



DINO LÂNDIA

DinoCards

MATERIAL DO PROFESSOR

== EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE ==

==
SEBRAE
==



Como usar o DinoCards?

01 Pela cor do cabeçalho da carta você localiza o ano de aplicação:



EFI
1º Ano

EFI
2º Ano

EFI
3º Ano

EFI
4º Ano

EFI
5º Ano



02 **Atividade:** Indicação para a contextualização no imaginário do estudante.

03 **Estratégia:** Sugestões de estratégias e recursos a serem utilizados.

04 **Aplicação:** Resultados esperados da atividade.

05 **Código:** Indicação da habilidade trabalhada.
Descritivo: Sugestão de atividade a ser realizada para atender a habilidade.

06 **Competências:** Competências empreendedoras estimuladas.

01

EFI - 5º Ano

02 Atividade: UM DIA NO PARQUE.
Estratégias e Recursos: Animação.

03
04 APLICAÇÃO: Produção de uma Animação.

(EF05HI05) A Narrativa deverá conter uma situação, em que os clientes reclamam sobre o lixo e o fato do parque não ter banheiros. Os estudantes deverão pesquisar sobre direitos do consumidor para conduzir esta situação.

05 **(EF05LP18)** A animação deverá ser apresentada em formato de Vlog. A mensagem deverá conter um alerta ao público infantil, sobre os seus direitos em Parques e outros locais de diversão. Os estudantes deverão apresentar a roteirização, considerar a correção na elaboração do texto.

(EF15AR21) Os estudantes deverão utilizar-se de efeitos de imagens, encenações e músicas que auxiliem o público infantil a lembrar de todas as informações. Deverão finalizar passando uma mensagem que leve o público a pensar sobre a importância da temática abordada.

06 - COMPETÊNCIAS
- EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Aprender com a experiência.

dinolândia

DinoCards



DinoCards

Sugerimos que você contextualize a atividade no cotidiano dos seus estudantes, estimulando-os ainda mais no seu imaginário e na sua criatividade. Utilize a sua experiência para trazer outros componentes e/ou habilidades que deseja explorar.

Dinolândia e muitas possibilidades.

O Dinocards foi desenvolvido para ser um objeto de aprendizagem de uso imediato, com sugestões de atividades que têm como referência metodologias ativas.

Disponibilizamos 08 atividades por ano. São atividades robustas que contemplam habilidades dos diversos componentes, criadas para inserção no seu plano de aula.

Você poderá incluir outras estratégias e temáticas, ampliando mais o espectro de habilidades contempladas.

Algumas das atividades são aplicáveis a todos os anos, abrangendo diferentes habilidades.

Contemplam ainda competências empreendedoras (EntreComp) que dialogam plenamente com a BNCC.

O **EntreComp** – Quadro de Referência de Competências para o Empreendedorismo foi elaborado pelo Joint Research Center da União Europeia, e é utilizado pelo Sebrae como referência para o desenvolvimento da educação e da cultura empreendedora. Segundo o EntreComp o empreendedorismo é uma competência transversal, que se aplica a todas as esferas da vida: desde o desenvolvimento pessoal até à participação ativa na sociedade.



EFI - 1º Ano

Atividade: UM DIA NO PARQUE.

Estratégias e Recursos: Cocriação, desenhos, dramatização.

APLICAÇÃO: Desenhar e dramatizar o “faz de conta”.

(EF01GE08) Promover uma roda de conversa onde cada estudante conta o que conhece do Dinolândia. Convidar os estudantes para a brincadeira do “faz de conta” que vamos todos juntos para o Dinolândia. Solicitar que desenhem como será a chegada no Dinolândia.

(EF01CI05) Situar a turma no tempo: dia da semana, mês e ano. Os estudantes deverão desenhar como está o dia.

(EF01GE11) Cada estudante deverá fazer o seu desenho e como estão vestidos. Comentar com os estudantes qual o valor do ingresso por temporadas no Dinolândia. Desenhar a estação que estão vivendo. E qual o lanche que irão pedir no Dinolândia. Refletir por que a estação do ano influencia o valor dos ingressos, as roupas que vestem e o lanche que irão pedir.

(EF15AR21) Os estudantes deverão dramatizar a situação.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Criatividade.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Aprender com a experiência.



EFI - 1º Ano

Atividade: UM OVO DE DINOSSAURO, E AGORA?

Estratégias e Recursos: Assembleia, dramatização, fantoches.

APLICAÇÃO: Tomar decisão sobre tema de interesse coletivo.

(EF15LP11) Comentar com os estudantes que a turma recebeu do Dinolândia um ovo de dinossauro. Realizar uma assembleia para definir o que será feito.

(EF15LP09) Estimular para que todos verbalizem sua opinião e debatam a melhor solução.

(EF15LP12) Debater com os estudantes como poderão usar sua fala, seu olhar, risos, gestos, expressão corporal e tom de voz para comunicar suas ideias.

(EF15LP13) Finalizar a atividade com os estudantes refletindo sobre as soluções apresentadas e os aprendizados. Os estudantes poderão finalizar usando uma apresentação de fantoches para o resultado da assembleia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



Atividade: RESPEITÁVEL PÚBLICO.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, desenhos, debate, dramatização.

APLICAÇÃO: Debater a valorização e o acolhimento.

(EF01GE07) Os estudantes deverão desenhar as profissões e atividades existentes no Dinolândia, desenhar ou listar o que é o trabalho. Debater as diferenças e a importância de cada profissão. Questionar o que acontece quando o parque não tem segurança, quando não tem veterinário, etc.

(EF01HI04) Debater com os estudantes as diferenças entre os ambientes: casa, escola, trabalho e comunidade. As regras do parque podem ser iguais às regras da escola? Debater os hábitos e a importância das regras para a convivência harmônica.

(EF01CI04) Debater como cada profissão tem suas diferenças. Falar sobre a diversidade: flores diferentes, frutos diferentes, pessoas diferentes. Abordar o tema diversidade e a importância do acolhimento e respeito às diferenças, seja no ambiente escolar, no trabalho, na comunidade ou em casa.

(EF01GE07)(EF15AR19) Os estudantes deverão identificar outras profissões existentes na cidade. Em duplas, deverão performar profissões, para que os demais colegas descubram o nome da profissão.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Pensamento ético e sustentável.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Aprender com a experiência.



EFI - 1º Ano

Atividade: EXPO DINO.

Estratégias e Recursos: Mídias digitais, pesquisa.

