta outra usando o "will" e passa vez para o próximo que seguirá da mesma forma criando uma história.
- O texto termina quando o último aluno fizer sua frase.

ELEMENTOS:

- Círculo
- Brinde para todos os participantes

QUEM VAI JOGAR:

9º ano / Nível intermediário

2094 WHAT TIME IS IT IN...?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Treinar como dizer as horas em inglês

META:

Acertar o horário conforme o fuso

DINÂMICA CENTRAL:

Localizar um país e calcular o horário

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5
- Cada grupo recebe uma folha com desenho impresso do mapa-múndi e seus fusos horários
- A professora pede as horas em determinados países, os alunos encontram os países no mapa e calculam as horas com base na hora local.
- O grupo que responder correto primeiro ganha um ponto.



- Vence o grupo com mais pontos.

ELEMENTOS:

- Mapa com fusos horários
- Competição
- Cooperação
- Cálculo mental
- Brinde

QUEM VAI JOGAR:

A partir do 4º ano

2095 COUNTRIES AND NATIONALITIES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Associar países e nacionalidades em inglês

META:

Acertar as associações

DINÂMICA CENTRAL:

Combinar nomes de países e suas nacionalidades

REGRAS:

- Dividir a turma em dois grupos
- Professora apresenta ao primeiro grupo o nome de um país e este deve dizer o adjetivo pátrio dele.
- Se acertar marca ponto.
- Em seguida pede de outro país para o outro grupo.
- E assim por diante.
- Ganha o grupo com mais acertos

ELEMENTOS:

Nomes de países estudados

QUEM VAI JOGAR:

A partir do 5º ano

2096 SAYING HELLO/GOODBYE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fixar frases usadas para se cumprimentar em inglês

META:

Conseguir escrever o maior número de frases dentro do tempo limite

DINÂMICA CENTRAL:

Concentração, memorização e rapidez ao escrever

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5
- A turma assistirá a um vídeo onde será apresentado várias formas diferentes de se cumprimentar alguém em inglês.
- Durante o vídeo deve-se prestar bem atenção e não se pode escrever nada.

- Ao término do vídeo e ao sinal da professora alunos começam a escrever o maior número de cumprimentos que lembrarem dentro de 5 minutos.

- Ganha o grupo que escrever mais frases corretamente.

ELEMENTOS:

- Papel/lápis/caneta
- Competição entre grupos
- Atenção/Concentração/Memória
- Cooperação na equipe
- Brinde para a equipe vencedora

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda / nível iniciante

2097 FEELINGS BOARD GAME

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Saber expressar seus sentimentos e emoções em inglês

META:

Confeccionar um jogo de tabuleiro dos sentimentos

DINÂMICA CENTRAL:

Criação de um jogo

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 ou 5 grupos
- Cada grupo deve criar um jogo de tabuleiro onde apareçam os sentimentos e emoções aprendidos previamente. Os jogos podem ter regras diferentes, mas devem ser do tipo "tabuleiro"
- Após criados, os jogos podem ser trocados entre grupos e jogados.

ELEMENTOS:

- Cartolina
- Lápis/caneta/canetinha/lápis de cor
- Marcadores
- Dados
- Competição
- Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2098 TEXTO EM BALÕES

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Colocar texto em ordem

META:

Terminar o texto primeiro



DINÂMICA CENTRAL:

Ordenamento de parágrafos

REGRAS:

- Um texto será dividido em determinada quantidade de parágrafos e cada parágrafo será colocado dentro de um balão. É necessário repetir essa ação até que todos os alunos possam receber um balão com um parágrafo dentro. (Obs.: balões cheios de ar)

- Professora distribui um balão por aluno, crianças podem brincar jogando o balão por alguns minutos, mesmo que troquem com outro colega não tem problema. Ao sinal da professora os alunos estouram o balão retiram o papel com um parágrafo e vão montar suas equipes conforme vão montando o texto.

- Ver que equipe consegue montar o texto na ordem correta primeiro.

ELEMENTOS:

Balões

Texto dividido em parágrafos

Cooperação

QUEM VAI JOGAR:

A partir do 5º ano

2099 MIB

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Aprender as partes do corpo em inglês

META:

Desenhar um alienígena

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar

REGRAS:

Individualmente alunos desenharam um alien contendo as partes do corpo aprendidas.

Todos começam desenhando um tronco e as partes seguintes são sorteadas através dos flashcards e na quantidade que sair ao lançar o dado. Ex.: head – two

Professora conduz o sorteio para primeiramente trabalhar as partes ligadas ao tronco primeiro e depois mais específico da cabeça.

ELEMENTOS:

- Papel/lápis/borracha

- Dado/flashcards

QUEM VAI JOGAR:

3º e 4º anos

2100 LISTENING GAME

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Exercitar o listening e ordenamento de frases

META:

Colocar a música em ordem

DINÂMICA CENTRAL:

Atenção e ordenamento de frases

REGRAS:

Em dupla alunos recebem pequena música dividida em frases/estrofes/parágrafos que devem ser organizados conforme a ouvem.

ELEMENTOS:

- Música

- Texto em parágrafos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2101 JOHN STICK

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Treinar as partes do corpo em inglês

META:

Desenhar o boneco primeiro

DINÂMICA CENTRAL:

Desenho

REGRAS:

- Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 cada aluno recebe uma folha para desenhar o boneco JOHN STICK e o grupo recebe um dado. O boneco será desenhado conforme as instruções, se tirar no dado o número:

1 – Desenha o corpo

2 – Desenha a cabeça

3 – Desenha uma perna

4 – Desenha um braço

5 – Desenha um pé

6 – Desenha uma mão

- Cada aluno joga uma vez e assim sucessivamente até completar o boneco, contudo só poderá iniciar o desenho quando lançar o dado e conseguir o número 1. Caso tire o número 5, mas ainda não tenha desenhado uma perna, não poderá desenhar o pé, deve tentar na próxima

ELEMENTOS:

Papel/lápis/dado

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda / nível iniciante



2102 FORMULÁRIO FEEDBACK

OBJETIVO PEDAGÓGICO:

Obter feedback dos alunos quanto aos conteúdos trabalhados no trimestre

META:

Conseguir pontos extras para THE WINNER TAKES IT ALL

DINÂMICA CENTRAL:

Responder questões

REGRAS:

Alunos acessam sala de aula virtual e respondem ao formulário dando feedback das atividades realizadas durante o trimestre.

ELEMENTOS:

- Formulário do google
- Pontos extras de recompensa

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2103 TEN BLACK DOTS

OBJETIVO EDUCACIONAL/PEDAGÓGICO:

Treinar os números de 1 a 10 em inglês/
Fazer com que alunos acessem a sala de aula virtual

META:

Fazer um desenho a partir de bolinhas

DINÂMICA CENTRAL:

Desenhar

REGRAS:

Alunos acessam google classroom assistem ao vídeo da aula e fazem a atividade proposta.
Devem trazer o desenho para a professora ver em sala presencial

ELEMENTOS:

Vídeo
Lápis/papel/canetinha/lápis de cor
Vale pontos extras para THE WINNER TAKES IT ALL

QUEM VAI JOGAR:

3º ano. Válido para toda a turma, porém não é obrigatório.

2104 WHAT ARE THE QUESTIONS?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Treinar fazer perguntas pessoais em inglês usando o verbo TO BE

META:

Escrever as perguntas corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

Escrever

REGRAS:

Alunos recebem respostas para várias perguntas pessoais e devem escrever as perguntas
Vence quem fizer as perguntas gramaticalmente corretas.

ELEMENTOS:

- Questionário
- Lápis/caneta
- Brinde para todos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2105 READING RACE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Pesquisar na internet

META:

Responder a todas as perguntas corretamente

DINÂMICA CENTRAL:

Pesquisa

REGRAS:

- Alunos recebem formulário com várias perguntas sobre o tema "FOOTBALL AROUND THE WORLD".
- Deverão pesquisar as respostas em vários sites da internet.
- Quem conseguir o maior número de respostas corretas (dentro do prazo) ganha pontos para THE WINNER TAKES IT ALL

ELEMENTOS:

- Formulário
- Internet
- Pontos extras

QUEM VAI JOGAR:

Fund. II

2106 RULES BOARD GAME

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Internalizar as regras da sala de aula



META:
Criar um jogo com as regras da sala de aula

DINÂMICA CENTRAL:
Criar um jogo

REGRAS:
Após definição das regras da sala de aula, alunos deverão criar um jogo contendo as regras para fixarem-nas bem.

ELEMENTOS:
Papel/cartolina/canetinha/lápis de cor/dado etc.

QUEM VAI JOGAR:
Todas as turmas onde houver necessidade de estabelecer regras

2107 WORD SEARCH

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Internalizar conceitos

META:
Encontrar todos os conceitos no caça palavras

DINÂMICA CENTRAL:
Ler e encontrar palavras no caça palavras

REGRAS:
- Alunos recebem texto sobre invenções científicas + perguntas sobre o texto + caça palavras.
- Leem o texto para responder às perguntas e encontrar as palavras chaves no caça palavras.

ELEMENTOS:
- Texto
- Perguntas
- Caça palavras
- Brinde surpresa

QUEM VAI JOGAR:
8º ano

2108 HISTÓRIA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Fixar os fatos históricos desde a descoberta do Brasil até o período Colonial.

META:
Se tornar independente de Portugal.

DINÂMICA CENTRAL:
Mover o peão pelo tabuleiro até a linha de chegada utilizando dados.

REGRAS:
- Cada casa terá uma premiação ou punição surpresa, podendo adiantar o peão, trava-lo ou fazê-lo regredir.
- Jogo em grupo.

ELEMENTOS:
- Tabuleiro.
- Peão.
- Dados.

QUEM VAI JOGAR:
Adolescentes a partir dos 10 anos.

2109 MONTANHA DO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Exercícios de lógica matemática.

META:
Chegar ao topo da montanha solucionando desafios lógicos e matemáticos.

DINÂMICA CENTRAL:
Solucionar exercícios lógicos e matemáticos para escalar a montanha e alcançar o tesouro final.

REGRAS:
- Para escalar 1 andar da montanha o aluno deverá solucionar ao menos 2 desafios por andar para descobrir como escalar para o próximo andar.
- O aluno não poderá escalar a montanha caso não consiga solucionar os desafios.

ELEMENTOS:
- Computador
- Jogo Montanha do Tesouro

QUEM VAI JOGAR:
Crianças a partir de 8 anos.

2110 JOGO DA MEMÓRIA DO CORONA VÍRUS

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Exercitar a memória e aprender como se prevenir do Covid-19.

META:
Revelar todas duplas de imagens e realizar a leitura delas.

DINÂMICA CENTRAL:
Identificar semelhanças através de análise visual e memoriza-las.

REGRAS:
- Escolher duas figuras para revelar por vez.



- Caso forem iguais, deixar viradas para cima e realizar a leitura delas.

ELEMENTOS:

- Duplas de figuras impressas com textos relacionados a prevenção do covid-19.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças a partir de 6 anos.

2111 PINTAR UM ALFABETO DE MONSTROS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Memorizar o alfabeto e desenvolver a criatividade.

META:

Memorizar o abecedário.

DINÂMICA CENTRAL:

Preencher com cores as letras do alfabeto.

REGRAS:

Colorir à gosto de A à Z.

ELEMENTOS:

Desenhos em preto e branco de todas as letras do alfabeto em formato de monstros.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças a partir de 4 anos.

2112 SUPER CÉREBRO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Verificar o nível dos alunos em determinado conteúdo.

META:

Descobrir o que os alunos aprenderam da matéria.

DINÂMICA CENTRAL:

Cada jogador escolhe uma carta e a que tiver os dados maiores leva a carta do oponente e junta atrás das suas. Quem tiver mais cartas ao final vence.

REGRAS:

- Jogo de cartas
- Cada carta possui um conteúdo específico
- As cartas possuem dados relacionados ao assunto estudado.

ELEMENTOS:

- Cartas com dados da matéria
- Competição (entre os alunos)

QUEM VAI JOGAR:

Turma toda.

2113 JOGO DO PODER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Levar os alunos a compreender conteúdos abstratos (ideologia, gênero, racismo).

META:

Ficar com apenas uma carta.

DINÂMICA CENTRAL:

Cada jogador recebe um número de cartas que serão lançadas conforme a vez de cada jogador vá chegando.

REGRAS:

- Cartas que combinam números e cores com significados diversos.
- Cartas que indicam as regras conforme sejam lançadas.

ELEMENTOS:

- Jogo de cartas;
- Competição.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

2114 TRILHA DO SABER

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Revisão de conteúdo

META:

Quem percorrer toda a trilha do tabuleiro ganha.

DINÂMICA CENTRAL:

Cada pino de quatro grupos de quatro pinos vai avançar em um tabuleiro com uma trilha quadrangular conforme os números que forem sorteados em um dado.

Só avança os números indicados pelo dado quem acertam a pergunta que o acompanha.

REGRAS:

- Jogo de tabuleiro com pinos
- Lance de dados.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- Dado
- Conhecimento
- Competição

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma



2115 INTELIGÊNCIA DE PERFIL

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Avaliação de Aprendizagem

META:
Quem atingir a linha de chegada acertando as figuras das cartas.

DINÂMICA CENTRAL:
Acertar qual a figura da carta a partir das 20 dicas relacionadas à figura da carta.
Percorrer o percurso do tabuleiro até a linha de chegada.

REGRAS:
Jogo de conhecimento
Percorrer uma trilha em um tabuleiro

ELEMENTOS:
- Jogo de cartas
- Tabuleiro com percurso de cada jogador

QUEM VAI JOGAR:
Toda a turma

2116 CESTA DE GULOSEIMA

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Demonstrar aos alunos que a participação nas aulas online contribui para o melhor aprendizado

META:
Conquistar 4 guloseimas

DINÂMICA CENTRAL:
Participar das aulas online. Uma aula por semana

REGRAS:
- Participar das aulas online.
Interagir com a aula
- Participar do jogo online que será enviado no decorrer da aula

ELEMENTOS:
- Competição interna
- Guloseimas
- Cesta que será colocado uma guloseima por cada aula e guloseimas menores por interação

QUEM VAI JOGAR:
Alunos das séries: 6º ano. 7º ano 8ºano

2117 QUEM SOU EU?

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Aprender sobre as classes sociais da Roma republicana

META:
Descobrir qual a grupo da sociedade da Roma republicana

DINÂMICA CENTRAL:
Manter o comportamento do grupo sorteado

REGRAS:
- Texto com os grupos sociais e as funções de cada um.
- O aluno vai na frente da sala e dá uma dica de qual grupo pertence
- Os alunos devem descobrir quem ele é.

ELEMENTOS:
- Texto sobre a sociedade da Roma Republicana
- Papel com os grupos sociais
Sorteio

QUEM VAI JOGAR:
A turma toda

2118 ALUNO BRILHANTE

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Melhorar a aprendizagem

META:
Alcançar mais de 20 pontos no bimestre de 25 pontos

DINÂMICA CENTRAL:
- Passar as regras para os alunos.
- Somar e tirar a média das atividades avaliativas
- Passar para a secretaria da escola

REGRAS:
O aluno deverá conseguir ao final do bimestre uma nota superior a 20 pontos em todas as matérias

ELEMENTOS:
- Planilha com a notas de todas as matérias
- Mural com foto e nome dos alunos

2119 CONQUISTANDO O MUNDO

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Compreender as diferenças entre os continentes do planeta através de atividades propostas para casa.

META:
Completar o mapa-múndi com as seis partes faltando (uma para cada continente).

DINÂMICA CENTRAL:
Entregar as seis avaliações correspondendo aos estudos dos continentes do planeta.

**REGRAS:**

- Entregar as atividades corretamente de dentro dos prazos

- Cada aluno pode escolher duas atividades que considera mais difícil e solicitar ajuda de um colega.

ELEMENTOS:

- É confeccionado em gráfica um mapa-múndi em adesivo com os seis continentes de forma separada.

- Cada estudante recebe um mapa para colar no caderno.

- Conforme as atividades são entregues, o adesivo do continente correspondente é inserido no mapa.

- O estudante que finalizar o mapa ganha um bônus de 10% na nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2120 BATALHA NAVAL DE COORDENADAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender a função das coordenadas geográficas.

META:

Derrotar os barcos das duplas inimigas e manter pelo menos um dos seus ilesos.

DINÂMICA CENTRAL:

Apontar coordenadas geográficas em que serão lançadas "bombas".

REGRAS:

- Os alunos se dividem em duplas.

- Cada dupla recebe uma folha com mapa-múndi dividido em quadrantes e coordenadas.

- As duplas devem desenhar cinco embarcações em quaisquer posições.

- Cada embarcação deve preencher três quadrantes.

- Na ordem da chamada, cada aluno diz uma coordenada (latitude e longitude).

- Os barcos existentes nesse local são atingidos.

- Quando todos os barcos forem atingidos, a dupla sai do jogo.

- Vence a dupla que sobreviver com pelo menos uma embarcação.

ELEMENTOS:

- Mapa com coordenadas (um por duplas).

- Dinâmica que envolve uma aula.

- Lançamento das bombas em a específicas.

- Competição entre duplas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2121 QUESTÃO COLABORATIVA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Superar dificuldades através do trabalho em conjunto.

META:

Gerar uma avaliação individual com a possibilidade de ter uma questão respondida em conjunto pela turma.

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos escolhem uma questão da prova que pode ser discutida entre a turma ao final da avaliação.

REGRAS:

- Entregar as avaliações.

- Os alunos fazem a leitura e votam na pergunta que pode ser aberta para a turma responder em conjunto.

- A questão escolhida é discutida em aberto.

- Os alunos que ajudarem respondendo corretamente ganham 10% de pontos bônus.

- Os demais alunos, se não tiverem dúvidas, consideram a pergunta como respondida e correta.

ELEMENTOS:

- Provas impressas.

- Discussão em aberto na turma.

- Colaboração.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2122 LINHA DO TEMPO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Retomar os conhecimentos das aulas de Filosofia abordados no trimestre.

META:

Organizar os eventos abordados nos períodos da Filosofia Antiga.

DINÂMICA CENTRAL:

Organização de uma linha do tempo em equipes.

REGRAS:

- Os alunos se dividem em grupos de até cinco integrantes.

- Todos devem ter os cadernos guardados durante a atividade.



- Cada grupo recebe uma folha dividida entre os quatro períodos da Filosofia Antiga, desde o pré-socrático até o helenístico.
- Os grupos recebem também post-its com os principais eventos destes períodos.
- Sem olhar nos materiais, devem organizar os post-its formando uma linha do tempo.
- O grupo que finalizar primeiro de forma correta ganha o bônus de eliminar uma questão da prova trimestral.

ELEMENTOS:

- Folha com as divisões dos períodos da Filosofia Antiga.
- Post-its com os principais eventos.
- Concorrência (entre equipes).
- Cooperação (nas equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2123 SHOW DO MILHÃO GEOGRÁFICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar a aprendizagem da turma em relação aos conhecimentos gerais.

