



VIRANDO

O JOGO

Planos de Aula

25 ANOS
BRASIL SOLIDÁRIO

Virando o Jogo: planos de aula que transformam

No Instituto Brasil Solidário, acreditamos na força de boas histórias para transformar a educação. O documentário *Virando o Jogo* é um convite para isso: mostrar que é possível fazer diferente, dentro e fora da sala de aula.

Por isso, preparamos, com muito carinho e cuidado, um material recheado de planos de aula transdisciplinares conectados aos temas e histórias abordados no documentário, combinando o uso dos jogos de Educação Financeira e outros materiais didáticos do IBS às habilidades e competências da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, promovendo aulas mais vivas, integradas e cheias de sentido.

Sim, *Virando o Jogo* é muito mais do que um filme. É uma ferramenta pedagógica como tantas outras que o IBS oferece para quem quer inovar, inspirar e construir uma escola mais conectada com a vida. Aqui você encontrará propostas que vão além da Educação Financeira, sempre com foco no protagonismo estudantil e na construção coletiva do conhecimento.

Que tal começar reunindo seus alunos e toda a comunidade escolar para uma sessão especial de *Virando o Jogo*? É uma excelente oportunidade para inspirar conversas, reflexões e novos olhares sobre a prática pedagógica. Depois, é só explorar as propostas deste material para transformar essas ideias em percursos de aprendizagem cheios de diálogo, criatividade e propósito!

Assim, esperamos que este material inspire novas práticas, desperte ideias e circule por muitas mãos.

Juntos viramos o jogo!




JUNTOS CONSTRUÍMOS



Índice

Um problema prioritário e uma solução que funciona	04
Jogos de Educação Financeira IBS	05
Plano de aula Educação Infantil	07
Planos de aula Ensino Fundamental: Anos Iniciais	11
Planos de aula Ensino Fundamental: Anos Finais	72
Plano de aula Ensino Médio	131
Planos de aula para eletiva (para Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio)	137



Um problema prioritário e uma solução que funciona

Segundo o Serasa, mais de 40% da população adulta do país está inadimplente. A principal causa apontada para essa realidade é o analfabetismo financeiro, ou seja, a falta de planejamento consciente dos ganhos e gastos. Desde 2017, o Instituto Brasil Solidário - IBS, através do projeto Jogar e Aprender, vem desenvolvendo uma solução eficaz, escalável e de baixo custo, que promove o letramento matemático e a alfabetização de forma transversal, utilizando jogos de tabuleiro e cartas como ferramentas pedagógicas. A proposta vai além da sala de aula: extrapola o aprendizado dos alunos, alcançando toda a escola, suas famílias e comunidades, e promovendo uma mudança coletiva. Com propósito e forte alinhamento pedagógico, o programa também contribui para enfrentar a defasagem escolar, especialmente nas áreas de Matemática e Língua Portuguesa, oferecendo suporte à alfabetização na idade certa e fortalecendo os processos cognitivos e socioemocionais dos estudantes.

Nossa proposta de Educação Financeira é essencial para capacitar a população a tomar decisões econômicas mais conscientes e sustentáveis. Por meio dos jogos, adaptamos o ensino às realidades socioeconômicas das comunidades, fortalecendo a autonomia financeira e contribuindo para a redução do endividamento e da desigualdade social. A médio prazo, o projeto gera impactos positivos na economia dos municípios, promovendo o consumo responsável, o empreendedorismo e a gestão eficiente de recursos.

Impactos positivos do uso de jogos e da gamificação na educação

- Aumento do engajamento e da motivação: tornam o aprendizado mais dinâmico e divertido.
- Desenvolvimento de habilidades cognitivas: raciocínio lógico, a resolução de problemas e a tomada de decisões.
- Estímulo à aprendizagem colaborativa: trabalho em equipe, a cooperação e o respeito, com desenvolvimento de habilidades sociais.
- Facilitação da aprendizagem significativa: contextualização do conteúdo, tornando-o mais compreensível por meio da experiência e da prática.
- Inclusão e Diversidade: adaptados para diferentes perfis de aprendizagem e necessidades especiais.
- Desenvolvimento da autonomia: incentivam a experimentação, a exploração e a descoberta.
- Avaliação lúdica: permitem que professores avaliem o desempenho de forma mais leve e menos estressante.



Abaixo apresentamos os 7 jogos que compõem essa estratégia

Piquenique

O objetivo principal do jogo é poupar. Ao tomar decisões mais conscientes, os jogadores acumulam mais Américas (a moeda do jogo) e quem chegar ao final do jogo com mais Américas, vence.

Número de jogadores: de 2 a 6 pessoas

Público-alvo: Educação Infantil; Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais; Ensino Médio e EJA.



Bons Negócios

O objetivo aqui é investir e empreender, trazendo não apenas tomadas de decisão estratégicas para simular um empreendimento, mas também trabalhando noções de educação fiscal.

Número de jogadores: de 3 a 6 pessoas.

Público-alvo: Ensino Fundamental - Anos Finais; Ensino Médio e EJA.

Jogos da Família PIC\$: cabem no bolso e todos podem ter!

PIC\$ City

O mais novo e completo jogo de tabuleiro, lançado em 2025. Trabalha estratégia, consumo responsável, planejamento financeiro, ganhos e gastos, desafios de conhecimentos e tomadas de decisão!



PIC\$ e PICS GO

Jogos de cartas que promovem reflexões sobre endividamento e planejamento consciente. Ganha o jogo quem tiver menos dívidas. A diferença entre os dois jogos é que o PIC\$ GO tem uma proposta mais lúdica e ilustrada, com personagens animados e com dicas para os jogadores.

PIC\$ BIO e BIO+

Jogos de cartas que instigam debates sobre sustentabilidade. Ganha quem tiver a menor pegada ambiental. A diferença entre os dois jogos é a mesma: o BIO+ tem uma proposta mais lúdica e ilustrada, com personagens animados, animais e trabalha o letramento com dicas ambientais.



Em todos os jogos da família PIC\$, o número de jogadores vai de 3 a 10 pessoas (ou mais se jogados em duplas de jogadores). O público-alvo é a partir do Ensino Fundamental - Anos Finais, incluindo alunos do Ensino Médio e EJA.

Toda a família PIC\$ pode ser comprada no site!

Os jogos da Família PIC\$ estão disponíveis para compra. Eles podem ser levados para a escola, para sua casa e família, biblioteca, projetos sociais ou qualquer outro espaço. São acessíveis, versáteis e pensados para fazer parte do seu dia a dia.

Mais do que simples jogos, a Família PIC\$ é um convite para trabalhar temas fundamentais como Educação Financeira, sustentabilidade, cidadania e escolhas conscientes, de maneira lúdica, prática e significativa. Cada partida é uma oportunidade de desenvolver habilidades de leitura, escrita, cálculo mental, argumentação e cooperação, tudo isso enquanto os alunos se divertem!

E o melhor: você pode receber os jogos em qualquer lugar, para jogar e aprender com filhos, amigos e familiares, e até presentear quem você gosta!

Todos os jogos da família PIC\$
estão à venda pelo site
www.compre.jogopics.com.br
ou acesse via QR Code abaixo!



Saiba mais sobre o projeto
de Educação Financeira
do IBS acompanhando
nossos perfis nas
redes sociais acessando
o QR Code abaixo!



PLANO DE AULA

El03EF07 - EF - 075

Tema - Jogo da memória com cartas dos jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

☐ Educação Infantil

☐ Creche

☒ Pré-Escola

Campo de Experiências: Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação.

Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento: (El03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou leitura.

Objetivos

- Estimular a observação e o reconhecimento de palavras escritas.
- Promover a reflexão sobre a função da escrita.
- Ampliar o vocabulário e a oralidade das crianças.
- Favorecer o desenvolvimento da memória visual e da atenção
- Estimular a expressão gráfica e o início da escrita espontânea.
- Incentivar a escuta e a colaboração em grupo.
- Valorizar a criação coletiva de narrativas.



Conteúdos

- Identificação de palavras em suportes gráficos (cartas com imagens e nomes dos produtos).
- Hipóteses sobre o sistema de escrita (reconhecimento de letras, palavras e marcas gráficas).
- Desenvolvimento da atenção, memória visual e estratégias lúdicas de leitura.
- Participação em rodas de conversa e criação coletiva de histórias.
- Representação gráfica (desenho com detalhes e tentativa de escrita).
- Valorização dos textos produzidos coletivamente e socialização.

Recursos gerais

Papel A3; lápis de cor; giz de cera; canetinhas hidrocor; tinta; pincel; recipientes com água para lavar pincéis.

Recursos IBS

Piquenique ou
Pic\$ City ou
Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Organizar uma roda de conversa com os alunos. Apresentar alguns alimentos presentes nas cartas produto do jogo Piquenique ou Pic\$ City, como banana, água, maçã, iogurte, tapioca, pipoca e sanduíche, ou as cartas produto do jogo Bons Negócios, como boneca, boneco, bola, bicicleta, lápis de cor e patinete, pedindo que as crianças identifiquem tais produtos. Em seguida, questionar:

- Como você sabe qual carta é a da maçã?
- Existe alguma outra forma de sabermos que a carta é a da maçã sem olharmos a ilustração?

Espera-se que as crianças apontem para as letras, referindo-se a elas de alguma forma. Caso isso não aconteça, mostrar e explicar que a palavra *MAÇÃ* está escrita na parte de baixo da carta.

Agora, hora de pegar pares das cartas apresentadas, embaralhar todas e colocá-las organizadas lado a lado no centro da roda com a face para baixo para jogar o jogo da memória. Convide as crianças, uma por uma, a virarem duas cartas em busca dos respectivos pares. Vá apresentando as regras do jogo: cada jogador pode abrir 2 cartas por vez e, caso formem um par idêntico, pode recolhê-las. Caso sejam diferentes, deve virar novamente as cartas com a face para baixo e voltar ao lugar, pois é a vez do jogador seguinte.

Divida a turma agora em grupos de até quatro crianças e ofereça uma pilha de cartas produto do jogo Piquenique, Pic\$ City ou Bons Negócios em pares. Deixe as crianças jogarem em seus grupos e vá passando entre as mesas para auxiliar no que for necessário.

Avaliação

Em folhas A3, peça que cada criança desenhe com giz de cera, lápis de cor, canetinha ou pinte com tinta e pincel duas cartas de produtos que mais gostaram, incluindo o máximo de detalhes possível para que se pareçam com as cartas originais. Realize uma exposição na sala de aula ou em algum outro ambiente da escola.

Com os desenhos, analise se crianças inseriram alguma forma de marcação de escrita, podendo ser uma garatuja ou simples sinais.

Para ir além

Numa roda de conversa, apresentar às crianças uma imagem de alguma cena cotidiana e, coletivamente, pedir que criem uma história. O professor fica como escriba, anotando num caderno. Depois, digitar o texto e colar com a imagem anexa. Essa atividade pode ser desenvolvida uma vez por semana, por exemplo. Ao final do ano, o professor pode reunir todas num livreto e entregar uma cópia para cada criança, como um registro de um livro criado coletivamente ao longo do ano.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☐ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☐ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança



Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☐ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☐ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☐ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01LP04-EF - 050

Tema - Letramento e alfabetização com jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.

Habilidade: (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.



Objetivos

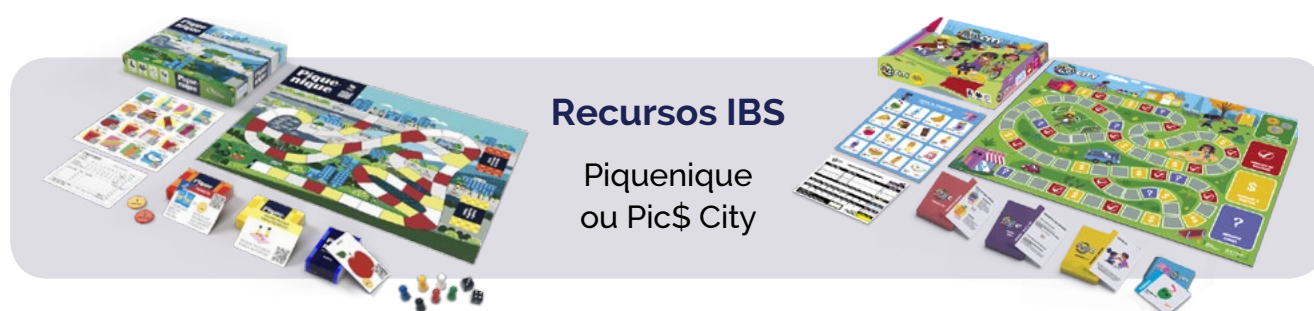
Reconhecer as letras do alfabeto, sua ordem, identificar e diferenciar vogais e consoantes.

Conteúdos

Alfabeto (vogais e consoantes).

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material do aluno, notebook, projetor e caixa de som.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dizendo que você conhece uma música e quer compartilhar com a turma. Apresente o vídeo da música *A E I O U*, do Grupo Trii ([link de acesso na sessão referência e pesquisa](#)) e, em seguida, estabeleça uma conversa sobre as impressões das crianças:

- O que vocês acharam do vídeo? Por quê?
- Do que se trata a música?
- Por que na música diz que "*tem a letra A no início do amor e a letra E no pé do café*"?
- Quais outras palavras poderiam ser usadas nesta música? **A** de _____, **E** de _____.

Proponha ouvir novamente a música e, logo após, escreva o alfabeto no quadro em letra bastão e em letra cursiva. Solicite que as crianças identifiquem as letras da música (vogais). Explique que todas as letras que estão no quadro formam o nosso alfabeto, destacando que as letras que são ditas na música são as vogais e todas as outras que não aparecem na música, mas que estão escritas no quadro, são as consoantes. Leia todas as letras do alfabeto e se tiver crianças que já as conheçam, peça que leiam com você (pergunte se tem alguém na sala que já conhece essas letras).

Após a leitura das letras do alfabeto, peça que as crianças falem uma palavra que se inicie com cada letra. Se tiverem dificuldade, ajude dando algumas pistas, por exemplo: o que estou segurando começa com a letra **L** (segurar um lápis nesse momento), que palavra é essa? E assim o professor vai bolando pistas para que as crianças identifiquem e falem palavras que comecem com cada letra do alfabeto.

Em seguida, divida a turma em grupos e entregue um jogo Piquenique ou Pic\$ City para cada um. Peça que retirem todos os componentes presentes na caixa (tabuleiro, peões, dados, moedas, tabela de produtos, cartas de alimentos, cartas de ganhos e gastos e cartas de tomada de decisão e, no caso do Pic\$ City, as cartas desafio e a tabela de controle de despesas e recebimentos) e apresente-os um a um (segure o componente, peça que os grupos o localizem, diga como se chama e, por último, escreva a palavra correspondente a cada componente no quadro).

Quando tiver terminado de escrever todos os nomes dos componentes do jogo, combine que cada grupo escolha um e localize as vogais e consoantes presentes nos nomes como por exemplo:

tabuleiro

vogais > A, U, E, I, O

consoantes > T, B, L, R

E prossiga até todos os grupos localizarem as vogais e consoantes em todas as palavras que representam os componentes do jogo.

Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de identificar as vogais e consoantes do nosso alfabeto. Pergunte para a turma:

- Qual palavra/componente do jogo possui mais vogal em seu nome?
- Qual palavra/componente do jogo possui mais consoante?
- Qual componente do jogo começa com a letra **P**? Diga duas palavras que comecem com essa mesma letra.
- Quais componentes do jogo possuem a mesma quantidade de letras em seus nomes?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula utilizando o jogo Piquenique ou Pic\$ City como referência.



Para ir além

Provoque a turma propondo uma brincadeira: a brincadeira da força. Sugira que cada grupo formado escolha um alimento presente na tabela de alimentos do jogo Piquenique ou Pic\$ City e informe somente ao professor qual alimento foi escolhido. Todos os grupos da sala (com exceção do grupo que escolheu o alimento da vez) deverão adivinhar qual é completando as palavras com vogais e consoantes. Desenhe no quadro os espaços correspondentes a cada letra da palavra escolhida e inicie a brincadeira pedindo que os grupos digam vogais e consoantes para completarem e descubrirem qual é o alimento. Não esqueça de combinar para que ninguém "pesque" as letras na tabela de produtos ou nas cartas de alimentos.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Banco de planos de aula da Revista Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula>

Grupo Trii. Vídeo da música A E I O U. Disponível em: <https://youtu.be/IFm3SRDPZ60>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☐ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☐ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☒ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01MA04-EF - 005

Tema - Letramento matemático com jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática.

Componente Curricular: Matemática.

Objeto de Conhecimento: Leitura, escrita e comparação de números naturais (até 100).

Habilidade: (EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.



Objetivos

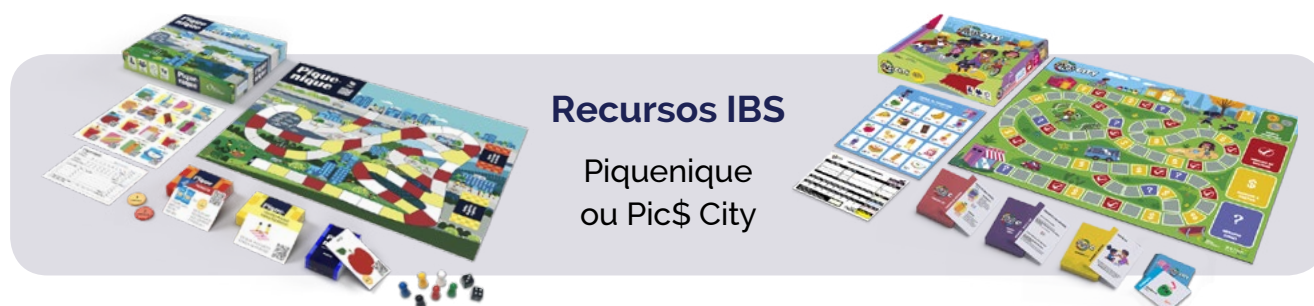
Escrever sequência de números de acordo com o sistema numérico decimal; compreender como se avança num percurso de tabuleiro seguindo os números lançados no dado.

Conteúdos

Números; sequência numérica.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, cartolina, giz de cera, lápis de cor/hidrocor, canetinhas, material escolar do aluno.



Recursos IBS

Piquenique
ou Pic\$ City

Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos, com até seis alunos cada. Em seguida, entregue somente o tabuleiro do jogo Piquenique ou do jogo Pic\$ City para cada grupo. Organize a distribuição de modo que diferentes grupos explorem tabuleiros distintos (se desejar, metade da turma com o Piquenique e metade com o Pic\$ City).

Convide os alunos a realizarem a contagem das casas do tabuleiro escolhido. Essa contagem deve ser feita de forma coletiva e com o auxílio do professor, estimulando o raciocínio numérico, a leitura dos números e a observação da organização espacial do jogo.

Após a contagem, entregue metade de uma cartolina para cada grupo e oriente-os a desenhar o tabuleiro do jogo que estão utilizando, incluindo as casas numeradas. Peça que desenhem as casas na mesma disposição observada e escrevam os números correspondentes dentro de cada uma. Ajude na dinâmica garantindo a participação de todos. Caso necessário, inicie o desenho no quadro como modelo.

Com os tabuleiros criados, entregue um dado para cada grupo e os peões de acordo com a quantidade de crianças em cada grupo. Oriente que cada criança jogue o dado uma vez e anote o número que tirou. Quando todos tiverem jogado, explique que quem tirou o maior número começa o jogo e os demais seguem no sentido horário (explique esse conceito e indique o lado nos grupos).

Permita que as crianças joguem livremente apenas com o dado e os peões, utilizando o tabuleiro que desenharam. A proposta é observar como elas contam, movimentam as peças e antecipam as casas de chegada, desenvolvendo noções de ordem, sequência e deslocamento.

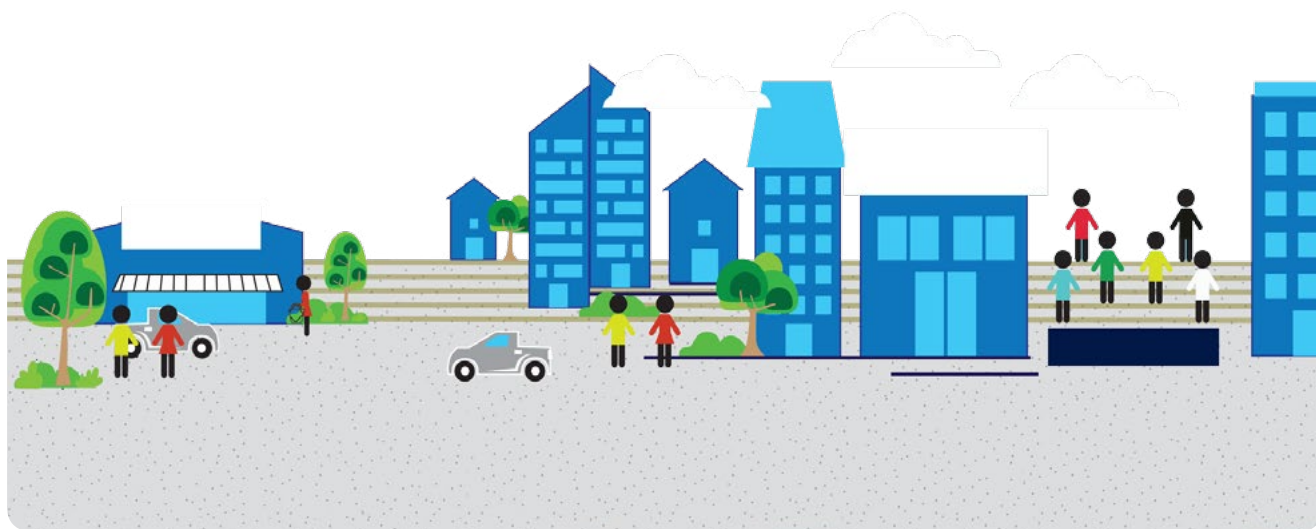
Após essa prática, proponha um momento coletivo de resolução de problemas no quadro. Crie situações fictícias com base no tabuleiro construído, como:

Agora que o jogo terminou, usando o tabuleiro que você criou, responda:

- Ana tirou o número 6 duas vezes seguidas. Em qual casa ela parou?
- Luís está na casa 26 e tirou o número 5 no dado. Em qual casa ele irá parar?
- Luana está na casa 18, mas precisa voltar 5 casas. Em qual casa ela irá parar?

Você pode personalizar as questões com os nomes das crianças da turma e adaptar conforme o jogo utilizado (alguns tabuleiros têm quantidades e formatos diferentes de casas, como é o caso do Pic\$ City, que tem organização por áreas temáticas da cidade).

Após responderem as questões, permita que os grupos voltem a jogar livremente, consolidando a aprendizagem de forma lúdica e interativa.



Avaliação

Ao final da proposta, promova uma rodada oral de perguntas e respostas com a turma, retomando aspectos vivenciados durante a atividade com os jogos Piquenique e Pic\$ City. As questões devem explorar conhecimentos relacionados à sequência numérica, regras do jogo, movimentação no tabuleiro e contagem.

Exemplos de perguntas:

- Qual jogador inicia o jogo? (aquele que tirou o maior número no dado)
- A ordem dos jogadores segue qual sentido? (sentido horário)
- Quantas casas tem o tabuleiro do jogo que seu grupo usou? (resposta variável conforme o jogo utilizado; os alunos devem observar e contar.)
- Na hora de mover o peão, a contagem começa da casa onde ele está ou da seguinte? (da casa seguinte)
- Se você tirou o número 4 no dado e está na casa 7, para qual casa deve ir? (casa 11)

O professor pode adaptar ou criar outras questões com base nos jogos utilizados e nos conhecimentos que deseja reforçar (nomes dos componentes, ordem dos números, direção, operações simples etc.). As respostas podem ser dadas individualmente ou em grupo, como forma de revisão lúdica dos aprendizados.