APLICAÇÃO: Realizar uma Exposição com a Temática Dino.

(EF01LP22) Os estudantes deverão planejar, escrever ou utilizar outros recursos digitais, com o(a) professor(a), para apresentar curiosidades sobre os tipos de dinossauros existentes no Dinolândia.

(EF01MA22) Os estudantes deverão pesquisar sobre hábitos alimentares e o peso dos dinossauros e apresentar tabela com as informações.

(EF15AR26) Os estudantes deverão apresentar imagens ou fotos sobre os dinossauros do Dinolândia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Motivação e perseverança.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 1º Ano

Atividade: BRINCANDO COM O DINO.

Estratégias e Recursos: Interpretação de texto, escrita, desenhos, jogos.

APLICAÇÃO: Dialogar sobre lugar de criança.

(EF01GE02) Roda de estórias na qual os estudantes contam como é o Dinolândia, como jogam, como se divertem. Imaginar como as crianças jogam o Dinolândia em outras cidades, regiões e estados. Ler coletivamente sobre histórias de jogos e brincadeiras em diferentes épocas e lugares.

(EF01HI05) Criar grupos para que os estudantes experimentem as brincadeiras da infância de seus pais. Experimentar brincadeiras de diferentes lugares, identificando sua origem. Identificar as diferenças e semelhanças. Realizar brincadeiras individuais e coletivas.

(EF12EF01) Criar e recriar brincadeiras coletivas. Conversar sobre como cada um tem seu ritmo e jeito. Debater o respeito as diferenças.

(EF01LP11) Conhecer o ECA, em formato impresso ou digital. Ver diferentes publicações sobre o ECA. Debater sua importância. Elaborar cartazes, frases, anúncios utilizando os diferentes formatos de letras. Concluir sobre a importância da criança na escola e a criança no lazer.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 1º Ano

Atividade: CANTANDO E DANÇANDO COM O DINO.
Estratégias e Recursos: Interpretação de texto, música, dança, roda de conversa.

APLICAÇÃO: Dialogar sobre diversão e direitos da criança.

(EF15AR11) Debater com os estudantes sobre a música do Dinolândia. Criar passos de dança individuais e coletivos. Identificar qual o estilo da música do Dino, identificar outros estilos de música e dança. Incluir música e dança regional.

(EF01LP16) Ler a letra da música “Criança não trabalha”, de Arnaldo Antunes. Compreender a mensagem, identificar palavras e pronúncia. Debater sobre lugar de criança é na escola e o papel da diversão. O que diz o ECA?

(EF12EF11)(EF15AR08) Ouvir, ler e cantar a música “Criança não trabalha”, de Arnaldo Antunes. Criar passos de dança, expressões e movimentos, identificando ritmos. Debater sobre o respeito ao ritmo de cada pessoa.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Identificar oportunidade.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 1º Ano

Atividade: EXPLORANDO O DINOLÂNDIA.

Estratégias e Recursos: Contar, desenhar, mídia digital.

APLICAÇÃO: Trabalhar com números, identificação e legendas.

(EF01MA01)(EF01MA03) Identificar na turma quantos já jogaram o Dinolândia. Contar com a turma. Contar quantos meninos, quantas meninas. Debater os resultados no jogo. Quem obteve melhor resultado.

(EF01MA03) Fazer uma tabela para identificar quais os dinossauros, no Dinolândia, são herbívoros e quais são carnívoros. Identificar se tem mais herbívoros ou carnívoros.

(EF12LP08) Selecionar fotos dos dinossauros do Dinolândia, para compor álbum digital colocando identificação, peso e se são carnívoros ou herbívoros (legendas).

(EF01MA01)(EF01MA03) Questionar para que servem os números. Exemplificar quantos estudantes têm na sala, qual o número da sala, qual o número da escola, placas de identificação que utilizam números.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Motivação e perseverança.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 1º Ano

Atividade: AVISOS NO DINOLÂNDIA.

Estratégias e Recursos: Ler, desenhar, escrever.

APLICAÇÃO: Elaborar avisos usando formas e desenhos.

(EF01GE05) Identificar as temporadas do Dinolândia. Os estudantes irão desenhar o que acontece em cada estação na sua cidade. Comparar o que acontece com as temporadas do Dinolândia.

(EF01MA14)(EF12LP06) Os estudantes irão elaborar avisos sobre cada estação, para auxiliar o parque na identificação das temporadas. Cada estação/temporada deverá ter o aviso em formato diferente (círculo, quadrado, retângulo e triângulo).

(EF12LP06) O Dinolândia deseja ter mais clientes no restaurante. Os estudantes deverão elaborar convites para serem espalhados pelo parque. Podem ser escritos, em vídeos e em áudios. É necessário usar motivos do Dinolândia: imagens, fotos, desenhos e áudios.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar pessoas.
- Mobilizar recursos.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

The logo for Dinolândia features the word "DINOLÂNDIA" in a stylized, bubbly font with a color gradient from orange to red. It is set against a circular background that looks like a green globe or a dinosaur's head, with a grey shadow effect. To the right of the logo are several small, brown, irregular shapes representing rocks or pebbles.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 2º Ano

Atividade: O TEMPO NÃO PÁRA.

Estratégias e Recursos: Desenhos, pesquisa, linha do tempo, elaboração de vídeo.

APLICAÇÃO: Elaborar agenda de atividades semanais.

(EF02HI07) Apresentar imagens sobre atividades do cotidiano (acordar, tomar café, tomar banho...) e debater com a turma o horário que costumam fazer as atividades. Imaginar como era medido o tempo antes do relógio. Quem inventou o relógio.

(EF02MA18) Construir uma linha do tempo da semana, com atividades que fizeram na semana passada. Algum dia esqueceram de fazer alguma coisa? Onde anotam os compromissos? Fazer uma mostra com diferentes marcadores de tempo, até chegar aos relógios, calendários, agendas atuais.

(EF12LP06) Que tal sugerir para a loja de presentes do Dinolândia criar um mural de atividades semanal? Como seria mural? Elaborar com os estudantes o mural semanal Dinolândia. Planejar e produzir vídeos orientando outras crianças a preencher o mural semanal Dinolândia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 2º Ano

Atividade: UM OVO DE DINOSSAURO, E AGORA?
Estratégias e Recursos: Assembleia, dramatização,
história em quadrinhos.

APLICAÇÃO: Tomar decisão sobre tema de interesse coletivo.