META:

Acertar mais perguntas que os colegas escolhidos para o jogo.

DINÂMICA CENTRAL:

Compreender sobre conhecimentos gerais da atualidade.

REGRAS:

- A turma se organiza na sala de projeção e as perguntas serão mostradas no telão, organizadas em PowerPoint.
- Por aplicativo de sorteio, um aluno é chamado a vir até a frente e é o primeiro a participar da dinâmica.
- São apresentadas as perguntas e para cada uma existem quatro alternativas, sendo apenas uma correta.
- O aluno tem as possibilidades de pular, eliminar duas alternativas erradas ou pedir ajuda dos colegas (apenas uma vez).
- Ao errar, outro aluno é sorteado para a dinâmica.

ELEMENTOS:

- PowerPoint com perguntas de conhecimentos gerais (em torno de cinquenta questões, variando conforme o tempo de aula).
- Aplicativo Decision Roulette para sorteios.
- Curiosidade nas questões.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2124 HISTÓRIAS DO PASSADO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer a história por trás de elementos do município (nomes de escolas, ruas, praças etc).

META:

Ser o primeiro a descobrir os locais e tirar uma foto em frente.

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver os enigmas, descobrir os locais correspondentes e tirar uma foto na frente do espaço para apresentar ao professor.

REGRAS:

- A turma recebe pistas indicando a biografia de personalidades históricas que servem de nomes de espaços públicos no entorno da escola.
- As dicas devem ser decifradas para que os alunos identifiquem os locais em questão.
- Após descobrir, devem tirar uma foto em frente ao local e enviar ao professor.
- Os três primeiros que completarem ganham bônus de 15%, 10% e 5%, respectivamente, na nota.

ELEMENTOS:

- Enigmas lançados em aula para a turma.
- Identificação e valorização dos espaços públicos da comunidade.
- Utilização de tecnologias.
- Pesquisa histórica.
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2125 CYBERPUNK

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender os processos de industrialização e desenvolvimento econômico brasileiro.

META:

Resolver o enigma, descobrindo o local secreto e registrar uma foto em frente a ele.

DINÂMICA CENTRAL:

Resolver o enigma, descobrir o local correspondente e tirar uma foto na frente do espaço para apresentar ao professor.



MECÂNICA (REGRAS):

- Simular no grupo da turma que o professor sofreu um "ataque hacker" e que as notas só serão lançadas quando o enigma do hacker for solucionado.
- O enigma deve ser um texto sobre o tema escolhido (industrialização) com palavras faltando.
- As palavras devem ter relação com o conhecimento abordado.
- As letras iniciais de cada palavra devem formar o nome de um local específico da comunidade (como uma rua).
- Os alunos devem descobrir as palavras, o local e tirar uma foto para comprovar a conclusão da missão.

ELEMENTOS:

- Enigma lançado em grupo da turma.
- Pesquisa acerca do tema para preencher as lacunas do texto.
- Utilização de tecnologias.
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2126 THE LAST OF US

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar elementos presentes no espaço geográfico dos estudantes.

META:

Desenvolver o melhor plano de sobrevivência da turma.

DINÂMICA CENTRAL:

A escola foi atacada por zumbis e os alunos devem se dividir em grupos para criar um plano de sobrevivência utilizando apenas os elementos presentes na área escolar.

REGRAS:

- Os alunos se dividem em grupos de até cinco participantes.
- Cada grupo recebe uma folha contendo dois mapas da escola. No primeiro mapa consta a organização atual da área escolar.
- O segundo mapa está em branco e deve ser utilizado pelos grupos para simular um plano de sobrevivência a um ataque zumbi.
- Somente elementos presentes na escola podem ser utilizados.
- Os mapas serão analisados pelos alunos de outra turma que avaliarão o plano mais próximo de ser colocado em prática.
- Os alunos do grupo vencedor ganham um bônus de 10% na nota.

ELEMENTOS:

- Mapas impressos para os grupos.
- Identificação dos elementos do espaço escolar.
- Articulação com o jogo "The Last Of Us" (famoso entre os alunos).
- Cooperação (na equipe).
- Competitividade (entre equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2127 O LEGADO DA FLORESTA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer a importância de Chico Mendes na preservação da floresta amazônica.

META:

Somar as três pistas e identificar o personagem misterioso antes dos demais.

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos devem resolver os enigmas que levam ao nome de Chico Mendes e elaborar um folder destacando sua importância na luta pela floresta.

REGRAS:

- Divulgação da pista nº 1 – um mapa do município com uma área circulada e entre ela o bairro Chico Mendes.
- Divulgação da pista nº 1 – link para o clipe "How Many People" de Paul McCartney feito em homenagem a Chico Mendes.
- Divulgação da pista nº 3 – uma frase atribuída ao ambientalista.
- Ao identificar de quem se trata as pistas, os alunos devem elaborar um folder destacando sua importância na preservação da Amazônia.
- O aluno que entregar antes ganha um bônus de 10% na nota.

ELEMENTOS:

- Mapa enviado pelo grupo da turma.
- Link do vídeo enviado pelo grupo da turma.
- Frase divulgada no grupo da turma.
- Pesquisa a partir das pistas.
- Identificação da importância da floresta.
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

Toda a turma.

2128 PLANTÃO BÁRBARO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender sobre a dinâmica da organização dos povos bárbaros durante o Império Romano.

**META:**

Apresentar o vídeo mais completo com as informações do povo sorteado.

DINÂMICA CENTRAL:

Gravação de um telejornal simulando as notícias do ponto de vista dos povos bárbaros durante o Império Romano.

REGRAS:

- Divisão da turma em grupos.
- Cada grupo fica responsável por um povo bárbaro sorteado.
- Os grupos devem gravar um vídeo de "telejornal" simulando notícias do povo selecionado.
- O vídeo mais completo ganha bônus de 10% na nota.
- O vídeo pode ter comerciais, previsões do tempo e demais elementos que o grupo considerar necessário.
- A avaliação dos vídeos é feita pelos professores de Ciências Humanas.

ELEMENTOS:

- Sorteio dos povos entre a turma.
- Pesquisa histórica sobre o povo escolhido.
- Utilização de tecnologias.
- Cooperação (na equipe).
- Competitividade (entre equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2129 UNO FILOSÓFICO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Despertar a curiosidade da turma em relação a perguntas sobre Filosofia, dilemas morais e problemáticas sociais.

META:

Responder mais perguntas que as outras equipes.

DINÂMICA CENTRAL:

Discussão de temas centrais da Filosofia, ética, dilemas morais e curiosidades a partir das cartas do jogo Uno.

REGRAS:

- Divisão da turma em equipes.
- A equipe que inicia é escolhida por sorteio e a sequência segue no sentido horário.
- As cartas do jogo Uno ficam no meio da sala, viradas para baixo.
- A equipe da vez tira uma carta.
- Para cada sequência de cor e número há uma pergunta para discussão.

- As outras cartas assumem funções como inverter a ordem (reversão), responder mais de uma pergunta (+2 ou +4), ficar sem responder (bloqueio) e escolher outra equipe para seguir (carta de cores).

ELEMENTOS:

- Carta do jogo Uno
- Uma pergunta para cada carta.
- Pensamento filosófico.
- Discussão e argumentação.
- Cooperação (na equipe).
- Competitividade (entre equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2130 ORDEM NA CASA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender o processo de formulação de leis no Brasil.

META:

Criar o projeto de lei com mais votos.

DINÂMICA CENTRAL:

Divididos em grupos, os alunos simulam um Congresso e criam projetos de lei para o Brasil. As leis pensadas são votadas por alunos de outra turma, que representam o Senado.

REGRAS:

- As turmas se dividem em grupos.
- Cada grupo cria um projeto de lei para ser implantado no Brasil, apresentando justificativa.
- Os projetos são podem desrespeitar os artigos 3º e 5º da Constituição que tratam das liberdades individuais.
- Os projetos são recolhidos pelo professor e apresentados na outra turma, que representa o Senado.
- Os alunos do Senado discutem e votam nos projetos que consideram relevantes.
- Vence o grupo que criou o projeto com o maior número de votos na outra turma.

ELEMENTOS:

- Folha de papel para os projetos de lei.
- Pesquisa sobre o poder legislativo.
- Uma turma funciona como o Senado da outra.
- Valorização do sistema democrático.

QUEM VAI JOGAR:

Alunos de duas turmas.



2131 CAÇA AO TESOURO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Sequência de atividades para intensificar o estudo da cartografia.

META:

Encontrar a senha antes das outras equipes.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizando mapas, os alunos buscam pistas pela escola que levem a uma senha para abrir um arquivo codificado.

REGRAS:

- Criação de um arquivo PDF protegido por senha.
- Divisão da turma em equipes.
- Cada equipe recebe mapas em sequência que formam atividades para descobrir a senha do arquivo.
- Atividade 1 – encontrar uma bandeira escondida no pátio.
- Atividade 2 – localizar municípios no mapa com indicações, procurar por elementos que os representam na escola e tirar uma foto (exemplo: Gramado).
- Atividade 3 – mapa final com as pistas que levam a duas salas de aula considerando suas posições geográficas.
- A senha do arquivo é formada pelos números das salas de aula.
- A equipe vencedora digita a senha e o arquivo parabeniza o grupo.

ELEMENTOS:

- Mapas da escola e do estado.
- Notebook e projetor para o PDF.
- Envelopes com as atividades.
- Cooperação (na equipe).
- Competitividade (entre equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2132 BIODIVERSIDADE HERÓICA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender sobre a biodiversidade de fauna no Pantanal brasileiro.

META:

Criar o super-herói mais criativo sob avaliação dos professores da área de Linguagens.

DINÂMICA CENTRAL:

Os alunos devem criar um super-herói inspirado nos animais do Pantanal brasileiro conforme estudado nas aulas de Geografia.

REGRAS:

- Cada aluno pesquisa sobre a fauna do Pantanal e imagina um super-herói a partir dos animais vistos.
- O trabalho do aluno deve ter o desenho de como seria o personagem além de uma narrativa resumida (história, poderes etc).
- Os trabalhos criados são avaliados pelo professor de Geografia para a verificação das notas.
- Os professores de Artes e Língua Portuguesa analisam os desenhos e as narrativas.
- O melhor super-herói a partir da avaliação dos professores de Linguagens ganha um bônus de 10% na nota.

ELEMENTOS:

- Pesquisa sobre a temática.
- Desenvolvimento artístico.
- Construção de narrativa.
- Competitividade.
- Avaliação interdisciplinar.

QUEM VAI JOGAR:

Atividade pensada para alunos em recuperação.

2133 JOIA DO TEMPO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender sobre a participação brasileira na Segunda Guerra Mundial.

META:

Entregar toda a atividade proposta para o seu grupo no prazo solicitado.

DINÂMICA CENTRAL:

Simulando uma viagem no tempo, um grupo ficou preso na Batalha de Monte Castelo na Segunda Guerra Mundial. A partir desse evento, cada grupo da turma tem atividades diferentes a cumprir.

REGRAS

- Divisão da turma em grupos com atividades diferentes que somadas formam uma grande narrativa.
- Grupo 1: dar uma descrição geográfica do local da batalha, sem uso de imagens
- Grupo 2: elaboração de mapa desenhado mostrando o continente europeu e destacando o local do Monte Castelo para sabermos onde estão os prisioneiros.
- Grupo 3: reconhecimento dos grupos nazistas e fascistas, estabelecendo relações entre eles e identificando qual deles mantém os colegas reféns.
- Grupo 4: pesquisar quem foi o comandante responsável pelo batalhão brasileiro neste confronto e procurar uma referência sobre ele no município, registrando uma imagem de um de seus integrantes junto a esta referência.



- Grupo 5: pesquisar monumentos construídos em homenagem aos soldados brasileiros no Brasil e na Itália, buscando imagens sobre eles e onde se localizam.

- Os grupos ganham bônus de 10% na nota se todas as atividades forem entregues, assim, estimulam os colegas a realizarem seus trabalhos.

ELEMENTOS:

- Pesquisa histórica sobre o evento.
- Divisão em grupos de tarefas.
- Apresentação aos colegas.
- Colaboração tanto dentro das equipes como entre elas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2134 PLANEJANDO NOSSA CIDADE

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender sobre estratégias de planejamento urbano.

META:

Apresentar primeiro três propostas de melhoria da cidade em que vivem.

DINÂMICA CENTRAL:

A partir dos estudos sobre urbanização, os alunos se dividem em grupos e criam projetos para melhorar a cidade em que vivem.

REGRAS:

- Os alunos se dividem em grupos de até cinco integrantes.
- Cada grupo precisa criar três projetos para a cidade considerando os aspectos: mobilidade urbana, infraestrutura social e desenvolvimento ambiental.
- Os projetos precisam ser descritos e indicados em um mapa do município.
- O grupo que entregar primeiro as três propostas viáveis ganha 10% de bônus na nota.

ELEMENTOS:

- Mapas municipais em branco para cada grupo.
- Pesquisa sobre os aspectos urbanos.
- Cooperação (na equipe).
- Competitividade (entre equipes).

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2135 A ÁRVORE MISTERIOSA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar na comunidade escolar a vegetação estudada em aula.

META:

Registrar uma foto junto a uma araucária antes dos demais colegas.

DINÂMICA CENTRAL:

Estudar as características da vegetação do estado e localizar no município uma espécie de árvore a partir da descrição dada em aula.

REGRAS:

- Apresentar em aula os biomas do Brasil com foco nas paisagens do estado do Rio Grande do Sul.
- Apresentar as características de uma araucária (sem identificar o nome da árvore) como sendo da Mata Atlântica gaúcha.
- Propor aos alunos que busquem por árvores com essa característica na comunidade do entorno da escola.
- Ao localizar, devem tirar uma foto ao lado dela.
- Quem apresentar primeiro a foto ao lado de uma araucária ganha bônus de 10% na nota.

ELEMENTOS:

- Explicações em aula.
- Pesquisa sobre a vegetação.
- Uso da tecnologia.
- Competitividade entre os alunos.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2136 QUEM É O IMPOSTOR?

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender as características dos planetas do Sistema Solar.

META:

Identificar o astronauta impostor antes dos colegas.

DINÂMICA CENTRAL:

Apresentar aos alunos uma narrativa com nove astronautas que afirmam viajar diferentes planetas do Sistema Solar. Um deles apresenta características falsas e os estudantes devem identificar qual é.

REGRAS:

- Contextualizar em aula as características do Sistema Solar.
- Apresentar a narrativa com os nove astronautas.



- Oito deles apresentam características dos planetas do Sistema Solar (sem dizer qual).
- Um deles apresenta características de Plutão.
- Os alunos devem identificar qual astronauta vai para cada planeta e qual é o impostor.
- A tarefa pode ser realizada em laboratório de informática para possibilitar a pesquisa.
- Vence quem descobre antes.
- Permite ainda analisar porque Plutão deixou de ser planeta.

ELEMENTOS:

- Características do Sistema Solar.
- Uso da tecnologia.
- Articulação com o jogo "Among Us".
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2137 VIDA EXTRA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar os conhecimentos abordados antes de uma avaliação.

META:

Acertar mais perguntas que os demais grupos.

DINÂMICA CENTRAL:

Perguntas de revisão são feitas aos grupos da turma. Os que acertarem mais ganham pontos bônus em uma futura avaliação.

REGRAS:

- Divisão da turma em grupos.
- Por sorteio, é definida a ordem de perguntas para os participantes.
- Cada grupo responde, na sua vez, as perguntas feitas.
- Cada acerto vale um ponto.
- O grupo com mais acertos ganha pontos bônus em avaliações.
- Ao final, se dois grupos estiverem na frente, vão para uma rodada de desempate e cada um pode chamar um aluno de outro grupo (já fora da competição) para ajudar.

ELEMENTOS:

- Perguntas e respostas prévias.
- É importante uma pergunta cuja resposta seja um número. Em caso de empate, o critério de desempate pode ser a resposta por aproximação.
- Colaboração nos grupos.
- Competitividade entre os grupos.
- Possibilidade de ajuda dos colegas.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2138 ÁLBUM DE FIGURINHAS

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Identificar aspectos da globalização presentes no cotidiano dos alunos.

META:

Completar o álbum virtual de figurinhas.

DINÂMICA CENTRAL:

Criação de um álbum virtual utilizando ferramentas como o Jamboard. Cada aluno recebe uma cópia e preenche inserindo imagens solicitadas.

REGRAS:

- Criar um layout de álbum de figurinhas por países no Jamboard.
- Cada aluno recebe uma cópia do arquivo com espaços em branco para países selecionados.
- Os alunos devem pesquisar na cidade referências aos países e preencher o álbum com fotos tiradas nestas referências.
- Exemplo: McDonalds (EUA), Renault (França) etc.
- O aluno que preencher primeiro ganha 10% a mais na nota.

ELEMENTOS:

- Uso da tecnologia.
- Pesquisa sobre globalização.
- Pesquisa na comunidade.
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2139 REINVENTANDO A ESCOLA

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reconhecer problemas na escola e buscar formas cooperativas de solucioná-los.

META:

Apresentar formas de resolver o problema identificado no espaço escolar.

DINÂMICA CENTRAL:

Cada grupo recebe dois espaços da escola para observar e identificar formas de torna-lo mais atrativos para os colegas e professores.

REGRAS:

- Dividir os alunos em três grupos.
- Cada grupo recebe uma cruzadinha cujas respostas são dois espaços da escola.



- Ao todo, seis espaços são abordados: salas de aula, biblioteca, pátio, praça/quadra, refeitório e co-ordenação.
- Ao descobrir os dois espaços da cruzadinha, os grupos devem observar e pensar em formas de melhorar um deles.
- Através da cooperação, podem encontrar maneiras de pôr em prática as ideias.
- Ao concluir seus objetivos, os grupos ganham 10% a mais na nota e criam um espaço melhor para todos.

ELEMENTOS:

- Cruzadinhas
- Pesquisa na escola
- Colaboração entre os participantes

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2140 RPG NO EGITO ANTIGO

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compreender as características da sociedade egípcia na antiguidade.

META:

Chegar ao final da história no Google Formulários.

DINÂMICA CENTRAL:

Utilizar as seções do Google Formulários para criar uma narrativa no Egito Antigo.

REGRAS:

- Os alunos recebem via grupo no WhatsApp o link do Formulário.
- A narrativa se passa no Egito Antigo e o aluno é um historiador viajante do tempo.
- Para cada pergunta existem opções de diálogos que trazem consequências.
- É necessário o cuidado nas respostas escolhidas para não perder tempo e acabar voltando para situações anteriores.
- Vence o aluno que concluir o formulário primeiro.