Para ir além

Caso o professor observe que os grupos não apresentaram dificuldades durante a prática adaptada do jogo nos tabuleiros criados, pode decidir por inserir as cartas de *Ganhos* e *Gastos* e de *Tomada de Decisão* na partida.

Referência e pesquisa

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

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

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Instituto Brasil Solidário. Jogo Pic\$: Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: www.jogopics.com.br



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF01ER01 - EF - 058

Tema - Projeto Bom Comportamento: uso de moedas locais em trocas sociais e feiras escolares

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreendedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ensino Religioso.

Componente Curricular: Ensino Religioso.

Objeto de Conhecimento: O eu, o outro e o nós.

Habilidade: (EF01ER01) Identificar e acolher as semelhanças e diferenças entre o eu, o outro e o nós.

Objetivos

- Identificar e acolher as semelhanças e diferenças entre si e seus colegas.
- Compreender que a diversidade de escolhas, estratégias e talentos enriquece as relações e o grupo.
- Identificar as escolhas e caminhos individuais durante um jogo em grupo.
- Perceber que as pessoas podem ter diferentes estratégias para resolver desafios.
- Reconhecer que as habilidades e os talentos são diversos e que cada um possui suas próprias capacidades.
- Valorizar as particularidades de cada colega e de si mesmo.

Conteúdos

- Compreensão da própria identidade.
- Percepção das características e escolhas dos colegas.
- Forma como as individualidades se relacionam na construção de um grupo.

Recursos gerais

Quebra-cabeça *Tangram* impresso e recortado (1 completo para cada criança), 1 corda grande, lápis, borracha e papel (1 para cada aluno).



Recurso IBS

Jogo Piquenique

Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos de até 6 alunos e ofereça para cada equipe uma caixa com o jogo Piquenique. Oriente-os brevemente sobre as regras e deixe-os jogarem. Caso os alunos ainda não estejam plenamente alfabetizados, você pode pedir que ilustrem e copiem os nomes dos produtos que selecionarem para suas listas e pedir ajuda àqueles com maior desenvoltura na leitura para assessorar os demais na leitura das cartas.



IMPORTANTE: busque não interferir nas escolhas dos estudantes ao longo do jogo, deixando-os livres para tomarem suas próprias decisões quanto à lista de produtos, escolhas, caminhos etc.



Quando todos os grupos terminarem de jogar, organize-os numa grande roda de conversa e levante alguns questionamentos:

- Todos do grupo chegaram ao parque no tabuleiro?
- Todos conseguiram comprar os produtos da lista de produtos com o dinheiro?
- Durante o jogo, algum aluno pegou uma carta vermelha igual a algum outro? Se sim, eles fizeram a mesma escolha, de acordo com as opções dadas?
- E sobre os caminhos? Todos fizeram os mesmos caminhos? (Caso a resposta tenha sido "não", pergunte: "Qual foi o melhor? Por quê?". Caso a resposta anterior tenha sido "sim", pergunte: "O caminho que todos tomaram era mesmo o certo ou o melhor?")

Ofereça a todos os alunos alguns desafios e observe-os buscando soluções.

Lista de desafios

Desafio 1: Todos devem tentar lambar o cotovelo.

Desafio 2: Tentar fazer um quadrado usando todas as peças de um *Tangram* (sugestão de [link](#) para imprimir disponível na sessão *Referência e pesquisa*).

Desafio 3: Pular corda 10 vezes seguidas (se possível, deixar cada aluno tentar uma vez e, depois que todos tentarem a primeira, deixar que tentem mais uma vez).



Quando todos tiverem tentado e alguns tiverem conseguido, volte para a roda de conversa e questione:

- No desafio de lambar o cotovelo, alguém conseguiu? Se sim, qual foi a estratégia? Será que existem outras ou somente essa é correta?
- No desafio do *Tangram*, alguém conseguiu montar o quadrado usando todas as peças? Se sim, todos usaram a mesma estratégia? Se não, será que existe uma estratégia correta?
- No desafio de pular corda, alguém conseguiu pular 10 vezes seguidas sem errar? Se sim, todos usaram a mesma estratégia? Se não, será que existe uma estratégia correta?

Avaliação

Para verificar o desenvolvimento dos alunos e a compreensão do tema, o professor pode propor uma roda de conversa e levantar os seguintes questionamentos:

- Hoje passamos por diversos desafios: jogo Piquenique, lambar o cotovelo, montar o *Tangram* e pular corda 10 vezes seguidas sem errar. Todos conseguiram realizar todos os desafios?
- Somente as mesmas crianças conseguiram vencer todos os desafios?
- Isso significa que todas as pessoas são iguais?
- Então quer dizer que só algumas pessoas são capazes de fazer coisas incríveis?

Para ir além

A escola pode criar uma moeda social própria, com concurso para escolher o nome da moeda e a ilustração de cada nota. Os alunos podem receber uma determinada quantidade de moedas por cada atitude positiva que tiver com os colegas, funcionários, professores ou qualquer pessoa que esteja dentro do ambiente escolar, como fazer um elogio, ajudar em alguma situação, realizar atos de gentileza, trazer material para reciclagem limpo e higienizado etc.

No final de cada trimestre ou semestre, a escola pode promover uma feirinha, na qual oferece alguns produtos para os alunos adquirirem com as moedas (os produtos podem ser desde objetos de segunda mão doados pelas famílias até pequenos mimos adquiridos pela própria escola, como lápis, canetas e outros itens de papelaria).

Outra possibilidade para uso das moedas seria a "compra" de uma atividade que os alunos gostem, cujas opções podem ser oferecidas ao final de cada semana ou mês, com valores previamente combinados. Exemplos de atividades do cardápio: uma aula de culinária, um banho de mangueira no pátio da escola, um piquenique na praça mais próxima, a disponibilização do jogo Piquenique durante o momento de recreio etc.

Outra possibilidade seria a turma criar um *Show de Talentos*, que pode envolver, inclusive, outras turmas da escola. Durante algumas semanas, os estudantes individualmente ou em pequenos grupos se preparam para apresentar um de seus talentos: cantar, dançar, fazer alguma manobra esportiva, criar alguma obra de arte, soletrar palavras, falar o abecedário de trás pra frente, imitar animais ou pessoas famosas, escrever um texto ou poema, criar uma cena teatral, tocar um instrumento musical, criar uma roupa ou brinquedos com materiais recicláveis. No dia marcado, cada um apresenta seu talento. O evento pode acontecer contando com a participação das famílias, que são convidadas a assistirem.



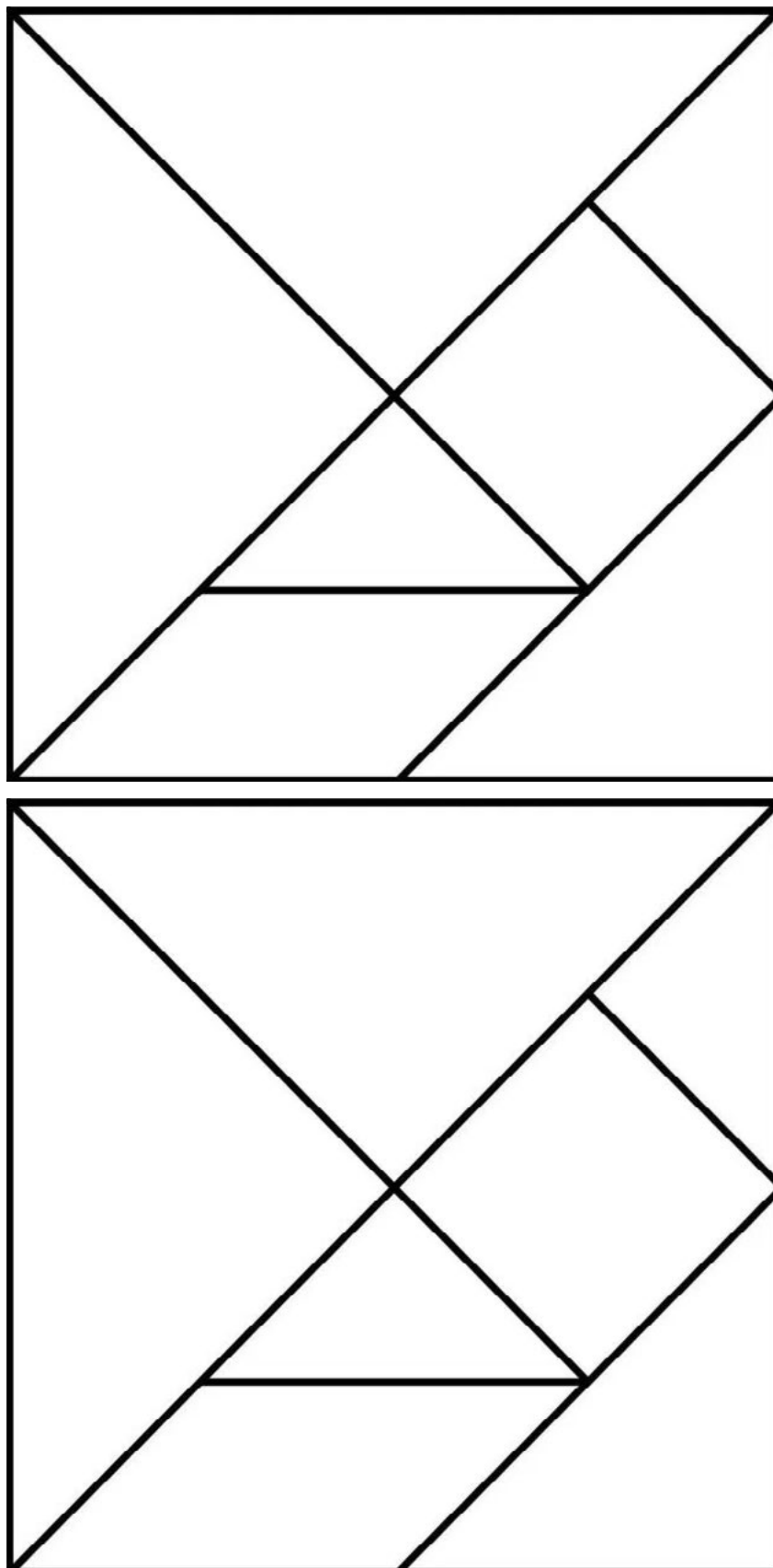
DICA

Que tal criar o *Dia da Família*, onde cada família deve, junto com o aluno, apresentar um talento para o resto da comunidade? Isso vale também para professores e funcionários que queiram participar.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Tangram para imprimir: <https://vamosimprimir.com.br/tangram-para-imprimir>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☐ Foco

☒ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança



Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☐ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15LP12 - EF02MA08 - EFI - 012

Tema - Moeda social local: feiras de trocas, mercados e vivências

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens e Matemática.

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática.

Objeto de Conhecimento: Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala; Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplo e terça parte.

Habilidade: (EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.
(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.



Objetivos

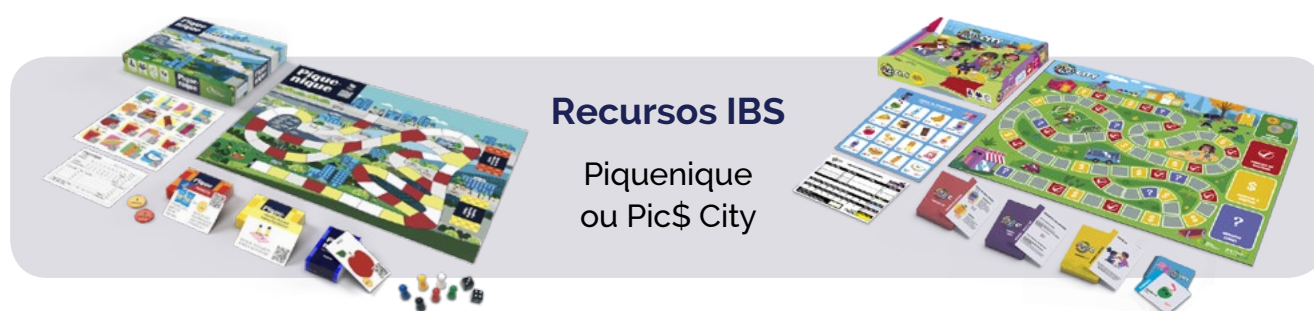
Realização das partidas dos jogos com certa autonomia: respeitando a vez do outro, aguardando a leitura das cartas e cumprindo o fechamento da partida com as operações matemáticas de compra e venda; compreensão do significado de metade.

Conteúdos

Oralidade; jogo de tabuleiro; números.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno e frutas para o lanche coletivo.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula realizando uma sondagem para descobrir quais alunos conhecem os jogos Piquenique e Pic\$ City. Pergunte se já jogaram, o que lembram das regras, do que mais gostaram etc. Caso a maioria conheça algum dos jogos, convide os alunos a explicarem as regras para os colegas. Se não conhecerem, o professor apresenta os dois jogos de forma breve, destacando suas semelhanças e diferenças.

Divida a turma em grupos de até 6 ou 7 alunos (se o grupo for composto por 7 alunos, um deles pode assumir o papel de *Banco*, sem participar diretamente das jogadas). Se possível, organize para que metade da sala jogue o Piquenique e a outra metade o Pic\$ City, de modo que depois possa ocorrer uma troca de experiências entre os grupos. Entregue as caixas dos jogos e inicie as partidas.

Durante as jogadas, o professor deve observar se:

- As crianças compreenderam as regras;
- Conseguem aguardar sua vez de jogar;
- Avançam corretamente no tabuleiro;
- Realizam as ações propostas pelas cartas de *Ganhos e gastos*, *Tomada de decisão* e cartas-desafio (no caso do Pic\$ City) com autonomia.

Intervenha sempre que necessário para auxiliar na compreensão e garantir que todas as crianças participem ativamente.

Ao final da partida, as crianças realizam as compras de suas listas de produtos, finalizam a rodada e socializam os resultados com os demais grupos.

Em seguida, promova uma roda de conversa sobre a experiência. Questione:

- Quais foram as maiores dificuldades?
- De quais partes do jogo vocês mais gostaram?
- Em qual momento tiveram que pensar mais antes de tomar uma decisão?
- Em qual jogo foi mais fácil economizar dinheiro?

Após a conversa, peça que observem suas cartas de produtos comprados e entregue a cada aluno uma cópia da seguinte carta de *Tomada de Decisão*: "Aproveite! Compre um refrigerante pela metade do preço ou compre um suco de laranja pela metade do preço."

Com essa carta em mãos, conduza uma breve investigação matemática:

- Qual é a metade do preço total dos produtos que você comprou?
- Qual é a metade do preço de cada produto individualmente?
- Se dividirmos um produto em duas partes iguais, como se chama cada parte? (Metade)
- O que é um desconto?
- Qual foi o produto mais barato que você escolheu? E o mais caro?

Para finalizar, organize um lanche coletivo com frutas (solicite previamente autorização da direção e apoio da equipe da cozinha). Divida as frutas em metades com a ajuda das crianças e distribua, reforçando a ideia de partilha, cuidado com o alimento e consumo consciente. Lembre os alunos de lavar as mãos antes de comer.



Avaliação

Além da observação de como as crianças participaram da partida, anote três questões no quadro e solicite que os alunos respondam em seu caderno:

- Se você ganhasse um desconto para pagar metade do preço da bolacha recheada, quanto seria?
- A lanchonete do parque lançou a seguinte promoção: "Compre um caldo de cana e um pastel pela metade do preço". Qual será o valor total a ser pago pelos dois?

O professor pode criar outras situações problemas relacionadas com o conteúdo metade utilizando os produtos dos jogos Piquenique e Pic\$ City.

Para ir além

Organize com as crianças a criação de um minimercado na sala de aula ou em outro espaço da escola. Divida as tarefas com a turma, garantindo que todos participem da preparação:

1 - Montagem do mercado

- Separem produtos de brinquedo, embalagens limpas e seguras trazidas de casa ou confeccionadas com papelão, caixas, potes etc.
- Organizem os produtos em categorias: alimentos, bebidas, produtos de limpeza, higiene, entre outros.
- Criem etiquetas de preços variados para cada item, incentivando o reconhecimento e comparação de quantias.

2 - Promoções e propaganda

- Proponha a criação de cartazes promocionais com frases como "Leve 2, pague 1", "Produto pela metade do preço", "Super promoção!", incentivando o uso de linguagem persuasiva e elementos visuais atrativos.
- Estimule reflexões sobre o consumo responsável, sugerindo, por exemplo, promoções com produtos recicláveis, orgânicos ou de menor impacto ambiental.

3 - Organização dos papéis

- Combine com a turma quem serão os vendedores, caixas e clientes, permitindo o revezamento dos papéis durante a atividade.
- Crie "dinheirinhos" ou fichas para uso nas transações e incentive que registrem as compras ou vendas em bloquinhos, simulando notas fiscais.

4 - Brincadeira de compras e vendas

- Inicie a brincadeira observando as interações entre os participantes. Incentive o uso de expressões típicas do contexto comercial, como: "Quanto custa?", "Posso pagar com essa quantia?", "Tem troco?" etc.
- Estimule situações de cálculo mental simples (quanto falta? quanto sobra?), além de decisões relacionadas ao consumo consciente (preciso mesmo disso? vale a pena esse gasto agora?).

5 - Roda de conversa final

Finalize com uma roda de conversa para retomar os aprendizados da atividade. Sugira perguntas como:

- O que vocês aprenderam com a brincadeira?
- Como foi ser vendedor(a)? E comprador(a)?
- O que é importante lembrar na hora de fazer compras de verdade?
- Como podemos economizar ou evitar desperdícios?
- O que podemos fazer com as embalagens depois de usadas?

Essa vivência do minimercado, além de ser uma brincadeira envolvente, possibilita que as crianças aprendam, de forma lúdica e significativa, sobre escolhas, consumo consciente e sustentabilidade. Ao assumirem diferentes papéis, elas exercitam a empatia, a comunicação, o raciocínio matemático e a responsabilidade social, compreendendo que suas decisões de compra e uso de recursos têm impacto no cotidiano e no meio ambiente.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

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

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Instituto Brasil Solidário. *Jogo Pic\$: Educação Financeira para crianças e jovens*. Disponível em: www.jogopics.com.br



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF03MA20 - EF - 018

Tema - Adaptação de jogos de Educação Financeira para um ensino contextualizado à realidade local

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática.

Componente Curricular: Matemática.

Objeto de Conhecimento: Medidas de capacidade e de massa (unidades não convencionais e convencionais): registro, estimativa e comparações.

Habilidade: (EF03MA20) Estimar e medir capacidade e massa, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), reconhecendo-as em leitura de rótulo e embalagens, entre outros.



Objetivos

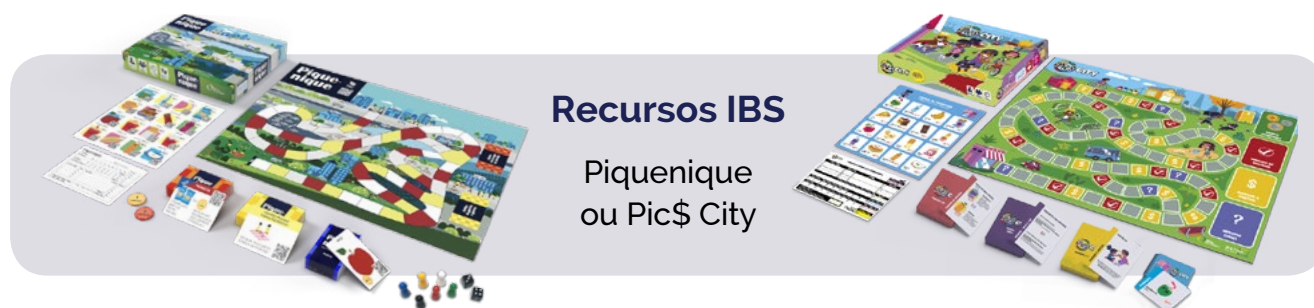
Identificar as unidades padronizadas para verificar capacidade e massa.

Conteúdos

Unidades de capacidade e massa.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, embalagens limpas e secas de alimentos e produtos (ex: caixa de leite, caixa de suco, garrafa de água, embalagens de xampu, detergente, arroz, feijão, açúcar, além dessas tente encontrar embalagens dos mesmos produtos da tabela do jogo Piquenique ou Pic\$ City).



Procedimentos metodológicos

Inicie o momento questionando se alguém já participou de um piquenique e quais alimentos podemos levar para um. Ouça atentamente as respostas da turma e em seguida mostre o jogo Piquenique ou Pic\$ City, informando que a partir de agora eles conhecerão um pouco mais sobre e quais os alimentos que iremos encontrar nele.

Apresente um cartaz com a tabela de produtos ampliada ou projete a imagem da tabela (o ideal é um tamanho que todos possam visualizar bem os alimentos, seus nomes e preços). Peça que a turma realize uma leitura coletiva dos nomes dos alimentos informando seus preços.

Em seguida, com a participação da turma, indique qual dos alimentos é considerado bebida e qual é considerado comida. Faça uma tabela no quadro (modelo a seguir) e registre as respostas dadas.

Bebida	Comida

Peça que a turma observe bem os alimentos na tabela ampliada e as respostas registradas no quadro, em seguida pergunte:

Quais alimentos são vendidos por gramas/quilos e quais são vendidos por mililitros/litros?

Explique que, para identificar tais elementos, eles precisam saber que o mililitro/litro é a unidade de medida usada para medir a capacidade de alimentos líquidos: água, leite, suco e outros e que grama/quilo é a unidade que mede o peso dos alimentos: carnes, frutas, legumes e outros. Pergunte se existe outra forma de vender os alimentos (o objetivo é inserir a ideia de unidade também, por exemplo: é possível comprar um quilo de maçã ou uma unidade de maçã por R\$ 1,00).

Após a explicação, faça uma nova tabela (modelo abaixo) e registre as respostas dos alunos:

Vendidos por gramas	Vendidos por mililitros	Vendidos por unidade

Observe que alguns alimentos podem ocupar dois lugares na tabela, pois são vendidos tanto em gramas quanto por unidade.

Forme grupos e distribua para cada um embalagens secas de alimentos e produtos variados (previamente requisitadas), solicite que leiam as informações contidas nas embalagens e pergunte aos grupos quais podem ser vendidos no mililitro/litro, no grama/quilo ou na unidade, continue o preenchimento da tabela no quadro.

Entregue um jogo Piquenique ou Pic\$ City para cada um e indique que eles jogarão uma ou duas partidas (de acordo com o tempo) com uma nova regra criada: deverão levar para o piquenique dois alimentos que são vendidos no mililitro/litro e dois que são vendidos no grama/quilo. Atente para a informação que, mesmo os alimentos que são ofertados como unidade, por exemplo um chocolate, sempre têm a informação do peso em sua embalagem.

Durante a escolha dos produtos, acompanhe os grupos e verifique se as crianças estão escolhendo os alimentos corretamente.



Avaliação

Ao final da atividade faça um sorteio de quatro alunos e peça que respondam as questões abaixo:

- Quais são os alimentos da tabela de produtos do jogo Piquenique ou Pic\$ City que podemos comprar por mililitro/litro?
- Quais são os alimentos da tabela de produtos do jogo Piquenique ou Pic\$ City que podemos comprar por grama/litro?
- Diga o nome de 3 produtos que existem na sua casa que são medidos por mililitro/litro.
- Diga o nome de 3 produtos que existem na sua casa que são medidos por grama/quilo.

O professor também pode pensar em outras questões.

Para ir além

O professor pode combinar um piquenique com a turma e dividi-la entre quem leva alimentos comprados por mililitro/litro e quem leva alimentos comprados por grama/quilo. Outra possibilidade é promover uma discussão sobre o que é mais vantajoso: comprar por quilo ou unidade e, para exemplificar, ele pode usar uma dúzia de bananas, mostrando quanto custa a unidade e, se fosse no peso, quanto seria o valor total do cacho.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

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

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF03CI10 - EF03GE08 - EAI - 003*

Tema - Potencializando ideias e projetos sociais locais: compostagem

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências da Natureza e Ciências Humanas.

Componente Curricular: Ciências e Geografia.