(EF15LP11) Comentar com os estudantes que a turma recebeu do Dinolândia um ovo de dinossauro. Realizar uma assembleia para definir o que será feito.

(EF15LP09) Estimular para que todos verbalizem sua opinião e debatam a melhor solução.

(EF15LP12) Debater com os estudantes como poderão usar sua fala, seu olhar, risos, gestos, expressão corporal e tom de voz para comunicar suas ideias.

(EF12LP05) Finalizar a atividade com os estudantes criando e apresentando uma história em quadrinhos contando a decisão sobre o “Destino do Ovo do Dino”.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 2º Ano

Atividade: CANTANDO E DANÇANDO COM O DINO.
Estratégias e Recursos: Interpretação de texto, música, dança, roda de conversa.

APLICAÇÃO: Dialogar sobre diversão e direitos da criança.

(EF15AR11) Debater com os estudantes sobre a música do Dinolândia. Criar passos de dança individuais e coletivos. Identificar qual o estilo da música do Dino, identificar outros estilos de música e dança. Incluir música e dança regional.

(EF02LP12) Ler a letra da música “Criança não trabalha”, de Arnaldo Antunes. Compreender a mensagem, identificar palavras e pronúncia. Debater sobre lugar de criança é na escola e o papel da diversão. O que diz o ECA? Debater sobre órgãos que cuidam dos direitos da criança, como conselho tutelar, Ministério Público do Trabalho (poderão visitar ou serem visitados por representantes destes órgãos).

(EF12EF11)(EF15AR08) Ouvir, ler e cantar a música “Criança não trabalha”, de Arnaldo Antunes. Criar passos de dança, expressões e movimentos, identificando ritmos. Debater sobre o respeito ao ritmo de cada pessoa.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Identificar oportunidades.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 2º Ano

Atividade: MEIO AMBIENTE – DINOLÂNDIA, PRESENTE!

Estratégias e Recursos: Visita técnica, fórum, relato de experiência, podcast.

APLICAÇÃO: Elaborar Campanha: Meio Ambiente, eu cuido!

(EF02CI05) Realizar um fórum com biólogos, jardineiros e produtores da agricultura familiar para saber mais sobre a importância da água e da luz para as plantas. Orientar os estudantes para plantar sementes ou folhas de suculentas e fazer um diário sobre cuidados e evolução.

(EF02HI11) Realizar visitas a diferentes tipos de negócios: fábricas, oficinas, lojas, lazer. Identificar os impactos desses negócios, no meio ambiente.

(EF12LP13) E o Dinolândia tem impacto ambiental? Os estudantes deverão elaborar uma campanha para o Dinolândia conscientizar cada criança a fazer sua parte. A campanha deverá ser realizada usando Slogans e Podcasts.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Mobilizar pessoas.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 2º Ano

Atividade: MISSÃO DINO.

Estratégias e Recursos: Interpretação de texto, escrita, roda de conversa.

APLICAÇÃO: Fazer revisão de múltiplas habilidades.

(EF15LP10) Escolher uma música sobre dinossauros. Colocar numa caixa vários dinossauros com orientações. A caixa deverá passar de mão em mão. Cada vez que pára a música, com a ajuda do(a) professor(a), ler a orientação para a turma responder.

(EF02CI06) No Dinolândia tem dinossauro herbívoro. Ele come Vamos desenhar as principais partes de uma planta.

(EF02MA03) No Dinolândia tem quatro dinossauros herbívoros e dois carnívoros. Tem mais herbívoros ou carnívoros? E na nossa turma tem quantos meninos e quantas meninas? Tem mais meninas ou meninos?

(EF02MA14) No Dinolândia tem uma loja de ovos. Desenhe o Ovo do Dinolândia. O que tem na escola que é retangular? E em casa o que tem forma de esfera?

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Valorizar ideias.
- Mobilizar recursos.
- Tomar a iniciativa.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 2º Ano

Atividade: ESSE DINO SOU EU.

Estratégias e Recursos: Mídias digitais, pesquisa, dramatização.

APLICAÇÃO: Montagem Teatral.

(EF15AR18) Apresentar aos estudantes vídeos, curtas e outras mídias digitais sobre manifestações teatrais para público infantil. Estimular a escuta, a percepção, o imaginário e a dramatização através de debate.

(EF12LP05)(EF02GE05) Os estudantes deverão escolher um dos Dinossauros do Dinolândia para planejar e produzir, juntamente com o(a) professor(a), uma dramatização contando sua história, seus hábitos, onde habitavam e o que existe hoje neste local.

(EF15AR19) Os estudantes deverão realizar ensaios, descobrindo a melhor forma de apresentação (entonação, visual, expressão corporal, dramaticidade). Realizar a apresentação em sala, ou para outras turmas.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Criatividade.
- Motivação e perseverança.
- Tomar a iniciativa
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 2º Ano

Atividade: GENTE QUE FAZ ACONTECER.

Estratégias e Recursos: Mídias digitais, pesquisa, elaboração de texto.

APLICAÇÃO: Identificar as profissões que movimentam o município.

(EF02HI10) Identificar, com os estudantes, as profissões existentes no Dinolândia. Identificar as profissões existentes na escola e em outras instituições e organizações da cidade. Debater o seu papel /importância nas instituições/organizações e na economia do município. Debater o que é home office e quais profissões estão nesta modalidade, no município.

(EF02LP24) Selecionar algumas profissões de maior interesse dos estudantes e propor a realização de entrevistas com estes profissionais. Questionar com os entrevistados se essas profissões podem ser exercidas em home office. As entrevistas poderão ser realizadas por e-mail ou WhatsApp (ou outro recurso de comunicação digital).

(EF15AR26)(EF02LP19) Trabalhar o resultado das entrevistas e organizar um jornal falado para o público infantil, para ser veiculado em áudio ou vídeo, a respeito do resultado da pesquisa.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Pensamento ético e sustentável.
- Retirar
- Inserir
- Mobilizar pessoas.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

Atividade: ONDE ESTÁ O DINO?

Estratégias e Recursos: Mídias digitais, pesquisa, elaboração de texto.

APLICAÇÃO: Relato sobre o uso de materiais, de acordo com suas propriedades.

(EF12LP17) Relatar para os estudantes que o Dinolândia solicitou ajuda para responder a reclamação de um cliente. Ler o e-mail no qual o cliente reclama que não conseguiu visualizar os dinossauros em função do material da cerca.