ELEMENTOS:

- Uso da tecnologia.
- Narrativa.
- Diálogos no estilo RPG.
- Estudo sobre o Egito.
- Competitividade.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2141 OS 3 MATEMÁTICOS (MOSQUETEIROS)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Promover o aspecto de união e responsabilidade em grupo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Mostrar aos alunos que estudar em grupo pode ser mais gratificante e demonstrar a importância do estudo para alcançar metas.

META:

Completar as "Missões" do Bimestre.

REGRAS:

- Entregar as tarefas/atividades na data estabelecida.
- Responder corretamente cada uma das atividades.
- Respeitar os colegas do grupo, incentivando a realizarem suas respectivas partes do trabalho.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Pontuação de missões
- Porcentagem da nota
- Ranking de Equipes
- Prêmio extra para os Platinum (100%)

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Adolescentes ou crianças (6º ao 9º ano)

2142 MONTE DOS INTEIROS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar frações:
- Frações Equivalentes
- Soma e Subtrações
- Representação de Frações com Círculos e Retângulos

META:

Possuir maior Quantidade de inteiros (pontos)

REGRAS:

- Jogo entre 2 a 6 estudantes (podendo assim separar a sala em minigrupos)
- Cada jogador inicia com a mesma quantidade máxima de cartas.
- Cada jogador tem até 2 minutos para jogar uma carta de sua mão.
- Inicia o jogo quem entregou as cartas e seguirá no sentido horário.
- Cada jogador poderá ter uma tabela para realizar as somas e subtrações das cartas que estão no monte.



- Ganha o monte quem completar a fração formando um número inteiro.
- O jogador que completou o monte não pode jogar outra carta, seguindo então pelo próximo jogador no sentido horário.
- As cartas ganhas não podem ser utilizadas novamente.
- O jogo termina quando todos os jogadores não tiverem mais cartas em sua mão.
- Caso tenha cartas restantes no monte serão descartadas.
- Não pode cortar jogada, pular jogador ou optar por jogar uma carta.

ELEMENTOS:

- 60 cartas com representações de frações positivas e negativas, sendo em formato de número ou símbolos.
- Papel e lápis (para cada jogador)
- Jogadores organizados em forma circular na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças e Adolescentes (6º ao 9º ano)

2143 PACMAN DA INFORMÁTICA BÁSICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Engajamento na aprendizagem da disciplina de Informática básica do Ensino Médio Integrado

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Buscar fixação dos conteúdos apresentados em sala, utilizando mecânicas de jogos

META:

Acertar maior número que questões

REGRAS:

- Ao errar a questão, refazer;
- Enviar prints do Resultado Final;
- Aprendizagem individual

ELEMENTOS:

- Ferramenta On-line Genially
- Recompensa: 0,5% da nota 1 do Bimestre em curso.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos da turma

2144 DOMINÓ DE FIGURAS E PALAVRAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Sensibilizar e ampliar os conhecimentos dos alunos em relação à importância do ensino a ortografia.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Promover a discussão com os alunos das regularidades na escrita ou leitura da palavra relacionando à figura.

META:

Terminar as cartas. (dominó)

REGRAS:

- Entregar as cartas entre os participantes.
- Pode-se jogar em duplas ou grupo de quatro.
- Distribuir sete cartas para cada participante.
- Finalizar as cartas

ELEMENTOS:

- Competição entre os participantes quem terminar as cartas primeiro.
- Quem ganhar três rodadas consecutivas.
- Recompensa: vale 2 pontos na prova.

QUEM VAI JOGAR:

- Turma ensino fundamental I

2145 ALUNO 5 ESTRELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o envolvimento dos alunos nas aulas (os alunos devem realizar perguntas elaboradas sobre o conteúdo).

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar que os alunos aprendem mais quando se envolvem no assunto apresentado, levantando dúvidas, perguntando.

META:

Conquistar 5 estrelas ao final da semana

REGRAS:

- Realizar perguntas elaboradas sobre o conteúdo
- Entrega da estrela ao aluno que realizar a pergunta (o professor vai fazer uma estrelinha ao lado do nome dele no diário também). A cada pergunta elaborada, uma estrela.

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos da turma
- Estrelas de papel com visto do professor
- Recompensa: 0,5 na nota caso o aluno fique em recuperação

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.
- Adolescentes (1º ano do Ensino Médio)



2146 GENTILEZA GERA GENTILEZA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar boas atitudes no convívio coletivo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que a prática de boas atitudes para com os outros, geram um convívio mais agradável e produtivo para a aprendizagem.

META:

Conseguir o maior número de pontos possível para a turma, de modo a ser a turma da escola com maior pontuação durante o bimestre.

REGRAS:

- Cada turma deve ter um cartaz com os nomes dos estudantes e os dias correspondentes ao bimestre letivo.
- O combinado é: cada vez que algum colega da turma fizer ou disser algo positivo para mim, que me deixe feliz ou que me motive ou ajude de alguma forma, eu devo colar um post-it no espaço do nome desse colega dizendo: "Hoje você me ajudou a..." "Hoje fiquei feliz porque você..." etc.
- Ao final do bimestre, devem ser contados os post-its da turma e a turma que tiver a maior quantidade de gentilezas geradas no bimestre poderá realizar um passeio ou receber outra premiação do interesse coletivo da turma.

ELEMENTOS:

- Um cartaz para cada turma com o nome de todos os alunos e os dias letivos.
- Post-its diversos.
- Divulgação da gamificação na escola.

QUEM VAI JOGAR:

Todas as turmas da escola.

2147 RODA DOS PENSADORES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o aluno a estudar com autonomia.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Rememorar propostas de Sócrates, Platão, Aristóteles, Bauman, Jung, Campbell...

META:

Receber 7 louros

REGRAS:

- Entregar tarefas no prazo
- Realizar as tarefas corretamente (perguntas e respostas no google Forms - múltipla escolha com feedback automático)

- Entregas individuais (semanalmente via AVA) e entregas em grupo (nos encontros presenciais)

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma
- 'Cobrança do grupo' para somatória dos pontos
- Recompensa: % da nota de acordo com a quantidade de louros

QUEM VAI JOGAR:

- Todos (em grupo e individualmente)
- Ensino Médio e Superior

2148 CLUBE DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a leitura por parte dos alunos (pelo menos um livro por mês)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que a leitura auxilia na escrita e produção de textos (independente da disciplina).

META:

Ler um livro por mês.

REGRAS:

- Cada aluno escolherá e lerá um livro
- Apresentar para a turma, o resumo do livro lido por meio de:
 - Resenha escrita;
 - Uma encenação e ou
 - Um vídeo
- Independente da apresentação, cada livro lido vale uma pontuação extra na média final do aluno;

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro que apresente os resultados individuais.

2149 SIMULAÇÃO DE ATENDIMENTO AO PACIENTE EM AMBIENTE HOSPITALAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular os alunos a desenvolver habilidades e competências de atendimento ao paciente.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as práticas através de simulação de casos.

META:

Realizar o atendimento em menor tempo e ganhar a caixa de bombons.

**REGRAS:**

- Distribuir os alunos em trio;
- Sortear os temas da disciplina visto em laboratório;
- Estipular 5 minutos para organização das ideias quanto ao atendimento ao paciente;
- O professor fará a leitura do caso e simultaneamente os grupos entram em cena para promover o atendimento;
- O monitor junto com um trio de alunos fará anotações de tempo e falhas no atendimento;
- Após o término da leitura do caso, todos os grupos realizaram atendimento ao paciente;
- Após esta fase será realizado o feedback de cada grupo;
- Termina após avaliação dos grupos e situação do paciente atendido;
- O grupo com menor erro ganha o jogo e leva o brinde.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma;
- Recompensa: uma caixa de bombons
- Laboratório com simulador e material médico hospitalar;
- Cartas com os temas visto em laboratório;
- Cronômetro

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2150 AVANÇO DA REAÇÃO-QUÍMICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades e maior dedicação dos estudantes durante a execução das atividades;

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Criar metas para os alunos e mostrar a importância da realização de exercícios para a fixação do conhecimento

META:

Finalizar a reação química realizando as etapas da reação

REGRAS:

- Entregar as atividades no prazo determinado;
- Atingir nota mínima em cada atividade;
- Atividades individuais ou em grupo;
- Atividades de cooperação também serão recompensadas

ELEMENTOS:

- Competição entre os alunos;
- Atingir uma pontuação simbolizada em uma reação química;

- Receber recompensa na forma de nota;
- Ranking virtual com o avanço da sua reação

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma
- Alunos de nível superior de química

2151 AMORAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a participação dos alunos nas atividades

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos futuros professores novas metodologias e que eles devem explorá-las realizando as atividades propostas

META:

Conquistar o maior número de moedas para comprar depois na vendinha

REGRAS:

- Realizar as atividades no prazo proposto
- Entrega das atividades
- Presença na aula

ELEMENTOS:

- Recompensa: escolher produtos a depender da quantidade de pontos
- Competição interna

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos de licenciatura
- A turma toda

2152 O JOGO DOS INSTRUMENTOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entregar das atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conhecer os instrumentos musicais.

META:

Entregar as cartelas com as ilustrações dos instrumentos e o tabuleiro com os nomes de todos eles.

REGRAS:

Os alunos devem tentar preencher o tabuleiro, associado os nomes às imagens, e colocar nos respectivos espaços.

ELEMENTOS:

- Competição interna da turma.
- Tabuleiro.
- Recompensa: % da nota.
- Preencher o tabuleiro.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (13 anos/2020)

2153 JOGO DA FORÇA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar palavras com sílabas complexas

META:

Grupo que formar mais palavras

REGRAS:

- Formar grupos com quatro participantes.
- O professor que administra a palavra ou frase passando a pista para os grupos participantes. E marca os pontos na lousa ou em uma folha sulfite.
- Em cada cinco rodadas o grupo deverá acertar duas consecutivas e ganhará um ponto.
- O grupo que errar a palavra ou frase o ponto passará para o grupo adversário. - a cada erro da letra será retirado um membro do boneca até chegar à forca. Letra repetida passa a vez para o adversário forca.
- Ganha o grupo que acertar maior quantidades de pontos.

ELEMENTOS:

- Marcar os pontos em uma tabela na lousa ou papel.
- Formar três grupos com quatro integrantes.
- Cada grupo um ponto diferente na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Pré adolescentes (6º ano)

2154 A TORRE DO SUCESSO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Trabalhar a importância do trabalho em equipe

META:

Construir a torre mais ALTA e AUTO SUSTENTÁVEL.

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 equipes de números iguais;
- Definir um líder (receber os materiais necessários para a construção da torre e fazer sua distribuição diante a necessidade do grupo);
- Porta voz do grupo.
- O vencedor será o primeiro a exibir a torre mais alta e auto sustentável.

ELEMENTOS:

- 1 pedaço de papelão;
- 1 fita adesiva;

- 2 metros de barbante;

- 1 cola
- 5 copos (água);
- 5 copos (café);
- 1 prato descartável

QUEM VAI JOGAR:

- Toda turma
- Adolescentes e Jovens

2155 QUAL É O ALIMENTO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a alimentação saudável e ensinar a composição dos alimentos

META:

Fazer mais pontos que os outros grupos concorrentes

REGRAS:

- Dividir a turma em 4 grupos. Se a turma for maior, o ideal são mais grupos (5, 6).
- Cada grupo escolherá dois representantes, que deverá ser diferente em cada rodada.
- A partir da escolha dos representantes, cada grupo deverá escrever um texto descritivo sobre um alimento. Para isso, o grupo deverá utilizar as seguintes perguntas: Quais os nutrientes que este alimento possui? Quais os valores energéticos desse alimento? É um alimento rico em proteína? Lipídio? Carboidratos? Esse alimento é fonte de que vitamina? Fonte de que mineral? Quais as reações e sensações que provoca nas pessoas? Qual o sabor (azedo, amargo, doce etc.)? Este alimento possui muita ou pouca água?
- O aluno representante falará a descrição do alimento na frente da turma. O grupo que responder primeiro vence a rodada e recebe 3 pontos. Pelo fato de algum grupo ter acertado o alimento, o grupo da vez recebe 1 ponto. Se nenhum grupo acertar, o grupo não receberá pontuação.
- O professor fará a contagem de pontos (placar no quadro) e verificará casos de empate. Nesses casos, ele atribuirá 2 pontos a cada grupo). Além disso, o professor ficará responsável pela correção (se houver necessidade) de algum erro sobre a composição dos alimentos.
- O jogo acaba após a 8ª rodada (exemplo: 4 grupos). Se forem 5 grupos, acabará na 10ª rodada (e assim sucessivamente).

ELEMENTOS:

- Placar no Quadro
- Folhas para criação das descrições dos alimentos
- Trabalho em grupos (depende da quantidade de alunos)



- Grupos organizados em "U", de modo que nenhum aluno fique de costas para o representante que irá apresentar

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Pré-adolescentes (9º ano)

2156 STOP DA MULTIPLICAÇÃO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Exercitar o cálculo mental e o conhecimento das tabuadas.

META:

- Conseguir mais pontos que os demais jogadores ao término de 10 rodadas.

REGRAS:

- Cada jogador recebe uma cartela conforme o modelo disponível no anexo.
- O professor deve ter mãos um recipiente com números de 0 a 10 para sortear.
- A cada rodada, o professor sorteia um dos números do recipiente.
- Marca-se o tempo combinado previamente de acordo com a turma para qual o jogo está sendo proposto. Ou seja, para alunos menores disponibilizar um tempo maior para cada rodada.
- Após iniciado o cronômetro, os alunos devem preencher a tabela, colocando em cada espaço da linha referente a rodada em questão, o resultado da multiplicação do número sorteado pelo número da parte superior de cada coluna da tabela.
- Terminado o tempo, conferem-se os resultados.
- Resultados corretos, valem 10 pontos.
- Somar os pontos ao final das 10 rodadas.
- Vence quem obtiver a maior pontuação.

ELEMENTOS:

- Uma cartela como a disponível no anexo para cada jogador.
- Recipiente com números de 0 a 9 para sorteio.
- Cronômetro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Estudantes do 4º ano em diante.

2157 CARA-A-CARA (PENSADORES CONTEMPORÂNEOS)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aproximar os participantes do universo dos Pensadores Contemporâneos (Bauman; Bachelard; Barthes; Morin; Maturana...)

META:

Descobrir o personagem oculto do oponente, no menor tempo possível

REGRAS:

- Cada jogador 16 personagens nominados (Rosto e nome)
- Cada Jogador retira dos cards do personagem oculto aquele que será o seu personagem secreto a ser desvendado pelo oponente
- Definição do primeiro a jogar na pedra/papel/tesoura ou par/ímpar
- Cada jogador tem direito a uma pergunta por vez
- As perguntas são estratégicas para o jogador ir eliminando dentre as possibilidades aquela que pode ser a do oponente
- Ganha quem descobrir o personagem oculto no menor tempo

ELEMENTOS:

- 32 cartas sendo 16 jogos de personagens
- Tabuleiro para acomodação das cartas ocultando do oponente
- 16 cartões personagem oculto com Nome do Pensador (local/ano - nascimento/morte); Imagem e algumas citações do Pensador

QUEM VAI JOGAR:

- Em duplas
- Ensino Médio/ Superior

2158 CONHECENDO AS PLANTAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar Conteúdo de Botânica

META:

Chegar primeiro ao final da Trilha

REGRAS:

- Para que se chegue ao objetivo da aprendizagem, o prof. deverá confeccionar mais de um tabuleiro, para dividir os alunos em grupos.
- Dividir a turma em 4 grupos.
- Cada grupo possui um tabuleiro com (30 casas) organizados em 4 cores diferentes (azul, amarelo, verde, vermelho).
- O número de jogadores (por tabuleiro) dependerá do número de alunos da turma.
- Para cada grupo, escolher um aluno mediador.
- Os demais participantes iniciam o jogo – jogando o dado.
- O participante que tirar o número maior no "dado jogado" inicia o jogo e "anda" o número de casas indicados no dado.
- Ao "caminharem" no jogo se os jogadores param nas casas:



Verde: deverá ir à pilha de cartas verdes, selecionar um cartão eco atitude, lendo-a em voz alta para os demais participantes.

Azuis: responde uma pergunta de botânica realizada pelo mediador. Se acertar anda uma casa e ganha o cartão verde de protetor de plantas se errar permanece na mesma;

Amarela: receberá automaticamente o cartão verde de protetor de plantas e ganhará o jogo (temos apenas 3 casas amarelas);

Vermelha: Ao parar aqui o jogador deverá ir à pilha de cartões vermelhos e selecionar uma carta de agressão ao meio ambiente cumprindo uma penalidade, que pode ser: 1. Voltar ao início do jogo; 2. voltar o número de casas tiradas no dado; 3. ficar uma rodada sem jogar;

- O jogo acabar quando um dos participantes chegar primeiro ao final da trilha.

Obs.: É o aluno mediador que lê as cartas e organiza o jogo. Os cartões ficam dispostos ao lado do tabuleiro.

ELEMENTOS:

- 4 tabuleiros (ou mais);
- 5 pinos (um para cada jogador) ou mais, dependendo no número de alunos;
- 1 dado
- Cartões:
 - 30 cartões verdes de protetor de plantas;
 - 30 cartões azuis com perguntas sobre botânica;
 - 15 cartões verdes com eco- atitudes
 - 15 cartões vermelhos de agressões ao meio ambiente.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Idade sugerida: alunos entre 12 a 15 anos;

2159 CAMINHO DAS METAS DE SEGURANÇA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as 6 metas de segurança do paciente

META:

Obter maior pontuação que o grupo concorrente.

REGRAS:

- Marcar com a turma uma data e horário;
- Disponibilizar 40 minutos para o jogo.
- Organizar 2 grupos com 5 integrantes em cada;
- Cada grupo irá escolher um para jogar no caminho das metas;
- O aluno escolhido jogará o dado elaborado com as metas de segurança e irá avançar ou não de acordo com a casa que vai cair;
- Caso seja uma resposta de uma pergunta feita pelo professor, este aluno poderá solicitar ajuda ao grupo para responder;

- O professor fica no quadro marcando a pontuação de cada grupo e coordenando o tempo de cada desafio;

- O jogo acabar quando o aluno chegar na reta final do caminho das metas de segurança;

- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Tapete do caminho das metas de segurança;
- Dado com as 6 metas de segurança do paciente;
- Placar no quadro
- Balões com perguntas sobre segurança do paciente;
- Grupos de alunos com 5 alunos em cada;
- Carteiras organizadas em forma circular, deixando o centro livre para circulação.
- Brindes para os vencedores.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2160 UNO ÁCIDO-BASE ATRASAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar reações entre ácidos e bases fortes e fracos.

META:

Ser o primeiro jogador a ficar sem nenhuma carta nas mãos.