Objeto de Conhecimento: Usos do solo; Produção, circulação e consumo.

Habilidade: (EF03CI10) Identificar os diferentes usos do solo (plantação e extração de materiais, dentre outras possibilidades), reconhecendo a importância do solo para a agricultura e para a vida.

(EF03GE08) Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem, descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.



*Adaptação do plano de aula criado pela educadora Cleicyane Félix, de Irecê (BA).

Objetivos

- Identificar e compreender as consequências da alta produção de lixo;
- Apresentar soluções de reuso para o lixo doméstico, associando sua produção ao consumo excessivo;
- Desenvolver ideias de comportamentos sustentáveis a partir da separação do lixo produzido diariamente em espaços coletivos;
- Compreender que a promoção de atitudes sustentáveis influencia na qualidade de vida coletiva.

Conteúdos

Tipos e uso do solo; formas de reaproveitar os resíduos sólidos e orgânicos.

Recursos gerais

Projeter multimídia para projeção de apresentação em *PowerPoint*; material de escrita do aluno (caderno e lápis e/ou caneta).

Recursos IBS

- Jogo Piquenique;
- Kit de Práticas de Educação Ambiental: práticas 12 (*Programa de coleta seletiva na escola – LEVE*) e 15 (*Composteira na escola*).



Procedimentos metodológicos

Inicie essa aula organizando a turma em círculo e, em seguida, promova uma conversa acerca da temática "Consumo excessivo", abordando pontos como: o que é lixo, que tipo de lixo é produzido a partir do nosso consumo diário e se existem formas de reuso desse lixo. Dê continuidade à conversa pedindo que os alunos respondam:

- De que é composto o lixo das suas casas e como esse lixo é recolhido?
- Em seu bairro tem coleta seletiva?

Se os alunos não souberem o que é coleta seletiva, realize uma explicação do tema.

Considerando as respostas dos alunos (prevendo que responderão que lixo é algo que não possui mais utilidade e "jogamos fora"), procure identificar os motivos do excesso da produção de lixo doméstico perguntando de onde é proveniente tantas coisas desnecessárias. Prossiga questionando sobre objetos e produtos que são comprados e não são utilizados, tipo: roupas, brinquedos ou outros.

A partir da questão "necessidade", estimule um debate acerca da relação entre consumismo e produção de lixo, pedindo que os alunos descrevam espaços coletivos existentes em seus bairros onde observam descarte incorreto e irregular de lixo, e as consequências dessa ação (como, por exemplo: presença de insetos, mal cheiro, propagação de doenças, contaminação do solo).

Procure levar os alunos a perceber que existem formas de reutilização do lixo que é produzido em suas casas, a exemplo do lixo orgânico, identificando que lixo é esse e qual a sua diferença para os resíduos sólidos.

Convide a turma para assistir uma apresentação em *PowerPoint* com fotos de ambientes prejudicados pelo acúmulo de lixo. Use fotos de parques naturais, praias, praças e outros espaços onde é possível observar o descarte incorreto e irregular de lixo. Se possível, apresente fotos da própria cidade ou bairro onde moram, mostre, também, fotos de lixões, para que os alunos vejam o destino do lixo de suas residências. Converse sobre os diversos tipos de solos observados nas imagens e quais os problemas que o descarte incorreto do lixo causa ao solo e, conseqüente, ao homem.

Questione se existe uma forma de diminuir o volume de lixo produzido em nossas casas e no mundo. Nesse momento, mostre o vídeo com exemplos de projetos de coleta seletiva e ações de reuso realizadas por diversas escolas e comunidades (sugerimos, aqui, a apresentação de exemplos dos projetos do IBS).



Após a apresentação do vídeo, exponha, como alternativa de reutilização do lixo orgânico, a criação de adubo natural utilizando cascas de ovos, cascas de banana e borra de café. Oriente como os alunos podem realizar essa produção em casa, com o auxílio de um adulto responsável.

Como atividade de fixação, acompanhe a turma até a cantina, peça que levem os cadernos para registrarem os tipos de alimentos que mais sobram e os tipos de embalagens descartadas com frequência. Com os dados coletados, proponha que os alunos criem dicas de formas de separação do lixo com a finalidade de indicar tal prática às merendeiras, para, a partir dessa ação, promover um caminho mais sustentável à toda a comunidade escolar.

Se ainda houver tempo, proponha uma partida do jogo Piquenique, ideal para verificar os aprendizados sobre consumismo através de uma brincadeira divertida.

Avaliação

Além da observação da participação nas discussões e atividades práticas, os alunos podem responder algumas questões oralmente, com foco na reflexão e compreensão dos conceitos trabalhados, tais como:

- O que é lixo e quais tipos de lixo você identifica na sua casa?
- O que é coleta seletiva e como ela funciona? Existe coleta seletiva no seu bairro?
- Liste dois problemas causados pelo descarte incorreto do lixo.
- Cite duas formas de reutilizar o lixo doméstico.

Para ir além

Que tal uma proposta de atividade em forma de projeto? Durante uma semana, os alunos criam um revezamento em duplas na área do refeitório da escola nos momentos de merenda e almoço. Para isso, vão precisar de uma bacia, uma balança, caderno, lápis e borracha. Enquanto um estudante fica responsável por orientar colegas a descartarem os restos de alimento que sobraram no próprio prato dentro da bacia, colocada sobre a balança, o outro anota no caderno a data, o que foi servido na refeição, série e turma do aluno e o peso que aparece após esse aluno colocar os restos de alimento do seu prato.

Após uma semana, os dados dos pesos anotados podem ser colocados para análise em sala. Os alunos podem observar e calcular, por exemplo, qual turma mais desperdiça alimentos, qual refeição costuma gerar maior quantidade de sobras ou mesmo em qual dia da semana houve mais desperdício.

Os dados poderão ser organizados em gráficos ou tabelas pelos próprios alunos e expostos nos corredores da escola e, com a divulgação dessa análise, é possível criar campanhas de conscientização contra o desperdício de alimentos na escola, por exemplo.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. *Projeto LEVE: tecnologia socioambiental*. YouTube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_pthloJecVY&t=31s

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. *Lixo: coleta seletiva*. YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/UgiYvirTfn8?si=fsrxGdVw0woBZx1Q>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15AR04 - EF15AR24 - EF35EF01 - EFI - 060

Tema - Empreendedorismo e cultura africana: a arte do bordado e da costura na escola

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreendedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Arte; Educação Física.

Objeto de Conhecimento: Materialidades; Matrizes estéticas culturais; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.

Habilidades: (EF15AR04) Experimentar diferentes forma de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.



(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.

Objetivos

- Identificar diferentes tipos de brinquedos e brincadeiras, reconhecendo suas características.
- Reconhecer que existem jogos e brincadeiras com origens em diferentes culturas, especialmente a africana.
- Experimentar ativamente pelo menos um jogo ou brincadeira de matriz africana, seguindo suas regras.
- Expressar-se artisticamente sobre a brincadeira ou jogo estudado, utilizando diferentes materiais e técnicas.
- Valorizar a diversidade cultural presente nas brincadeiras e jogos, compreendendo a importância das contribuições africanas para o patrimônio lúdico mundial.
- Refletir sobre as semelhanças e diferenças entre brincadeiras de diversas culturas.

Conteúdos

- Reconhecimento da diversidade de brinquedos e brincadeiras: comparação entre brinquedos industrializados (apresentados nas cartas) e brincadeiras tradicionais.
- Introdução à brincadeiras e jogos de matriz africana: conceito de origem e propósito das brincadeiras "Banana Verde", "Mocho", "Mongoa", "Mancala" e "Jogo de Oril", e a identificação de seus países de origem.
- Aprendizagem e prática de um dos jogos ou brincadeiras africanas escolhidos.
- Registro da experiência por meio de desenho, pintura, colagem ou modelagem.
- Discussão sobre a importância de conhecer e preservar as brincadeiras e jogos como parte da cultura global e, especificamente, da influência africana.

Recursos gerais

Papéis de diversos tamanhos e gramaturas, lápis de cor, giz de cera, tinta, pincel, potes com água para lavar pincel, retalhos de tecido, cola, tesoura.

Recurso IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de história. Apresente as seguintes cartas produto do jogo Bons Negócios: Boneco; Urso de pelúcia; Carrinho de controle remoto; Boneca; Jogo de tabuleiro; Bola; Skate; Patinete; Bicicleta; Video game. Deixe-os apreciarem as cartas e comentarem livremente sobre cada um desses produtos. Questione:

- Qual desses é seu brinquedo preferido?
- Como o usamos?
- Será que as bonecas que as crianças dos países africanos usam são iguais às das crianças dos Estados Unidos? Por quê?
- E os jogos de tabuleiro? Por quê?
- Você já brincou de "esconde-esconde"? E de "banana verde"? E "mocho"?
- Você já jogou "5 Marias"? E "mongoa"?
- Você já participou de algum campeonato de "mancala"? E do "jogo de oril"?

Comente que essas brincadeiras citadas – *banana verde*, *mocho*, *mongoa*, *mancala* e *jogo de oril* – são originárias de alguns países africanos, como Cabo Verde, Angola, Guiné Equatorial e Moçambique. Se possível, mostre esses países no mapa mundi. Depois, convide-os a escolherem um desses jogos de origem africana para aprenderem as regras e jogarem.

No final da aula, peça que, individualmente, os alunos realizem registros fazendo desenhos a lápis, giz de cera ou canetinha, colagens com retalhos de papel e tecidos ou mesmo esculturas com argila, representando a brincadeira estudada.

Avaliação

Para verificar o desenvolvimento dos alunos e compreensão do tema, o professor pode propor uma roda de conversa e levantar os seguintes questionamentos:

- O que vocês acharam de aprender e brincar com um jogo/brincadeira de outro país?
- Qual foi a maior diferença que vocês perceberam entre os jogos que conheciam e a brincadeira que aprenderam hoje?
- Vocês se divertiram com essa brincadeira de origem africana? Por quê?
- O que aprendemos sobre a cultura dos países de onde vieram essas brincadeiras?
- Vocês acham importante conhecer brincadeiras de outros lugares do mundo? Por quê?
- Será que essas brincadeiras nos ensinam algo sobre as pessoas que vivem nesses lugares? O quê?
- Você gostaria de aprender outras brincadeiras ou jogos de outros lugares?



Para ir além

Uma vez por mês, você pode explorar uma brincadeira ou um jogo de origem africana com os alunos e criar um livro com os registros fotográficos, regras reescritas, depoimentos e relatos. No final do ano, a turma terá um livro coletivo com os registros das atividades que pode ser disponibilizado para os alunos digitalmente ou ser impresso e fazer parte do acervo da biblioteca da escola.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras. Organização: Helen Pinto, Luciana Soares da Silva e Míghian Danae. Disponível em: <https://anansi.ceert.org.br/biblioteca-pdf/catalogo-jogos.pdf>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☒ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☐ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☐ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF15AR20 - EF35LP25 - EFI - 059

Tema - Jogos de Educação Financeira:
potencializando vínculos sociais
e diversidades

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreen-
dedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomu-
nicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Arte; Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Teatro; Escrita autônoma e compartilhada.

Habilidades: (EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.



Objetivos

- Identificar os principais elementos da história "Os Três Porquinhos" (personagens, cenário, enredo e o problema central).
- Analisar como a alteração de um elemento pode modificar significativamente o enredo de uma história.
- Reescrever a história "Os Três Porquinhos" em grupo, incorporando uma nova situação-problema e mantendo a coerência narrativa.
- Utilizar detalhes descritivos e marcadores de tempo e espaço na reescrita para enriquecer o texto.
- Inserir as falas dos personagens nos diálogos, utilizando a pontuação adequada.
- Colaborar com os colegas na criação da nova versão da história e na confecção dos dedoches.
- Construir dedoches dos personagens de suas histórias reescritas.
- Experimentar a teatralidade e a expressividade por meio de uma apresentação simples com os dedoches (se houver tempo na aula ou na próxima).

Conteúdos

- Elementos da narrativa (personagens, cenário, enredo, conflito).
- Gênero textual fábula ou conto (reconto e reescrita).
- Produção textual.
- Artes cênicas (teatralidade, improvisação, construção de recursos cênicos).
- Trabalho colaborativo.
- Temas transversais.

Recursos gerais

Livro *Os Três Porquinhos*, papel A4, tesoura, cola e material pessoal do aluno.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de história. Conte ou leia uma versão de *Os Três Porquinhos* (lembre-se de selecionar o livro ou a versão da história que vai contar e estudá-la com antecedência). Ao final da leitura, levante alguns questionamentos:

- Quais os personagens presentes na história?
- Onde se passa a história?
- Como eram as casas dos porquinhos?
- Elas eram todas iguais?
- Por que eram diferentes?
- O que o Lobo Mau queria?



Apresente o tabuleiro do jogo Piquenique ou Pic\$ City (você pode projetar para que todos vejam ou oferecer alguns jogos físicos para que os alunos analisem juntos) e questione:

- E se a história dos três porquinhos acontecesse nessa cidade? Onde estariam as casas dos porquinhos?
- Do que as casas seriam feitas?
- Será que o Lobo Mau seria um lobo mesmo, ou seria outro animal?

Depois, divida a turma em grupos de, no máximo, 4 pessoas. Entregue para cada grupo um papel com uma situação (sugestões na seção *Referência e pesquisa*). Oriente que cada grupo reescreva a história dos Três Porquinhos introduzindo a situação entregue para eles. Enfatize a importância de colocarem as falas dos personagens nos diálogos.

Entregue algumas folhas A4 para cada equipe e peça que eles criem dedoches dos personagens das histórias que fizeram. Se houver tempo, peça para cada grupo apresentar a peça criada com os dedoches. Se não houver tempo, oriente que alunos realizarão as apresentações na próxima aula.



Avaliação

Para verificar o desenvolvimento dos alunos e compreensão do tema, o professor pode propor uma roda de conversa e levantar os seguintes questionamentos:

- Como foi para você criar uma história com seus colegas?
- Quais foram os desafios?
- (Caso apresentações teatrais tenham de fato ocorrido): Como foi a apresentação teatral?
- (Caso as apresentações teatrais não tenham ocorrido): Como vocês vão se preparar para as apresentações da próxima aula?

Para ir além

Outras histórias infantis podem ser recontadas, recriadas e apresentadas pelos alunos ao longo do ano, como *Chapeuzinho Vermelho*, *Cinderela*, *O Rato e o Leão* etc. Para cada história, um tema para as novas situações pode ser tratado. Por exemplo, ao invés de Educação Financeira, no reconto de *Cinderela* os alunos podem receber papéis contendo situações voltadas ao universo da Educação Ambiental. Outro pode girar em torno de situações voltadas a questões de Cidadania e assim por diante. As apresentações também podem variar em seus formatos, como apresentação teatral no palco, gravação de radionovela, teatro de sombra etc. No final do ano, o grupo pode unir todos os roteiros criados e fazer um grande livro dos recontos.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Tutorial de dedoche de papel: <https://youtu.be/eEPj8ijxaNs?si=2JlSZvx2CAE-d83T>



Situações para reescrita

1. Lobo Mau era o dono das casas e os porquinhos não pagaram aluguel.
2. Lobo Mau era dono do banco e os porquinhos estavam devendo dinheiro para o banco.
3. Lobo Mau era responsável pelo bem-estar dos animais da região e as casinhas foram mal construídas e precisavam ser derrubadas.
4. Lobo Mau precisava do terreno onde estavam as casinhas para construir um *shopping*.
5. Lobo Mau é um ativista ambiental e, como forma de protesto pela derrubada de árvores para as novas construções, ele resolveu derrubar as casas.
6. Lobo Mau não se importou com a construção das casas ao lado da sua. O problema é que os porquinhos faziam muita sujeira e barulho todos os dias e isso o deixou muito irritado.
7. Lobo Mau perdeu o emprego e acabou ficando sem dinheiro para pagar o aluguel. Assim, acreditando que as casas estavam vazias, ele tentou entrar nelas em busca de abrigo.
8. O Lobo Mau perdeu todo o dinheiro que tinha apostando nas *BETS* pelo celular. Como ficou sem casa, precisou buscar abrigo nas casas próximas.

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☐ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☐ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☒ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF04MA25 – EF - 022

Tema - Potencializando ideias e projetos sociais locais: auxílio ao abrigo de cães

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

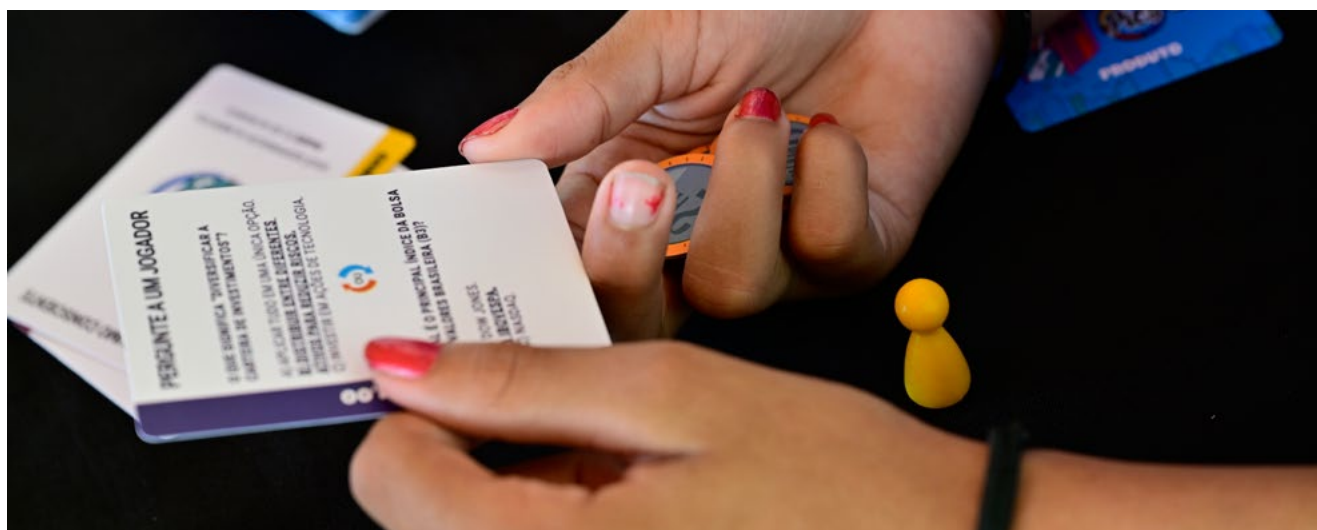
Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática.

Componente Curricular: Matemática.

Objeto de Conhecimento: Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro.

Habilidade: (EF04MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.



Objetivos

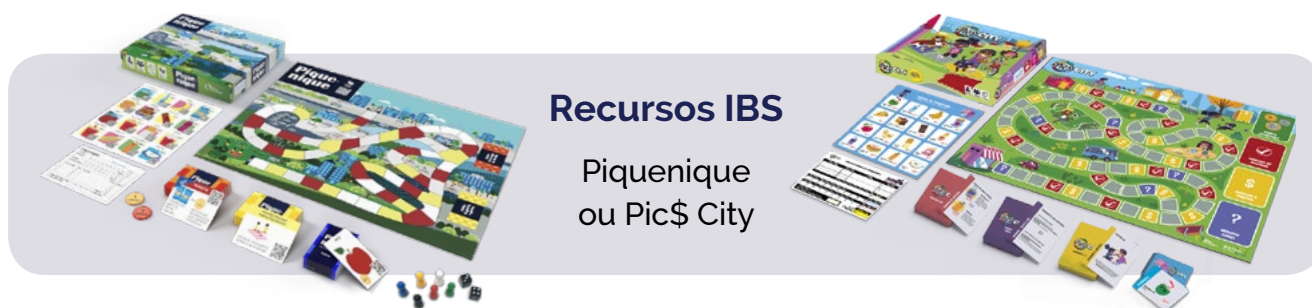
Identificar, por meio de situações que envolvem pagamentos, de que forma as famílias ganham dinheiro, quais os principais gastos envolvidos no orçamento familiar e o que é possível fazer para reduzi-los.

Conteúdos

Orçamento familiar.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador e material escolar do aluno.



Procedimentos metodológicos

Pergunte aos alunos como o dinheiro entra na casa deles, motive-os a explorarem bem o assunto. Levante questões como:

- Para que precisamos de dinheiro?
- Por que trocamos trabalho por dinheiro?
- E tempo? O tempo também é trocado por dinheiro?
- Quais são as profissões dos seus pais, avós ou cuidadores?

Anote no quadro as principais respostas e aproveite para explicar que existem pessoas que recebem um pagamento mensal (salário - oriundo da prestação de serviços para empresa ou pessoa física), outras são autônomas e o valor mensal é incerto (vendedores, empresários, manicures etc.), outras fazem trabalhos informais e recebem diárias, além da existência dos programas sociais de distribuição de renda e as aposentadorias. Liste todas as profissões que os alunos apresentarem e provoque a reflexão sobre as diferenças nos tipos de funções.

Explique que o dinheiro chega na maioria das famílias, principalmente, por meio do trabalho. A partir daí, informe que nessa aula a turma fará um exercício de pensar a relação com o dinheiro por meio do jogo Piquenique ou Pic\$ City. Pergunte se alguém já conhece as regras do jogo e se gostaria de explicar para a classe. Se ninguém conhecer, explique-as, apresentando os componentes, um por um. Em seguida, divida a turma em grupos de até seis alunos. Acompanhe a montagem inicial (construção da lista de compras; separação das moedas; posicionamento das cartas vermelhas, amarelas e, caso esteja usando o Pic\$ City, também as roxas no tabuleiro; definição de quem será o *Banco* de cada grupo) e então indique que iniciem as partidas.

Acompanhe o andamento das jogadas e auxilie sempre que necessário. Ao fim da rodada, assessorie a realização das compras finais, auxiliando na definição de quem ganhou o jogo. Após os ganhadores serem revelados, organize para que cada grupo possa responder os questionamentos:

- Alguém recebeu dinheiro ao longo da partida? Por que isso aconteceu?
- Alguém perdeu dinheiro, por quê?
- Quem não conseguiu comprar todos os itens, o que houve?
- Qual a relação disso tudo com o dinheiro que entra nas nossas casas?

Espera-se que os alunos tenham tirado cartas relacionadas a consumo, descarte de resíduos, pagamento de aluguel, conta de telefone etc. O educador deve estimular a reflexão de como isso afeta o dinheiro que entra nas nossas casas e, ao fim, propor que os alunos façam uma lista dos principais gastos mensais existentes em seus lares: conta de água, luz, gás, aluguel, alimentos etc., indicando uma quantia fictícia para cada um deles. Em seguida, anote no quadro o valor de um salário mínimo (R\$ 1 518,00, em 2025) e oriente que cada criança efetue o pagamento dos valores anotados nos gastos mensais com o valor recebido de salário. Acompanhe os grupos para verificar se todas as crianças conseguiram efetuar os cálculos de subtração corretamente, se sobrou algum valor ou faltou para completar o pagamento de todas as despesas e aproveite para levantar uma discussão acerca de ações que podem ser realizadas com o objetivo de reduzir esses gastos.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, por exemplo:

- Quais os tipos de despesas mais comuns que ocorrem mensalmente em nossos lares?
- Que cálculo foi realizado para efetuar o pagamento das despesas anotadas?
- Quais são as despesas mais comuns que aparecem no jogo Piquenique ou Pic\$ City?
- No jogo Piquenique ou Pic\$ City, quais os meios/ações para se receber dinheiro ao longo da partida?

O professor pode elaborar outras perguntas, de acordo com a proposta da aula.



Para ir além

Sugira que a turma organize e realize uma atividade voltada para a arrecadação de dinheiro para a aquisição de bens comuns para a escola (brinquedos, materiais e outros) ou para uma instituição do bairro (asilo, abrigo de animais). Pode ser uma feirinha, um bazar, brechó, por aí vai. As crianças deverão participar ativamente, desde o planejamento até a execução da ação.