(EF02CI01)(EF02CI02) Auxilie os estudantes na avaliação dos materiais das cercas, verificando suas propriedades (resistência, flexibilidade, transparência, entre outras) a partir do uso desses materiais em objetos do seu cotidiano, podendo incluir outros materiais para traçar comparativos.

(EF02LP13) Os estudantes deverão redigir colaborativamente e com o(a) professor(a) um e-mail respondendo a solicitação de ajuda, orientando como resolver o problema e como responder ao cliente.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Pensamento ético e sustentável.
- Mobilizar recursos.
- Tomar a iniciativa.
- Aprender com a experiência.



EFI - 3º Ano

Atividade: MOSTRA "A CIDADE".

Estratégias e Recursos: Animação, narrativa, pesquisa.

APLICAÇÃO: Promover uma mostra sobre trabalho, cultura e lazer.

(EF03HI12) Promover uma roda de conversa sobre o Dinolândia, debatendo o papel deste tipo de diversão (educativa). Identificar outros espaços de lazer na cidade. Comparar os espaços de lazer utilizados pelos pais/ avós e os atuais.

(EF03GE02) Os estudantes deverão pesquisar as formas de cultura e lazer urbanas e rurais. Identificar as influências culturais existentes no seu município.

(EF15AR05) Os estudantes deverão elaborar um painel contando a história do passado e do presente da sua cidade, em relação às formas de trabalho, cultura e lazer. Promover uma mostra.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Pensamento ético e sustentável.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



Atividade: ARTE E AÇÃO NO DINOLÂNDIA.
Estratégias e Recursos: Dramatização.

APLICAÇÃO: Exercitar a tomada de decisão e a utilização de diferentes linguagens.

(EF35LP10) Apresentar aos estudantes alguns exemplos de esquetes, levá-los a caracterizar o gênero. Propor que criem um esquete a partir da seguinte situação: Ganharam um Ovo de Dinossauro, ao visitar a loja de ovos do Dinolândia. O que irá acontecer a partir de agora?

(EF15LP13) Os estudantes deverão criar os diálogos e as interações entre os personagens.

(EF15LP12) Os estudantes deverão escrever e ensaiar a apresentação, dando dramaticidade ao texto, através de expressões do olhar, riso, gestos, movimentos com a cabeça, expressão corporal e tom de voz.

(EF15LP09) Os estudantes deverão certificar-se de que estão passando a mensagem aos interlocutores, com clareza, utilizando as expressões adequadas, o tom de voz audível e claro para o entendimento. Os estudantes deverão realizar a apresentação para a turma.

**COMPETÊNCIAS
EMPREENDEDORAS**

- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 3º Ano

Atividade: EXPO DINO.

Estratégias e Recursos: Realidade Aumentada (RA), mídias digitais, pesquisa.

APLICAÇÃO: Realizar uma Exposição com a Temática Dino.

(EF03LP25) Os estudantes deverão produzir textos, a partir de pesquisa, sobre os tipos de dinossauros do parque, incluindo imagens e outros recursos que tragam clareza para temática pesquisada.

(EF03MA28) Os estudantes deverão elaborar um gráfico de colunas simples, com ou sem uso de tecnologias digitais, apresentando uma visão geral sobre os tipos de dinossauros do Dinolândia.

(EF15AR26) Os estudantes deverão produzir um podcast sobre sons dos dinossauros, disponibilizar áudio para ser reproduzido na exposição e/ou apresentação utilizando realidade aumentada (RA) com a presença dos dinossauros e/ou vídeos, animação stop motion, com figuras e/ou emoji dinos.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 3º Ano

Atividade: UM DIA NO PARQUE.

Estratégias e Recursos: Interpretação de texto, escrita, roda de conversa.

APLICAÇÃO: Responder a reclamação do cliente com a solução.

(EF03LP12) Apresentar aos estudantes um e-mail de um cliente do Dinolândia, reclamando que não conseguiu ver/visualizar os dinossauros, porque a cerca o impedia. Os estudantes leem e interpretam a mensagem.

(EF03CI03) Proporcionar uma roda de conversa sobre hábitos para a manutenção da saúde visual e as condições de luz.

(EF03MA12) Os estudantes deverão fazer uma maquete do parque Dinolândia para analisar a posição das cercas em relação aos visitantes e simular a melhor forma de resolver o problema, além de verificar qual o melhor material a ser utilizado na cerca. Identificar a solução do problema.

(EF03MA12) Os estudantes deverão elaborar e-mail respondendo a reclamação do cliente e apresentando a solução do problema.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Identificar oportunidades.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 3º Ano

Atividade: DIVULGAÇÃO DO DINOLÂNDIA.
Estratégias e Recursos: Pesquisa, imagens, história em quadrinhos, mídias digitais.

APLICAÇÃO: Divulgar o Dinolândia para o público 08 a 10 anos.

(EF03HI12) Os estudantes serão convidados a elaborar a divulgação do Dinolândia em mídias sociais. Deverão pesquisar como o público alvo se diverte para adequar a divulgação.

(EF03LP19) Os estudantes deverão pesquisar sobre o uso de cores, imagens, palavras e tamanho de letras para utilizá-los na elaboração da divulgação.

(EF15AR04) Os estudantes deverão elaborar a divulgação, utilizando recursos como fotografia digital, audiovisual, vídeo, arte computacional.

(EF15LP14) Poderão utilizar quadrinhos e tirinhas para elaborar a divulgação.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar pessoas.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



Atividade: PROFISSÕES.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, fotos, imagens, dramatização.

APLICAÇÃO: Elaborar o catálogo das profissões do Dinolândia.

(EF03GE01) Os estudantes deverão elaborar um catálogo das profissões existentes no Dinolândia. Descrever as atividades realizadas por cada profissão. Pesquisar se alguma dessas profissões pode ser exercida no campo. Identificar características do trabalho no campo e na cidade.

(EF03MA27) Os estudantes deverão apresentar dados sobre a existência desses profissionais no município, indicando qual profissão ocorre com maior e menor frequência. Indicando em qual função o Dinolândia terá maior e menor oferta de profissionais. Apresentar tabelas ou gráficos.

(EF03LP26) Os estudantes deverão elaborar relatórios de suas pesquisas, apresentando tabelas ou gráficos.

(EF15AR19) Os estudantes deverão realizar uma dramatização para ser apresentada em vídeo ou presencial sobre o cotidiano das profissões do Dinolândia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Identificar oportunidades.
- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

Atividade: O DINOLÂNDIA E A COMUNIDADE.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, assembleia, imagens, desenhos.