REGRAS:

- Os jogadores tiram uma carta, aquele que tirar carta com maior pra começa;
- (Caso o jogador tire alguma carta que não seja de um ácido ou base deve devolver a carta ao monte e pegar outra. Decidido o primeiro jogador o jogo segue no sentido horário);
- O primeiro jogador deve embaralhar o monte;
- O primeiro jogador deve distribuir 7 cartas para cada jogador;
- A primeira carta que restar no monte deve ser virada pra cima e colocada no meio;
- Cada jogador deve jogar uma carta de um ácido ou base que irá "reagir" com o da carta na mesa, de acordo com as possíveis combinações: ácido forte e base forte, ácido forte e base fraca ou base forte e ácido fraco;
- Caso o jogador não tenha uma carta que possa jogar, ele deverá tirar no mínimo 1 carta do monte, depois ele poderá pular sua vez ou tirar outra carta;
- Cartas de anfóteros podem ser combinadas a quaisquer substâncias;
- A carta de tampão pula a vez de um jogador;
- A carta de mudança brusca de pH força o outro jogador a tirar mais cartas do monte;



ELEMENTOS:

Baralho ácido-base

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda: Grupos de 2 a 6 alunos;
- Estudantes a partir do segundo ano do ensino médio ou ensino superior

2161 JOGO DA MEMÓRIA DE ORGANELAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar nomes e funções de organelas celulares

META:

Relacionar o nome das organelas e cada função

REGRAS:

- Organizar em duplas
- Cada dupla receberá um conjunto de jogo de memória
- Comece o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo
- Um jogador deve virar duas cartas para cima, caso sejam relacionadas, ele pega as fichas para ele e joga de novo. Caso não sejam, ele as vira novamente para baixo

ELEMENTOS:

- Jogo de memória impresso

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma dividida em duplas
- 2o ano do ensino médio

2162 DOMINÓ DAS SÍLABAS

META:

Formar palavras primeiro que as outras equipes.

REGRAS:

- Cada um dos participantes deve reconhecer cada imagem colada nas peças do dominó
- Deve participar sempre números pares de jogadores, para então, poder dividir as equipes pelo número de participantes iguais
- Será distribuído na mesa de cada grupo as peças que montam o dominó para os mesmos separem as sílabas que correspondem ao nome das imagens
- O grupo que conseguir completar todos os quadrados em branco com as devidas sílabas do nome das imagens será vencedora.
- Formar palavras separando as devidas sílabas referente a imagem da peça de dominó
 - Soletrar sílaba por sílaba antes de escrever separadamente no cartão em branco
 - Preencher todas as lacunas em branco e formar palavras unindo-as e ligando-as em forma de dominó

ELEMENTOS:

- Cartões com folha dura contendo as imagens
- Formato do jogo é em forma de dominó os cartões
- Caneta para preencherem os espaços em branco

2163 IMAGEM & AÇÃO

META:

Acertar mais palavras

REGRAS:

Cada jogador será o desenhista e, na sua vez, tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão.

É proibido falar, escrever letras e números e fazer gestos ou mímicas. Os únicos instrumentos que você terá à disposição são um lápis e um papel, para desenhar, esboçar e rabiscar o que quiser. Os colegas de equipe têm o tempo da ampulheta para adivinhar.

ELEMENTOS:

- Cartas divididas em 6 categorias contendo 2.400 palavras ou expressões.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos.

2164 RESTA UM

META:

Deixar apenas uma peça no tabuleiro do jogo, realizando movimentos pré-estabelecidos.

REGRAS:

No início do jogo, há 32 peças no tabuleiro, deixando vazia a posição central.

Um movimento consiste em pegar uma peça e fazê-la "saltar" sobre outra peça, sempre na horizontal ou na vertical, terminando em um espaço vazio.

A peça que foi "saltada" é retirada do tabuleiro. O jogo termina quando não é mais possível fazer nenhum outro movimento.

O jogador ganha-se restar apenas uma peça no tabuleiro.

ELEMENTOS:

Tabuleiro, geralmente em forma de cruz, com as peças (bolinhas de gude) posicionadas em 3 fileiras / colunas.

A posição central fica vazia para o início do jogo.



2165 MUNDO ENCANTADO DAS FÁBULAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar por meio da leitura do gênero fábula a interpretação textual e produção escrita

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Compartilhar diferentes histórias de fábulas para instigar o ato de ler e escrever espontaneamente

META:

Montar 4 estrelas da fábula

REGRAS:

- Fazer as leituras orientadas em sala de aula e atividades de casa
- Contar a história para os colegas dramatizando
- Criar releitura da fábula escolhida e fazer ilustração textual

ELEMENTOS:

- Competição de quem tem mais estrelas
- Mural dos alunos estrelas nota 10
- Recompensa: pontos na média a definir com a turma
- Carimbo de estrela em cada atividade realizada no caderno

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos da turma escolhida
- Adolescentes entre 10 e 11 anos de idade

2166 BAÚ DOS MATERIAIS DOURADOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aumentar o interesse dos alunos sobre a gama de materiais de construção disponíveis e suas qualidades construtivas.

META:

Conquistar 4 materiais dourados

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Participar do jogo final.
- Ser o vencedor do jogo.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Cada material conquistado significa um prêmio dourado
- Cada tarefa compõe uma % da nota.
- Parede da sala de aula onde serão dispostos os prêmios conquistados.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma.

- Adultos do início do curso de graduação com idades entre 17 e 28 anos

Restrições: Diferentes metodologias em turmas paralelas, orçamento restrito, tempo de duração da aula, quantidade de alunos de cada turma, nível de conhecimento dos alunos, diferentes idades dos alunos.

Feedback: Será dado a cada entrega, antes da conquista ou não, de cada material dourado. Os feedbacks serão positivos ou negativos, conforme os critérios das regras, mas sempre construtivos e motivadores.

2167 MERCADO DO COMPUTADOR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a elaboração de especificações de um computador para propor soluções a uma realidade da comunidade de Horizonte - CE, mediante um cliente hipotético.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Especificar os componentes internos e externos de sistemas computacionais básicos e de uso específico.

META:

Conseguir elaborar a especificação do computador com o menor preço, que resolva a necessidade.

REGRAS:

- Selecionar os componentes, pesquisados nas lojas de equipamentos de informática de Horizonte - CE, para montar um computador que resolva o problema.
- Documentar o orçamento de cada componente selecionado.
- O orçamento está passível de verificação dos concorrentes e do professor.
- Inserir os dados dos componentes necessários no formulário online da proposta de solução.
- Acompanhar o ranking das propostas
- Propostas iguais serão excluídas

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma,
- Inserção de dados online e placar online.
- Recompensa: nota 10 por propor solução correta ao problema, um ponto a mais ao vencedor e publicação no Instagram do campus.
- Recompensa: partilhar os resultados com a comunidade de Horizonte - CE para auxiliar na compra de computadores.
- Documentação das propostas (fotos, orçamentos, e-mail)
- Cooperação (equipes de 2 alunos)
- Celular ou computador e internet para inserir as informações e acompanhar o placar.

**QUEM VAI JOGAR:**

- A turma toda.
- O professor vai fazer uma especificação inicial e estabelecer um teto do orçamento da especificação.
- Alunos do S1 do curso técnico em Manutenção e Suporte em Informática.

2168 FÓRMULA 1

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Motivar a leitura prévia dos conteúdos a serem estudados.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Promover a participação ativa dos alunos e garantir sua autonomia dentro e fora da sala de aula.

META:

Chegar até o final da pista de corrida.

REGRAS:

- Realizar leituras e pesquisas sobre os assuntos informados previamente pelo(a) professor(a);
- Cumprir os desafios sorteados no decorrer das semanas;
- Pesquisar em diferentes fontes – caso o acesso seja online, verificar se o site é confiável; Indicar a(s) fonte(s) que realizaram a pesquisa;
- Possuir um bloco de anotações e mantê-lo organizado para as pesquisas e consulta de estudos.

ELEMENTOS:

- Conquistas individuais e em grupo;
- Ícones de carro;
- Recompensa: % da nota;
- Painel suspenso de uma pista de corrida com ícones de carros.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os alunos
- Crianças de (10 a 11 anos/ 5 ano do ensino fundamental)

2169 BAÚ ROBÓTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega de vídeos sobre as reflexões sobre projetos de robótica em aulas remotas.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as tarefas de casa.

META:

Conquistar um Robô de ouro.

REGRAS:

- Entregar 3 tarefas da Etapa no prazo determinado.
- Fazer tarefas corretamente.
- Entrega individual por meio de vídeo e encaminhado à profa. Pelo Whatsapp.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Robô de "ouro".
- Recompensa: Além da nota do trabalho correto, na entrega no prazo e de todas as tarefas o aluno ganha um ponto a mais na média.
- A cada tarefa entrega o aluno ganha uma estrela, 3 estrelas ganha o Robô de ouro.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos (10 anos / 5º ano)

2170 PASSAPORTE DA LEITURA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Estimular a leitura e realização das atividades da - Sacola Literária de forma caprichada e no tempo determinado.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar para os alunos que a leitura é importante para o desenvolvimento escolar e que a realização das atividades da Sacola Literária colabora para isto.

META:

Obter todos os carimbos no Passaporte da Leitura.

REGRAS:

- Entregar a Sacola Literária na data marcada;
- Ter realizado a atividade da Sacola Literária proposta naquela semana. (A cada quinzena os alunos levam para casa um livro literário escolhido por eles na caixa de leitura da sala de aula. O livro vai em uma sacola com uma ficha ou atividade relacionada à leitura do livro. A sacola deve ser devolvida na data marcada, geralmente 1 semana após a entrega, com o livro e a atividade dentro);
- Não perder a sacola, nem o passaporte.

ELEMENTOS:

- Um passaporte com espaços para receber o carimbo de entrega e a data.
- Livros para premiar quem tiver todos os carimbos no passaporte.
- A verificação pode ser feita por trimestre, semestre ou anual, a critério do professor.
- Pontos extras para os alunos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.



- 5º ano do Ensino Fundamental.

2171 CAÇA AO TESOURO

NECESSIDADES PEDAGÓGICAS

Acompanhar os alunos em sua busca pelas pistas que estão na escola. Responder as dúvidas técnicas, mas deixar claro que você não vai dar as respostas, eles é que vão encontrar as pistas e montar o personagem.

OBJETIVO EDUCACIONAL

- Estimular e unificar as áreas do conhecimento com um caça tesouro.
- Promover no final um momento de reflexão

META DO JOGO

Criar personagens ou avatares com os alunos, podem ser avatares da obra que estiver em estudo.

REGRAS

- Espalhe pistas pela escola. Use recursos como Qr Code, celular ou papel. Na sala organize os grupos explique como serão as missões. A cada pista desvendada o grupo receberá parte do avatar/personagem para montar. Ganhará o grupo que conseguir resolver as questões e montar o avatar.

ELEMENTOS /ESTRUTURA

- Competição da turma
- Caça-tesouro
- Recompensa prêmio brinde/nota

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adolescentes 15/16 anos
- Ano 7º Ensino fundamental

2172 VIAGEM PELOS PLANETAS

NECESSIDADES PEDAGÓGICAS

Ensinar os planetas, estrelas e satélites

META DO JOGO

Baseado em cartas e relatos dos concorrentes, descobrir qual o elemento do sistema solar.

REGRAS:

Sem mostrar aos demais o jogador pega uma das cartas no monte e lê, uma a uma, as características do planeta, da estrela ou do satélite conforme as perguntas do seu adversário. Quanto menor o número de respostas necessárias para descobrir o que está sendo descrito, mais pontos se ganha.

ELEMENTOS

Cartas com informações sobre o tema, quanto maior o número e variedades de cartas mais desafiador fica jogo. As cartas podem ser preparadas pelos jogadores ou elaboradas pelo professor e as categorias incluídas (nome, tamanho, peso, distância do sol, etc.) podem ser decididas de acordo o aprofundamento que se quer ter do assunto.

QUEM VAI JOGAR

- A turma em equipes
- Adolescentes 15/16
- Ensino fundamental

VARIAÇÃO

Usar vocabulários relacionados a outros contextos.

2173 ATRAVESSAMENTOS FILOSÓFICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforço dos conteúdos trabalhados na sequência didática/unidade anterior

META:

Preencher todos os quadrados da página.

REGRAS:

- Cada dica ou enigma faz referência à um conceito filosófico ou pensador relevante na história da filosofia.
- Organizar o corpo discente em grupos.
- Com a atividade proposta em mãos, o grupo deve discutir cada dica, de modo a solucionar o enigma.
- Preencher cada linha (horizontal ou vertical) com a palavra correspondente à dica do enigma.
- Os grupos devem limitar-se a interagir entre si.
- Vence o grupo que completar primeiro a página.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel com a estrutura em linhas verticais e horizontais características do passatempo.
- Trabalho em grupos de 5 pessoas, organizados de forma circular.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes/Adultos (a partir de 14 anos, Ensino Médio regular ou Terceiro Ciclo da EJA).

2174 BRINCANDO DE ESTETA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a habilidade de argumentação, nas modalidades oral, escrita ou sinalizada (caso necessário), do corpo discente.



OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reforçar a ideia de que a análise da realidade (em especial, de produções artísticas) é, em si, um exemplo de atitude filosófica; bem como, a escrita, um exercício de argumentação imprescindível para a vida profissional.

META:

Escolha de uma obra de arte para ser apreciada e/ou analisada em sala por toda a turma.

REGRAS:

- Entrega das produções no prazo estipulado.
- As produções devem versar sobre produções artísticas com as quais o estudante estabeleceu contato.
- Análise rigorosa da obra.
- Entrega individual.
- A entrega de 5 produções consecutivas implica na escolha da obra analisada em sala.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Recompensa: % da nota.
- Quadro expondo as sequências das produções entregues.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes/Adultos (a partir de 14 anos, Ensino Médio regular ou Terceiro Ciclo da EJA).

2175 EXPLORANDO CONCEITOS NA SALA DE AULA INVERTIDA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a leitura de textos;
Estimular o compartilhamento de informações;
Síntese de ideias.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Auxiliar os alunos na busca ativa de informações;
Sintetizar ideias de modo a facilitar o aprendizado.

META:

Conquistar 10 pontos

REGRAS:

- A turma irá se dividir em grupos (2-3 pessoas)
- A postagem
- Cada grupo irá criar um padlet e postar informações complementares ao próximo assunto da aula (definir um dia da semana para postar as atividades e o tempo de duração da atividade, início 2-3 semanas antes de começar o assunto), estas informações poderão estar na forma de um áudio (até 3 minutos), um texto complementar e um vídeo complementar no Youtube.

- A postagem dos três tipos de informação (áudio, texto e vídeo) confere ao aluno 2,4 pontos (0,8 por postagem).

- A regularidade de postagem dos 3 tipos durante o tempo de execução da atividade (2-3 semanas) confere ao aluno 2,4 pontos.

- A socialização

- Após a data de postagem os alunos irão entrar no padlets das outras equipes e indicar com estrelas (1-5 estrelas) o quanto que gostou da postagem do colega.

- Em seguida comentarão nas postagens dos colegas com uma espécie de "tweet" (mensagem com até 250 caracteres), sintetizando a ideia da postagem.

- Os grupos que tiverem postagens com maior pontuação ganharão pontos:

- Maior pontuação: 1,1 pontos

- 2ª maior pontuação: 0,7 pontos

- 3ª maior pontuação: 0,3 pontos

Os grupos que tiverem postagens com maior número de comentários de outras equipes também ganharão pontos:

- Maior pontuação: 1,1 pontos

- 2ª maior pontuação: 0,7 pontos

- 3ª maior pontuação: 0,3 pontos

- Caso o grupo que elaborou o Padlet complementar a fala do outro colega, fornecendo mais informações sobre o assunto (através de outro "tweet") também poderá ganhar pontos:

- Se os comentários complementares forem regulares (durante toda a atividade) e mais da metade destes trazem uma boa complementação do assunto: 1,9 pontos

- Se os comentários complementares não forem regulares (feitos de forma pontual e em algumas postagens), e mais da metade destes trazem uma boa complementação do assunto: 1,4 pontos

- Se os comentários complementares não forem regulares (feitos de forma pontual e em algumas postagens), e menos da metade destes trazem uma boa complementação do assunto: 0,9 pontos.

- A qualidade das postagens (visão do docente)

- Após terem feitos todas as postagens o docente verificará quais as postagens mais interessantes e que mais trouxe conteúdos novos para sala de aula entre atualizações e discussões (a soma das 2-3 semanas de melhor pontuação deve ser):

- Melhor publicação: 1,1 pontos para a equipe

- 2ª melhor publicação: 0,7 pontos

- 3ª melhor publicação: 0,3 pontos

ELEMENTOS:

- Competição interna entre a turma;

- Padlet (mural virtual)

- Recompensa: % da nota.

- Infográficos informando os avanços das equipes no início de cada aula até iniciar o conteúdo novo.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Adultos (18-20 anos) "cursantes" da disciplina de Botânica

2176 A FLORESTA MISTERIOSA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aprender conceitos básicos de botânica

META:

Sair da Vila (lado superior esquerdo do tabuleiro) até a cidadela (lado inferior direito do tabuleiro).

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos (3-6 grupos a depender do número de alunos da turma);
- Cada grupo escolherá um peão e o colocará na vila (lado superior esquerdo do tabuleiro);
- Inicia o grupo que tirar o número maior do dado, o segundo a jogar estará à direita do primeiro grupo, e assim sucessivamente;
- Cada equipe responderá uma pergunta elaborada pelo professor (sugestão: pergunta de verdadeiro ou falso) e terá 1 minuto para responder;
- Se acertar a pergunta anda 3 casas (marcadas pelos hexágonos) e jogará os dados e ganhará uma ferramenta:
- 1-2 ganha nadadeiras
- 3-4 ganha uma picareta
- 5-6 ganha uma tocha
- Se errar a pergunta o jogador permanece onde estiver.
- Em determinados pontos do tabuleiro há uns obstáculos, para atravessar os obstáculos ele precisará de uma ferramenta:
- Lago – precisará de nadadeiras
- Pedras – precisará de uma picareta
- Torre – Precisar de uma tocha
- A indicação de quais e quantas ferramentas cada grupo tem será indicada no quadro;
- Caso o grupo não tenha a ferramenta necessária ele terá que procurar um outro caminho da floresta misteriosa para atravessar;
- O grupo pode trocar uma ferramenta por um lance nos dados. Ou seja, ele substitui uma ferramenta que o grupo possui por uma chance de lançar os dados, o número que der nos dados será adicionado às 3 casas que ele poderá andar.
- O grupo que chegar na segunda metade da floresta (lado esquerdo do mapa próximo a cidadela, onde a grama apresenta tom mais escuro) também poderá responder as perguntas dirigidas aos outros grupos.
- Nesse caso o grupo que foi dirigida a pergunta será denominado de "grupo da vez" e o outro grupo (o que está na 2ª metade do tabuleiro e respondeu

à pergunta antes do "grupo da vez"), será denominado de "grupo oportunista"

- Se o grupo oportunista acertar poderá andar 2 casas e terá o direito de conseguir uma ferramenta;
- Se o grupo oportunista errar dará direito ao grupo da vez andar 2 casas + o valor que der nos dados, mas o grupo da vez não terá direito de conseguir uma ferramenta.
- O professor ficará próximo ao quadro fazendo as perguntas e marcando as ferramentas de cada grupo;
- O jogo acaba quando um grupo chegar na cidadela;
- Os demais colocados serão indicados pelo número de casas que falta chegar à cidadela;

ELEMENTOS:

- Tabuleiro (em anexo);
- Peões (pode ser uma borracha de algum aluno ou peões comprados);
- Cronômetro (pode ser o celular)
- 1 dado;
- Placar (no quadro);
- Lista de ferramentas (no quadro);
- Trabalho em grupo (3-6 equipes);
- Grupos organizados ao redor do tabuleiro;

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (ensino médio / 15-16 anos) ou alunos universitários nas disciplinas de Botânica (18-20 anos)

Mapa do jogo a Floresta misteriosa (elaborado pelo <https://inkarnate.com/>) – sugestão de imprimir o quadro em uma lona e colocar no chão da sala.