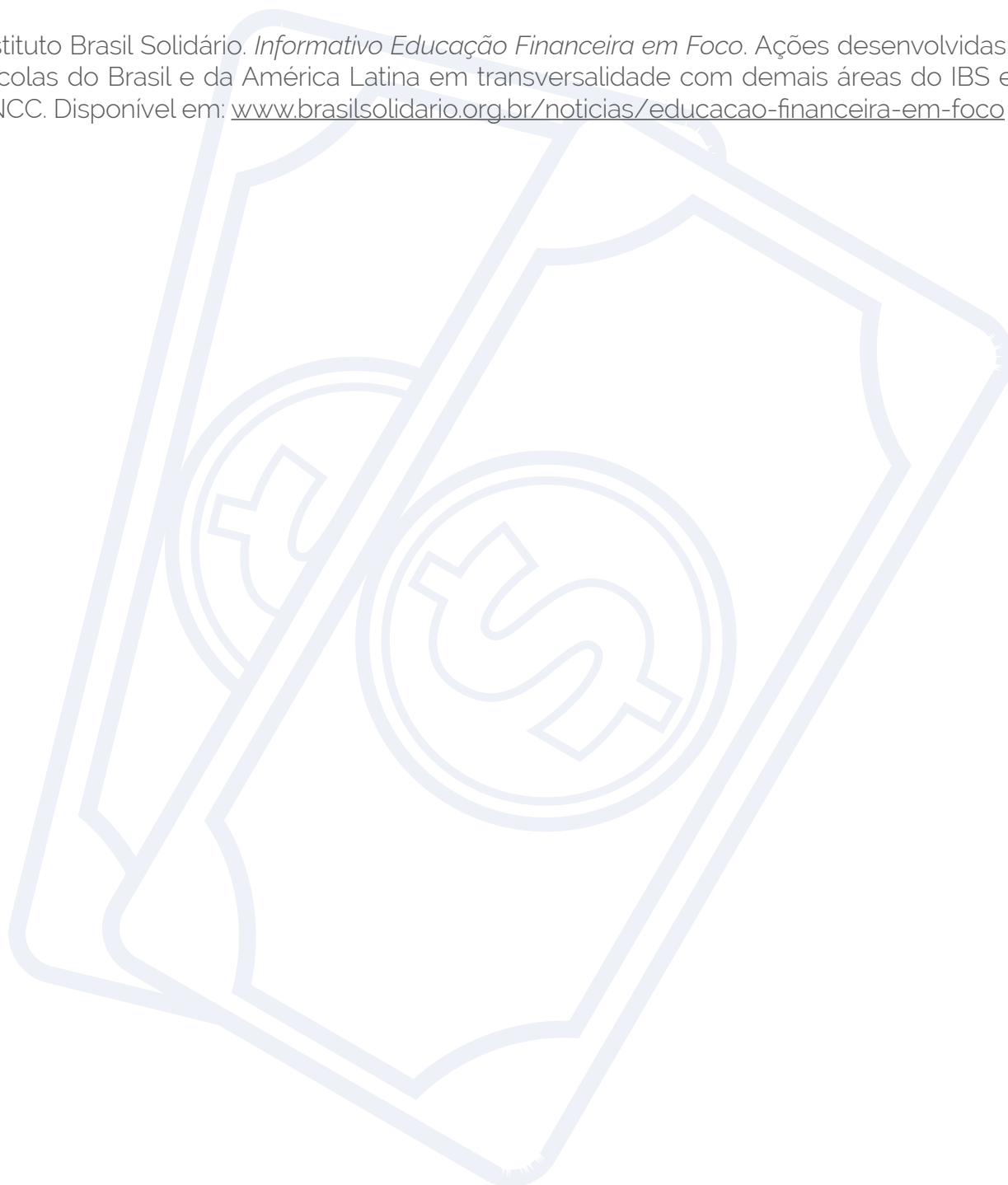
Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Conselho Nacional de Educação Financeira (CONEF). *Educação financeira nas escolas: ensino fundamental: livro do aluno*. V. 4. Brasília: CONEF, 2014. Disponível em: https://gmw.investidor.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/ef_aluno_livro4_isbn_ok_web.pdf

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF04GE08 – EF - 021

Tema - Empoderamento: transformando lixo em luxo como pulseiras, chaveiros e outros a partir de sobras de material

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Componente Curricular: Geografia.

Objeto de Conhecimento: Produção, circulação e consumo.

Habilidade: (EF04GE08) Descrever e discutir o processo de produção (transformação de matérias-primas), circulação e consumo de diferentes produtos.



Objetivos

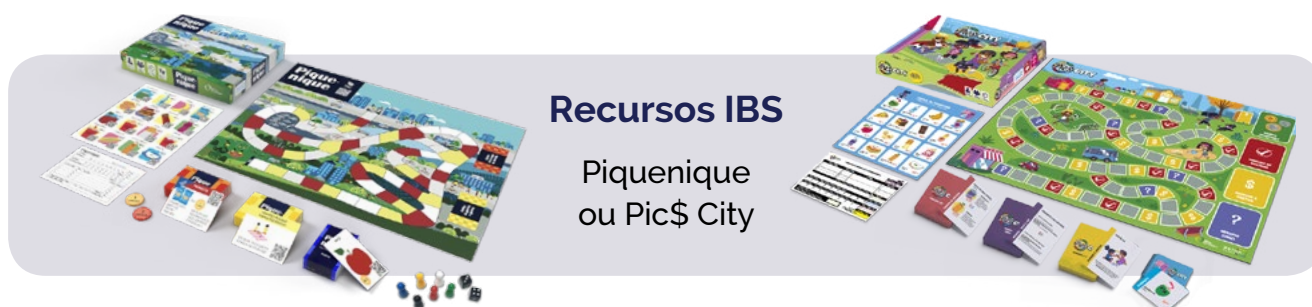
Identificar as etapas do processo de produção de alimentos, desde sua matéria-prima até o produto disponível para uso e consumo.

Conteúdos

Produção e consumo de alimentos.

Recursos gerais

Pincel para quadro escolar, apagador e material escolar do aluno.



Procedimentos metodológicos

Pergunte aos alunos se eles já se questionaram de onde vem e para onde vão todas as coisas que utilizamos e/ou consumimos. Escute atentamente as respostas.

Apresente as cartas dos alimentos existentes no jogo Piquenique ou Pic\$ City e refaça a pergunta com o objetivo de descobrir se as crianças conhecem o processo de produção dos alimentos apresentados.

Comente que quase todos os produtos que utilizamos e/ou consumimos seguem um ciclo: produção, circulação, consumo e descarte; e que esse mesmo ciclo envolve o trabalho de profissionais remunerados. Nesse momento, aproveite para alertar sobre o consumo consciente e o descarte correto de embalagens após sua utilização e/ou ao fim de sua vida útil.

Motive a turma a escolher um alimento do jogo e conversar a respeito dele: seu processo de produção (destacando pontos como natural e industrializado, proveniente do campo ou da cidade, matérias-primas utilizadas), consumo e descarte (especificamente cascas e embalagens, salientando a reutilização e descarte correto). Vá registrando as informações citadas no quadro.

Ao perceber que todas as informações possíveis acerca do alimento escolhido já foram citadas, divida a turma em grupos e oriente que cada grupo escolha 2 alimentos do jogo e registrem as mesmas informações em seus cadernos: processo de produção, consumo e descarte. Finalizados os registros, solicite que cada grupo escolha um representante para socializar as informações dos alimentos anotados em sua lista.

Se houver tempo, conclua o momento incentivando a prática do jogo Piquenique ou Pic\$ City nos grupos.

Avaliação

Ao longo da atividade observe o envolvimento dos alunos e, ao final, realize os seguintes questionamentos, oralmente:

- Quando dizemos que um produto é natural?
- Quando dizemos que um produto é industrializado?
- Qual seria a forma de descarte mais adequada para uma casca de banana?
 - a) Compostagem (transformar em adubo).
 - b) Jogar no lixo da cozinha ou qualquer outro lugar.
- Qual embalagem leva mais tempo para se decompor no meio ambiente? (Se necessário, o professor pode auxiliar na resolução desse questionamento)
 - a) A embalagem de papel do pastel.
 - b) O copo de plástico do refrigerante.

O professor pode elaborar outras questões relacionadas aos processos de produção, consumo e descarte de alimentos.

Para ir além

Liste as principais profissões encontradas no processo de produção, circulação e consumo dos alimentos escolhidos e sugira uma pesquisa sobre formação, atividades e remuneração delas. Lembre-se de organizar um momento para apresentação das pesquisas realizadas.

Outra possibilidade é criar uma oficina de construção de brinquedos, acessórios, obras de arte ou objetos decorativos utilizando as embalagens dos produtos recolhidas nas casas dos estudantes, realizando, assim, o reaproveitamento do material.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Conselho Nacional de Educação Financeira (CONEF). *Educação financeira nas escolas: ensino fundamental: livro do aluno*. V. 2. Brasília: CONEF, 2014. Disponível em: https://gmw.investidor.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/ef_aluno_livro2_isbn_ok_web.pdf

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- ☒ Iniciativa Social
- ☐ Assertividade
- ☒ Entusiasmo

Autogestão

- ☒ Determinação
- ☒ Organização
- ☒ Foco
- ☒ Persistência
- ☐ Responsabilidade

Amabilidade

- ☒ Empatia
- ☒ Respeito
- ☒ Confiança

Resiliência Emocional

- ☐ Tolerância ao estresse
- ☒ Autoconfiança
- ☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- ☒ Curiosidade para aprender
- ☒ Imaginação criativa
- ☐ Interesse artístico

Competências gerais

- ☒ Conhecimento
- ☒ Pensamento científico, crítico e criativo
- ☒ Repertório cultural
- ☒ Comunicação
- ☐ Cultura digital

- ☒ Trabalho e projeto de vida
- ☒ Argumentação
- ☐ Autoconhecimento e autocuidado
- ☐ Empatia e cooperação
- ☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF35LP07 - EF05MA25 - EFI - 026*

Tema - Endividamento: análises e gráficos considerando a renda familiar como objeto de estudo

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática.

Objeto de Conhecimento: Construção do sistema alfabético; Convenções da escrita; Leitura, coleta, classificação, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada, gráfico de colunas agrupadas, gráficos pictóricos e gráfico de linhas.

Habilidades: (EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.

(EF05MA25) Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.

* Adaptação do plano de aula criado pela educadora Íris do Céu Feitosa (PB), elaborado para o Curso EaD de Introdução à Educação Financeira.

Objetivos

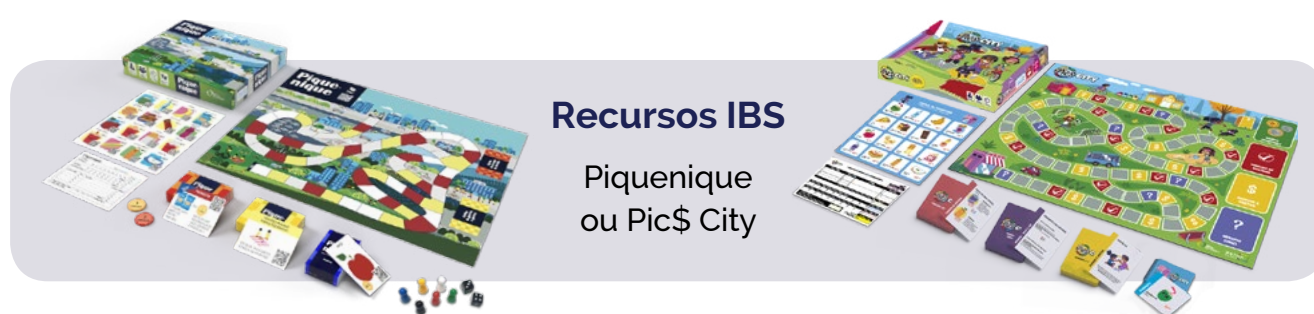
Produzir um texto orientando acerca de consumo consciente; utilizar tabelas para registro e planejamento financeiro.

Conteúdos

Produção de texto; probabilidade e estatística; planejamento financeiro.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, régua, canetas e papel A4 (ou tabelas impressas).



Recursos IBS

Piquenique
ou Pic\$ City

Procedimentos metodológicos

Inicie a aula conversando sobre a importância de entender e reduzir os problemas ambientais provocados por nós seres humanos, focando na ideia de que, quanto maior o consumo de produtos e outros, maior a geração de resíduos. Introduza as questões financeiras como ponto fundamental para conscientização da necessidade do consumo consciente, visando um equilíbrio entre ganhos e gastos. Levante questionamentos acerca de dinheiro e consumo: Vocês ganham algum dinheiro? Costumam planejar os gastos? Sobra algum dinheiro dos gastos? Quando sobra, o que vocês fazem?

Apresente aos alunos o jogo Piquenique ou Pic\$ City como uma forma divertida de aprender sobre planejamento financeiro. Ao fazer a leitura do objetivo do jogo, seguida de suas regras, organize os alunos em grupos de até 6 participantes. Faça uma observação sobre a moeda a ser utilizada no jogo que, apesar de ser fictícia, tem grande importância, pois auxilia no desenvolvimento de uma consciência financeira. Após as orientações iniciais, apresente todos os componentes existentes no jogo.

No centro de cada mesa, coloque a tabela de produtos e solicite que os alunos façam a leitura e releitura da mesma, observando produto e preço, para que façam suas escolhas de forma consciente.

Utilizando folha A4, oriente os alunos a construírem uma primeira tabela com três colunas e seis linhas, contendo os nomes dos quatro produtos que deverão levar para o piquenique (ou encontro) descritos nas linhas da primeira coluna. Na segunda coluna, os valores dos produtos comprados e na terceira coluna, os valores pagos, que ficarão em branco até que o jogo aconteça. Na sexta linha, serão calculados os valores totais dos gastos.

Tabela 1 (exemplo)

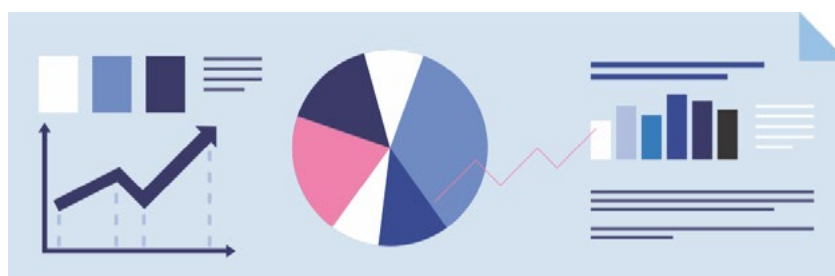
Produto	Valor da tabela	Valor pago
Maçã	1,00	1,00
Chocolate	4,00	4,00
Pastel	4,00	2,00
Pipoca	1,00	0,00
TOTAL	10,00	7,00

A segunda tabela deverá ter como título "Piquenique" ou "Pic\$ City", conter duas colunas identificadas por ganhos e gastos na primeira linha e cerca de 10 linhas para que registrem a informação sempre que tirarem cartas amarelas. Se preferir, para otimizar o tempo da aula, imprima as tabelas em branco para preenchimento.

Tabela 2 (exemplo)

Ganhos	Gastos
TOTAL	

Ao concluir o jogo, solicite que cada aluno faça seus cálculos nas tabelas, em seguida, todos deverão realizar a comparação entre elas, observando que quem mais poupou foi o ganhador.



Por fim, organize uma discussão coletiva questionando-os sobre:

- O que foi possível observar na tabela de produtos?
- Quais critérios vocês utilizaram para as escolhas dos produtos?
- Quais cartas amarelas são passíveis de gastos?
- Na vida real, é possível reduzir alguns desses gastos, como?
- Que aprendizagens vocês adquiriram com relação ao consumismo?
- Para os ganhadores, que estratégias vocês utilizaram para poupar mais?



Socialize com a turma os conceitos construídos, pedindo para que, ao final, escrevam um pequeno texto em seus cadernos sobre como podemos reduzir o consumo exagerado de determinadas coisas e produtos.

Avaliação

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, por exemplo:

- O que é consumismo?
- Que impactos o consumo exagerado de determinadas coisas e produtos pode causar à nossa vida financeira e, conseqüentemente, ao meio ambiente?
- Por que é tão importante poupar, como ensina o jogo Piquenique ou Pic\$ City?
- E qual a importância do planejamento para uma boa saúde financeira?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos na aula.

Para ir além

Solicite uma pesquisa em casa, com a construção de uma tabela dos principais gastos (água, luz, internet, aluguel, alimentação etc.) e oriente-os a preencherem suas tabelas com o consumo de três meses (iniciando após essa atividade) com foco na prática dos hábitos para redução do consumo (os quais os próprios alunos identificaram durante a aula). Concluído o prazo combinado, retome os resultados em um momento específico.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Instituto Brasil Solidário. Guia de Implementação dos Jogos. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Guia_Implementacao_EF.pdf

Instituto Brasil Solidário. *Informativo Educação Financeira em Foco*. Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF05GE12 – EF - 028*

Tema - Jogos de Educação Financeira na política pública local: as mobilizações de Educação Financeira no Dia D e o papel do poder legislativo

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Componente Curricular: Geografia.

Objeto de Conhecimento: Gestão pública da qualidade de vida.

Habilidade: (EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.



* Adaptação do plano de aula *Canais de participação social*, de Tiegio da Silva Cruz. In.: Portal Nova Escola. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/5ano/geografia/canais-de-participacao-social/5865>

Objetivos

Identificar e debater formas de participação social; elaborar texto reivindicatório.

Conteúdos

Gestão pública da qualidade de vida; ações de cidadania.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, cópias da tirinha *Distraídos*, de Armandinho ([link](#) disponível nas referências).



Procedimentos metodológicos

Inicie questionando a turma acerca do que sabem sobre o tema *participação social*. Logo após, distribua para os alunos cópias da tirinha *Distraídos*, de Armandinho ([link](#) disponível nas referências) e faça questionamentos sobre o que eles entenderam a partir da leitura. Dialogue com eles acerca da ação do homem sobre o meio ambiente e sobre a importância da população se organizar para solucionar problemas como o do lixo, por exemplo.

Explique o significado de *participação social*, indicando que se trata de toda ação da população que influencia na organização da sociedade. Indique exemplos de como a população pode participar da organização de uma sociedade e sobre sua importância. Você pode buscar apoio no material indicado nas referências.

Em seguida, projete o tabuleiro do jogo Piquenique ou Pic\$ City no quadro e solicite que os alunos verifiquem quais espaços e lugares aparecem nele (banco, padaria, mercado, escola, rios, ruas, avenidas e parque no Piquenique ou ruas, parques, casas, escolas, estádios, bancos e mercados no Pic\$ City). Caso a escola não possua projetor, junte duas ou três unidades de tabuleiros e passe entre os alunos.

Lance a seguinte pergunta: dos espaços e lugares observados no tabuleiro, quem são os responsáveis por cuidar deles? (Espera-se que a turma identifique órgãos como: a prefeitura, secretarias municipais, estaduais; empresas privadas; a própria comunidade; a escola e outros).

Pergunte aos alunos se, no bairro ou comunidade onde moram, existem esses lugares e como são conservados, tentando identificar se eles também sofrem com problemas como lixo e poluição, por exemplo. Pergunte também se os alunos encontram lixo no caminho para a escola ou na rua onde moram. Em seguida, questione se a comunidade tem feito algo em relação a este problema e como as pessoas do bairro poderiam se organizar para resolvê-lo. Caso não, converse com os alunos sobre a importância da ação da população mediante os problemas que uma comunidade possui.

Veja se a turma identifica algum local próximo à escola que necessita de cuidados, ou de alguma ação que pode ser feita para melhorias ambientais e oriente que os alunos escrevam uma solicitação ao órgão responsável: prefeitura, alguma secretaria municipal ou estadual, empresa privada ou outro. Informe que todos os textos reivindicatórios serão enviados ao seu destino (para isso, você deverá mobilizar a gestão da escola para que viabilize o envio das cartas) e garanta que um outro momento seja realizado quando da chegada das respostas às reivindicações realizadas. Enquanto isso, faça com a turma uma agenda para acompanhamento das solicitações. Antes de finalizar a aula, peça que alguns alunos comentem acerca da reivindicação que escreveram.

Avaliação

Além da avaliação qualitativa sobre o interesse do aluno, participação na atividade e nas discussões promovidas, pergunte:

- O que é participação social?
- De que forma a escola e os alunos podem participar socialmente da resolução de problemas da comunidade?
- Dos espaços e lugares que aparecem no tabuleiro do Piquenique ou Pic\$ City, quais podem ser de responsabilidade comunitária?
- Qual a importância de se engajar socialmente nas discussões e resoluções de problemas que afetam a comunidade em que vivemos?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas aos temas discutidos em aula.

Para ir além

Oriente a turma a elaborar uma publicação que dê visibilidade para as solicitações feitas em aula, onde mais pessoas da comunidade possam acompanhar o pedido e cobrar a ação dos órgãos responsáveis.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

IOZZI, Luis Fernando. *Participação na política: conheça 28 formas de exercer a cidadania*. In.: Portal Politize. Disponível em: www.politize.com.br/cidadania-formas-de-exercer

FIALHO, Paulo Henrique A. *Cidadania e participação social*. In.: Web Artigos. Disponível em: www.webartigos.com/artigos/cidadania-e-participacao-social/141882

Instituto Brasil Solidário. Jogos de Educação Financeira. Cadernos de alinhamento pedagógico BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2021/09/BNCC_Piquenique5.pdf

Portal UOL. *Participação política - participação política e cidadania*. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/sociologia/participacao-politica-participacao-politica-e-cidadania.htm>

Instituto de Defesa de Consumidores - IDEC. *Participação popular: veja como exercer sua cidadania além do voto* (sobre como a população pode colaborar com a sociedade). Disponível em: <https://idec.org.br/dicas-e-direitos/participacao-popular-veja-como-exercer-sua-cidadania-alem-do-voto>

Fundação Oswaldo Cruz. Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. *Participação social* (conceito de participação social). Disponível em: <http://www.sites.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/parsoc.html>

Tribunal de Contas do Estado da Bahia. *Participação social como exercício da cidadania*. Disponível em: www.tce.ba.gov.br/noticias/a-participacao-social-e-fundamental-para-o-exercicio-da-cidadania

Armandinho. Quadrinhos e tirinhas do Armandinho, de Alexandre Beck. Disponível em: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/post/159501896304/tirinha-original>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- ☒ Iniciativa Social
- ☒ Assertividade
- ☒ Entusiasmo

Autogestão

- ☒ Determinação
- ☐ Organização
- ☒ Foco
- ☒ Persistência
- ☒ Responsabilidade

Amabilidade

- ☒ Empatia
- ☒ Respeito
- ☒ Confiança

Resiliência Emocional

- ☐ Tolerância ao estresse
- ☒ Autoconfiança
- ☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- ☒ Curiosidade para aprender
- ☐ Imaginação criativa
- ☐ Interesse artístico

Competências gerais

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

PLANO DE AULA

EF6gLP04 - EF06GE06 - EFI - 031

Tema - Do recurso natural à renda:
produção de detergente com
sobras de água

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreen-
dedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomu-
nicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa;
Geografia.

Objeto de Conhecimento: Efeitos de sentido;
Transformação das paisagens naturais e antrópicas.

Habilidades: (EF6gLP04) Identificar e analisar os
efeitos de sentido que fortalecem a persuasão
nos textos publicitários, relacionando as
estratégias de persuasão e apelo ao consumo
com os recursos linguístico-discursivos utilizados,
como imagens, tempo verbal, jogos de palavras,
figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar
práticas de consumo conscientes.

(EF06GE06) Identificar as características das paisagens transformadas pelo
trabalho humano a partir do desenvolvimento da agropecuária e do processo de
industrialização.



Objetivos

Identificar a função dos anúncios publicitários; analisar o ciclo de vida de materiais e relacionar os impactos do consumismo na vida e na sociedade.