APLICAÇÃO: Analisar aspectos socioeconômicos.

(EF15LP11) Simular com os estudantes, que o Parque Dinolândia irá se instalar na cidade. Listar as atividades do Dinolândia. Realizar uma assembleia para identificar as melhores formas de interação do parque com a comunidade.

(EF03GE08) Realizar uma roda de conversa sobre lixo na escola, consumo consciente, reciclagem e descarte. Elaborar dicas para o Dinolândia em relação ao tema.

(EF03GE09) Identificar como os estudantes utilizam a água e discutir o impacto do uso no meio ambiente. Elaborar dicas para o Dinolândia em relação ao tema.

(EF15LP09) Os estudantes deverão simular a apresentação de um estudo sobre os impactos ambientais da instalação do Dinolândia na cidade. A apresentação será feita para representantes do Dinolândia.

**COMPETÊNCIAS
EMPREENDEDORAS**

- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Mobilizar recursos.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 3º Ano

Atividade: CHEF POR UM DIA.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, roda de conversa, produção de vídeo, elaboração de texto, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Criar o cardápio Kids (07 a 10 anos) para o restaurante do Dinolândia.

(EF03HI03) Debater com a turma sobre pratos típicos da região, receitas de família, pratos de culturas diversas, temperos regionais.

(EF03LP15) Promover uma sessão pipoca para assistir vídeo digital de programas de culinária infantil. Selecionar receitas para a montar o cardápio do restaurante do Dinolândia.

(EF03MA20) Testar a elaboração de uma receita, utilizando balança e copo medidor para pesar e medir os ingredientes. Reconhecer, na leitura das embalagens e rótulos, os padrões de medidas.

(EF03LP15) Planejar e produzir as receitas do cardápio, em podcast e vídeos, para apresentar aos clientes do restaurante do Dinolândia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 4º Ano

Atividade: UM DIA NO PARQUE.

Estratégias e Recursos: Animação, narrativa, pesquisa.

APLICAÇÃO: Como transformar uma reclamação em um Programa Educativo.

(EF04CI06) Os estudantes deverão elaborar uma narrativa que deverá conter uma situação, em que um cliente reclama sobre o lixo, no Dinolândia. O cliente é um biólogo e solicita que seja realizada uma pesquisa para explicar a participação de fungos e bactérias no processo de decomposição que ocorre no lixo e os impactos no meio ambiente. Os estudantes deverão ampliar a pesquisa para a escola.

(EF04LP17) Os estudantes deverão divulgar os resultados da pesquisa realizada, no formato de programa de rádio, e divulgação nas mídias sociais, a escolher. Os estudantes deverão realizar um roteiro, ensaiar a apresentação, verificar necessidades de melhorias e fazer a apresentação para a turma.

(EF15AR21) Os estudantes deverão utilizar-se de efeitos de imagens, encenações e músicas que auxiliem o público infantil a lembrar de todas as informações. Deverão finalizar passando uma mensagem que leve o público a pensar sobre a importância da temática abordada.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Planejar e gerir.
- Aprender com a experiência.



EFI - 4º Ano

Atividade: EXPO DINO.

Estratégias e Recursos: Realidade Aumentada (RA), mídias digitais, pesquisa.

APLICAÇÃO: Realizar uma Exposição com a Temática Dino.

(EF04LP21) Pesquisar, em fontes impressas ou eletrônicas, sobre os tipos de dinossauro do parque, coletar imagens, elaborar tabelas, produzir gráficos sobre item a ser definido.

(EF15AR26) Os estudantes deverão produzir um podcast sobre sons dos dinossauros, disponibilizar áudio para ser reproduzido na exposição e/ou apresentação utilizando realidade aumentada (RA) com a presença dos dinossauros e/ou vídeos, animação stop motion, com figuras e/ou emoji dinos.

(EF04GE10) Demonstrar o mapa político, demográfico, histórico, físico, através de imagem atual de satélite, planta pictórica, planta ou croqui cartográfico, as áreas que foram habitadas, pelos tipos de dinossauros pesquisados. Apresentar diferenças e semelhanças.

(EF04MA23) Indicar as temperaturas médias dos locais, na atualidade. Analisando se os dinossauros habitassem estes ambientes a que temperatura estariam vivendo. Comparar as temperaturas nas diversas localizações apresentadas.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 4º Ano

Atividade: DIVULGAÇÃO DO DINOLÂNDIA (parte 1 de 2).

Estratégias e Recursos: Roda de conversa, pesquisa, mídias digitais, vídeos.

APLICAÇÃO: Criar a divulgação da Dinolândia para o público 08 a 10 anos.

(EF04LP18) Os estudantes deverão apreciar fragmentos de diversos jornais radiofônicos ou televisivos para analisar o padrão entonacional e a expressão facial e corporal de âncoras de jornais radiofônicos ou televisivos e de entrevistadores/entrevistados. Após a análise, deverão escolher tipos de entonação e expressões para utilizar na criação de uma divulgação do Dinolândia. A divulgação deverá ser veiculada em redes sociais e televisão.

(EF15AR04) Os estudantes deverão utilizar recursos como fotografia digital, audiovisual, vídeo, arte computacional,

(EF15LP14) podendo ainda utilizar quadrinhos e tirinhas como uma forma de expressão artística, para elaborar a apresentação.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 4º Ano

Atividade: **DIVULGAÇÃO DO DINOLÂNDIA (parte 2 de 2)**.

Estratégias e Recursos: Roda de conversa, pesquisa, mídias digitais, vídeos.

APLICAÇÃO: Criar a divulgação da Dinolândia para o público 08 a 10 anos.

(EF04HI08) Os estudantes deverão fazer uma pesquisa e elaborar uma linha do tempo mostrando as diversas transformações ocorridas nos meios de comunicação e nas propagandas. O professor deverá organizar uma roda de conversa para debater os impactos dessa transformação para os diferentes grupos ou estratos sociais. Buscar a reflexão de como seria a divulgação do Dinolândia, nessas diferentes épocas. Quais mídias e recursos seriam utilizados. Analisar as mudanças e os impactos. Definir para os estudantes qual período deverá ser analisado.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar terceiros.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



Atividade: PROFISSÕES.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, fotos, imagens, dramatização.

APLICAÇÃO: Elaborar o catálogo das profissões do Dinolândia.

(EF04GE07) Os estudantes deverão elaborar um catálogo das profissões existentes no Dinolândia. Descrever as atividades realizadas por cada profissão. Pesquisar se alguma dessas profissões pode ser exercida no campo. Identificar características do trabalho no campo e na cidade.