2177 ESTRELA DO SABER MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar as quatro operações por meio do ábaco de pinos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos estudantes que o processo de aprendizagem se torna mais favorável num construto coletivo.

META:

Ganhar o maior número de "Estrelas do Saber Matemático".

REGRAS:

- Organizar a sala em quatro grupos.
- Cada grupo deve criar quatro problemas, um de cada operação matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão).



- Cada grupo “desafia” o grupo à sua direita com um problema obedecendo a seguinte sequência: 1º problema envolvendo o conceito da adição, o 2º problema envolvendo o conceito da subtração, o 3º problema envolvendo o conceito da multiplicação e o 4º problema envolvendo o conceito da divisão.
- Cada problema resolvido corretamente, o grupo receberá uma “Estrela do Saber Matemático”.
- Soluções erradas não terá direito a receber a “Estrela do Saber Matemático”.
- É feito um grande placar com a identificação de cada grupo e o professor é o responsável pelo seu preenchimento.
- O jogo termina após a quarta rodada.
- Vence o grupo que receber o maior número de “Estrelas do Saber Matemático”.
- Em caso de empate, será feita uma nova rodada de problemas, seguindo as orientações anteriores.

ELEMENTOS:

- Competição em sala de aula com todos os estudantes.
- “Estrelas do Saber Matemático”.
- Placar (mural onde as Estrelas do Saber Matemático serão afixadas).
- Recompensa: % sobre a nota de uma das avaliações diversificadas.
- Ábaco de pinos.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes da sala.
- Estudantes do 4º semestre do Curso de Pedagogia.

2178 SIGA O SEU MESTRE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Comparar números decimais.

META:

Possuir o maior número de cartas.

REGRAS:

- Decide-se que começa e que, preencherá a folha de registros.
- As 30 cartas são embaralhadas e colocadas no centro da mesa com as faces voltadas para baixo.
- Cada jogador tem uma carta com vírgula e, na sua vez de jogar, pega três cartas e monta com elas um número decimal de acordo com o comando do professor.
- O professor dará os comandos. Por exemplo monte com suas cartas “o menor número decimal possível”. O aluno deverá usar as três cartas e a vírgula com o objetivo de atender o comando do professor.

- O jogador que conseguir formar o número “comandado” pelo professor, fica com as cartas dos oponentes.
- Na folha de registros, são anotados os comandos, os nomes dos jogadores, os números formados com as três cartas e o nome do vencedor da rodada.
- O jogo continua com uma nova rodada e um novo comando do professor.
- Ganha o jogo aquele que, ao final de seis rodadas, possuir o maior número de cartas.

ELEMENTOS:

- Grupos de dois a quatro alunos.
- Baralho com 30 cartas (3 de cada um dos algarismos de zero a nove).
- Folha de registros.
- Carta com vírgula (em quantidade igual à de jogadores).

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.

2179 QUEM É ESTE POKEZOO?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a colaboração, participação ativa e reconhecer características morfológicas de alguns filis animais.

META:

Descobrir o nome científico do animal ou seu filo. COMO GANHAR? ganha quando todos os grupos acertam o nome do pokezoo ou tem o maior número de características corretas

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de 4 ou 5 pessoas;
- A professora/o professor mediará o jogo por meio de um placar no quadro, escrevendo uma tabela para acompanhamento das respostas;
- A tabela deve conter linhas com nome dos grupos e colunas, com nome rodada 1, rodada 2, ...
- Por ordem de sorteio cada grupo decide que animal deverá imitar ou a professora/o professor pode distribuir um cartão para cada grupo, contendo o filo e o nome científico de uma determino táxon zoológico;
- O grupo que apresentar o desafio não participa da rodada de adivinhação;
- Um/uma representante do grupo irá propor o desafio selecionado entre as/os integrantes deste grupo;
- Os outros grupos devem indicar nome científico ou do filo do animal que está sendo representado;
- O grupo que estiver propondo o desafio deve seguir a ordem para adivinhação dos outros grupos:



1. imitação durante 60 segundos;
 2. desenho durante 60 segundos;
 3. escrever no quadro 3 características morfológicas da espécie escolhida;
- Em cada rodada deve-se marcar um sinal de + em cada acerto do grupo e um sinal de - em cada resposta incorreta;
 - Para cada característica incorreta é passada a vez para o próximo grupo;
 - A rodada termina quando todos os grupos estiverem jogado;
 - Ao final da rodada soma-se o número total de sinais + e o número total de sinais - para conhecer o resultado;
 - O grupo vencedor na primeira rodada ou que acertar primeiro o maior número de características, junta-se ao grupo com menor pontuação. Ambos jogarão juntos na próxima rodada, e assim, sucessivamente;
 - Vence quando todos os grupos conseguirem adivinhar o animal proposto;

ELEMENTOS:

- Placar no quadro;
- Cadeira afastadas para livre circulação;
- Turma separada em grupos de 4 ou 5 pessoas;
- Cada grupo se reúne, em livre disposição, para tomar as decisões do desafio;

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda;
Jovens do fundamental II ou 3ºano do Ensino Médio

2180 QUADRO DAS ESTRELINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o comportamento e compromisso das crianças em relação as atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Proporcionar um melhor desempenho pedagógico e autonomia das crianças quanto seu processo de ensino aprendizagem

META:

Conquistar uma estrela a cada dia

REGRAS:

- Comprometimento com as atividades escolares;
- Responsabilidades com suas condutas/ valores dentro e fora da sala de aula

ELEMENTOS:

- Cooperação;
- Estrelinhas;
- Quadro para ir colando as estrelinhas conquistadas pelos alunos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2181 CAIXA DE ADIVINHAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aguçar a percepção tátil, na manipulação com diferentes objetos

META:

Decifrar quais objetos estão contidos na caixa de adivinhações

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos;
- Cada membro do grupo é convidado a direcionar até a caixa de adivinhações e colocar uma venda nos olhos;
- Com os olhos vendados tiram um objeto da caixa, e por meio da percepção tátil (cor, textura, material duro ou macio/ áspero ou liso) relata qual objeto que se trata;
- Cada integrante do grupo terá apenas uma chance. Caso acerte será marcado um ponto para a equipe, caso erre nenhum ponto será marcado;
- O jogo termina quando não houver mais nenhum objeto contido na caixa.
- Ganha o grupo que marcar mais pontos

ELEMENTOS:

- Caixa
- Objetos variados
- Trabalho em grupos
- Grupos organizados a depender da quantidade de alunos
- Placar em Quadro

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2182 CANETA DE OURO, PRATA E BRONZE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo e desempenho nas atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as atividades propostas em sala de aula em também em casa (complemento de estudo).

META:

Conquistar uma das 3 canetas (ouro, prata, bronze).

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.



- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo
- Interação com o grupo de trabalho

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Canetas de "ouro", "prata" ou "bronze"
- Recompensa: % da nota.
- Ganha a caneta correspondente ao % da nota, colecionando como se fosse um troféu pela conquistada de bom desempenho

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2183 EMBRINCANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Abordar os estágios do desenvolvimento humano embrionário e fetal e outros assuntos da embriologia

META:

Nascer. Passar pelos estágios do desenvolvimento humano ao decorrer do tabuleiro, cujo estado (casa) final é o nascimento

REGRAS:

- Organizar a sala em equipes, pelos menos, 3 equipes
- Cada equipe deverá escolher um representante.
- Os representantes de cada equipe disputam uma breve pedra, papel e tesoura para ver qual iniciará o jogo. Sendo isto determinado, o jogo segue no sentido anti-horário.
- O tabuleiro é dividido em 3 estágios, representando os períodos pré-embriônico, embriônico e fetal.
- Cada estágio contém um baralho específico, com cartões-perguntas relacionados a determinado assunto.
- Cada equipe terá um tempo de 45 segundos para discutir e estabelecer uma resposta, a qual será transmitida pelo seu representante à turma.
- A quantidade de casas avançadas ou retornadas será especificada em cada cartão, de acordo com o erro ou acerto. Se a equipe errar a resposta, abre-se a possibilidade das outras equipes responderem-na, seguindo-se a ordem do jogo. A equipe adversária tem a opção de respondê-la ou não - aquela que acertar a pergunta ganha o direito de avançar 1 casa.
- Ao decorrer do tabuleiro, existem casas demarcadas com o símbolo "?", as quais trazem desafios que podem encurtar ou alongar a jornada das equipes até o nascimento.

- O jogo termina quando a primeira equipe chegar à casa "NASCIMENTO" e responder corretamente à última pergunta.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- 4 baralhos com cartões-pergunta referentes à cada estágio + as casas bônus
- Cronômetro
- Pinos para representar as equipes
- Professor para ler os cartões-perguntas e mediar a dinâmica

QUEM VAI JOGAR?

Alunos dos ensinos fundamental (anos finais) e médio

Observações:

O professor deverá observar a turma e realizar adaptações que visem o seu interesse pedagógico. Ao confeccionar o tabuleiro, perceba se há algum período que você queira abordar com mais atenção, adicionando mais casas a ele, ou elaborando mais cartões-pergunta. Da mesma maneira, observe o tamanho da turma. Se ela tiver poucos alunos, é possível fazer um tabuleiro menor, dispostos em volta do mesmo, mas caso seja uma turma grande, é pense na possibilidade de confeccioná-lo em maior proporção.

2184 STOP

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar nomes de comidas, objetos, partes do corpo humano em inglês.

META:

Fazer mais pontos que os grupos concorrentes.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos com 4 alunos em cada um.
- Cada grupo receberá uma folha com 3 colunas, uma para comidas, objetos e partes do corpo humano.
- Em cada rodada um aluno é que preenche a ficha com os nomes de cada coluna com a letra sorteada.
- Cada nome diferente 10 pontos, nomes iguais 5 pontos, nenhum nome zero pontos.
- O jogo acaba na quarta rodada.
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel com as colunas.
- Trabalho em grupo com 4 alunos em cada grupo.
- Grupos organizados de forma circular na sala de aula.



QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças/adolescentes: 13 a 18 anos
- Ensino Fundamental II 8º e 9º anos
- Ensino Médio: 1º ao 3º ano

2185 PEGA VARETA

META:

Fazer mais pontos de acordo com as cores das varetas.

REGRAS:

- Uma pessoa deve juntar as varetas, apoiar no centro da mesa e soltá-las para que se espalhem de uma só vez;
- O primeiro jogador deve levantar uma vareta de cada vez sem mover as outras, caso mova alguma cederá à vez para o outro jogador;
- As varetas valem pontos por cores: Verde – 05 pontos
- Vermelha – 10 pontos Amarela – 15 pontos Azul – 20 pontos Preta – 50 pontos
- Quando um dos jogadores tirar a única vareta preta, poderá usá-la para levantar as demais.

ELEMENTOS:

Varetas coloridas

2186 INVESTIGAÇÃO – BOARD GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar a identificar problemas, suas causas e consequências para encontrar a solução.

META:

Encontrar o problema, as causas e consequência e a Solução.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo deve eleger um representante para jogar os dados e movimentar os personagens e as cartas;
- Cada grupo deve eleger um representante para jogar os dados e movimentar os personagens e as cartas;
- Obs.: o representante joga os dados e movimentar as peças, mas os integrantes dos grupos devem participar ativamente das decisões da equipe.
- O tabuleiro deve ficar em posição central para que todos os integrantes dos grupos possam ver;
- Os quatro representantes de cada grupo devem jogar o dado mestre. O primeiro que tirar a sombra de um personagem será o primeiro grupo a jogar, e assim sucessivamente;
- Obs.: cada representante joga o dado mestre uma vez. Se “tirar” a sombra de um personagem, seu

grupo será o primeiro a jogar. Se não “tirar” a sombra de um personagem, passará a vez para o próximo representante. As jogadas devem seguir até que a ordem do jogo seja definida.

- O representante do primeiro grupo deve jogar o dado mestre para escolher uma letra (P, C¹, C², S) ou a sombra de um personagem;
- A letra que cair (P, C¹, C², S) vai dizer qual dado direcionador (DD) deverá ser jogado em seguida (DD P, DD C¹, DD C², DD S).
- Se cair a sombra de um personagem, o grupo pode escolher um personagem para colocar no tabuleiro (diretor do hospital, metre de obras, pedreiro, assistente do diretor, auxiliar de serviços gerais ou enfermeira) ou pode optar por não apostar o personagem naquele momento, passando a vez para o próximo grupo;
- Obs.: os personagens são classificados como “em volvidos” “suspeitos” e “culpado”.
- O dado direcionador (DD) vai definir qual a cor da carta que deverá ser escolhida;
- Os grupos devem considerar os problemas, as causas, as consequências e a solução das cartas para decidir quais serão postas no tabuleiro; Conforme os grupos forem jogando, eles poderão retirar a carta do tabuleiro (devolvendo-as para o grupo que a colocou) para colocar sua carta, ou seja, apostar na sua carta;
- Esse movimento de cartas pode e deve ser feito até que todos os grupos cheguem a um consenso sobre o panorama completo da situação apresentada no jogo, ou seja, descobrir o que aconteceu no hospital, quais as situações que causaram o problema, quais as possíveis consequências geradas pelo problema e qual a melhor solução a ser aplicada.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro;
- Dado mestre;
- Dados direcionadores;
- Personagens;
- Cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- Atendentes de Call Center de uma célula de Ouvidoria ANATEL.
- Jovens e adultos.

2187 GINCANA INTEGRAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Introduzir os novos colaboradores em seu ambiente de trabalho.

**OBJETIVO EDUCACIONAL:**

Integrar os novos colaboradores, durante o treinamento, em seu novo ambiente de trabalho, promovendo a interação com os funcionários veteranos, suas atividades e funcionamento das áreas.

META:

Conquistar o direito de ter um banner com a foto do grupo vencedor exposta no hall da empresa.

REGRAS:

- Organizar grupos divididos por cores;
- Os grupos receberão tarefas de interação com as áreas da empresa (trazer informações sobre o trabalho que executarão);
- Apresentar em sala o conteúdo que coletaram (através de teatro, Power Point, dinâmicas, paródias, etc.);
- Nos dias combinados para as apresentações, teremos jurados em sala para votar.
- A pontuação será lançada num ranking exposto em sala de treinamento;
- O participante que colaborar com o grupo oponente, ganha pontos dobrados para seu grupo.

ELEMENTOS:

- Coletes coloridos para cada grupo;
 - Competição e colaboração entre os grupos;
- Recompensa: banner com foto do grupo, exposta na empresa;
- Quadro com ranking da pontuação dos grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Novos colaboradores da empresa (jovens e adultos).

2188 DOMINÓ MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Operações com frações.

META:

Ser o primeiro a ficar sem peças.

REGRAS:

- No máximo podem participar 4 pessoas.
- Cada peça tem duas operações matemáticas, uma de cada lado
- Existem 7 resultados numéricos diferentes e cada número se combina com outro número, sem repetição
- Cada pessoa começa com 7 peças na mão
- Se houver menos do que 4 pessoas, as peças restantes ficam no monte para poderem ser cavadas
- Para encaixar as peças, a operação das duas peças tem de dar o mesmo resultado
- Ganha a pessoa que ficar primeiro sem peças

- Pode ser jogado em dupla

ELEMENTOS:

28 peças do dominó

QUEM VAI JOGAR:

6º e 7º ano

2189 CÉU ESTRELADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Consolidar, constantemente, os conhecimentos vistos na sala de aula.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reduzir o intervalo entre os feedbacks.

META:

Iluminar o céu com o máximo de estrelas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas em, no máximo, uma semana.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Pode ser feito em grupo, mas a entrega é individual.
- Até o final da unidade os alunos podem entregar as atividades atrasadas, valendo metade dos pontos.
- Quem entregar todas as atividades no prazo, ganha um bônus de 0,5 na média.
- As atividades tem que ser entregues pelo Google Forms.
- Só serão contabilizadas atividades que sejam entregues completas.
- Todas as atividades têm o mesmo peso

ELEMENTOS:

- Cooperação opcional.
 - Adesivos de estrelas douradas enumeradas: os alunos vão ganhando o adesivo na medida que forem completando as atividades.
 - Adesivos de estrelas prateadas enumeradas: atividades entregue com atraso.
 - Gabarito das estrelas: um gabarito com as estrelas e o troféu e preto e branco para os alunos saberem até onde podem chegar. Legenda no gabarito (os pais também poderão acompanhar).
- Linha de 70%(média): meta para o aluno chegar na média.
- Troféu: Ao completar todas as atividades no prazo, os alunos ganham 0,5 pontos como bônus na média.
 - Recompensa: As atividades valem 25% da média da unidade e se forem todas completas no prazo, eles ganham mais um bônus de 5%.
 - Google Forms: o Form. vai ser criado de forma que o aluno só consiga entregar se todas as respostas estiverem corretas.



- Materiais (vídeos, links, páginas dos livros): o objetivo dos materiais é reforçar os conhecimentos que estão deficientes nos alunos
- Ir para a seção com base na resposta: quando os alunos erram as questões, eles são redirecionados para os materiais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos dos Anos Finais.

2190 ESTRELAS DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo da tabuada

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos compreendam que, a tabuada é a base de muitas operações

META:

Alcançar o maior número de estrelas ao longo do mês

REGRAS:

- Toda semana será proposto um formulário google, com um tempo determinado para a realização do mesmo. Nele as crianças deverão resolver problemas de multiplicação;
- Entrega individual
- A criança precisa acertar, no mínimo 75% dos problemas para receber uma estrela

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Estrelas douradas
- Cada estrela valerá 0,5 pontos para compor a nota final
- Pannel para fixar as estrelas conquistadas

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as crianças
- Turma do 3º ano

2191 DOMINÓ DE NOTAÇÃO CIENTÍFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer a conversão de números na forma decimal para notação científica e vice-versa.
- Adicionar número na forma decimal ou de notação científica
- Comparar números na forma decimal ou de notação científica (maior, menor ou igual)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conscientizar que a aprendizagem na Matemática pode ser fortalecida com o treino (repetição).