Conteúdos

Efeitos de sentido; transformação das paisagens naturais e antrópicas e produção, circulação e consumo de mercadorias.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, imagem de anúncio publicitário, cópia impressa e vídeo do poema *Eu, Etiqueta*, de Carlos Drummond de Andrade, projetor, computador com acesso à *internet*, livros, reportagens e outros materiais impressos que possam servir de fonte de pesquisa.

Recurso IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos e entregue uma cópia do poema *Eu, Etiqueta*, de Carlos Drummond de Andrade, para cada um. Solicite que os grupos realizem a leitura do texto entre si e, em seguida, projete a imagem de um anúncio publicitário (sugerimos um anúncio na seção *Referência e pesquisa*).

Após a leitura em grupo e apreciação do anúncio publicitário projetado, proponha os seguintes questionamentos (lembre-se de deixá-los falarem sem julgamentos ou correções, pois este é o momento de trocas de conhecimentos entre os estudantes):

- Qual é a relação existente entre o texto e a imagem? (Espera-se que os alunos respondam que o poema retrata as características de um anúncio publicitário e a imagem apresenta um anúncio).
- Para que serve um anúncio? (O objetivo aqui é fazer com que os alunos reconheçam que os anúncios servem para estimular a compra do produto que está sendo anunciado).
- Por que o homem pode ser considerado um anúncio itinerante? (Os alunos podem responder que o motivo é porque usamos produtos com suas marcas aparentes em nosso vestuário e calçados).

Incentive que os alunos compartilhem oralmente as respostas dos questionamentos e logo após, apresente o poema em outro formato: audiovisual. Apresente o poema narrado na voz de Paulo Autran, disponibilizado através do *link* também destacado na seção *Referência e pesquisa*.

Após a apresentação do vídeo, incentive uma roda de conversa acerca da ideia de indispensabilidade, mencionada no poema. Estimule os alunos a explicarem o que isso significa e a comentarem situações vividas por eles em que sentiram a necessidade de comprar algo devido a um anúncio publicitário.

Dando continuidade, entregue uma caixa do jogo Bons Negócios para cada grupo e solicite que cada um separe e observe as 24 cartas-produto.

Oriente que, nesse momento, a turma fará uma atividade de pesquisa: os grupos deverão listar todos os produtos. Em seguida, pesquisar em jornais, revistas ou na *internet* quais as matérias-primas utilizadas na produção, quais os resíduos que são gerados por essa produção e em quais locais esses resíduos são descartados. Essas informações deverão ser sistematizadas no caderno dos alunos como no modelo a seguir:

Produto:	
Matérias-primas:	
Resíduos gerados:	
Descarte comum dos resíduos:	

A partir da pesquisa realizada, conduza uma discussão acerca das consequências do consumismo para a sociedade. Você pode questionar: de que forma o consumismo pode impactar a nossa vida e a vida em sociedade? Solicite que cada aluno construa um texto sintetizando as principais ideias relacionadas ao questionamento feito. Os alunos podem expor oralmente suas ideias ao final da aula.

Avaliação

Ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual a função de textos do gênero anúncio publicitário?
- Por que é importante refletir antes de decidir realizar alguma compra?
- Qual o impacto do descarte incorreto de resíduos gerados a partir da produção de produtos? (Você pode relacionar, novamente, a produção dos produtos do jogo Bons Negócios).
- Que orientações e dicas podemos compartilhar que colaborem com o consumo consciente?

O professor pode elaborar outros questionamentos relacionados ao conteúdo e ideias discutidas.



Para ir além

Proponha que os alunos investiguem o modo de produção de alguns produtos existentes em suas casas (TV, liquidificador, ventilador, geladeira ou outros), seguindo as mesmas ideias elencadas na tabela da atividade da aula. Você pode organizar um momento na próxima aula para a socialização das informações coletadas.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Propagandas Históricas. Anúncio publicitário Coca-Cola (Benefícios para a Saúde). Disponível em: www.propagandashistoricas.com.br/2013/09/coca-cola-beneficios-para-saude-1890.html

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Sebo Itinerante. Declamação do poema *Eu, Etiqueta*, de Carlos Drummond de Andrade, por Paulo Autran. Disponível em: <https://youtu.be/2MP3FnQFCYk>

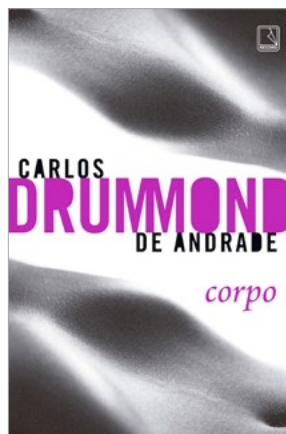


Eu, Etiqueta

Carlos Drummond de Andrade

Em minha calça está grudado um nome
que não é meu de batismo ou de cartório,
um nome... estranho.
Meu blusão traz lembrete de bebida
que jamais pus na boca, nesta vida.
Em minha camiseta, a marca de cigarro
que não fumo, até hoje não fumei.
Minhas meias falam de produto
que nunca experimentei
mas são comunicados a meus pés.
Meu tênis é proclama colorido
de alguma coisa não provada
por este provador de longa idade.
Meu lenço, meu relógio, meu chaveiro,
minha gravata e cinto e escova e pente,
meu copo, minha xícara,
minha toalha de banho e sabonete,
meu isso, meu aquilo,
desde a cabeça ao bico dos sapatos,
são mensagens,
letras falantes,
gritos visuais,
ordens de uso, abuso, reincidência,
costume, hábito, premência,
indispensabilidade,
e fazem de mim homem-anúncio itinerante,
escravo da matéria anunciada.
Estou, estou na moda.
É doce estar na moda, ainda que a moda
seja negar minha identidade,
trocá-la por mil, açambarcando
todas as marcas registradas,
todos os logotipos do mercado.
Com que inocência demito-me de ser
eu que antes era e me sabia
tão diverso de outros, tão mim-mesmo,
ser pensante, sentinte e solidário
com outros seres diversos e conscientes
de sua humana, invencível condição.
Agora sou anúncio,
ora vulgar ora bizarro,
em língua nacional ou em qualquer língua
(qualquer, principalmente).

E nisto me comprazo, tiro glória
de minha anulação.
Não sou - vê lá - anúncio contratado.
Eu é que mimosamente pago
para anunciar, para vender
em bares festas praias pérgulas piscinas,
e bem à vista exibo esta etiqueta
global no corpo que desiste
de ser veste e sandália de uma essência
tão viva, independente,
que moda ou suborno algum a compromete.
Onde terei jogado fora
meu gosto e capacidade de escolher,
minhas idiossincrasias tão pessoais,
tão minhas que no rosto se espelhavam,
e cada gesto, cada olhar,
cada vinco da roupa
resumia uma estética?
Hoje sou costurado, sou tecido,
sou gravado de forma universal,
saio da estamparia, não de casa,
da vitrina me tiram, recolocam,
objeto pulsante mas objeto
que se oferece como signo de outros
objetos estáticos, tarifados.
Por me ostentar assim, tão orgulhoso
de ser não eu, mas artigo industrial,
peço que meu nome retifiquem.
Já não me convém o título de homem.
Meu nome novo é coisa.
Eu sou a coisa, coisamente.



O poema também
pode ser encontrado
na edição mais recente
do livro *Corpo*, de
Carlos Drummond de
Andrade, publicado
pela Editora Record.

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF06MA13 - EF - 070

Tema - Aprendendo junto à comunidade:
jogando Bons Negócios com comerciantes locais

Áreas temáticas - IBS



Educação
Financeira



Incentivo à
Leitura



Saúde e
Prevenção



Empreen-
dedorismo



Educação
Ambiental



Arte e
Cultura



Educomu-
nicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática.

Componente Curricular: Matemática.

Objeto de Conhecimento: Cálculo de porcentagens por meio de estratégias diversas, sem fazer uso da "regra de três".

Habilidade: (EF06MA13) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da "regra de três", utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.



Objetivos

- Calcular porcentagens de valores dados, utilizando diferentes estratégias (cálculo mental, divisão etc.), sem recorrer à "regra de três".
- Resolver problemas práticos que envolvam porcentagens em contextos de educação financeira (descontos, lucros, impostos).
- Compreender a relação entre porcentagem e proporcionalidade.
- Aplicar o conceito de porcentagem para calcular lucros e prejuízos em situações de compra e venda.
- Analisar o impacto das obrigações fiscais (simuladas na roleta) no lucro de um negócio.
- Elaborar problemas simples que envolvam o cálculo de porcentagens.

Conteúdos

- Conceito de porcentagem: "por cento" e sua relação com frações e decimais.
- Cálculo de porcentagens: diferentes estratégias (mental, divisão por 2, 4, 10, etc.).
- Porcentagem e proporcionalidade: relação entre grandezas proporcionais.
- Aplicações da porcentagem: descontos, acréscimos, lucros, prejuízos, impostos.
- Educação Financeira: lucro, prejuízo, obrigações fiscais (simulação).

Recursos gerais

Material pessoal do aluno; fichas de comércios; caneta piloto para quadro branco; apagador para quadro branco.

Recurso IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Pergunte a eles onde já viram porcentagens no dia a dia. Questione-os sobre o comércio local. Exemplo: "Você já viu algum anúncio com porcentagem no mercado X? Ou no açougue Y? E na loja da Fulana?". Anote os exemplos dados pelos alunos no quadro. Explique que, no decorrer da aula, verão como a porcentagem nos ajuda a organizar tudo, especialmente no comércio.

Divida a turma em grupos de, no máximo, 4 alunos. Entregue para cada grupo uma ficha de comércio (você pode encontrar modelos prontos na seção *Referência e pesquisa*, mas pode criar outros de acordo com a cultura local). Usando um dado, cada equipe roda 5 vezes para determinar a quantidade de cada item vendido, anotando em seus cadernos. Por exemplo, a equipe da quitanda roda o dado a 1ª vez e o número sorteado é 3. Isso significa que venderam 3 maços de coentro. Eles devem anotar em seus cadernos, multiplicando a quantidade de maços vendidos por seu preço de venda (neste caso, seria R\$ 24,00). Rodam o dado a 2ª vez, que cai no número 6. Fazem, então, o mesmo cálculo para a quantidade de caixas de uva (no exemplo, venderam R\$ 48,00) e assim sucessivamente com a banana, a manga e a goiaba. As outras equipes fazem o mesmo, usando os preços de seus produtos. Quando todos os alunos tiverem finalizado, peça que prestem atenção à explicação: quando falamos em "por cento", estamos pensando em "por cem" ou "a cada cem". Escreva no quadro:

$$50\% = 50/100 = 0,50$$

$$25\% = 25/100 = 0,25$$

$$10\% = 10/100 = 0,10$$

Siga a explicação, anotando cada passo no quadro, buscando não usar a "regra de três":

Para calcular 50% de algo, é só dividir por 2.

Para calcular 25% de algo, é só dividir por 4.

Para calcular 10% de algo, é só dividir por 10.

Para calcular 20% de algo, basta calcular os 10% e multiplicar por 2.

Faça exemplos coletivos no quadro:

$$50\% \text{ de R\$80,00} =$$

$$10\% \text{ de R\$150,00} =$$

$$20\% \text{ de R\$60,00} =$$

Agora, prossiga com os modelos de comércio: peça que os grupos calculem o valor bruto das compras, das vendas, o lucro de cada item e depois o lucro total.

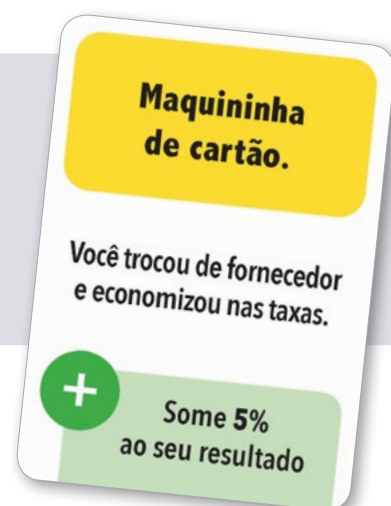


Entregue para cada grupo a quantidade de dinheiro do jogo Bons Negócios referente ao lucro total de cada equipe. Em seguida, passe de grupo em grupo oferecendo a roleta das obrigações fiscais. Peça que cada grupo rode a roleta uma vez e execute o que é pedido na casinha onde a flecha cai.

As equipes devem realizar os cálculos. Se ainda houver tempo, embaralhe as cartas "Multa ambiental"; "Sua empresa é inovadora"; "Investimento" e "Maquininha de cartão" e ofereça-as às equipes, uma a uma, que devem ler em voz alta e executar o que se pede na carta.

ATENÇÃO: A carta "Maquininha de cartão" pede para somar 5% ao resultado. Deixe que os alunos busquem a solução para a realização dessa conta, tentando identificar o raciocínio que utilizaram para chegar ao resultado final.

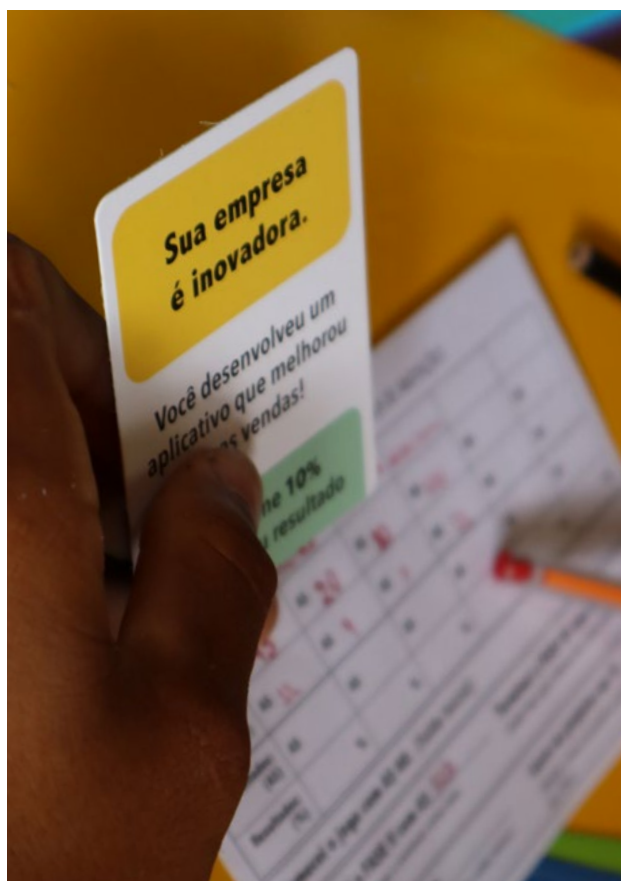
Finalize compartilhando os resultados com todos e verificando qual o comércio que terminou com a maior quantidade de dinheiro e o que obteve a menor.



Avaliação

Organize uma roda de conversa com os estudantes e questione:

- Em quais situações do dia a dia de um comerciante a porcentagem pode ser útil? Dê um exemplo.
- Se um produto está com 25% de desconto, o que você faz para calcular o valor do desconto?
- Qual a importância de um comerciante saber calcular o lucro em porcentagem?
- O que vocês mais aprenderam sobre porcentagem nessa aula que pode ser útil no comércio?



Para ir além

Realize um mapeamento do comércio no entorno da escola, bairro ou pertencentes a membros da comunidade escolar. Organize um dia para que os alunos saiam da escola em pequenos grupos ou convide representantes dos comércios mapeados para irem até a escola. Em pequenos grupos, os alunos devem se encarregar de ensinar os comerciantes a jogarem Bons Negócios. Se possível organize esses encontros mais de uma vez. Deste modo, além de jogar, os alunos podem acompanhar as mudanças ocorridas dentro dos comércios os quais auxiliaram. Se a escola tiver uma rádio escolar, os alunos podem apresentar os resultados no decorrer da programação ou mesmo convidar os próprios comerciantes a testemunharem, durante uma entrevista, as mudanças que vivenciaram na própria loja.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Modelos de comércios



Quitanda

Quantia gasta na compra:

Coentro R\$ 20

Uva R\$ 40

Banana R\$ 30

Manga R\$ 30

Goiaba R\$ 25

Preço de venda:

Coentro R\$ 8

Uva R\$ 8

Banana R\$ 8

Manga R\$ 10

Goiaba R\$ 7



Sorveteria

Quantia gasta na compra:

Picolé R\$ 15

Pote de sorvete R\$ 50

Açaí R\$ 25

Sundae completo R\$ 35

Sorvete de casquinha R\$ 20

Preço de venda:

Picolé R\$ 4

Pote de sorvete R\$ 15

Açaí R\$ 7

Sundae completo R\$ 8

Sorvete de casquinha R\$ 6



Loja de doces

Quantia gasta na compra:

Bala R\$ 20

Caixa de bombom R\$ 40

Salgadinho R\$ 30

Chocolate R\$ 30

Chiclete R\$ 25

Preço de venda:

Bala R\$ 8

Caixa de bombom R\$ 8

Salgadinho R\$ 8

Chocolate R\$ 10

Chiclete R\$ 7



Papelaria

Quantia gasta na compra:

Cartolina R\$ 20

Hidrocor R\$ 40

Lápis de cor R\$ 30

Giz de cera R\$ 30

Borracha R\$ 25

Preço de venda:

Cartolina R\$ 8

Hidrocor R\$ 8

Lápis de cor R\$ 8

Giz de cera R\$ 10

Borracha R\$ 7



Loja de variedades

Quantia gasta na compra:

Bola de gude R\$ 5

Luminária decorativa R\$ 50

Óculos de sol R\$ 30

Camiseta sem estampa R\$ 40

Porta-retrato R\$ 20

Preço de venda:

Bola de gude R\$ 1

Luminária decorativa R\$ 15

Óculos de sol R\$ 6

Camiseta sem estampa R\$ 13

Porta-retrato R\$ 6



Brechó

Quantia gasta na compra:

Camiseta R\$ 5

Sandália R\$ 50

Saia R\$ 30

Vestido R\$ 40

Bermuda R\$ 20

Preço de venda:

Camiseta R\$ 2

Sandália R\$ 14

Saia R\$ 6

Vestido R\$ 13

Bermuda R\$ 6

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☒ Determinação

☒ Organização

☐ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF67LP37-EF - 029

Tema - Inclusão social por meio dos jogos de Educação Financeira: o papel dos alunos monitores

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Sequências textuais.

Habilidade: (EF67LP37) Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, sequências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.



Objetivos

Explorar os efeitos causados pelo uso do verbo no imperativo, a fim de compreender a produção de sentido do gênero regras de jogos e brincadeiras.

Conteúdos

Uso e aplicação dos modos verbais; regras de jogos.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, dicionário.

Recurso IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula questionando se os alunos lembram quais são os três modos que os verbos podem expressar. Espera-se que se lembrem dos seguintes modos: *Indicativo*: exprime fatos, certezas; *Subjuntivo*: exprime desejos, possibilidades, dúvidas; *Imperativo*: exprime ordens, pedidos. Explique brevemente que nesta aula verão como o uso dos verbos no imperativo são utilizados na produção de sentido do gênero *regras* de jogos e brincadeiras.

Pergunte se a turma já conhece o jogo Bons Negócios. Em caso de resposta positiva, solicite que falem um pouco sobre o jogo. Se não conhecerem, informe que nesse momento o conhecerão.

Divida a turma em grupos de 5 ou 6 alunos e entregue uma caixa do jogo Bons Negócios para cada um. Oriente que a turma realize uma leitura coletiva das regras, identificando os verbos presentes e que se encontram no modo imperativo. Registre no quadro os verbos encontrados (ex: *separe, coloque, posicione* e outros), questione qual sentido eles exprimem dentro do texto e se, caso estivessem em outro modo, indicariam o mesmo sentido. Aproveitando a pergunta, solicite que os alunos registrem em seus cadernos os modos indicativo e subjuntivo dos verbos identificados, de acordo com a tabela abaixo.

Verbo identificado no
modo imperativo



Como ficaria no
modo indicativo



Como ficaria no
modo subjuntivo

Depois, peça que cada grupo leia os registros anotados e, dessa forma, realize uma correção coletiva.

Após o registro dos verbos, convide os grupos a explicarem oralmente as regras do jogo, com base na leitura realizada anteriormente.

Para finalizar, proponha que os grupos reescrevam as regras do jogo trocando os verbos existentes por sinônimos seus encontrados, também no modo imperativo, sem deixar que o sentido da frase se perca com a troca. Se possível, entregue um dicionário para cada grupo realizar consultas.

Solicite que cada grupo leia as regras após a realização da troca dos verbos e finalize com uma conversa sobre o resultado da atividade.

Avaliação

Ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual sentido o verbo no imperativo inferiu nas regras do jogo Bons Negócios?
- Caso os verbos existentes na regra do jogo estivessem em outro modo, o sentido seria o mesmo?
- Existem outros gêneros que podem apresentar verbos no modo imperativo? (espera-se que os alunos lembrem dos gêneros receita, panfleto/folheto e outros)

O professor pode elaborar outros questionamentos relacionados ao jogo e conteúdo discutido.

Para ir além

O professor pode propor uma rodada experimental do jogo, a partir das regras reescritas (escolher uma das que foram reescritas pelos alunos), observando se os grupos compreenderam bem as regras com as mudanças de verbo, ou apresentaram dificuldades durante o desenvolvimento da partida. Em seguida, é hora de testar: os alunos devem levar os jogos com as regras reescritas para estudantes de outra turma da mesma idade ou mais velhos e explicar para eles os jogos, tornando-se, portanto, os monitores da atividade na escola.

Outra possibilidade é que, em grupo ou individualmente, os alunos criem seus próprios jogos, elaborando as regras e tendo o Bons Negócios como modelo.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☒ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF67EF05 - EF67EF07 - EF - 069

Tema - Jogos de Educação Financeira na preparação para a Olimpíada de Educação Financeira do Tesouro Direto (OLITEF)

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Educação Física.

Objeto de Conhecimento: Esportes de marca; Esportes de precisão; Esportes de invasão; Esportes técnico-combinatórios.



Habilidades: (EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

(EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

Objetivos

- Compreender e aplicar os conceitos de Educação Financeira.
- Identificar as modalidades esportivas que inspiraram os desafios do "pagamento".
- Experimentar e adaptar movimentos e regras de diferentes esportes para a realidade escolar.
- Participar ativamente do jogo *Passa ou Repassa* e dos desafios físicos.
- Trabalhar em equipe para cumprir os desafios e ganhar pontos.
- Refletir sobre a importância da adaptação e da criatividade na prática esportiva.
- Propor novas formas de praticar esportes na escola com os recursos disponíveis.
- Desenvolver habilidades de comunicação e expressão ao explicar e executar os desafios.
- Valorizar a prática esportiva como forma de lazer, saúde e interação social.

Conteúdos

- Conceitos básicos de investimento e mercado financeiro: Imposto de Renda, Tesouro Direto, Investimentos, Bolsa de Valores, Capital Social, Inflação, Bancarização, Informe de Rendimentos.
- Noções de tomada de decisão e estratégia em contexto de jogo/competição.
- Identificação de modalidades esportivas (Atletismo, Dardos, Boliche, Futebol, Basquete, Ginástica Artística, Hóquei) a partir de adaptações.
- Experimentação de movimentos e desafios inspirados em diferentes esportes.
- Adaptação de esportes para a realidade escolar com recursos limitados.
- Criação de alternativas para a prática esportiva na escola.

Recursos gerais

Fita crepe ou giz, bolas, papéis com rascunhos, latas de lixo, 10 garrafas PET com água até a metade, vendas para os olhos, 4 vassouras e/ou rodos, quadro, caneta piloto para quadro.

Recurso IBS

Jogo Pic\$ City



Procedimentos metodológicos

Na aula anterior, peça que, em duplas, os alunos pesquisem sobre os significados de:

- imposto de renda;
- Tesouro Direto;
- investimentos;
- Bolsa de Valores;
- capital social;
- inflação;
- bancarização;
- informe de rendimentos.



Crie 2 grandes grupos com a turma de alunos, cada grupo sendo composto por 1 membro de cada dupla criada para a pesquisa requisitada na aula anterior. Explique que vamos jogar um jogo chamado *Passa ou Repassa*, que consiste em perguntas e respostas.