(EF04MA22) Os estudantes deverão descrever a carga horária estimada para cada profissão. Identificar os horários de início e término de cada jornada, comparando profissões do campo e da cidade e mostrando suas diferenças.

(EF04LP24) Os estudantes deverão elaborar relatórios de suas pesquisas, apresentando tabelas, diagramas ou gráficos, para apresentar as diferenciações e similaridades entre os trabalhos no campo e na cidade.

(EF15AR19) Os estudantes deverão realizar uma dramatização para ser apresentada em vídeo ou presencial sobre o cotidiano das profissões do campo e da cidade.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 4º Ano

Atividade: UMA MICRO VISITA NO DINOLÂNDIA (parte 1 de 2).

Estratégias e Recursos: Pesquisa, apresentação oral, elaboração de texto, imagens, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Pesquisar sobre as diferentes funções dos microrganismos.

(EF04CI07) Os estudantes deverão pesquisar sobre possíveis fungos e bactérias no lixo do parque. E quais bactérias e fungos que poderão estar presentes na produção de alimentos? Algum alimento do restaurante do parque pode ser produzido por fungo ou bactéria? E no tratamento dos Dinossauros, será que a veterinária poderá usar algum medicamento que a indústria farmacêutica tenha utilizado algum microrganismo?

(EF04MA27) Os estudantes deverão organizar e analisar os dados em tabelas simples, produzir gráficos com base nas informações coletadas e produzir texto com a síntese da análise.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Tomar a iniciativa.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 4º Ano

Atividade: UMA MICRO VISITA NO DINOLÂNDIA (parte 2 de 2).

Estratégias e Recursos: Pesquisa, apresentação oral, elaboração de texto, imagens, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Pesquisar sobre as diferentes funções dos microrganismos.

(EF04LP05) Os estudantes deverão produzir avisos, cartazes e pequenos textos utilizando adequadamente a pontuação: ponto final, de interrogação, de exclamação e dois-pontos para destacar os pontos principais do aprendizado.

(EF35LP20) Os estudantes deverão apresentar uma síntese da atividade, na sala de aula. A apresentação deverá conter imagens e tabelas das pesquisas. Poderão utilizar recursos digitais.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Tomar a iniciativa.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.

DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 4º Ano

Atividade: O DINOLÂNDIA E A COMUNIDADE.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, assembleia, imagens, desenhos.

APLICAÇÃO: Analisar aspectos socioeconômicos.

(EF04GE10) Os estudantes deverão pesquisar todos os elementos que compõem o Parque Dinolândia e desenhar sua planta pictórica, para analisar as formas de interação com a comunidade.

(EF15LP09) (EF15LP11) Simular com os estudantes, que o Parque Dinolândia irá se instalar na cidade. Realizar uma assembleia para identificar as melhores formas de interação do parque com a comunidade.

(EF04GE07) Os estudantes deverão pesquisar quais as atividades econômicas do município e o seu impacto nas profissões existentes. Pesquisar quais as profissões e atividades existentes no Dinolândia e como isto poderá contribuir para a empregabilidade do município.

(EF04GE10) Os estudantes deverão elaborar o mapa pictórico da cidade, considerando a inserção do parque, interpretando as legendas para poder debater com a turma, em nova assembleia, os pontos positivos e os pontos de melhoria.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Mobilizar recursos.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 4º Ano

Atividade: LOJA DE PRESENTES DO DINOLÂNDIA.

Estratégias e Recursos: Atividade em grupo, cálculos.

APLICAÇÃO: Criação de um jogo para a loja de presentes.

(EF04MA05) Propor aos estudantes um jogo (exemplo o “truco da divisão”) no qual utilizem as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo. Debater o que é um jogo e como escrever suas regras. Orientar os estudantes para a criação de jogos.

(EF04LP13) Os estudantes deverão criar um jogo, divertido, com a temática Dinolândia, que será utilizado como presente (lembrança) na loja do Parque. O jogo deverá conter as regras para a utilização.

(EF15AR24) Os estudantes deverão criar a aplicação do jogo em brincadeiras coletivas, para despertar o desejo dos clientes em adquirir o produto.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Identificar oportunidades.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros
- Aprender com a experiência.



DINOLÂNDIA

DinoCards

EFI - 4º Ano

Atividade: ARTE E AÇÃO NA DINOLÂNDIA.

Estratégias e Recursos: Dramatização.

APLICAÇÃO: Exercitar a tomada de decisão e a utilização de diferentes linguagens.

(EF35LP10) Apresentar aos estudantes alguns exemplos de esquetes, levá-los a caracterizar o gênero. Propor que criem um esquete a partir da seguinte situação: ganharam um Ovo de Dinossauro, ao visitar a loja de ovos do Dinolândia. O que irá acontecer a partir de agora?

(EF15LP13) Os estudantes deverão criar os diálogos e as interações, entre os personagens.

(EF15LP12) Os estudantes deverão escrever e ensaiar a apresentação, dando dramaticidade ao texto, através de expressões do olhar, riso, gestos, movimentos com a cabeça, expressão corporal e tom de voz.

(EF15LP09) Os estudantes deverão certificar-se de que estão passando a mensagem aos interlocutores, com clareza, utilizando as expressões adequadas, o tom de voz audível e claro para o entendimento.

(EF15LP09) Os estudantes deverão realizar a apresentação para a turma.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Motivação e perseverança.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



Atividade: UM DIA NO PARQUE.
Estratégias e Recursos: Animação.

APLICAÇÃO: Produção de uma Animação.

(EF05HI05) A Narrativa deverá conter uma situação, em que os clientes reclamam sobre o lixo e o fato do parque não ter banheiros. Os estudantes deverão pesquisar sobre direitos do consumidor para conduzir esta situação.

(EF05LP18) A animação deverá ser apresentada em formato de Vlog. A mensagem deverá conter um alerta ao público infantil, sobre os seus direitos em Parques e outros locais de diversão. Os estudantes deverão apresentar a roteirização, considerar a correção na elaboração do texto.

(EF15AR21) Os estudantes deverão utilizar-se de efeitos de imagens, encenações e músicas que auxiliem o público infantil a lembrar de todas as informações. Deverão finalizar passando uma mensagem que leve o público a pensar sobre a importância da temática abordada.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: EXPO DINO.

Estratégias e Recursos: Realidade Aumentada (RA), mídias digitais, pesquisa.