META:

Baixar todas as pedras em sua posse antes dos adversários.

REGRAS:

- Formar grupos de 3 ou 4 alunos.
- Combinar o número de partidas que serão jogadas para finalizar o jogo (5 ou 10).
- Distribuir 7 peças do dominó para cada pessoa.
- Sortear o jogador que iniciará o jogo, retirando a pedra maior.
- O jogador à direita daquele que iniciará o jogo, dá prosseguimento ao jogo.
- Caso o jogador não tenha uma pedra para encaixar no jogo, ele passará a vez.
- Uma peça só poderá ser “encaixada” em outra se corresponder à sua forma correspondente de notação científica ou número decimal. Nunca poder-se-á encaixar duas pedras contendo notação científica ou duas pedras contendo números na forma de notação decimal.
- Ganhará a partida aquele jogador que conseguir ficar sem pedras na mão.
- Quando alguém vencer o jogo, todos devem anotar os números das pedras que sobraram na mão de cada pessoa.
- Ganha o jogador que acumular a menor soma de pontos nas 5 ou 10 partidas (dependendo do que foi combinado no início do jogo).

ELEMENTOS:

- Lápis e papel para cada um dos jogadores registrar os pontos de todos.
- Dominó de notação científica
- Grupos de 3 ou 4 pessoas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º Ano em diante.

2192 QUANTO MAIS ESTUDO, MAIS APRENDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a criação do hábito de estudo diariamente.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Desenvolver o hábito de estudar diariamente, por um determinado tempo, visando o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, criando assim o hábito como um momento de estudo e parte do cotidiano.

META:

Sucesso na aprendizagem das crianças.

**REGRAS:**

- Durante 30 dias vamos criar o hábito de estudo, estudando pelo menos 15 minutos diariamente;
- Estipular um horário e segui-lo metodologicamente;
- Acompanhamento da família no desenvolvimento da aprendizagem das crianças;
- Anotar o que estudou em cada dia;
- Semanalmente socializar com os colegas o que estudou ou leu.

ELEMENTOS:

- Partilha do conhecimento entre as crianças;
- Leitura prazerosa e ampliação de conhecimentos;
- Melhora nas notas da turma como recompensa pelo estudo.

QUEM VAI JOGAR:

- Toda a turma do 4º ano;
- Crianças de 9 a 10 anos.

2193 BAÚ DA PEÇAS MISTERIOSAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a criança a não desistir de tentar até conseguir finalizar o jogo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Trabalhar relaxamento e exercitar o cérebro ao mesmo tempo.

META:

Formar a imagem posicionando todas as peças corretamente.

REGRAS:

- Movimente as peças para encaixá-las nos seus respectivos lugares.
- Não é possível girar as peças;

ELEMENTOS:

- Aparelho smartphone, tablet, computador ou notebook com acesso à internet.
- Atividade Individual ou cooperativa
- Recompensa: oportunidades de tentar montar quantas vezes quiser.

QUEM VAI JOGAR:

Crianças do Ensino Fundamental I

2194 QUADRO DAS ESTRELINHAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o comportamento e compromisso das crianças em relação às atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Proporcionar um melhor desempenho pedagógico e autonomia das crianças quanto seu processo de ensino-aprendizado.

META:

Conquistar uma estrela a cada dia

REGRAS:

- Comprometimento com as atividades escolares;
- Responsabilidades com suas condutas/ valores dentro e fora da sala de aula

ELEMENTOS:

- Cooperação;
- Estrelinhas;
- Quadro para ir colando as estrelinhas conquistadas pelos alunos

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda

2195 CAIXA DE ADIVINHAÇÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Aguçar a percepção tátil, na manipulação com diferentes objetos

META:

Decifrar quais objetos estão contidos na caixa de adivinhações

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos;
- Cada membro do grupo é convidado a direcionar até a caixa de adivinhações e colocar uma venda nos olhos;
- Com os olhos vendados tiram um objeto da caixa, e por meio da percepção tátil (cor, textura, material duro ou macio/ áspero ou liso) relata qual objeto que se trata;
- Cada integrante do grupo terá apenas uma chance. Caso acerte será marcado um ponto para a equipe, caso errem nenhum ponto será marcado;
- O jogo termina quando não houver mais nenhum objeto contido na caixa.
- Ganha o grupo que marcar mais pontos

ELEMENTOS:

- Caixa
- Objetos variados
- Trabalho em grupos
- Grupos organizados a depender da quantidade de alunos
- Placar em Quadro

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda



2196 CANETA DE OURO, PRATA E BRONZE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo e desempenho nas atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as atividades propostas em sala de aula em também em casa (complemento de estudo).

META:

Conquistar uma das 3 canetas (ouro, prata, bronze).

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo
- Interação com o grupo de trabalho

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Canetas de "ouro", "prata" ou "bronze"
- Recompensa: % da nota.
- Ganha a caneta correspondente ao % da nota, colecionando como se fosse um troféu pela conquistada de bom desempenho

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2197 CANETA DE OURO, PRATA E BRONZE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo e desempenho nas atividades propostas pelo educador/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo se fixa melhor realizando as atividades propostas em sala de aula em também em casa (complemento de estudo).

META:

Conquistar uma das 3 canetas (ouro, prata, bronze).

REGRAS:

- Entregar os temas/tarefas no prazo determinado.
- Fazer os temas/tarefas corretamente.
- Entrega individual ou em grupo
- Interação com o grupo de trabalho

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Canetas de "ouro", "prata" ou "bronze"

- Recompensa: % da nota.

- Ganha a caneta correspondente ao % da nota, colecionando como se fosse um troféu pela conquistada de bom desempenho

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda.

2198 EMBRINCANDO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Abordar os estágios do desenvolvimento humano embrionário e fetal e outros assuntos da embriologia

META:

Nascer. Passar pelos estágios do desenvolvimento humano ao decorrer do tabuleiro, cujo estado (casa) final é o nascimento

REGRAS:

- Organizar a sala em equipes, pelos menos, 3 equipes
- Cada equipe deverá escolher um representante.
- Os representantes de cada equipe disputam uma breve pedra, papel e tesoura para ver qual iniciará o jogo. Sendo isto determinado, o jogo segue no sentido anti-horário.
- O tabuleiro é dividido em 3 estágios, representando os períodos pré-embriônico, embriônico e fetal.
- Cada estágio contém um baralho específico, com cartões-perguntas relacionados a determinado assunto.
- Cada equipe terá um tempo de 45 segundos para discutir e estabelecer uma resposta, a qual será transmitida pelo seu representante à turma.
- A quantidade de casas avançadas ou retornadas será especificada em cada cartão, de acordo com o erro ou acerto. Se a equipe errar a resposta, abre-se a possibilidade das outras equipes responderem-na, seguindo-se a ordem do jogo. A equipe adversária tem a opção de respondê-la ou não - aquela que acertar a pergunta ganha o direito de avançar 1 casa.
- Ao decorrer do tabuleiro, existem casas demarcadas com o símbolo "?", as quais trazem desafios que podem encurtar ou alongar a jornada das equipes até o nascimento.
- O jogo termina quando a primeira equipe chegar à casa "NASCIMENTO" e responder corretamente à última pergunta.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro
- 4 baralhos com cartões-pergunta referentes à cada estágio + as casas bônus
- Cronômetro



- Pinos para representar as equipes
- Professor para ler os cartões-perguntas e mediar a dinâmica

QUEM VAI JOGAR?

Alunos dos ensinamentos fundamental (anos finais) e médio

Observações: O professor deverá observar a turma e realizar adaptações que visem o seu interesse pedagógico. Ao confeccionar o tabuleiro, perceba se há algum período que você queira abordar com mais atenção, adicionando mais casas a ele, ou elaborando mais cartões-pergunta. Da mesma maneira, observe o tamanho da turma. Se ela tiver poucos alunos, é possível fazer um tabuleiro menor, dispondo-os em volta do mesmo, mas caso seja uma turma grande, é pense na possibilidade de confeccioná-lo em maior proporção.

2199 INVESTIGAÇÃO – BOARD GAME

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Ensinar a identificar problemas, suas causas e consequências para encontrar a solução.

META:

- Encontrar o problema, as causas e consequência e a Solução.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos;
- Cada grupo deve eleger um representante para jogar os dados e movimentar os personagens e as cartas;
- Cada grupo deve eleger um representante para jogar os dados e movimentar os personagens e as cartas;
- Obs.: o representante joga os dados e movimenta as peças, mas os integrantes dos grupos devem participar ativamente das decisões da equipe.
- O tabuleiro deve ficar em posição central para que todos os integrantes dos grupos possam ver;
- Os quatro representantes de cada grupo devem jogar o dado mestre. O primeiro que tirar a sombra de um personagem será o primeiro grupo a jogar, e assim sucessivamente;
- Obs.: cada representante joga o dado mestre uma vez. Se “tirar” a sombra de um personagem, seu grupo será o primeiro a jogar. Se não “tirar” a sombra de um personagem, passará a vez para o próximo representante. As jogadas devem seguir até que a ordem do jogo seja definida.
- O representante do primeiro grupo deve jogar o dado mestre para escolher uma letra (P, C¹, C², S) ou a sombra de um personagem;
- A letra que cair (P, C¹, C², S) vai dizer qual dado direcionador (DD) deverá ser jogado em seguida (DD P, DD C¹, DD C², DD S).

- Se cair a sombra de um personagem, o grupo pode escolher um personagem para colocar no tabuleiro (diretor do hospital, mestre de obras, pedreiro, assistente do diretor, auxiliar de serviços gerais ou enfermeira) ou pode optar por não apostar o personagem naquele momento, passando a vez para o próximo grupo;

- Obs.: os personagens são classificados como “envolvidos” “suspeitos” e “culpado”.
- O dado direcionador (DD) vai definir qual a cor da carta que deverá ser escolhida;
- Os grupos devem considerar os problemas, as causas, as consequências e a solução das cartas para decidir quais serão postas no tabuleiro; Conforme os grupos forem jogando, eles poderão retirar a carta do tabuleiro (devolvendo-as para o grupo que a colocou) para colocar sua carta, ou seja, apostar na sua carta;
- Esse movimento de cartas pode e deve ser feito até que todos os grupos cheguem a um consenso sobre o panorama completo da situação apresentada no jogo, ou seja, descobrir o que aconteceu no hospital, quais as situações que causaram o problema, quais as possíveis consequências geradas pelo problema e qual a melhor solução a ser aplicada.

ELEMENTOS:

- Tabuleiro;
- Dado mestre;
- Dados direcionadores;
- Personagens;
- Cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- Atendentes de Call Center de uma célula de Ouvidoria ANATEL.
- Jovens e adultos.

2200 GINCANA INTEGRAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Introduzir os novos colaboradores em seu ambiente de trabalho.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Integrar os novos colaboradores, durante o treinamento, em seu novo ambiente de trabalho, promovendo a interação com os funcionários veteranos, suas atividades e funcionamento das áreas.

META:

Conquistar o direito de ter um banner com a foto do grupo vencedor exposta no hall da empresa.

REGRAS:

- Organizar grupos divididos por cores;



- Os grupos receberão tarefas de interação com as áreas da empresa (trazer informações sobre o trabalho que executarão);
- Apresentar em sala o conteúdo que coletaram (através de teatro, Power Point, dinâmicas, paródias, etc.);
- Nos dias combinados para as apresentações, teremos jurados em sala para votar.
- A pontuação será lançada num ranking exposto em sala de treinamento;
- O participante que colaborar com o grupo oponente, ganha pontos dobrados para seu grupo.

ELEMENTOS:

- Coletes coloridos para cada grupo;
- Competição e colaboração entre os grupos;
- Recompensa: banner com foto do grupo, exposta na empresa;
- Quadro com ranking da pontuação dos grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Novos colaboradores da empresa (jovens e adultos).

2201 DOMINÓ MATEMÁTICO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Operações com frações.

META:

Ser o primeiro a ficar sem peças

REGRAS:

- No máximo podem participar 4 pessoas.
- Cada peça tem duas operações matemáticas, uma de cada lado
- Existem 7 resultados numéricos diferentes e cada número se combina com outro número, sem repetição
- Cada pessoa começa com 7 peças na mão
- Se houver menos do que 4 pessoas, as peças restantes ficam no monte para poderem ser cavadas
- Para encaixar as peças, a operação das duas peças tem de dar o mesmo resultado
- Ganha a pessoa que ficar primeiro sem peças
- Pode ser jogado em dupla

ELEMENTOS:

28 peças do dominó

QUEM VAI JOGAR:

6º e 7º ano

2202 CÉU ESTRELADO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Consolidar, constantemente, os conhecimentos vistos na sala de aula.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Reduzir o intervalo entre os feedbacks.

META:

Iluminar o céu com o máximo de estrelas.

REGRAS:

- Entregar as tarefas em, no máximo, uma semana.
- Fazer as tarefas corretamente.
- Podem ser feitas em grupo, mas a entrega é individual.
- Até o final da unidade os alunos podem entregar as atividades atrasadas, valendo metade dos pontos.
- Quem entregar todas as atividades no prazo, ganha um bônus de 0,5 na média.
- As atividades tem que ser entregues pelo Google Forms.
- Só serão contabilizadas atividades que sejam entregues completas.
- Todas as atividades tem o mesmo peso

ELEMENTOS:

- Cooperação opcional.
- Adesivos de estrelas douradas enumeradas: os alunos vão ganhando o adesivo na medida que forem completando as atividades.
- Adesivos de estrelas prateadas enumeradas: atividades entregue com atraso.
- Gabarito das estrelas: um gabarito com as estrelas e o troféu e preto e branco para os alunos saberem até onde podem chegar. Legenda no gabarito (os pais também poderão acompanhar).
- Linha de 70%(média): meta para o aluno chegar na média.
- Troféu: Ao completar todas as atividades no prazo, os alunos ganham 0,5 pontos como bônus na média.
- Recompensa: As atividades valem 25% da média da unidade e se forem todas completas no prazo, eles ganham mais um bônus de 5%.
- Google Forms: o Form. vai ser criado de forma que o aluno só consiga entregar se todas as respostas estiverem corretas.
- Materiais (vídeos, links, páginas dos livros): o objetivo dos materiais é reforçar os conhecimentos que estão deficientes nos alunos
- Ir para a seção com base na resposta: quando os alunos erram as questões, eles são redirecionados para os materiais.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos dos Anos Finais.



2203 ESTRELAS DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o estudo da tabuada

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos compreendam que, a tabuada é a base de muitas operações

META:

Alcançar o maior número de estrelas ao longo do mês

REGRAS:

- Toda semana será proposto um formulário google, com um tempo determinado para a realização do mesmo. Nele as crianças deverão resolver problemas de multiplicação;
- Entrega individual
- A criança precisa acertar, no mínimo 75% dos problemas para receber uma estrela

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma
- Estrelas douradas
- Cada estrela valerá 0,5 pontos para compor a nota final
- Pannel para fixar as estrelas conquistadas

QUEM VAI JOGAR:

- Todas as crianças
- Turma do 3º ano

2204 DOMINÓ DE NOTAÇÃO CIENTÍFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer a conversão de números na forma decimal para notação científica e vice-versa.
- Adicionar número na forma decimal ou de notação científica
- Comparar números na forma decimal ou de notação científica (maior, menor ou igual)

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Conscientizar que a aprendizagem na Matemática pode ser fortalecida com o treino (repetição).

META:

Baixar todas as pedras em sua posse antes dos adversários.

REGRAS:

- Formar grupos de 3 ou 4 alunos.
- Combinar o número de partidas que serão jogadas para finalizar o jogo (5 ou 10).
- Distribuir 7 peças do dominó para cada pessoa.
- Sortear o jogador que iniciará o jogo, retirando a pedra maior.

- O jogador à direita daquele que iniciará o jogo, dá prosseguimento ao jogo.

- Caso o jogador não tenha uma pedra para encaixar no jogo, ele passará a vez.

- Uma peça só poderá ser "encaixada" em outra se corresponder à sua forma correspondente de notação científica ou número decimal. Nunca poder-se-á encaixar duas pedras contendo notação científica ou duas pedras contendo números na forma de notação decimal.

- Ganhará a partida aquele jogador que conseguir ficar sem pedras na mão.

- Quando alguém vencer o jogo, todos devem anotar os números das pedras que sobraram na mão de cada pessoa.

- Ganha o jogador que acumular a menor soma de pontos nas 5 ou 10 partidas (dependendo do que foi combinado no início do jogo).

ELEMENTOS:

- Lápis e papel para cada um dos jogadores registrar os pontos de todos.
- Dominó de notação científica
- Grupos de 3 ou 4 pessoas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º Ano em diante.

2205 IFNUTRITURMA DO MÊS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a adoção de bons hábitos alimentares a partir das orientações da nutricionista.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Provocar uma reflexão nos estudantes acerca dos benefícios obtidos, de modo global, quando se é incorporado atitudes/escolhas/comportamentos relacionados às práticas alimentares saudáveis no dia a dia.

META:

Obter maior pontuação ao final de cada mês.

REGRAS:

- A cada mês, determinar 04 atividades a serem realizadas (01 a cada semana);
- Atribuir um prazo para execução de cada tarefa;
- Ao final de cada semana, divulgar um ranking com a pontuação de cada turma.

ELEMENTOS:

- Competição entre as turmas;
- Atualização semanal do ranking das turmas;
- Recompensa: um lanche/almoço especial para a turma vencedora no final do mês.



QUEM VAI JOGAR:

- Todas as turmas do Instituto;
- Adolescentes dos cursos do ensino médio integrado e adultos dos cursos subsequentes (pós médio).
- Acompanhamento da família no desenvolvimento da aprendizagem das crianças;
- Anotar o que estudou em cada dia;
- Semanalmente socializar com os colegas o que estudou ou leu.

2206 CARA A CARA ALIMENTAR

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Apresentar as diferenças entre os alimentos a partir da sua forma de processamento (alimentos in natura, processados e ultra processados).

META:

Acertar um maior número de alimentos a partir das dicas dadas pelo adversário;

REGRAS:

- Organizar a turma com grupos contendo até 04 estudantes;
- Cada grupo terá um juiz para coordenar a atividade; os demais serão os competidores;
- Numa primeira rodada, todos os competidores receberão um conjunto igual de cartas contendo 15 peças;
- Através da jogada de um dado, é definida a ordem de jogada de cada jogador (maior número inicia o jogo);
- O jogador iniciante escolherá uma carta em seu montante, sem que os demais competidores vejam essa carta, e dará 03 dicas da carta escolhida;
- Os demais competidores, com o mesmo montante de carta em mãos, terão que adivinhar qual é a carta escolhida pelo jogador iniciante;
- O jogador iniciante repassará a sua carta escolhida ao juiz (sem mostra-la); os competidores terão até 01 minuto para escolher uma carta em seu montante que eles acreditam ser a mesma escolhida pelo jogador iniciante e repassá-la ao juiz;
- Após receber as 03 cartas, o juiz revelará todas as cartas para verificar se alguém acertou a carta do jogador iniciante;
- Se nenhum competidor acertar, o jogador iniciante pontua; se algum competidor acertar, receberá a pontuação;
- O juiz fará o registro da pontuação e ficará com as cartas já utilizadas;
- Uma nova rodada se inicia com um novo competidor;
- O jogo termina depois que cada competidor realizar duas jogadas de adivinhação;
- O competidor vencedor será aquele que acertar mais cartas durante as rodadas;

- O vencedor de cada grupo disputará uma semifinal com o vencedor de outros grupos, até chegar numa final, onde teremos o vencedor da turma.