Coloque um grupo de um lado do ambiente e demarque o território onde podem ficar. Nomeie-os como *Time 1*. Faça o mesmo com a outra equipe, alocando-os no lado oposto do ambiente com uma demarcação no chão (pode ser feita com fita crepe ou giz, por exemplo) e nomeando-os *Time 2*.

Sorteie um dos times para começar e informe que fará uma pergunta. Use as cartas desafio (roxas) do jogo Pic\$ City embaralhadas e puxe uma aleatoriamente para fazer uma das perguntas ao primeiro grupo. O time iniciante pode responder à pergunta ou passar. Caso resolva responder e a resposta estiver errada, o time adversário ganhará um ponto. Caso esteja correta, ganham um ponto. Caso resolvam passar a pergunta, o time adversário poderá respondê-la (também valendo ponto) ou repassá-la. Se o outro time resolver repassar, o primeiro time deve escolher entre responder (e aí ganha ou dá ponto, a depender se a resposta está correta ou não) ou pagar.

Se resolver pagar, o professor oferece alguns cartões e um membro da equipe pega um aleatoriamente (modelos de cartões podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*). Ele deve ler em voz alta e a equipe deve realizar o que é pedido no cartão. Caso consiga, a equipe ganha 1 ponto. Caso não consiga, a equipe adversária ganha 1 ponto.

Avaliação

Ao final da aula, reúna os estudantes numa roda de conversa e questione:

- Quais modalidades esportivas vocês conseguiram identificar nos *pagamentos* que as equipes realizaram ao longo do *Passa ou Repassa*? (Espera-se que consigam identificar alguns, mas, caso precise, segue uma lista com os nomes das modalidades nas quais se basearam as propostas dos papéis: 1. Atletismo; 2. Dardos; 3. Boliche; 4. Futebol; 5. Basquete; 6. Ginástica artística; 7. Hóquei)
- A escola dispõe de todos os equipamentos necessários para a prática desses esportes?
- Como então foi possível adaptá-los?
- Quais outros esportes podemos adaptar para jogar aqui na escola com os recursos que temos?

Para ir além

A escola pode organizar um evento esportivo coletivo, no qual todas as turmas são divididas em 4 times (que podem ser os nomes de 4 plantas típicas da região, 4 cores ou 4 animais comuns no município). É oferecido um cronograma com os esportes, sendo que cada categoria é disputada por alunos de equipes diferentes, mas do mesmo ano escolar. Os pontos da equipe vencedora de cada categoria vão para um placar geral, que reúne os pontos de cada equipe da escola toda.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Sugestões de cartões para sorteio do pagamento:

1. Dois membros da equipe devem dar uma volta completa na quadra da escola em 30 segundos.
2. A equipe deve tentar acertar o alvo com avião de papel pelo menos 5 vezes em 30 segundos (alvo deve ser desenhado no quadro ou na parede a 5 passos de distância dos alunos).
3. Um membro da equipe por vez deve tentar derrubar 10 garrafas PET localizadas a 10 passos de distância jogando uma bola com a mão esquerda. Tempo máximo: 30 segundos.
4. A equipe tem 30 segundos para acertar uma bola dentro de uma lixeira vazia a 10 passos de distância usando somente o pé esquerdo (a lixeira não deve estar deitada no chão, mas em sua posição vertical normal).
5. Um membro da equipe deve ser vendado e deve tentar acertar 10 bolas de papel dentro da lixeira a 5 passos de distância. Tempo máximo: 15 segundos.
6. O grupo deve tentar jogar uma bola para cima, dar um giro no lugar e pegá-la de volta sem deixar cair no chão 15 vezes cada. Tempo máximo: 30 segundos.
7. Quatro alunos do grupo devem ficar, cada um, num escanteio da quadra e passar a bola de um para o outro usando vassouras ou rodos, fazendo com que ela dê uma volta completa em torno da quadra. Tempo máximo: 30 segundos.

IMPORTANTE: As informações contidas nas sugestões podem ser alteradas de acordo com as possibilidades da escola.



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☐ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☒ Determinação

☐ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☒ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☐ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF6gLP36-EF - 033

Tema - Gamificação: novos jogos eletrônicos a partir dos conceitos dos jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição.

Habilidade: (EF6gLP36) Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, *podcast* ou *vlog* científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.



Objetivos

Elaborar um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios ou Pic\$ City com base em exploração de exemplos do gênero.

Conteúdos

Leitura e criação de infográficos.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, projetor e *notebook* ou impressão dos infográficos sugeridos, papel A3, canetinhas, lápis de cor e giz de cera.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula questionando se os alunos sabem o que é um infográfico. Escute atentamente as respostas. Caso o grupo já saiba do que se trata, contribua realizando mediações. Caso a turma não saiba o que é um infográfico, explique que trata-se de um texto da atualidade, que envolve vários elementos, como dados numéricos, imagens e escrita. Além disso, as informações são compactas e precisas, unindo linguagem visual com verbal. Por ser composto de vários elementos de variadas formas de linguagem, pode ser considerado um texto multimodal.

Em seguida, apresente, leia e explore com a turma diferentes modelos de infográficos (sugerimos dois nas referências). Apresente as imagens dos infográficos para a turma, em projeção ou impressos para todos e solicite que os alunos levantem suas hipóteses sobre o que quer dizer o texto. Pergunte novamente se eles já conhecem ou já viram esse tipo de texto em algum lugar. Levante com a turma os elementos que constituem os infográficos em questão: assunto, título, textos explicativos, imagens e fonte (que geralmente aparece no rodapé).

Após a leitura e interpretação dos infográficos apresentados, forme grupos e entregue uma caixa do jogo Bons Negócios ou Pic\$ City para cada um. Oriente que os grupos realizem uma leitura coletiva das regras do jogo e, em seguida, as expliquem. Enquanto os alunos explicam, o educador pode ir registrando as orientações explicadas no quadro, em forma de tópicos.

Promova uma leitura coletiva dos tópicos anotados e solicite que os alunos confirmem se estão de acordo com o que o jogo apresenta. Também peça que os alunos copiem em seus cadernos o que foi registrado no quadro.

Por fim, é chegado o momento de produzir um infográfico. Nos grupos formados, entregue uma folha de papel A3 e indique que produzam um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios ou Pic\$ City, lembrando de colocarem o título, as regras básicas registradas anteriormente no quadro e desenhos que representem os textos.

Quando todos os grupos concluírem seus infográficos, solicite que cada um apresente para os demais e, em seguida, preparem um varal na sala para expor as produções.



Avaliação

Ao final da atividade, solicite que a turma responda as questões abaixo:

- O que é um infográfico e para que serve?
- Que tipo de informações podemos encontrar em um infográfico?
- O infográfico pode ser considerado um texto multimodal. O que isso significa?

O professor pode elaborar outros questionamentos sobre o jogo e o material produzido pelos alunos.

Para ir além

O professor propõe que, em pequenos grupos ou individualmente, os alunos criem jogos eletrônicos ou de mesa e, para isso, devem pensar nas regras e criarem seus próprios infográficos. As ideias podem ser apresentadas durante uma aula ou afixadas em local visível para que todos vejam.



Conheça todas as regras do **VOLEIBOL**

REGRAS BÁSICAS



Bola em jogo

O jogo começa com um saque, após a autorização do 1º árbitro.



5 sets de 25 pontos

Assim os jogos de vôlei são disputados. O time que vencer 3 sets primeiro será o vencedor.



Tie-break

É o set de desempate, caso o placar fique em 2 sets a 2. Nesse quinto set, vence a equipe que primeiro marcar 15 pontos, desde que haja vantagem de 2 pontos.

3 toques por equipe

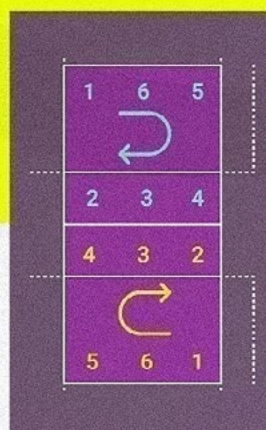
Depois de receber o saque, uma equipe de vôlei tem direito a no máximo 3 passes para devolver a bola para a quadra adversária. Caso haja um quarto toque na bola, será ponto do time adversário.



POSICIONAMENTO

O responsável pelo **saque** é o número 1, enquanto o jogador logo à sua frente e mais **próximo à rede** ocupa a posição 2. Os demais jogadores perto da rede ficam nas posições 3 e 4, enquanto os outros dois o **fundo da quadra** ocupam as posições 5 e 6.

Sempre que a equipe for sacar, deve ser feito um **rodízio** entre os jogadores, no sentido horário: o atleta que ocupava a posição 2 fará o saque, enquanto aquele que sacava passa para a posição 6. Depois do saque, os jogadores podem se movimentar livremente.



FUNÇÕES



Levantador
Responsável por **armar os ataques**, passando ou "levantando" a bola para aquele que será o responsável por atacar.



Oposto
Maior especialista em pontuar. Sempre uma boa opção para vir do fundo da quadra e atacar antes da linha de três metros.



Ponteiro
Responsável por atacar das posições 2 e 4 (**saída e entrada de rede**). Auxilia também o líbero nos passes na defesa.



Central
Cabe ao jogador dessa função atacar da posição 3, no **meio-de-rede**. É, também, muito importante no bloqueio.



Líbero
O líbero tem função exclusivamente defensiva. **Não podem atacar, bloquear ou sacar.** Em contrapartida, quando a bola não está em jogo, podem trocar de posição com outro jogador do time sem precisar de autorização do árbitro. Esse jogador é facilmente identificado, já que utiliza uniforme de cor diferente dos companheiros de time.

f /ESPORTELÂNDIA

🐦 /ESPORTELÂNDIA

@ /ESPORTELÂNDIA

📌 /ESPORTELÂNDIA

Reprodução: Esportelândia

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

Esportelândia. *Conheça todas as regras do voleibol*. Infográfico. Disponível em: www.esportelandia.com.br/volei/regras-do-voleibol

Globo Esporte. *O essencial do basquete*. Infográfico. Disponível em: <http://ge.globo.com/sc/especial-publicitario/federacao-catarinense-de-basketball/basquete-inspira-sc/noticia/2017/06/regras-do-basquete.html>

Caminhos da Linguagem. *O que são textos multimodais?*. Disponível em: <https://youtu.be/6p-YgsFH1dI>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☐ Iniciativa Social

☒ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☐ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☐ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☒ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF07HI09 - EF - 072

Tema - Os jogos de Educação Financeira como ferramenta de empoderamento em comunidades quilombolas e indígenas

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:

☐

6ºano



7ºano

☐

8ºano

☐

9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Componente Curricular: História.

Objeto de Conhecimento: A conquista da América e as formas de organização política dos indígenas e europeus: conflitos, dominação e conciliação.

Habilidade: (EF07HI09) Analisar os diferentes impactos da conquista europeia da América para as populações ameríndias e identificar as principais formas de resistência.



Objetivos

- Reconhecer a vasta diversidade cultural e linguística dos povos indígenas que habitavam o território brasileiro antes da chegada dos portugueses.
- Identificar e descrever diferentes aspectos da cultura indígena brasileira, como a língua, alimentação, festejos, artes, mitos, vestuário, jogos e hábitos.
- Analisar a influência e a presença desses aspectos culturais indígenas no cotidiano e na cultura brasileira atual.
- Compreender o impacto devastador da conquista europeia para as populações ameríndias, incluindo a redução populacional, o desaparecimento de línguas e a tentativa de supressão cultural.
- Explicar as principais formas de dominação empregadas pelos europeus, especialmente a imposição cultural.
- Valorizar a resiliência e as diversas formas de resistência dos povos indígenas diante da colonização.
- Desconstruir preconceitos e estereótipos sobre os povos indígenas, reconhecendo-os como sociedades complexas e sujeitos históricos.
- Formular questionamentos e expressar suas próprias compreensões sobre a importância da cultura indígena para a formação do Brasil.

Conteúdos

- Diversidade dos povos indígenas no Brasil pré-cabralino.
- Aspectos culturais indígenas, como língua, alimentação, festejos/rituais, arte/artesanato, mitologia/lendas, vestuário, hábitos, jogos/brincadeiras.
- Impacto da conquista europeia e formas de dominação.
- Resistência e influências culturais no Brasil contemporâneo.

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, cartolina, livros, revistas e jornais para pesquisa, computadores, *tablets* ou celulares com *internet*, caixa de som com música *Floresta do Amazonas*, de Heitor Villa-Lobos.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula numa roda de conversa com a turma toda. Projete ou ofereça aos alunos a tabela de produtos dos jogos Piquenique ou Pic\$ City. Levante alguns questionamentos:

- O que tem nessa tabela de produtos?
- De onde cada um deles vem, isto é, de qual cultura/país?
- Quais outros aspectos fazem parte da cultura de um povo?

Divida a turma em grupos de, no máximo, 4 alunos. Para cada grupo, entregue um aspecto cultural (exemplos podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*). Peça que os alunos pesquisem em livros, revistas ou site selecionados esses aspectos culturais em povos indígenas brasileiros. **IMPORTANTE:** Lembre-se de já deixar uma lista com os nomes dos livros, revistas, jornais e sites previamente visitados e seguros para que estudantes realizem as pesquisas (inserimos algumas sugestões na seção *Referência e pesquisa*, mas o professor deve trazer outras além delas).

Enquanto os alunos realizam suas pesquisas, coloque *Floresta do Amazonas*, de Heitor Villa-Lobos para tocar ([link disponível na seção Referência e pesquisa](#)), mas não diga nada aos estudantes a respeito do compositor.

Quando todos tiverem terminado, peça que compartilhem os novos conhecimentos com o resto da turma. Abra uma roda de conversa e levante questionamentos tomando como referência os resultados das pesquisas. Algumas sugestões de perguntas:

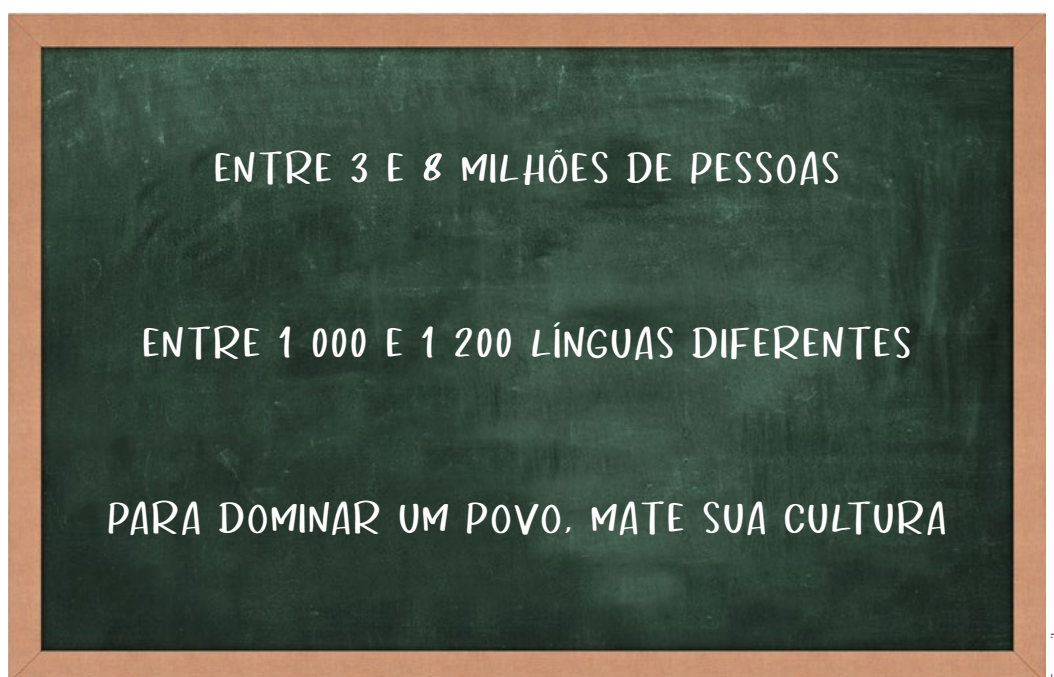


- Por que não falamos tupi-guarani como língua oficial no Brasil?
- Qual a base da alimentação de diversas etnias indígenas brasileiras? Quais delas costumamos consumir com certa frequência?
- Quais festas costumamos celebrar em nossa comunidade que é mais parecida com alguma celebração indígena pesquisada? Por que não tem nenhuma?
- De quem é a música que estava tocando enquanto vocês trabalhavam? O que ela tem a ver com o tema que estamos estudando?
- Você já ouviu falar no Saci Pererê? Sabe onde surgiu a lenda? E do Curupira? E do Boitatá?
- Por que os grandes empresários brasileiros sempre se vestem com terno, gravata e sapato lustroso?
- Quantas vezes por dia costumamos tomar banho?
- Como é um jogo de peteca?
- Você já ouviu falar do *Kuarup*?

Explique que todas as perguntas que você fez estão, de alguma forma, relacionadas à cultura indígena e prossiga:

- Quantas pessoas viviam em terras brasileiras antes do desembarque dos portugueses?
- Quantas línguas eram faladas por aqui?
- Qual a melhor forma de se dominar um povo?

Não é esperado que os alunos saibam essas respostas, mas você pode escrever no quadro:



Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma e pergunte:

- Todos os povos indígenas brasileiros são iguais?
- Existe alguma influência dos povos indígenas na nossa cultura? Quais?
- Quando os portugueses chegaram no Brasil, quem eles encontraram por aqui?
- Como os portugueses começaram a dominar os indígenas?

Para ir além

Os alunos podem recriar os jogos Piquenique ou Pic\$ City, repensando desde o tabuleiro até os tipos de desafios e tomadas de decisão, adaptando-o ao resgate das culturas dos povos indígenas. Uma proposta seria que cada grupo pesquisasse sobre uma etnia e recriasse o jogo conforme as informações obtidas sobre a cultura do povo estudado, inserindo cartas de ganhos e perdas culturais, tomada de decisão sobre atitudes que prejudiquem ou não a etnia e desafios com dados sobre a história do povo estudado.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

ORQUESTRA SINFÔNICA DE CAMPINAS. Floresta do Amazonas, de Heitor Villa-Lobos: www.youtube.com/watch?v=bZ6oyNpgnCQ

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Povos Indígenas no Brasil. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Página_principal. Acesso em: 16 jun. 2025.

BRASIL. Fundação Cultural Palmares. Página inicial. Disponível em: www.gov.br/palmares/pt-br. Acesso em: 16 jun. 2025.

MUSEU DO FOLCLORE EDISON CARNEIRO. Página inicial. Disponível em: www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID_Secao=2. Acesso em: 16 jun. 2025.

BRASIL. Fundação Nacional dos Povos Indígenas (FUNAI). Ritual do Kuarup reforça laços familiares e culturais dos indígenas do Xingu. Publicado em: 26 out. 2022. Disponível em: www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/ritual-do-kuarup-reforca-lacos-familiares-e-culturais-dos-indigenas-do-xingu. Acesso em: 16 jun. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Lei reconhece ritual do Kuarup como manifestação da cultura nacional. Publicado em: 19 mar. 2025. Disponível em: www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/03/19/lei-reconhece-ritual-do-kuarup-como-manifestacao-da-cultura-brasileira. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quarup o adeus aos mortos. Disponível em: <https://terrasindigenas.org.br/noticia/38793>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SANTOS, Francisco Venceslau dos. Quarup: transformações do ritual e da política no Alto Xingu. Mana, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 119-152, abr. 2003. Disponível em: www.scielo.br/j/mana/a/wWF-sdqD7jwrFQtVBZCht6Wk/abstract/?lang=pt. Acesso em: 16 jun. 2025.

TORRES, Thaise. O Kuarup de Darcy Ribeiro. Revista Darcy, [Brasília], n. 28, 6 ago. 2024. Disponível em: <https://revistadarcy.sites.homologa.unb.br/2024/08/06/o-kuarup-de-darcy-ribeiro>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Os números da população indígena. In: BRASIL: 500 anos de povoamento. [S. l.]: IBGE, [entre 2000 e 2007]. Disponível em: <https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento/historia-indigena/os-numeros-da-populacao-indigena.html>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quantos eram? Quantos serão?. In: Povos Indígenas no Brasil. [S. l.]: ISA. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Quantos_eram%3F_Quantos_ser%C3%A3o%3F. Acesso em: 16 jun. 2025.

MULTIRIO. As sociedades indígenas brasileiras no século XVI. Rio de Janeiro: MultiRio. Disponível em: <https://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/historia-do-brasil/america-portuguesa/8723-sociedades-ind%C3%ADgenas-brasileiras-no-s%C3%A9culo-xvi>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SUPERINTERESSANTE. Quantos habitantes havia no Brasil na época do Descobrimento?. Publicado em: 26 ago. 2015. Atualizado em: 8 mar. 2024. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-es-tranho/quantos-habitantes-havia-no-brasil-na-epoca-do-descobrimento>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quantas línguas?. In: Povos Indígenas no Brasil. [S. l.]: ISA. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Línguas_indígenas. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quais as línguas faladas no Brasil indígena?. In: PIB Mirim. [S. l.]: ISA. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Línguas>. Acesso em: 16 jun. 2025.

RIBEIRO, Eduardo de Almeida Navarro. A diversidade das línguas indígenas no Brasil. In: Portal da Língua Portuguesa. [S. l.]: Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/artigos/na-ponta-da-lingua/a-diversidade-das-linguas-indigenas-no-brasil/5980>. Acesso em: 16 jun. 2025.

Aspectos culturais:

- Língua (palavras, expressões, nomes)
- Alimentos (comidas e bebidas típicas)
- Vestuário (tipos de roupas, tecidos, estampas, acessórios, calçados)
- Festejos (festas típicas, celebrações, rituais)
- Arte e artesanato (pintura, dança, música, escultura)
- Mitologia e lendas (histórias, deuses, crenças)
- Jogos e brincadeiras
- Hábitos de higiene e limpeza

Sugestões de sites para pesquisa:

- Google Scholar: <https://scholar.google.com.br>
- Museu da Língua Portuguesa: <https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/os-povos-indigenas-e-o-portugues-do-brasil>
- Plenarinho (Câmara dos Deputados): <https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/02/dia-do-indio>
- Materiais didáticos e paradidáticos em línguas indígenas - MEC: https://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/indigena/didatico_indigena.pdf
- Livros didáticos indígenas (FFLCH-USP): <https://lemad.flch.usp.br/Livros-didaticos-indigenas>
- Jornal da USP: <https://jornal.usp.br>



Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☐ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☐ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☐ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☒ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF07LP04 - EF - 071

Tema - Soletrando na escola: conceitos e uso de cartas dos jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:

☐

6ºano



7ºano

☐

8ºano

☐

9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Morfossintaxe.

Habilidade: (EF07LP04) Reconhecer, em textos, o verbo como o núcleo das orações.



Objetivos

- Identificar verbos em diferentes contextos textuais, especialmente em regras de jogos.
- Compreender a função central do verbo como núcleo de uma oração.
- Perceber a importância do verbo para o sentido e a coerência das frases e textos.
- Analisar o impacto da substituição de verbos na compreensão de um texto.
- Aplicar corretamente as flexões verbais ao reescrever frases.
- Reconhecer a presença de verbos em textos instrucionais e informativos.

Conteúdos

- Verbo (conceitos, identificação e função na oração).
- Flexões verbais (tempo, modo, número e pessoa).
- Orações (estrutura básica com foco no verbo como núcleo).
- Textos instrucionais (características e função, como as regras dos jogos, por exemplo).

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, caneta, apagador para quadro branco.