APLICAÇÃO: Realizar uma Exposição com a Temática Dino

(EF05LP24) Os estudantes deverão pesquisar sobre os tipos de dinossauros do parque, coletar imagens, elaborar tabelas comparativas, produzir gráficos sobre item a ser definido.

(EF15AR26) Os estudantes deverão produzir um podcast sobre sons dos dinossauros, disponibilizar áudio para ser reproduzido na exposição e/ou apresentação utilizando realidade aumentada (RA) com a presença dos dinossauros e/ou vídeos, animação stop motion, com figuras e/ou emoji dinos.

(EF05MA19) Os estudantes deverão elaborar desenhos/imagens para mostrar as áreas que eram ocupadas pelos dinossauros pesquisados. Comparar com áreas conhecidas (pátio da escola, praças, etc.) para demonstrar entendimento de medidas.

(EF05GE08) Os estudantes deverão identificar as áreas habitadas no passado pelos dinossauros, e identificar a sua localização atual através da utilização de mapas, plantas, imagem de satélite e/ou fotografias aéreas atuais. Poderão utilizar recursos digitais para a sua elaboração.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: DIVULGAÇÃO DO DINOLÂNDIA (parte 1 de 2).
Estratégias e Recursos: Mídias digitais e panfletos.

APLICAÇÃO: Criar a divulgação do Dinolândia para o público 08 a 10 anos

(EF05CI13) Propor, aos estudantes, a projeção e construção de luneta e/ou máquina fotográfica. Os estudantes deverão debater o uso social destes dispositivos,

(EF05HI04) ampliar o debate sobre noção de cidadania e respeito aos direitos humanos. Os estudantes deverão elaborar panfleto para a divulgação do Dinolandia e fazer orientações/recomendações sobre o uso social dos dispositivos, dentro do parque.

(EF05LP11) As orientações/recomendações deverão ser realizadas no formato cartuns e transmitidas com humor para captar a atenção das crianças.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Pensamento ético e sustentável.

- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.

- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: DIVULGAÇÃO DO DINOLÂNDIA (parte 2 de 2).
Estratégias e Recursos: Mídias digitais e panfletos.

APLICAÇÃO: Criar a divulgação do Dinolândia para o público 08 a 10 anos

(EF05LP20) Os estudantes deverão analisar mídias sociais e sua força de argumentos sobre produtos de mídias para público infantil. Elaborar divulgação do Dinolândia para mídias sociais, considerando a análise realizada.

(EF15AR04) Os estudantes deverão utilizar recursos como fotografia digital, audiovisual, vídeo, arte computacional,

(EF15LP14) podendo ainda utilizar quadrinhos e tirinhas como uma forma de expressão artística.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Pensamento ético e sustentável.

- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.

- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



Atividade: PROFISSÕES.

Estratégias e Recursos: Pesquisa, fotos, imagens, dramatização.

APLICAÇÃO: Elaborar o catálogo das profissões do Dinolândia.

(EF05GE05) Os estudantes deverão elaborar um catálogo das profissões existentes no Dinolândia. Descrever as atividades realizadas por cada profissão. Mostrar como a tecnologia tem contribuído para o exercício de cada profissão.

(EF05MA06) Os estudantes deverão descrever a carga horária estimada para cada profissão. Comparar com outras profissões de menor e maior carga horária. Mostrar os percentuais de comparação. Fazer o mesmo comparativo em relação aos salários das categorias que trabalham no Dinolândia.

(EF05LP23) Os estudantes deverão elaborar tabelas ou gráficos comparativos, demonstrando seu entendimento sobre a atividade.

(EF15AR19) Os estudantes deverão realizar uma dramatização para ser apresentada em vídeo ou presencial sobre o cotidiano das profissões existentes no Dinolândia.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Mobilizar pessoas.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: CHEF POR UM DIA (parte 1 de 2).

Estratégias e Recursos: Pesquisa, roda de conversa, apresentação oral, elaboração de texto, imagens, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Criar o cardápio Kids (07 a 10 anos) para o restaurante do Dinolândia

(EF05MA25) Os estudantes deverão elaborar e realizar pesquisa para aplicar no público alvo, sobre preferências alimentares e tamanho das porções usuais. Organizar os dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais. Apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.

(EF05CI09) Debater com a turma a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.). A atividade poderá contar com a presença de convidados como nutricionistas e outros especialistas.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Tomar a iniciativa.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: CHEF POR UM DIA (parte 2 de 2).

Estratégias e Recursos: Pesquisa, roda de conversa, apresentação oral, elaboração de texto, imagens, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Criar o cardápio Kids (07 a 10 anos) para o restaurante do Dinolândia

(EF05CI08) Os estudantes deverão pesquisar e organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) para as crianças que visitam o Dinolândia e desejam fazer um lanche. Considerar as informações da pesquisa e as indicações da roda de conversa.

(EF35LP20) Os estudantes deverão apresentar o cardápio em atividade, na sala de aula. A apresentação deverá conter imagens, tabelas das pesquisas e como foi a definição do cardápio. Poderão utilizar recursos digitais.

(EF05LP26) Os estudantes deverão entregar o cardápio com texto explicativo sobre como foi a organização do trabalho e a seleção do cardápio. Observar a correção do texto.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Tomar a iniciativa.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



Atividade: MANIFESTO ACESSIBILIDADE (parte 1 de 2).

Estratégia e Recursos: Pesquisa, apresentação oral, imagens, desenhos e entrevistas.

APLICAÇÃO: Elaborar apresentação contendo dicas de acessibilidade ao Parque Dinolândia.

(EF05LP19) Os estudantes deverão realizar pesquisa sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes, em relação ao tema acessibilidade em locais de lazer.

(EF05HI05) Os estudantes deverão pesquisar o que existe em relação a legislação que assegure a acessibilidade aos locais de lazer, no município.

(EF05HI09) Os estudantes deverão entrevistar/pesquisar especialistas no assunto e seus pontos de vista sobre o tema.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Mobilizar pessoas.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: MANIFESTO ACESSIBILIDADE (parte 2 de 2).

Estratégia e Recursos: Pesquisa, apresentação oral, imagens, desenhos e entrevistas.

APLICAÇÃO: Elaborar apresentação contendo dicas de acessibilidade ao Parque Dinolândia.

(EF05MA18) Os estudantes deverão exemplificar com desenhos, em malhas quadriculadas e/ou usando tecnologias digitais, rampas de acesso em locais de lazer.