ELEMENTOS:

- 04 conjuntos contendo 15 cartas (05 peças representarão os alimentos in natura; 05 peças representarão os alimentos processados e; 05 peças representarão os alimentos ultra processados);
- As cartas podem ser confeccionadas com papel e figuras dos alimentos;
- Cada conjunto terá um fundo com uma cor diferente, para diferenciar os competidores (cores azul, verde e vermelha, por exemplo);
- Cada carta é composta na parte superior pela imagem do alimento e na parte inferior com a descrição desse alimento;
- Trabalho a ser realizado inicialmente com grupos com 04 estudantes, depois com 04 estudantes (duas semifinais) e depois com uma dupla (final).

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes podem jogar;
- Turma do ensino médio.

2207 ÀS NA MANGA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a dedicação e desenvolvimento dos alunos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos alunos que o conteúdo e desafios podem ser realizados se os alunos se dedicaram o suficiente.

META:

Conquistar os 4 ás do baralho.

REGRAS:

- Entregar as tarefas no prazo determinado.
- Realizar as tarefas corretamente.
- Realizar os 04 desafios, 01 para cada naipe.
- Entrega individual.
- Só poderá solicitar a premiação o aluno que tiver os quatro ases.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Moeda de troca: "Azes"
- Recompensa: Anular uma questão da prova, recebendo o valor da questão.
- 03 decks de cartas.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes (5° até 3°E.M.)



2208 A ESTÓRIA NA HISTÓRIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar sobre a história do Brasil.

META:

Desvendar os mistérios, realizar os desafios, para ser apto a terminar primeiro que a outra equipe.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 grupos.
- Cada grupo precisa guardar qualquer meio de acesso à informação. Ex.: Livros, cadernos, celular.
- Será apresentado 04 envelopes, cada um contendo o início do desafio, serão 04 desafios diferentes, cada um relacionado a uma época ou momento diferente do Brasil, sendo assim não haverá como "colar". O líder de cada equipe escolhe 1 envelope.
- Cada desafio é composto no final por 05 envelopes, eles irão ficar disponibilizados em uma linha vertical em cima da mesa, e a equipe que solucionar todos os mistérios, vence.
- As equipes podem acompanhar o desenvolvimento uma das outras baseada na quantidade de envelopes que cada uma possui ainda para ser resolvido.
- O professor fica responsável em verificar se não está ocorrendo trapanças, se houver, a equipe recebe um envelope vermelho contendo um desafio extra.
- O jogo acaba quando todos os envelopes forem solucionados, ganha a equipe que terminar primeiro.

ELEMENTOS:

- Estrutura para apoiar os envelopes.
- Envelopes e folhas A4.
- Trabalho em 04 grupos.
- Grupos organizados em locais distintos na sala de aula.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças (14~17/6°~9°)

2209 SUECA

META:

Obter a maior pontuação de Cartas de 1 Baralho de 40 Cartas.

REGRAS:

- Escolhe-se um dos 4 jogadores em duplas para misturar as Cartas do Baralho de 40 cartas, bem misturadas (o traço do Baralho);
- Em seguida, outro jogador para cortar o Baralho, ou seja, escolher de modo aleatório uma figura das

4 figuras (4 naipes, paus, ouro, copas, espada) que representará o trunfo, a figura que poderá cortar qualquer jogada até o fim dessa partida, obedecendo seu valor de Carta;

- Cada jogador dos 4 jogadores, em 2 duplas, recebe 10 Cartas;

- Sorteia-se, entre as duplas, quem dará início a partida, seguindo com uma Carta de trunfo, caso não tenha esta, outra figura;

- A partida segue em sentido horário ou contra, para quem ganhou a primeira rodada;

- A partida termina quando se encerram as Cartas na mão;

- A dupla que não conseguir nenhum ponto, diz levou 1 sueca; (é difícil conseguir esse feito).

ELEMENTOS:

- Cartas de 1 Baralho de 40 Cartas, sendo obtido, retirando as 3 Cartas de cada figura(naípe) números 8,9 e 10, além da Carta Coringa.

2210 JOGO DO ESPECIALISTA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular o pensamento crítico e validar o aprendizado.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Simular debates e proporcionar momento para que os alunos consigam defender suas ideias.

META:

Passar mais 30 segundos argumentando sobre um único tópico.

REGRAS:

- Tema previamente selecionado.
- O professor irá conduzir o debate, dando a vez ou não para a fala.
- Serão 5 minutos de debate.
- 4 pessoas na roda.
- Os outros alunos poderão interromper e assumir o lugar de quem estiver argumentando caso não seja coerente o ponto de vista.

ELEMENTOS:

Competição interna na turma.

- Recompensa: todos que participarem receberão 0,5 pontos, quem conseguir argumentar 30 segundo consecutivo receberá 1,0 pontos.

- Os alunos não são obrigados a participar.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Jovens Universitários (17 a 25 anos)



2211 VULGARIZANDO A CIÊNCIA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar como alcançar o público alvo

META:

Desenvolver um projeto de divulgação científica para ser aplicado virtualmente

REGRAS:

- Serão 5 grupos de 4 pessoas.
- Os grupos deverão fazer um quadro de persona.
- Encontrar uma plataforma que mais se encaixe com a persona.
- Cada pessoa que for contatada e demonstrar interesse o grupo receberá 10 vulgares
- 7 dias para elaborar a persona, encontrar a rede social e desenvolver um perfil social.
- 21 dias para capitar o máximo de pessoas
- O jogo acaba quando o grupo atingir 500 contatos com interesse em ciência ou finalizar 30 dias pós início das atividades
- Ganha o grupo que tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Quadro de persona
- Mídias digitais
- Trabalho em 5 grupos.
- Grupo distribuído em grupos no WhatsApp
- Vulgares, moeda de pontuação

QUEM VAI JOGAR:

- As 20 primeiras pessoas que se inscreverem pós-curso de divulgação científica
- Jovens e adultos entre 17 e 35 anos

2212 DOMINÓ DE NOTAÇÃO CIENTÍFICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

- Fazer a conversão de números na forma decimal para notação científica e vice-versa.
- Adicionar número na forma decimal ou de notação científica
- Comparar números na forma decimal ou de notação científica (maior, menor ou igual)

META:

Baixar todas as pedras em sua posse antes dos adversários.

REGRAS:

- Formar grupos de 3 ou 4 alunos.
- Combinar o número de partidas que serão jogadas para finalizar o jogo (5 ou 10).
- Distribuir 7 peças do dominó para cada pessoa.
- Sortear o jogador que iniciará o jogo, retirando a pedra maior.
- O jogador à direita daquele que iniciará o jogo, dá prosseguimento ao jogo.

- Caso o jogador não tenha uma pedra para encaixar no jogo, ele passará a vez.

- Uma peça só poderá ser “encaixada” em outra se corresponder à sua forma correspondente de notação científica ou número decimal. Nunca poder-se-á encaixar duas pedras contendo notação científica ou duas pedras contendo números na forma de notação decimal.
- Ganhará a partida aquele jogador que conseguir ficar sem pedras na mão.
- Quando alguém vencer o jogo, todos devem anotar os números das pedras que sobraram na mão de cada pessoa.
- Ganha o jogador que acumular a menor soma de pontos nas 5 ou 10 partidas (dependendo do que foi combinado no início do jogo).

ELEMENTOS:

- Lápis e papel para cada um dos jogadores registrar os pontos de todos.
- Dominó de notação científica
- Grupos de 3 ou 4 pessoas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Alunos do 8º Ano em diante.

2213 JOGO DA TABUADA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Raciocínio lógico e multiplicação

META:

Acertar os cálculos da tabuada e pontuar nos grupos.

REGRAS:

- Dividir a turma em três grupos;
- Cada grupo escolhe apenas uma criança para participar em cada rodada;
- A cada rodada a professora anota no quadro os cálculos a serem resolvidos, enquanto os jogadores ficam de costas para o mesmo;
- Ao sinal dado, os jogadores viram-se para o quadro e resolvem o cálculo que envolve as diferentes tabuadas;
- Após é feita a correção coletivamente;
- Cada cálculo acertado, os grupos ganham 2 pontos;
- A professora fica no quadro marcando também as pontuações;
- Vence o grupo que ao final de três rodadas, com a participação de todos os integrantes dos grupos, tiver mais pontos.

ELEMENTOS:

- Quadro para o jogo e placar;



- Forma de organização, diálogo e trabalho em grupo;
- Estudo prévio das tabuadas;

QUEM VAI JOGAR:

- Todas a turma;
- Crianças do 5º ano.

2214 PINTANDO A CARA

NECESSIDADES PEDAGÓGICAS:

Desenvolver habilidades de leitura e escrita.

META:

Pintar a cara do adversário.

REGRAS:

- Organizar a turma em duplas.
- Sortear a ordem das duplas participantes no jogo, através dos envelopes numerados e marcados com as letras P de professor (contendo as dicas das palavras a serem escritas) e L de letras (Contendo as letras para que os alunos montem a palavra).
- Ganha quem conseguir montar a palavra corretamente e em menor tempo, tendo o direito de pintar a cara do adversário.
- O professor irá ler as dicas para que os alunos descubram qual palavra deverá ser escrita; marcará o tempo do desafio; escreverá no quadro a palavra soletrada pelo vencedor e o nome do mesmo no placar dos vencedores.

ELEMENTOS:

- Envelopes numerados e marcados com as letras P e L.
- Palavras recortadas para montar.
- Grupos organizados em duplas, em mesa mantendo certa distância e colocadas uma de frente para outra.
- Placar no quadro.
- Tinta facial.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Crianças de 7 a 8 anos.
- 2º ano.

2215 ARENA DE IDEIAS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Conhecer tendências do pensamento e prática das pedagogias musicais alinhadas com o "movimento" de oficina de música (tema contemplado na ementa da disciplina)

META:

Desenvolver um debate crítico sobre concepções de oficina de música, desafiado por seus oponentes.

DINÂMICA:

Participar de uma arena de debates, produzindo suas intervenções a tempo, de forma autônoma e articulada com o debate bibliográfico da área e com os demais participantes do jogo.

MECÂNICA:

- Fase prévia para a arena de ideias:
- Preparar-se para o debate, tendo por base leituras comuns indicadas a todos e a escolha de outros textos sugeridos, de referência da literatura da área e do tema em questão;
- Preparar suas anotações para consulta, dando suporte para, de imediato, localizar citações que venham ratificar sua afirmativa na arena de ideias.
- No dia da arena de ideias:
- Entram portando suas anotações e podendo fazer uso dos textos consultados, e se distribuem aleatoriamente em dois semicírculos (grupos X e Y), sentados frente a frente;
- Recebem uma ficha com o registro dos nomes de todos os integrantes do jogo, acompanhada de uma tabela para pontuação – autoavaliação e heteroavaliação (posição de cada um no ranque); São apresentados os condicionantes do jogo interativo, que é cooperativo intragrupo e competitivo entre os grupos. Desafia-se cada participante a superar as objeções feitas pelo grupo opositor, a alinhar as suas ideias complementando as do outro grupo ou a inserir linhas de raciocínio ainda não apresentadas na arena de ideias – desafio individual e, colaborativamente, intragrupo. São 4 as dificuldades (condicionantes / obstáculos) colocadas para o jogo, sendo critérios para que cada participante e seu grupo pontuem e saibam se estão perto da meta:
- 1. Alternância ininterrupta dos participantes dos grupos: a fala se alterna entre um participante do grupo X e um do grupo Y e assim sucessivamente, sem que haja uma designação ordenada previamente. Ninguém pode voltar a falar, antes que os demais do mesmo grupo tenham se pronunciado;
- 2. As falas devem demonstrar clareza e concisão, autonomia e fluência de pensamento e expressão, podendo os participantes mudar suas posições no discurso. Os elementos surpresa e aleatoriedade respondem pelo estado de alerta, exigindo criação no encadeamento das ideias e imediatas intervenções dos participantes;
- 3. O fator tempo pontua, cada grupo não podendo deixar espaço de tempo vazio, na imediata contrapartida ao grupo adversário; e



- 4. Cada participante deve se valer do uso de conectivos para manter o fluxo / a passagem das falas entre os grupos. As falas devem manter o debate num clima de disputa, fazendo um contraponto, contestando, reiterando, destacando contravérsias, concordâncias e discordâncias, confluências e dissonâncias, desacordos ou aproximações, convergências e divergências, paralelos e contrastes ou oposições. Portanto, são de grande valia os conectivos com funções aditivas, adversativas, alternativas, explicativas ou conclusivas.

ELEMENTOS:

- Surpresa e aleatoriedade
fichas de anotações individuais
textos de consulta / apoio

ficha com os nomes de todos os integrantes do jogo e tabela de pontuação (ranque – autoavaliação e heteroavaliação)

palavras conectoras

- Conectores ou articuladores do discurso, exercidos por conjunções coordenativas, advérbios, preposições ou pronomes, com funções de: Conclusão - por isso, portanto, enfim, logo, assim, por isso, por conseguinte, por consequência, consequentemente, de modo que, desse modo, em síntese, em resumo, em suma, para terminar, por último, desse modo, dessa forma, dessa maneira, assim sendo, então, em conclusão... Oposição - entretanto, contudo, todavia, mas, porém, no entanto, porém, só que, embora, pelo contrário, ainda que, mesmo que, apesar de que, se bem que, ao passo que... Continuidade - na sequência, então... Causa e consequência - por causa de, por isso, em virtude de, como resultado, por consequência, por conseguinte, haja vista, já que, uma vez que... Tempo - quando, enquanto, sempre que, todas as vezes, às vezes, ao tempo que, no momento em que, agora, hoje, atualmente, frequentemente, constantemente, ao mesmo tempo, simultaneamente... Dúvida - talvez, provavelmente, possivelmente, se é que... Finalidade ou propósito - para, para que, a fim de, a fim de que, com o fim de, com finalidade de, com o propósito de, com o intuito de, com o objetivo de... Explicitação - isto é, ou seja, quer dizer, a saber, aliás, como se pode ver, por exemplo, a exemplo de, que isto dizer, por outras palavras... Reformulação - ou melhor, quer dizer, por outras palavras, dito de outro modo, em outros termos, mais precisamente... Semelhança - igualmente, tal qual, assim como, bem como, assim também, tanto quanto, tão... quanto, tão... como, da mesma maneira, da mesma forma, do mesmo modo, de maneira idêntica, semelhantemente, similarmente, analogamente... Conformidade - de acordo com, segundo, como, conforme, consoante, em conformidade com... Condição - se, caso, eventualmente, desde que, a menos que, contanto que, a não ser

que, sem que... Proporção - à medida que, à proporção que, ao passo que, quanto mais, quanto menos... Alternância - ou, ou ... ou, ora... ora, quer... quer, em alternativa... Surpresa - surpreendentemente... Opinião - parece-me que, no meu entender... Chamada de atenção - destaca-se, salienta-se, nota-se que, verifica-se que... Adição - também, em como, assim como, como também, como ainda, além disso, ainda, ademais, não só... mas também, não só... como também... Certeza - de certo, por certo, certamente, seguramente, efetivamente, com efeito... Negação - nunca, jamais, de modo algum, de jeito nenhum, em hipótese alguma, tampouco... Relevância - antes de tudo, antes de mais nada, acima de tudo, sobretudo, principalmente, primordialmente...

2216 ALIMENTANDO OS MONSTRINHOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a entrega das atividades pedagógicas e materiais solicitados, cumprindo os acordos pré-estabelecidos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Fazer com que os alunos percebam a importância das atividades de casa e do cumprimento das entregas de materiais para o bom desempenho pedagógico individual.

META:

Conseguir mais “moedinhas” para alimentar os monstros (avatar de cada aluno) e consequentemente, ter mais “dinheirinho” (dinheiro falso usado para fins pedagógicos) para comprar no dia do mercadinho

REGRAS:

- Entregar as tarefas de casa no dia seguinte ao dia em que foram passadas (todos os dias) – ganha 1 moedinha

- Entregar o livro da ciranda na data correta (uma vez por semana)

3 moedinhas

Entregar o livro da ciranda na data errada, porém antes da troca dos mesmos – 1 moedinha

Completar o mês todo tendo entregue todos os trabalhos de casa na data correta – 3 moedinhas bônus)

- As moedas serão trocadas por “dinheirinho” (dinheiro falso para fins pedagógicos) para que os alunos possam comprar materiais escolares, gibis ou doces no dia programado para ser o mercadinho da turma. Esses itens estarão expostos com um valor específico para a compra pelos alunos.

- Os alunos poderão gastar todo o dinheiro trocado ou deixar o troco para o próximo mercadinho, que



será combinado com a turma, podendo ser mensal, trimestral ou semestral.

- Após o mercadinho, uma nova contagem de moedas começa.

ELEMENTOS:

- Responsabilidade individual para a realização das tarefas
- Monstrinhos (avatar)
- Moedinhas
- Usar as moedinhas como troca por dinheirinho para ser usado no "mercado" da turma e poder comprar itens (canetas, adesivos, lápis...)
- Quadro de pontuação com os monstrinhos para ir contabilizando as moedinhas conquistadas

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda
- Crianças na faixa etária de 8 a 10 anos
- Pode ser adaptado para outras faixas etárias maiores.

2217 JOGO DAS QUESTÕES

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Compreender a "Formação da Europa feudal" a partir do conhecimento sobre a "Queda de Roma".

META:

Conseguir uma pontuação maior que os grupos concorrentes.

REGRAS:

Os grupos terão que responder a alternativa correta escrevendo a letra escolhida no papel em 1 minuto. Em seguida os grupos vão mostrar suas respostas. Para cada questão que o grupo acertar, ganha 10 pontos.

O jogo acaba quando acabar as questões.

Ganha o grupo que conquistar mais pontos.

ELEMENTOS:

- Trabalho em 6 grupos, organizados em forma circular na sala de aula.
- Fazer a pergunta com 4 alternativas para todos os grupos com projeção por meio de data show.
- Placar no computador projetado por meio de Data Show.
- Folhas de Papel dobradas na horizontal e vertical para se ter 8 lados no total pelos grupos.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes da turma.
- Crianças (10, 11 e 12 anos).