Recursos IBS

Jogos Piquenique, Pic\$ City, Bons Negócios, Pic\$, Pic\$ BIO, Pic\$ GO! e Pic\$ BIO+



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula numa roda de conversa com a turma toda. Peça para os alunos realizarem tarefas aleatórias, como, por exemplo: "Maria, pegue um lápis de escrever para mim, por favor. Antônio, abra a porta da sala, por gentileza. João, escreva a palavra '*verbo*' na lousa. Jeniffer, troque de lugar com o Paulo." e assim por diante. Vá anotando na lousa os verbos que for usando. Ao final, questione:

- O que são essas palavras que escrevi na lousa?
- Como podemos denominá-las, isto é, que nome damos a este tipo de palavras?
- Essas palavras costumam ser importantes para uma oração?

Apresente a parte de baixo da caixa do jogo Bons Negócios (você pode projetar a imagem para que todos vejam ou distribuir algumas unidades para que, juntos, os alunos possam observar e analisar) e questione:

- O que é isso?
- Para que serve?
- O que são essas letras?
- O que fazemos com essas palavras?
- Que tipo de palavras temos aqui?



Proceda da mesma maneira com as regras do jogo Pic\$, apresentando aos estudantes e levantando questionamentos.

Após o debate, oriente os alunos a se sentarem formando grupos de até 4 pessoas. Entregue para cada grupo uma caixa dos jogos Piquenique, Bons Negócios ou Pic\$ City ou as regras dos jogos Pic\$, Pic\$ BIO, Pic\$ BIO+ ou Pic\$ GO!. O interessante é que cada grupo tenha o material de um jogo diferente para trabalhar.

Peça que cada grupo leia as regras do jogo que recebeu e anote no caderno os verbos que encontrar, registrando, também, quantas vezes cada verbo aparece ao longo das instruções. Quando todos finalizarem, peça que o primeiro grupo fale o verbo que mais apareceu e dê um exemplo. Em seguida, peça que eles reescrevam as regras substituindo esse verbo pelo verbo "*correr*", cuidando para manter os tempos verbais e as flexões corretas (correrá, correu, correm, corro etc.). Peça para os demais grupos fazerem a mesma coisa (você pode escolher outro verbo para os alunos realizarem a troca, como "*estalar*" ou "*explodir*", o que deixará a atividade mais divertida).

Quando todos terminarem, pergunte se, com a substituição do verbo, os jogadores do jogo que analisaram devem fazer as mesmas coisas que fariam com a regra original.

Recolha as caixas e as regras dos jogos, peça para os estudantes fecharem os cadernos e realize uma brincadeira com a turma: para praticar a escrita correta dos verbos, sorteie um estudante e peça para que ele solete um verbo (escolha verbos que façam parte das regras dos jogos) e vá marcando pontos para as equipes que responderem corretamente.

Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma e pergunte:

- O que são verbos?
- Na Língua Portuguesa, é possível haver uma oração sem verbo?
- Quais tipos de verbos são facilmente encontrados em jogos?
- Se falarmos sobre Educação Financeira, quais verbos vêm à cabeça de vocês? Conseguem aplicá-los em orações?

Para ir além

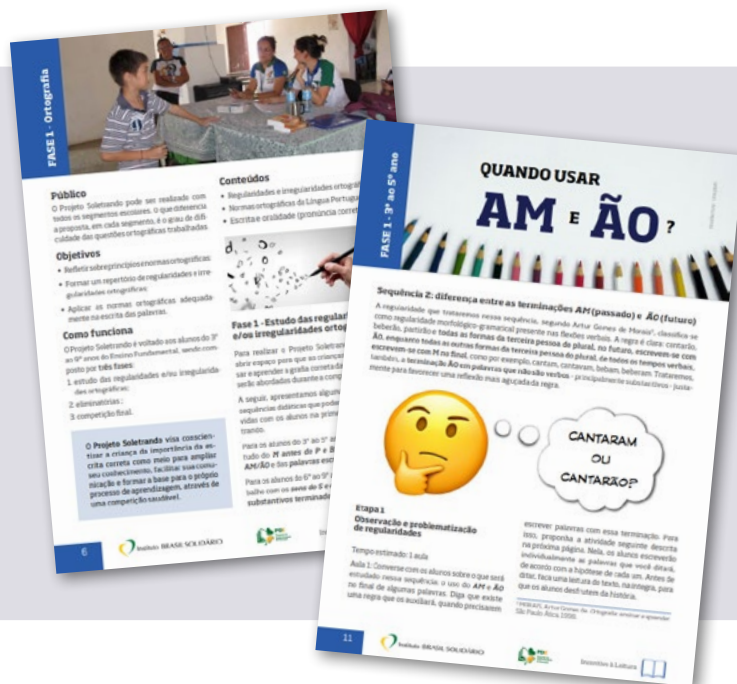
A brincadeira **soletrando** pode ir além de um momento na sala de aula e tornar-se a culminância de um grande projeto que envolva a escola toda.

Para isso, organize os estudantes por turma e faça o levantamento de verbos ou outras categorias de palavras de acordo com um tema específico para cada idade, como Educação Financeira, Educação Ambiental, Saúde, Cidadania etc. Ao longo das semanas, cada turma pode criar sua própria lista de palavras (que pode, por exemplo, ser um cartaz fixado na parede no qual vão-se incluindo as palavras novas).

No dia da culminância, os alunos do 6º ano podem participar do desafio *Soletrando* contra os alunos do 7º ano; e os alunos do 8º ano, contra os alunos do 9º ano, sendo que o professor responsável pela escolha das palavras deve pedir a soletração daquelas estudadas pela turma do aluno.

Inspire-se ainda mais para recriar e aplicar esse plano de aula com a apostila *Soletrando na Escola*, do Instituto Brasil Solidário.

Clicando aqui, é possível encontrar a sequência didática completa para desenvolver o *Projeto Soletrando na Escola*.



Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☐ Entusiasmo



Autogestão

☒ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☒ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☒ Respeito

☒ Confiança



Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☐ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF08HI03 - EF - 037

Tema - Potencializando ideias e projetos sociais locais: auxílio ao lar de idosos

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Componente Curricular: História.

Objeto de Conhecimento: Revolução Industrial e seus impactos na produção e circulação de povos, produtos e culturas.

Habilidade: (EF08HI03) Analisar os impactos da Revolução Industrial na produção e circulação de povos, produtos e culturas.



Objetivos

Compreender as diferenças e semelhanças entre o trabalho artesanal e o trabalho manufatureiro; perceber os impactos das mudanças técnicas no mundo do trabalho durante e após a Revolução Industrial; entender o processo e as consequências da mecanização da produção e o surgimento de uma nova configuração social.

Conteúdos

Revolução industrial.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, projetor multimídia (caso deseje projetar o print da matéria selecionada) ou impressão da matéria na quantidade dos grupos, imagens de máquinas criadas e/ou utilizadas na Revolução Industrial, fita adesiva, canetas e papéis (se possível, coloridos) para a montagem da exposição.

Recurso IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos de 4 a 6 alunos, de acordo com a quantidade presente no dia. Após a divisão, entregue para cada grupo um jogo Bons Negócios. Oriente que os alunos separem as 24 cartas-produto das demais cartas do jogo e, em seguida, prossiga com a seguinte questão:

- Por quem e de que forma todos esses produtos foram produzidos?

Espera-se que os alunos respondam que tais produtos foram produzidos pelo homem, em fábricas ou de forma artesanal, dependendo do produto. Prossiga estimulando uma conversa sobre as formas de trabalho. Neste momento, pode ser interessante explorar com os alunos o conceito de *mundos do trabalho* tal qual desenvolvido pelo historiador inglês Eric Hobsbawm. Levante questionamentos como:

- Qual a importância do trabalho na organização do nosso mundo?
- Hoje, a identidade das pessoas está ligada ao trabalho que elas exercem?

A intenção é que os alunos sejam capazes de perceber que o trabalho é uma dimensão fundamental da organização do mundo contemporâneo, pois a forma como ele está organizado – suas ferramentas, saberes etc. – estrutura a nossa inserção no mundo e a própria cultura dos trabalhadores.

Apresente aos alunos a reportagem *Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô*, da BBC Brasil. Pode ser a projeção do *print* da matéria, com manchete e um trecho, ou uma impressão para cada grupo.

Peça a um aluno que identifique e leia para a turma as informações básicas sobre a fonte: seu ano de publicação (2020), o título da reportagem (“Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô”), o autor do texto (Ben Morris) e onde ela foi publicada (site da BBC Brasil).

Depois, passe para a mediação da interpretação coletiva da reportagem. A intenção geral é discutir os impactos que a invenção de máquinas traz para o cotidiano dos trabalhadores do século XXI, ou seja, do tempo presente. Para isso, questione:

- Vocês conhecem alguma máquina que substitui o trabalho de um ser humano?
- As máquinas podem facilitar as atividades cotidianas?
- O que pode acontecer caso vivamos num mundo que substitua a maior parte do trabalho feito por humanos?
- Vocês conhecem alguma profissão que está sendo extinta devido ao aparecimento de máquinas?

Na discussão, é possível que os alunos se recordem de máquinas que recebem pagamentos nos estacionamentos, de caixas eletrônicos dos bancos ou de catracas eletrônicas no transporte público. Eles podem se lembrar também de eletrodomésticos, carros, computadores. Na medida em que for mediando o debate, insira a dimensão histórica do problema. Uma estratégia pode ser questionar aos estudantes se sempre foi assim ou se este fenômeno é recente, levando a perceber que há uma dimensão temporal para o problema.

Distribua para os grupos imagens de máquinas criadas e utilizadas na Revolução Industrial, séc. XVIII, (procure escolher máquinas que representem os setores da mineração, indústria têxtil, eletricidade e ferrovias, que são exemplos de setores econômicos da época). Combine um tempo (sugestão de 5 minutos) para a análise das imagens. Enquanto os alunos analisam, circule pela sala e promova um debate. Estimule o questionamento sobre a utilização das máquinas comparando com o momento histórico, de predomínio de atividades agrícolas e rurais no contexto europeu.

Quando os grupos finalizarem a análise das imagens, relacionando as invenções ao seu contexto e às mudanças trazidas pela Revolução Industrial no mundo do trabalho, diga à turma que eles irão montar uma pequena exposição, em sala, onde contarão parte da História da Revolução Industrial por meio das máquinas.

Levante questionamentos sobre a organização da exposição, chamando a atenção para o fato de que será preciso tomar decisões coletivas. Por exemplo: as imagens serão dispostas em ordem cronológica de invenção ou agrupadas por tipo de máquina?

Quando a exposição estiver pronta, realize um sorteio para escolha de um grupo que realize a apresentação dela, sistematizando as ideias discutidas durante a aula.

Avaliação

Ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual a diferença entre trabalho artesanal e trabalho manufatureiro?
- Dos produtos existentes no jogo Bons Negócios, quais deles foram produzidos em indústrias?
- Quais produtos existentes no jogo Bons Negócios podem ser produzidos de forma artesanal? Quais seriam as matérias-primas desse produto?
- Pensando na indústria de um modo geral, quais os principais impactos que ela causa ao meio ambiente?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula.

Para ir além

A partir das respostas dadas para os impactos ambientais causados pela indústria, indique que a turma realize uma pesquisa sobre a temática e organize uma exposição, apresentando os resultados encontrados.

O mesmo pode ser feito com os impactos sociais: os alunos devem debater o que acontece com os trabalhadores que perdem o ofício para máquinas ou mesmo com os que se aposentam.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Vamos Jogar e Aprender. Site com dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos jogos de Educação Financeira em transversalidade com as demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: www.vamosjogareaprender.com.br

HOBSBAWM, Eric. *Mundos do trabalho: novos estudos sobre história operária*. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

Educação Financeira em Foco. Informativo periódico contendo as principais informações sobre as ações desenvolvidas pelo IBS em escolas do Brasil e da América Latina. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco

Museu da Ciência. Imagens de máquinas da época da Revolução Industrial. Londres (Inglaterra). Disponível em: <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/search>

BBC News Brasil. *Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô*. Disponível em: www.bbc.com/portuguese/geral-51575445

VOGT, Carlos. *A revolução das máquinas*. In.: Com Ciência. Revista da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. Disponível em: www.comciencia.br/revolucao-das-maquinas

Canal Documentary on Demand. *As consequências da Revolução Industrial: o mundo material*. BBC. Disponível em: <https://youtu.be/dYLNQyeDMwg?si=Cww0g41v3FvUXWH7>

Vídeos temáticos do Canal IBS. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ibseducacional>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☒ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☐ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF8gLP24-EF - 039

Tema - Alimentação saudável e nutrição com uso dos jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Objeto de Conhecimento: Curadoria de informação.

Habilidade: (EF8gLP24) Realizar pesquisa, estabelecendo o recorte das questões, usando fontes abertas e confiáveis.



Objetivos

Aprender a pesquisar, analisar e ter um olhar crítico sobre o que lê.

Conteúdos

Pesquisas em fontes abertas e confiáveis. Reciclagem, economia de água e energia, sustentabilidade, gentileza, alimentação saudável.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, livros, revistas, celulares ou computadores com acesso à *internet*.



Procedimentos metodológicos

Inicie a aula apresentando os jogos Piquenique e Pic\$ City. Para isso, peça que os alunos se dividam em grupos de, no máximo, seis pessoas. Entregue uma caixa do Piquenique para alguns grupos e Pic\$ City para outros. Oriente os estudantes a explorarem as cartas, começando pelas cartas de *Tomada de Decisão* dos grupos com o Piquenique e *Cartas Desafio* das equipes com Pic\$ City. Peça que um grupo leia em voz alta uma das cartas e indague à todos sobre o tema. Anote as respostas na lousa. Peça para outro grupo ler outra carta e proceda da mesma maneira até acabarem as cartas. Espera-se que os temas *reciclagem*, *economia de água e energia*, *sustentabilidade*, *gentileza* e *alimentação saudável*, dentre outros, sejam citados. Caso isso não aconteça de forma natural, acrescente-os.



Em seguida, os grupos escolhem um dos temas elencados no início da aula para pesquisar. Para isso, podem pegar livros, revistas, jornais, sites, artigos etc.

É muito importante que o estudante tenha um olhar crítico sobre as fontes que irá ler. Para isso, você deve orientá-los em relação à veracidade e confiabilidade das fontes, elencando uma lista de questionamentos que devem ser feitos sobre determinada fonte de pesquisa, a exemplo:

- Data da publicação.
- Quem são os autores/as (aqui é importante avaliar se a pessoa que escreveu tem formação, conhecimentos relacionados àquilo que está publicando).
- Confiabilidade da publicação (é oriunda de centros de pesquisas sérios; oferece referências; a informação pode ser corroborada com outras publicações?).
- A publicação está vinculada a interesses políticos, econômicos, empresariais?
- Notícias falsas ou *fake news*.

Por fim, cada grupo irá socializar porque escolheu determinado tema, como foi feita a pesquisa e como fizeram para averiguar a confiabilidade das fontes.



Avaliação

Ao final da atividade, reúna a turma numa roda de conversa e questione:

- Quais os fatores que você pode observar para saber se uma fonte é confiável?
- O que são *fake news* e como são propagadas?
- Quais podem ser os efeitos de uma *fake news*?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula.

Para ir além

As pesquisas feitas pelos alunos podem ser apresentadas para a classe em forma de seminários ou projetos multidisciplinares com apoio de professores de outras áreas do conhecimento.

Depois, os alunos podem debater sobre como cada tema estudado é aplicado na comunidade local, ou seja, se há cooperativas de reciclagem no bairro; se a água e a energia das residências e comércio local são bem utilizadas e quais melhorias poderiam ser feitas; se a prefeitura oferece espaços arborizados e como a comunidade cuida desses locais; se há alguma instituição de caridade no município; como é a alimentação das famílias dos alunos em geral etc. Ao final, os grupos podem criar cartazes de conscientização para serem espalhados pelo bairro ou cartas com propostas de melhorias para os vereadores etc.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

LINARDI, Fred; LIMA, Eduardo. *O X da questão. Num país castigado pelo analfabetismo, projetos de incentivo à leitura são muito mais do que bem-vindos: são fundamentais*. Nova Escola edição especial, São Paulo: Abril, nº. 18, 7-9, 2008. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7358/o-x-da-questao>

MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura?*. São Paulo: Brasiliense, 1994. Coleção Primeiros Passos. Volume 74.

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo



Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☐ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☐ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico, crítico e criativo

☒ Repertório cultural

☒ Comunicação

☒ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EF09CI13-EF - 045

Tema - Educação Financeira como ferramenta de reabilitação: leitura, projeto de vida e perspectivas profissionais

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:

☐

6ºano

☐

7ºano

☐

8ºano

☒

9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências da Natureza.

Componente Curricular: Ciências.

Objeto de Conhecimento: Semelhanças de triângulos; Preservação da biodiversidade.

Habilidade: (EF09CI13) Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.



Objetivos

Identificar os problemas ambientais causados por empresas. Conhecer o *Tripé da Sustentabilidade*. Criar uma empresa fictícia baseada em sustentabilidade.

Conteúdos

Sustentabilidade. Empreendedorismo.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Levante questionamentos que incitem à discussão sobre sustentabilidade, como:

- O que é sustentabilidade?
- Quando falamos em sustentabilidade estamos nos referindo somente à natureza?
- O que é importante para que ocorra a sustentabilidade?
- O que uma empresa deve fazer para ser sustentável?
- O que é um tripé?
- Você conhece o *Tripé da Sustentabilidade*?
- Qual o formato do *Tripé da Sustentabilidade*?

Divida a turma em grupos de, no máximo, seis alunos. Entregue para cada um as cartas desafio dos jogos Bons Negócios e Pic\$ City. Peça para os grupos explorarem as cartas e selecionarem aquelas que estejam ligadas ao tema sustentabilidade discutido anteriormente. Peça que compartilhem com a turma todas as suas descobertas.



Ainda em grupos, oriente os estudantes a se imaginarem empreendedores que abrirão uma empresa. Pode ser uma empresa de alimentos, um aplicativo de celular, uma empresa de energia solar, uma empresa de eventos etc. Porém, essa empresa precisa seguir o *Tripé da Sustentabilidade*, que pode ser representado pelo triângulo abaixo:



Deixe claro que o *Tripé da Sustentabilidade* envolve três aspectos fundamentais da administração empresarial para que uma empresa se desenvolva de forma sustentável.

Em seguida, cada grupo irá pensar no tripé de sua empresa e escrever quais iniciativas podem ser adotadas. Depois do momento de avaliação e, se ainda houver tempo, entregue uma caixa de Bons Negócios ou Pic\$ City para cada grupo e proponha uma partida livre.

Avaliação

Ao final da atividade, solicite que a turma forme novamente a roda de conversa e peça para os grupos apresentarem suas empresas. Questione:

- O que sua empresa faz?
- Qual carta dos jogos utilizados inspirou a criação da empresa?
- Quais iniciativas ela desenvolve para ser sustentável?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula.

Para ir além

Propor para toda a turma a construção de um painel com o *tripé da sustentabilidade* da escola, que poderá ser discutido com outros professores e gestores, e fixar no mural da escola para que todos tenham conhecimento de como funciona uma empresa/projeto sustentável.

A partir daí, os alunos podem criar uma feira do empreendedorismo, apresentando suas propostas ou até mesmo realizar estudos do comércio local para detectar potenciais de mudança, apresentando seus estudos aos comerciantes.

Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

DA SILVA, Hellen Mikaely M. *A sustentabilidade como vantagem competitiva: um olhar sob o tripé da sustentabilidade*. In.: Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente. Disponível em: <https://editoraime.com.br/revistas/index.php/rema/article/view/2104>

MAZON, Alice Fernanda. *O tripé da sustentabilidade numa empresa de energia solar no oeste catarinense*. Monografia. Chapecó (RS): Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS, 2019. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/3270>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☒ Entusiasmo

Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☐ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☒ Pensamento científico,
crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☒ Trabalho e projeto de vida

☒ Argumentação

☒ Autoconhecimento e
autocuidado

☒ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania



PLANO DE AULA

EF09LI16 - EF - 073

Tema - Línguas estrangeiras com jogos de Educação Financeira: potencializando aulas de inglês e espanhol nas escolas públicas brasileiras

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Língua Inglesa.

Objeto de Conhecimento: Verbos modais: *should*, *must*, *have to*, *may* e *might*.

Habilidade: (EF09LI16) Empregar, de modo intelegível os verbos *should*, *must*, *have to*, *may* e *might* para indicar recomendação, necessidade ou obrigação e probabilidade.



Objetivos

- Reconhecer e empregar corretamente os verbos modais *should*, *must*, *have to*, *may* e *might* em frases afirmativas e negativas relacionadas à saúde e alimentação.
- Desenvolver a oralidade e a escuta em Língua Inglesa a partir de situações do cotidiano.
- Relacionar vocabulário alimentar com hábitos saudáveis por meio de jogos e atividades colaborativas.

Conteúdos

- Verbos modais: *should*, *must*, *have to*, *may* e *might*.
- Vocabulário relacionado à alimentação e saúde.
- Estruturas frasais afirmativas, negativas e interrogativas simples.

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, folhas sulfite, cola, cartolinas, impressão dos personagens Josh e Amy, dicionários *Português/Inglês – Inglês/Português*, caneta apagador para quadro branco.



Procedimentos metodológicos

Antes da aula começar, imprima e recorte os personagens Josh da sessão *Referência e pesquisa*. Recorte individualmente os retângulos com os personagens e seus números.

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Apresente aos estudantes o personagem Josh, mostrando a figura número 1 correspondente à ele e conte uma história: "*Once upon a time, there was a boy named Josh. He was athletic and healthy. He traveled to a new country where he lived for six months. When he got back, he was weighing more than 100 kilograms!*". Ao falar a última palavra, apresente a figura número 5 do Josh. Pergunte para a turma: "*What happened to Josh?*" e coloque as figuras 1 e 5 lado a lado de forma que todos os alunos possam vê-las. Deixe os alunos falarem livremente, incentivando-os a falarem algumas palavras em inglês com sua ajuda.

Coloque perto das imagens do Josh, uma carta produto do jogo Piquenique ou Pic\$ City e questione:

Should he eat _____ (nome do alimento ou bebida da carta em inglês)?

Ao que estudantes respondem em português, faça a tradução e peça que repitam. Por exemplo, se disserem "Sim!", diga "*Yes, he should!*" e incentive-os a repetir. Se disserem "Não!", diga "*No, he shouldn't!*" e eles devem repetir. Se disserem "Talvez", traduza para "*He might*". Se disserem "De jeito nenhum", traduza "*He musn't*". Escreva as quatro frases na lousa. Faça o mesmo procedimento com mais algumas cartas.

Divida a turma em 10 grupos. Entregue para cada grupo uma imagem de personagem, Amy ou Josh, com uma numeração. Entregue também uma folha de papel sulfite e cola. Projete a tabela de produtos do jogo Piquenique ou Pic\$ City na lousa. Caso não seja possível, entregue uma cópia para cada equipe. Oriente os alunos a colarem o personagem no alto do papel e escreverem, em inglês, pelo menos 5 frases sobre o que o personagem deve ou não deve ingerir para manter-se saudável, usando os alimentos e bebidas da tabela de produtos. Quando todos terminarem, peça que apresentem aos demais.

Ao final, entregue uma cartolina para cada grupo. Eles devem criar uma frase em inglês de orientação para as pessoas se manterem saudáveis, como *"You should ride a bike"* ou *"You have to drink water every day"*.

IMPORTANTE: deixe na mesa de cada grupo um dicionário de tradução para que os alunos consultem sempre que necessário.

Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma. Escreva no quadro as seguintes frases:

- *You should* _____.
- *You must* _____.
- *You might* _____.

Levante os seguintes questionamentos:

- *What should we eat to be healthy?*
- *What must we do to be healthy?*
- *What might I do to be healthy?*

Para ir além

Em duplas ou individualmente, os alunos devem criar uma tirinha de humor ou, em inglês, uma *comic strip* (história em quadrinhos curta, com até 4 quadrinhos) com os personagens Josh e Amy mostrando um deles agindo de forma saudável e o outro não, utilizando os modais aprendidos. As *comic strips* podem ser expostas num mural da escola ou na própria sala de aula.