(EF35LP20) Os estudantes deverão analisar o Dinolândia e elaborar dicas que podem facilitar a acessibilidade ao parque. Realizar a apresentação em sala de aula, com apoio de recursos visuais. A apresentação deverá ter alguns elementos apresentados em libras.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEADORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Mobilizar pessoas.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: LOJA DE PRESENTES DO DINOLÂNDIA.

Estratégias e Recursos: Atividade em grupo, cálculos, materiais diversos para elaboração do jogo.

APLICAÇÃO: Criação de um jogo para a loja de presentes.

(EF05MA05) Propor aos estudantes um jogo no qual seja necessário ordenar números decimais. Debater sobre o que é um jogo e como escrever suas regras. Orientar os estudantes para a criação de jogos.

(EF05LP12) Os estudantes deverão criar um jogo, divertido, com a temática do Dinolândia, que será utilizado como presente (lembrança) na loja do Parque. O jogo deverá conter as regras para a utilização.

(EF15AR24) Os estudantes deverão criar a aplicação do jogo em brincadeiras coletivas, para despertar o desejo dos clientes em adquirir o produto.

(EF05MA08) Simular com os estudantes o uso de alguns materiais para a confecção do jogo. Especificando, por exemplo: as medidas de uma folha de cartolina. Para criar jogos especificando a medida, quantos jogos serão possíveis criar? O mesmo poderá ser feito para a embalagem do jogo e outros elementos.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Identificar oportunidades.
- Criatividade.
- Visão.
- Valorizar ideias.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



EFI - 5º Ano

Atividade: MEIO AMBIENTE.

Estratégias e Recursos: Roda de conversa, fórum, pesquisa, recursos digitais.

APLICAÇÃO: Realizar um Fórum de Debates sobre o Meio ambiente – Temas específicos.

(EF05GE11) (EF05CI04) Realizar com os estudantes uma roda de conversa para debater sobre problemas ambientais no entorno da escola. Debater o uso da água e outros recursos naturais. Refletir sobre problemas relacionados ao lixo e ao uso da água, em parques e outros locais de lazer. Analisar como estas situações podem afetar o Dinolândia.

(EF05CI03) Debater com os estudantes como estes problemas poderão afetar a cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico.

(EF05GE11) (EF05CI04) (EF05CI03) Realizar com os estudantes um fórum de soluções, inclusive tecnológicas. O evento poderá contar com a participação on-line de convidados, especialistas no assunto. Os estudantes deverão projetar como o Dinolândia poderá influenciar seus visitantes para a preservação do meio ambiente.

COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS

- Criatividade.
- Visão.
- Pensamento ético e sustentável.
- Valorizar ideias.
- Autoconsciência e autoeficácia.
- Motivação e perseverança.
- Mobilizar recursos.
- Planejar e gerir.
- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco.
- Trabalhar com os outros.
- Aprender com a experiência.



O *framework* **ENTRECOMP**
(competências empreendedoras) é
composto por três áreas
“Ideias e oportunidades”, “Recursos” e
“Em ação” e foram assim definidas para
ênfatisar a competência para o
empreendedorismo como a capacidade
de transformar ideias e oportunidades
em ações, mobilizando recursos.

DinoCards

MATERIAL DO PROFESSOR

EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

SEBRAE

Ideias e Oportunidades

1.1. Identificar oportunidades

Usar a sua imaginação e as suas habilidades para identificar oportunidades de criação de valor.

Ideias e Oportunidades

1.2. Criatividade

Desenvolver ideias
criativas e de valor.

Ideias e Oportunidades

1.3. Visão

Trabalhar para uma
visão de futuro.

Ideias e Oportunidades

1.4. Valorizar ideias

Fazer o máximo com as ideias e oportunidades.

Ideias e Oportunidades

1.5. Pensamento Ético e Sustentável

Pensar nas consequências e no impacto das ideias, oportunidades e ações.

Recursos

2.1. Autoconsciência e Autoeficácia

Acreditar em si mesmo e procurar o desenvolvimento contínuo.

Recursos

2.2. Motivação e Perseverança

Manter o foco e não desistir.

Recursos

2.3. Mobilizar Recursos

Reunir e gerir os recursos necessários.

Recursos

2.4. Conhecimentos Financeiros e Econômicos

Desenvolver
conhecimentos
financeiros e
econômicos.

Recursos

2.5. Mobilizar Pessoas

Inspirar, entusiasmar e mobilizar outros.

Em Ação

3.1. Tomar a iniciativa

Avançar.

Em Ação

3.2. Planejar e Gerir

Priorizar, organizar e acompanhar.

Em Ação

3.3. Lidar com a Incerteza, a Ambiguidade e o Risco

Tomar decisões lidando com a incerteza, a ambiguidade e o risco.

Em Ação

3.4. Trabalhar com os Outros

Trabalhar em grupo, colaborar e criar redes.

Em Ação

3.5. Aprender com a Experiência

Aprender fazendo.

© 2021, Sebrae RS

**Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas
do Estado do Rio Grande do Sul**

educacaoempreendedora.sebraers.com.br

0800 570 0800

Presidente do Conselho Deliberativo:

Gilberto Porcello Petry

Diretoria Executiva:

André Vanoni de Godoy - Diretor-Superintendente

Ayrton Pinto Ramos - Diretor Técnico

Marco Aurélio Paradedda - Diretor de Administração e Finanças

Equipe Técnica:

Augusto Martinenco

Janaína Zago Medeiros

Marcia Ferran de Souza

Marie-Christine Julie Mascarenhas Fabre

Desenvolvimento da solução:

Educare Consultoria e Desenvolvimento Empresarial Ltda.

Nara Liane Ávila Prieto Silveira

Projeto Gráfico e Diagramação:

S Doble Design

Clauber dos Santos Sousa



DinoCards



DinoCards

MATERIAL DO PROFESSOR

DISTRIBUIÇÃO
GRATUITA
VENDA PROIBIDA

O Dinocards é um objeto de aprendizagem de uso imediato, com sugestões de atividades que têm como referência metodologias ativas.

São 8 atividades para cada um dos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano), que contemplam habilidades previstas na BNCC (com indicação do respectivo código alfanumérico) para inserção no seu plano de aula. Você poderá incluir outras estratégias e temáticas, ampliando mais o espectro de habilidades contempladas.

Explore todas as possibilidades das atividades e potencialize o engajamento dos seus estudantes com o Dinolândia.

Para baixar o App Dinolândia acesse:



EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

SEBRAE