2218 O MESTRE "MANDOU" (PEDIU)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar a realização e entrega das atividades propostas pelo professor/a.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Motivar os estudantes a estudar História e realizar as atividades propostas.

META:

Conquistar todas as medalhas virtuais de ouro (4) para ganhar o troféu virtual (conceito ótimo ou nota 10,0).

REGRAS:

- Fazer tudo o que o mestre "mandar" (pedir).
- Assistir às videoaulas.
- Realizar as atividades.
- Enviar as atividades ao professor/a.
- Os estudantes que conseguirem realizar tudo no prazo estipulado irão participar do sorteio de um prêmio (objeto).
- Para ganhar o troféu de ouro virtual e participar do sorteio do prêmio, as tarefas precisam ter no mínimo 80% de acertos.

ELEMENTOS:

- Competição interna na turma.
- Medalhas virtuais de ouro.
- Recompensa: (troféu virtual) Conceito Ótimo ou nota 10,0 e habilitação para participar do sorteio do prêmio.
- Quadro digital para colocar as medalhas virtuais e o troféu virtual conquistadas pelos estudantes.

QUEM VAI JOGAR:

- Todos os estudantes da turma.
- Crianças (10, 11 e 12 anos).

2219 TEATRO REMOTO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver a desinibição / Estimular o(a) aluno(a) a perder a timidez.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Promover, por meio de teatro de improviso, formas diversas de se comunicar entre personagens.

META:

Desenvolver uma cena teatral

REGRAS:

- Atender aos comandos do Professor que está com o controle remoto



- Apresentar a cena sob os comandos play, pause, rewind e fast forward do controle remoto.

ELEMENTOS:

- Dialogar no mínimo aos pares.
- Contar com elementos cênicos, os próprios objetos escolares para encenar.
- O professor por narrativas, comanda o início e o término da peça.

QUEM VAI JOGAR:

- Alunos(as).
- Acima de 10 anos.

2220 SCORE

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estímulo as atividades propostas e antecipação às datas limites

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Permitir que (1) os educandos percebam que a organização em sala permite mais tempo livre em casa; (2) tarefas podem e devem ser divididas para evitar fadiga mental; (3) haja a construção de um ambiente positivo para o aprendizado autônomo.

META:

Atingir a pontuação máxima (100) até o final do bimestre.

REGRAS:

- Primeiro estabelecem-se os prêmios por fase (10%, 30%, 60%, 75%, 85%, 95%, 100%), a serem usufruídos no "Dia da Diversão"
- Para cada tarefa proposta, discutir a pontuação
- Entregar as tarefas propostas no prazo estipulado; entregas antecipadas ganham 50% de bônus
- Pontuação válida com pelo menos 75% de acertos

ELEMENTOS:

- Competição intra-turmas
- Pontuação em placar em sala de aula/Google Classroom
- 15% da nota do bimestre
- A cada "fase", os educandos ganham mais um elemento de comemoração no "Dia da Diversão"

QUEM VAI JOGAR:

- Turmas/Professor
- Adolescentes (do 7º Ano EFII ao 3º Ano EM/ 13-18 anos)

2221 EQUIPANDO MEU LABORATÓRIO DE QUÍMICA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular a realização de atividades propostas pela educadora para serem realizadas em casa ou em sala de aula.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Demonstrar aos estudantes que a realização das atividades melhora sua aprendizagem.

META:

Equipar um laboratório de Química fictício, feito de papel.

REGRAS:

- Realizar com capricho atividades propostas no prazo solicitado;
- Ao realizar com capricho uma atividade, cada o estudante ganha duas moedas feitas de EVA;
- Ao unir moedas, os estudantes poderão comprar itens de laboratório (feitos de EVA) para colar em um laboratório vazio que receberam (de papel);
- Cada item custará um valor diferente, a ser determinado pela educadora;
- A cada dois meses, a turma realizará uma votação para definir o melhor laboratório.

ELEMENTOS:

- Competição entre os estudantes;
- Laboratório vazio em papel;
- Moedas feitas de EVA;
- Itens de laboratório feitos de EVA;
- Recompensa: os alunos podem escolher entre uma caixa de chocolate ou um % de nota.

QUEM VAI JOGAR:

A turma toda: adolescentes de 14 a 17 anos.

2222 QUE HIDROCARBONETO É ESSE?

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar nomenclatura, propriedades e aplicações de hidrocarbonetos.

META:

Fazer mais pontos que os demais grupos.

REGRAS:

- Organizar a turma em grupos de até 5 integrantes;
- Cada grupo receberá 9 cartões contendo informações a respeito de três hidrocarbonetos, sendo que haverá 3 cartões para cada hidrocarboneto (nomenclatura, propriedade e aplicação), e três envelopes contendo a estrutura molecular de três hidrocarbonetos (uma em cada envelope);



- Todos os grupos receberão os mesmos cartões e envelopes;
- Os grupos deverão agrupar os cartões referentes a cada hidrocarboneto dentro do envelope correto;
- Os grupos poderão utilizar diferentes meios de consulta (Ex: caderno, livro didático, internet);
- Conforme os grupos finalizarem a tarefa, devem levantar os braços para avisar e entregar os envelopes contendo os cartões;
- Após todos os grupos finalizarem a tarefa, será realizada a contagem dos pontos, sendo que cada cartão colocado no envelope correto valerá 5 pontos (pontuação máxima: 45 pontos);
- Ganha o grupo que fizer mais pontos;
- O critério de desempate será o tempo: em caso de empate, ganha o grupo que finalizar a tarefa em menor tempo.

ELEMENTOS:

- Cartões contendo informações sobre hidrocarbonetos;
- Envelopes contendo a estrutura molecular dos hidrocarbonetos;
- Quadro branco ou verde para anotar a pontuação;
- Grupos de até 5 integrantes.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;
- Estudantes do terceiro ano do Ensino Médio ou estudantes de disciplinas ligadas à Química Orgânica de cursos de ensino superior.

2223 ESTRELAS DO ALFABETO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Incentivar e promover a alfabetização dos alunos.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Proporcionar aos alunos uma maior interação e maior compreensão do alfabeto.

META:

Conquistar o máximo de estrelas possíveis.

REGRAS:

- O aluno terá de responder uma lista escrevendo corretamente o nome de seus colegas de turma;
- A lista deverá ser feita dentro de um prazo determinado, dentro da sala de aula;
- Só o próprio aluno poderá realizar sua respectiva lista;

ELEMENTOS:

- Estimular a cooperação entre os alunos, de modo que cada um auxilie seu colega a escrever corretamente seu nome;

- Aqueles que conseguirem responder todas corretamente ganham 5 estrelas, os que acertaram até 50% ganham 3 e o restante ganha 1 estrela.

Constelação de alunos: mostrar quantas estrelas cada um possui.

- Todos ganharão, proporcionalmente às estrelas conquistadas, uma % em doces, e os três primeiros ainda irão ganhar livros e/ou gibis.

QUEM VAI JOGAR?

- A turma inteira.
- Crianças de 6 a 8 anos.

2224 "FISICANDO"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Facilitar a aprendizagem no estudo da termodinâmica.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Oferecer desafios que envolvem habilidades, criatividade, raciocínio, agilidade e conhecimento de forma lúdica.

META:

Fazer uma maior pontuação entre as equipes da turma.

REGRAS:

- Organizar a turma em 4 equipes.
- Cada equipe terá que apresentar os seguintes desafios do jogo:

- 1- Realizar um experimento do cotidiano relacionado a um conteúdo da Termodinâmica (se faz necessário, que o professor oriente seus alunos dias antes das equipes apresentarem em sala de aula);
- 2- Uma apresentação oral/expositiva de no máximo 2 minutos abordando a importância do tema proposto (apenas um aluno da equipe apresenta);
- 3- Produzir um desenho em uma cartolina, que melhor represente a temática "calor" em nosso ambiente;
- 4- Fazer uma paródia no contexto da temática explorada;
- 5- Produzir uma poesia relacionada ao conteúdo "Temperatura/Calor";
- 6- A equipe que resolver mais rápido e corretamente, (em uma folha à parte dada pelo professor) uma situação-problema relacionada ao conteúdo abordado, ganhará 15 pontos nesta atividade.

Obs.: Cada desafio realizado do 1 ao 6, equivale a 10 pontos). Com exceção do desafio 6, que terá 5 pontos à mais, a equipe que resolver corretamente e mais rápido o desafio da situação-problema.

- O professor(a) fica no quadro marcando a pontuação e coordenando o tempo de cada desafio.



- O professor regente da turma validará as apresentações das equipes em suas respectivas pontuações.

- Atividades não realizadas serão retirados 10 pontos da equipe.

- O jogo termina quando as equipes apresentarem o último desafio.

- A equipe que obter a maior pontuação, será a vencedora e representará a turma na "Gincana de aprendizagem" (Que ocorrerá entre as turmas).

ELEMENTOS:

- Cartazes.

- Lousa branca e pincel.

- Material didático (lápis comum, pincel, borracha, caneta, lápis de cores, régua, pincéis).

- Materiais utilizados para os experimentos.

- Competição interna na turma

- Equipes organizadas na sala de aula.

- Recompensa: % da nota e medalhas para equipe vencedora.

QUEM VAI JOGAR:

Turma do Ensino Médio 2º Ano (adolescentes).

2225 GAMEI NOS "QUIZZES"

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Oportunizar para a discussão acerca das questões incorretas, permitindo que a aprendizagem seja efetivada.

META:

Fazer uma maior pontuação entre as equipes da turma.

REGRAS:

- O professor(a) elaborará um questionário eletrônico através do programa Microsoft Powerpoint ou através de aplicativos como Kahoot, Socrative e Plickers, pertinente ao conteúdo trabalhado na aula.

- Acompanhar a aprendizagem dos estudantes em tempo real.

- No mínimo 2 e no máximo 4 assuntos.

- Cada assunto deve ter de 1 a 10 perguntas, com 4 alternativas para cada pergunta.

ELEMENTOS:

- Uso de tablet ou smartphone por parte do estudante para ter acesso ao game.

- Pontuação;

- Recompensa: % de nota.

- Em casa, na escola ou outro.

QUEM VAI JOGAR:

Turmas do 1º, 2º e 3º Ano do Ensino Médio (adolescentes).

2226 CRUZADINHA INDÍGENA

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Ensinar jogos de matriz indígena

META:

Completar a palavra cruzada

REGRAS:

- Cada dia de aula será ensinado um jogo de matriz indígena

- No final os alunos terão que procurar as letras espalhadas na caixa;

- Completar a palavra que será o jogo do dia;

- Encontrar o local correto para colocar a palavra no mural.

ELEMENTOS:

- Mural com a Palavra cruzada;

- Letras do alfabeto;

- Caixa.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda;

- Alunos do 3º ano.

2227 DESAFIO COMBAT

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Instigar a participação dos alunos e a compreensão do conteúdo.

OBJETIVO EDUCACIONAL:

Ensinar os conteúdos das Lutas na Educação Física

META:

O grupo ganhar mais vidas

REGRAS:

- Organizar a turma em 5 grupos;

- Cada pessoa do grupo ganha 3 vidas;

- O grupo tem que escolher um "lutador" para o combate;

- Cada lutador deve cumprir o desafio sorteado enfrentando o outro lutador do outro grupo;

- Os lutadores não podem se repetir;

- O lutador que ganhar o desafio permanece;

ELEMENTOS:

- Papeis com os desafios;

- Caixa do sorteio;

- Placas "Round" "Fight";

- "vidas";

- Paineis das vidas;

- Sala dividida em 5 grupos;

- Cada aula terá 3 desafios;



QUEM VAI JOGAR:
Turma toda do 2º ano do Ensino Médio.

2228 RPG (ROLE-PLAYING GAME) “JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS”

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Aulas de História mais dinâmicas e interativas, com melhora na qualidade das relações interpessoais em sala de aula (professor-aluno, aluno-aluno).

OBJETIVO EDUCACIONAL:
O uso do jogo cooperativo de dramatização RPG busca incentivar a compreensão da História em seus múltiplos objetos, sujeitos e memórias (res-significação do conteúdo), bem como o desenvolvimento e a discussão de diversas estratégias de ação para superar os objetivos no jogo, pensando sempre no bem-estar de todos os personagens do grupo.

META:
O Narrador (professor) dará início a uma narrativa, ambientada em algum cenário histórico (pode ser no Egito Antigo ou na América Pré-Colombiana, por exemplo), na qual cada grupo de alunos interpretará um personagem específico (os participantes da equipe deverão se revezar na interpretação do mesmo personagem). A meta é chegar ao desfecho desse conto.

REGRAS:
Os jogadores devem interagir o máximo possível entre si e com os demais personagens do Narrador, pois os acontecimentos dentro do jogo irão variar e mudar conforme as ações do grupo, criando a todo momento novos direcionamentos e possibilidades dentro da história. Quando isso acontece, os personagens recebem pontos de experiência, que os permitem subir de nível (ou seja, “evoluir”), tornando-os cada vez mais hábeis e poderosos. É assim que os jogadores conseguirão lidar com os desafios incorporados à crônica, progressivamente, pelo Narrador.

ELEMENTOS:
É essencial que os personagens possuam fichas ou cards personalizados, contendo as principais informações e especializações de seus personagens (podem ser feitas pelo Narrador ou pelos próprios jogadores). Existe a possibilidade de usar a rolagem de dados para decidir o rumo de algumas situações, em especial daquelas que agregam o risco iminente da falha. Isso torna o jogo mais emocionante, mas não é essencial. O uso de recursos visuais (mapas, imagens, documentos) e musicais (especialmente músicas típicas da época), ajudam a “criar um clima” apropriado para a narrativa das

cenas, facilitando a imaginação e visualização das mesmas.

QUEM VAI JOGAR:
Todos os alunos da turma (divididos em equipes, de acordo com o número total de alunos). Cada equipe ficará responsável por interpretar um personagem dessa história (se revezando entre eles para tal).

2229 EU NO VÍDEO

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:
Estimular que os alunos produzam vídeos utilizando as técnicas apresentadas na UC de Metodologias Ativas

OBJETIVO EDUCACIONAL:
Aprender a utilizar as ferramentas de produção de vídeos

META:
Produzir o vídeo e postar no Moodle para visualização dos colegas.

REGRAS:
- Produza um vídeo contando um pouco da sua história, para que possamos lhe conhecer.

- O que deve conter no vídeo:
SEU NOME
FORMAÇÃO
LOCAL/CIDADE DE TRABALHO
COMO ATUA (CARGO, DISCIPLINA, SÉRIE,...)
POR QUE VEIO FAZER A ESPECIALIZAÇÃO
O QUE ESPERA DA DISCIPLINA DE METODOLOGIAS ATIVAS
- O vídeo deve ter, no máximo, 2 minutos.
- O vídeo produzido será postado no Moodle e os colegas devem assistir aos vídeos e escolher aquele que melhor utilizou as ferramentas do vídeo.
- O vencedor terá 1,0 extra na avaliação de vídeos

ELEMENTOS:
- Competição na turma
- Ponto extra na nota

QUEM VAI JOGAR:
Alunos da unidade curricular Metodologias Ativa da Pós-Graduação em Pesquisa e Prática Pedagógica.

2230 JOGO DA VELHA

METAS:
Colocar todas as peças no tabuleiro antes do adversário.



REGRAS:

- O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.
- O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.
- Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.

ELEMENTOS:

Peças e tabuleiro

- Preencher cada linha (horizontal ou vertical) com a palavra correspondente à dica do enigma.
- Os grupos devem limitar-se à interagir entre si.
- Vence o grupo que completar primeiro a página.

ELEMENTOS:

- Folhas de papel com a estrutura em linhas verticais e horizontais características do passatempo.
- Trabalho em grupos de 5 pessoas, organizados de forma circular.

QUEM VAI JOGAR:

- A turma toda.
- Adolescentes/Adultos (a partir de 14 anos, Ensino Médio regular ou Terceiro Ciclo da EJA).

2231 ATRAVESSAMENTOS FILOSÓFICOS

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Reforço dos conteúdos trabalhados na sequência didática/unidade anterior

META:

Preencher todos os quadrados da página.

REGRAS:

- Cada dica ou enigma faz referência à um conceito filosófico ou pensador relevante na história da filosofia.
- Organizar o corpo discente em grupos.
- Com o atividade proposta em mãos, o grupo deve discutir cada dica, de modo a solucionar o enigma.



Editora Livrologia
www.livrologia.com.br

Título	Almanaque GAMEDUCAR
Organizador	Ivanio Dickmann
Coleção	Gamificação
Assistente Comercial	Julie Luiza Carboni
Bibliotecária	Karina Ramos
Projeto Gráfico	Ivanio Dickmann
Capa	Ivanio Dickmann
Diagramação	Luiz Mario Marangon
Formato	17 x 24 cm
Tipografia	Roboto, entre 8 e 10 pontos
Papel	Capa: Supremo 280 g/m ² Miolo: Polen Soft 80 g/m ²
Número de Páginas	679
Publicação	2021



Queridos leitores e queridas leitoras:

Esperamos que esse livro tenha sido útil para você e seu campo de leitura, interesse, estudo e pesquisa.

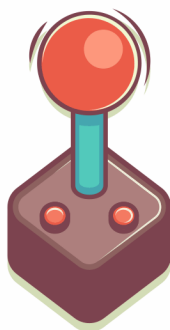
Se ficou alguma dúvida ou tem alguma sugestão para nós,
Por favor, compartilhe conosco pelo e-mail:
livrologia@livrologia.com.br

PUBLIQUE CONOSCO VOCÊ TAMBÉM

www.livrologia.com.br

Trabalhos de Conclusão de Curso
Dissertações de Mestrado
Teses de Doutorado
Grupos de Estudo e Pesquisa
Coletâneas de Artigos

EDITORA LIVROLOGIA
Rua São Lucas, 98E.
Bairro Centro - Chapecó-SC
CEP: 89.814-237
livrologia@livrologia.com.br



Para agarrar o conhecimento com a mente precisamos estar com o cérebro conectado naquilo que está acontecendo, precisamos estar envolvidos, imersos. Quando observamos alguém jogando e se divertindo nos damos conta do quanto esta pessoa está conectada com o ambiente do jogo e, portanto, aprendendo com ele.

Este poder de engajamento não é justamente o que buscamos para nossas aulas que muitas vezes disputam a atenção dos alunos com outros estímulos, muitas vezes mais interessantes do que aquilo que estamos oferecendo no momento?

O Almanaque Gameducar, organizado pelo Ivanio Dickmann, surge como um recurso para o professor que está em busca de jogos que possam transportar os conhecimentos abordados em suas aulas para a memória de longo prazo de seus alunos de forma lúdica e divertida facilitando o aprendizado.

Um jogo é só um jogo até que ganhe vida por meio das interações que ele promove. O papel do professor como facilitador é fundamental na conexão do jogo com a proposta pedagógica.

Flora Alves