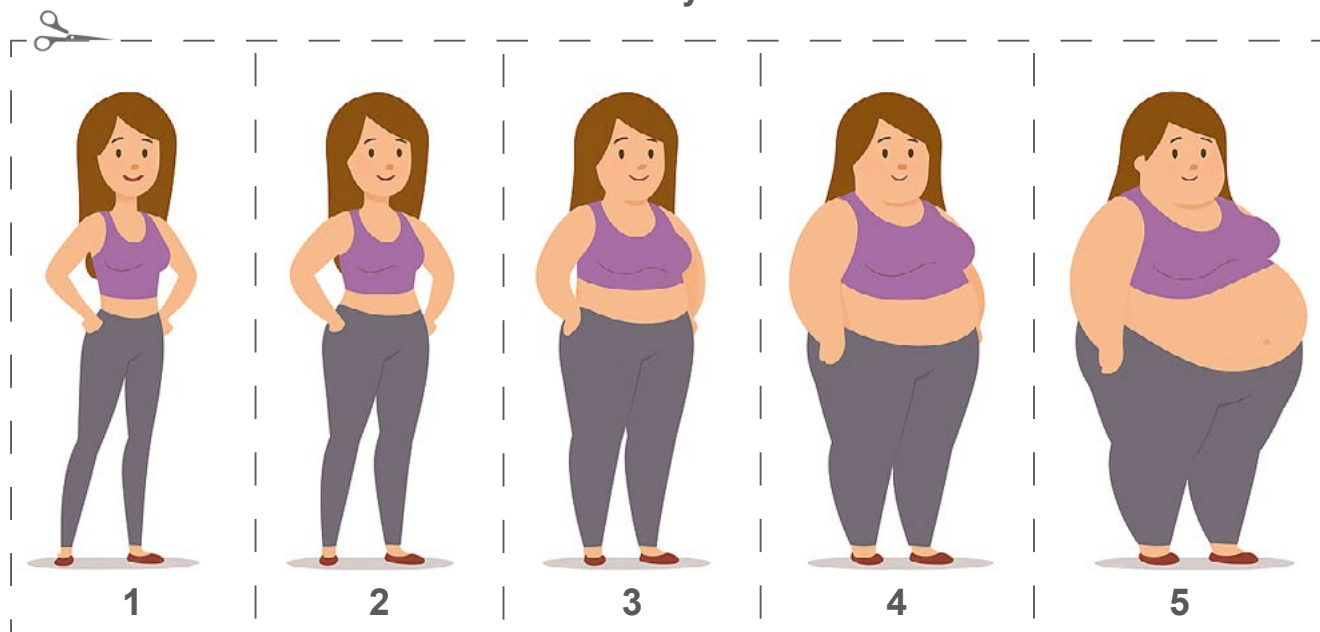


Para potencializar a proposta com tirinhas de humor, acesse o **Tutorial de Tirinhas** do IBS [clikando aqui!](#)

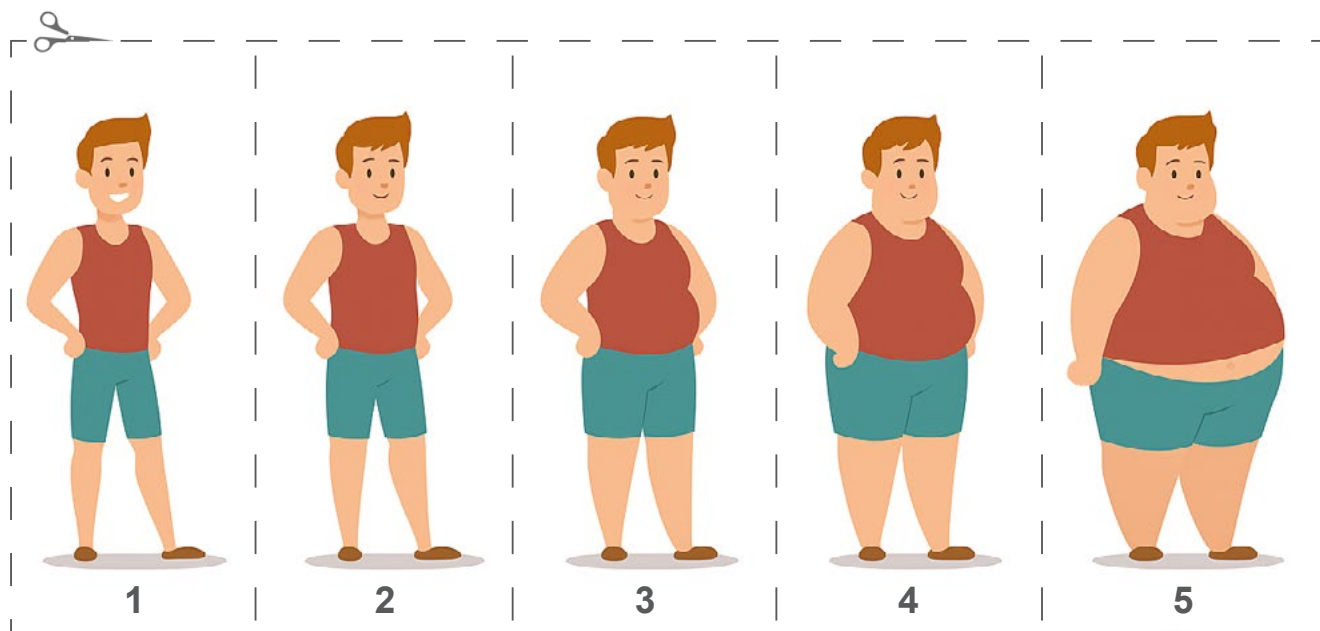
Referência e pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Amy*



Josh*



* As ilustrações dos personagens Amy e Josh foram criadas com o uso de inteligência artificial por meio do Chat GPT. Disponível em: <https://chatgpt.com>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

☒ Iniciativa Social

☐ Assertividade

☐ Entusiasmo

Autogestão

☐ Determinação

☒ Organização

☒ Foco

☐ Persistência

☒ Responsabilidade

Amabilidade

☒ Empatia

☒ Respeito

☐ Confiança

Resiliência Emocional

☐ Tolerância ao estresse

☒ Autoconfiança

☒ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

☒ Curiosidade para aprender

☒ Imaginação criativa

☒ Interesse artístico

Competências gerais

☒ Conhecimento

☐ Pensamento científico, crítico e criativo

☐ Repertório cultural

☒ Comunicação

☐ Cultura digital

☐ Trabalho e projeto de vida

☐ Argumentação

☒ Autoconhecimento e autocuidado

☐ Empatia e cooperação

☒ Responsabilidade e cidadania

PLANO DE AULA

EM13LP44 – EA - 006*

Tema - Implementação do sistema LEVE com o uso dos jogos de Educação Financeira

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Médio:



1ºano



2ºano



3ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagem e suas tecnologias.

Componente Curricular: Língua Portuguesa.

Campo de atuação social: Jornalístico-midiático.

Habilidade: (EM13LP44) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (*advergame*, anúncios em vídeos, *social advertising*, *unboxing*, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingles* etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.

* Adaptação do plano de aula criado pela educadora Zenaide Campos Farias, de Natal (RN).

Objetivos

- Compreender o conceito de "maquiagem verde" e identificar algumas das características da "maquiagem verde" em campanhas publicitárias;
- Desenvolver campanhas com autonomia e qualidade;
- Produção de texto publicitário.

Conteúdos

- Identificar os empreendimentos e/ou propagandas que não estão comprometidos com a atuação responsável;
- Aprender a realizar sua própria campanha por meio de panfletos, de forma autônoma e com qualidade.

Recursos gerais

Projeter multimídia para projetar uma apresentação sobre o conceito de "Maquiagem Verde" e o vídeo "Lixo é um erro de *design*", de Laura da Cruz e Bruno Araújo para o Cataki App; imagens de campanhas publicitárias que aplicam o conceito de "maquiagem verde" (possível encontrar em *sites* de busca na *internet*); caixa de som; papel ofício; canetas coloridas; lápis grafite; borracha (e *notebooks*, caso necessário).

Recursos IBS

- Piquenique ou Pic\$ City;
- Kit de Práticas de Educação Ambiental: Caderno temático *Sistemas de produção que transformam o mundo*.



Procedimentos metodológicos

Organize a turma em grupos com 4 ou 5 componentes e inicie a aula apresentando o conceito de "maquiagem verde".

Muitas empresas têm adotado a sustentabilidade e a responsabilidade social em suas campanhas de comunicação, com altos investimentos nas mídias eletrônicas e impressas, por meio de propaganda ou outras ferramentas, como *merchandising* em novelas, ações nos pontos de venda e os eventos dirigidos a públicos específicos.

Por outro lado, os ambientalistas chamam essas propagandas de *greenwashing*, em tradução livre, "maquiagem verde", conceito que se refere às comunicações corporativas que tentam mascarar um fraco desempenho ambiental das empresas, que teriam a intenção de enganar o consumidor com anúncios mentirosos.

O uso de estratégias para apresentar os produtos e as companhias como adeptos da sustentabilidade, com a utilização de elementos menos agressivos ao meio ambiente, redução do uso de recursos naturais e da produção de resíduos, e tantos outros apelos, despertou um lado menos ético às atividades de *marketing* organizacional.

A “maquiagem verde” é vista como uma tentativa de banalizar o desenvolvimento sustentável, com a utilização de práticas que podem não ser sustentáveis, mas que se mostram dessa maneira por meio das bem realizadas campanhas de comunicação, com o objetivo único de melhorar a imagem da empresa.

Após a explanação, apresente imagens de campanhas publicitárias que utilizam o conceito de “maquiagem verde” para a análise em grupo. Cada grupo deve escolher uma imagem para analisar (*links* com exemplos podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*).

Roteiro para análise de campanha publicitária

- 1) Quais são os símbolos presentes na campanha publicitária e seus significados?
- 2) Quais sentidos são estimulados pela campanha?
- 3) Quais os possíveis meios para divulgação desta campanha publicitária?
- 4) Qual atributo positivo do produto é destacado pela propaganda?
- 5) É possível verificar e comprovar os atributos do produto descritos na campanha?
- 6) A campanha traz informações imprecisas ou erradas?
- 7) A campanha demonstra proposta de compensação ambiental e/ou social?
- 8) A campanha pode confundir o consumidor com informações falsas ou inconsistentes?
- 9) Quais conceitos (conteúdos) são apresentados (explícita ou implicitamente) na campanha? Dentre estes, quais são ou estão corretos ou incorretos?

No segundo momento da aula, converse sobre o conceito de consumo consciente, enfatizando que o consumo de produtos e serviços muitas vezes acontece de modo automático e impulsivo. É possível perguntar à turma se identificam, em suas próprias vidas, momentos em que consumiram por impulso. É importante que os alunos percebam o poder que têm ao fazerem suas escolhas cotidianas, o quanto influenciam o meio ambiente.

Após a conversa, apresente o vídeo “Lixo é um erro de *design*”, de Laura da Cruz e Bruno Araújo para o Cataki App (link disponível na seção *Referência e pesquisa*).

Depois, solicite aos alunos que produzam suas próprias campanhas em forma de panfletos educativos com o tema ambiental para serem distribuídos na escola e em seu entorno. Os panfletos poderão ser produzidos manualmente ou utilizando ferramentas digitais. Nesse caso, realize a produção no laboratório de informática ou disponibilize *notebooks* para desenvolvimento em sala.

Avaliação

Após o desenvolvimento da atividade, realize uma roda de conversa a partir das seguintes perguntas:

- O que significa o termo “maquiagem verde” nas campanhas publicitárias?
- Quais problemas podem ser causados pelo *greenwashing* para os consumidores e para o meio ambiente?
- Qual é a importância do consumo consciente?
- Cite uma atitude que você pode adotar no seu dia a dia para consumir com mais responsabilidade (resposta aberta).



Para ir além

Entregue para cada grupo a cópia de uma carta produto do jogo Piquenique ou Pic\$ City que contenha plástico, papel, vidro ou metal na embalagem que geralmente envolve os alimentos ou as bebidas no supermercado. Lance o desafio: cada grupo deverá repensar a embalagem do produto recebido, buscando compreender desde a linha de produção da embalagem até a possibilidade de reciclagem ou decomposição na natureza e, depois, criar um cartaz. Dê um prazo razoável para a finalização da pesquisa e desenvolvimento do cartaz orientando-os passo a passo. Por fim, as equipes apresentam suas ideias para o resto da turma e os cartazes ficam expostos em locais visíveis e de maior circulação da escola. Outra opção: ao invés dos cartazes, os alunos podem ser incentivados a criarem protótipos das embalagens.

Outra possibilidade é, após a atividade de pesquisa e *redesign*, os estudantes podem ser incentivados a escreverem cartas ou *e-mails* às empresas que produzem os produtos estudados, mostrando os resultados das pesquisas e sugestões de novas embalagens.

Referência e pesquisa

Instituto Brasil Solidário. *Sistemas de produção que transformam o mundo*. Caderno Temático Educação Ambiental. Disponível em: www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/kit_CT4.pdf

Cataki App. *Lixo é um erro de design*, Laura da Cruz e Bruno Araújo. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=ypKwtnofEzY

Ecodebate. *PROTESTE denuncia ao Conar produtos com apelos ecológicos enganosos na embalagem*. Disponível em: www.ecodebate.com.br/2016/03/18/proteste-denuncia-ao-conar-produtos-com-apelos-ecologicos-enganosos-na-embalagem

IstoÉ Dinheiro. *Greenwashing: entenda o que é e aprenda a identificar falsas 'propagandas verdes'*. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/greenwashing>

Medium. *Quando a sustentabilidade é apenas um apelo publicitário*. Disponível em: <https://medium.com/reporteros/quando-a-sustentabilidade-%C3%A9-apenas-um-apelo-publicit%C3%A1rio-5fb53a02f3f4>

Nexo Jornal. *A articulação para coibir o greenwashing no Brasil*. Disponível em: www.nexojornal.com.br/externo/2025/02/13/meio-ambiente-como-acabar-com-greenwashing

O Professor da Notícia. *Brasil é o país que menos pratica greenwashing*. Disponível em: <https://oprofessordanoticia.blogspot.com/2012/06/brasil-e-o-pais-que-menos-pratica.html>

Competências Socioemocionais

Engajamento com os outros

- ☒ Iniciativa Social
- ☒ Assertividade
- ☒ Entusiasmo

Autogestão

- ☐ Determinação
- ☒ Organização
- ☒ Foco
- ☐ Persistência
- ☒ Responsabilidade

Amabilidade

- ☒ Empatia
- ☒ Respeito
- ☐ Confiança

Resiliência Emocional

- ☐ Tolerância ao estresse
- ☒ Autoconfiança
- ☐ Tolerância à frustração

Abertura ao novo

- ☒ Curiosidade para aprender
- ☒ Imaginação criativa
- ☐ Interesse artístico

Competências gerais

- ☒ Conhecimento
- ☒ Pensamento científico, crítico e criativo
- ☒ Repertório cultural
- ☒ Comunicação
- ☒ Cultura digital

- ☐ Trabalho e projeto de vida
- ☒ Argumentação
- ☒ Autoconhecimento e autocuidado
- ☒ Empatia e cooperação
- ☒ Responsabilidade e cidadania



Planos de Eletiva sobre **COMPORTAMENTO FINANCEIRO**

Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio



PLANO DE ELETIVA

Para Ensino Fundamental – Anos Finais e Ensino Médio

Comportamento Financeiro: uma integração entre Educação Financeira, Sustentabilidade e Consumo Consciente

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso



Carga horária

14 horas (semestre), podendo ser ajustada conforme a necessidade.

Justificativa

Vivemos em uma sociedade onde o consumo muitas vezes ocorre de forma inconsciente, gerando impactos financeiros e ambientais. Esta eletiva visa desenvolver nos estudantes uma postura mais crítica e responsável, aliando conceitos de Educação Financeira ao consumo sustentável, utilizando como recursos didáticos os jogos de Educação Financeira do Instituto Brasil Solidário – Piquenique, Bons Negócios e Família Pic\$. A disciplina trabalhará práticas do dia a dia que envolvem o planejamento financeiro pessoal e o impacto ambiental das escolhas de consumo.

Objetivos

- Compreender os conceitos básicos de Educação Financeira e sustentabilidade.
- Estimular comportamentos de consumo consciente e hábitos de planejamento financeiro.
- Discutir os impactos ambientais do consumo excessivo.
- Desenvolver práticas sustentáveis dentro e fora da escola.
- Aplicar estratégias de economia no cotidiano escolar e familiar.

Metodologia

- Aulas expositivas e dialógicas com vídeos e debates.
- Análise de casos reais sobre consumo e sustentabilidade.
- Simulações de orçamento e controle financeiro.
- Atividades práticas, como elaboração de planilhas de gastos.
- Uso de jogos educativos – Piquenique, Bons Negócios e Família Pic\$.
- Trabalho em grupo.

Materiais

- Projetor e acesso à internet para vídeos e simulações.
- Quadro, *post-its*, cartolinas, canetas coloridas.
- Folhas de ofício, marcadores, calculadoras.
- Jogos Piquenique, Pic\$, Pic\$ BIO, Pic\$ City e Bons Negócios.
- Cadernos e planilhas para planejamento financeiro.



A seguir, confira a sequência de aulas para desenvolver essa eletiva!



Plano de Aula 1 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Fazer os alunos refletirem sobre seus hábitos de consumo e a diferença entre necessidade e desejo.
- Produzir textos argumentativos orais e escritos considerando diferentes pontos de vista.
- Analisar práticas de consumo e seu impacto financeiro e socioambiental.

Materiais

Quadro, *post-its*, cartolinas, balões, canetas coloridas e projeção de vídeos curtos (opcional).

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Pergunta inicial (10 min.):

O professor pergunta "O que vocês compraram nos últimos 7 dias? Isso foi uma necessidade ou um desejo?" e anota respostas no quadro.

2 - Dinâmica em grupo (15 min.):

Divida a turma em 3 grupos e entregue cartolinas para que classifiquem itens em quatro categorias:

- Gastos Essenciais;
- Gastos de Estilo de Vida;
- Gastos de Emergência;
- Gastos Supérfluos.



Atividade alternativa para deixar a dinâmica em grupo mais lúdica

Estoura balão: explorando Pic\$ (25 min.)

O professor enche balões. Dentro de cada um, coloca um ou mais papéis com algum tipo de gasto. É possível usar todos os papéis sugeridos abaixo ou selecionar uma determinada quantidade de papéis para cada tipo de gasto:

- Reciclagem
- Educação
- Alimentação saudável
- Academia e roupas
- Delivery em excesso
- Serviços de diaristas
- Desperdício de comida
- Cosméticos em excesso
- Jantar fora
- Tratamentos estéticos
- Baladas e festas
- Jogos e vícios
- Educação
- Remédios
- Vazamentos de água
- Multas
- Saúde do pet
- Viagem não planejada
- Despesas médicas
- Reparos na casa
- Conserto do carro
- Empréstimos com juros altos
- Obras: tubulação de esgoto
- Cirurgia de emergência



- Higiene pessoal
- Roupas
- Telefone e internet
- Gás e combustível
- Transportes
- Impostos
- Escola
- Alimentação básica
- Aluguel, água e luz
- Financiamento da casa
- Fundo de obras do condomínio
- Aluguel mais caro
- Inflação em alta
- Aplicações em dia
- Parcelamento sem juros
- Lazer programado
- Viagem planejada
- Pós-graduação
- Seguros
- Veículo novo
- Compras por impulso
- Decisões sem análises
- Desperdícios
- Investimentos ruins
- Perdeu o emprego
- Parcelamento com juros altos

O professor oferece 1 ou 2 balões para cada estudante, que deve amarrá-lo ao tornozelo com um barbante. Ao sinal do professor, os alunos devem tentar estourar os balões dos colegas, ao mesmo tempo que protegem o seu. Quando um balão estoura, o aluno que "perdeu" deve recolher os papéis que estavam dentro dele.

Quando todos os balões tiverem sido estourados, os alunos se sentam em grupos e debatem em qual categoria de gastos cada situação expressa nos papéis se encaixa, podendo ser "Bem estar e estilo", "Gastos de emergência", "Gastos essenciais" ou "Conquistas e supérfluos". Quando todos os grupos finalizarem, é hora de colar as frases nas cartolinas: amarela (Bem-estar e Estilo), azul (Gastos de Emergência), verde (Gastos Essenciais) e vermelha (Conquistas e Supérfluos). Caso a escola não disponha de cartolinas coloridas, o professor pode usar fita crepe para formar quatro retângulos no quadro e colar os papéis diretamente nesses espaços.

Ao final, turma toda discute, levantando dúvidas e apontando se discordarem de algum ponto, argumentando e escutando outros apontamentos.

3 - Apresentação (10 min):

Cada grupo apresenta sua classificação e justifica suas escolhas. O professor faz provocações sobre o impacto do consumo na vida financeira.

4 - Reflexão (10 min):

O professor introduz o conceito de minimalismo e pede que cada aluno escreva em um *post-it* uma mudança que poderia aplicar no próprio consumo.

4 - Fechamento (05 min):

Leitura rápida de alguns *post-its* e conexão com o próximo tema.

Para assistir ao vídeo sugerido para essa aula, clique no ícone abaixo!



Avaliação

Os alunos receberão uma tabela simples para preenchimento durante a semana. Nessa tabela, eles devem anotar:

- O que compraram? (Ou o que alguém comprou para eles?)
- Por que compraram? (Foi por necessidade ou desejo?)
- Como se sentiram depois? (Foi um gasto necessário? Poderia ter sido evitado?)

Completada a semana, os alunos deverão fazer uma análise dessa tabela e escrever um pequeno parágrafo respondendo: "O que eu pude observar sobre meu comportamento financeiro?".

O professor pode combinar um momento de compartilhamento voluntário para os alunos trocarem percepções sobre seus hábitos de consumo.





Plano de Aula 2 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Fazer os alunos refletirem sobre seus hábitos de consumo e a diferença entre necessidade e desejo.
- Produzir textos argumentativos orais e escritos considerando diferentes pontos de vista.
- Analisar práticas de consumo e seu impacto financeiro e socioambiental.



Materiais

Quadro, *post-its*, cartolinas, canetas coloridas, projeção de vídeos curtos (opcional), folhas para atividade escrita.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Reflexão inicial (10 min):

O professor pergunta: "Quais hábitos vocês acham que impactam a vida financeira, a saúde e o meio ambiente?".

As respostas são anotadas no quadro para posterior discussão.

2 - Dinâmica em grupo (15 min):

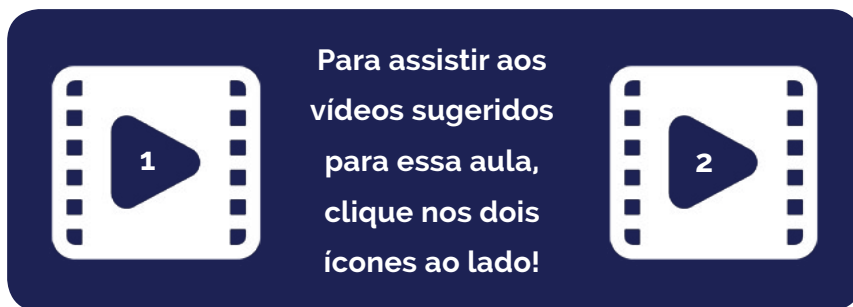
Divida a turma em 4 grupos, cada um representando um dos temas da aula:

1. Hábitos sustentáveis;
2. Hábitos saudáveis;
3. Hábitos financeiros saudáveis;
4. Desperdício e como evitá-lo.

Divida o quadro em 4 grandes retângulos, sendo 1 para cada grupo. No topo de cada retângulo, escreva um dos temas.

3 - Apresentação (10 min):

Cada grupo deve apresentar suas ideias e exemplos ao restante da turma e o professor deve complementar com explicações sobre os conceitos.



4 - Exercício individual (10 min):

- Cada aluno escreve um compromisso pessoal relacionado a um dos temas discutidos.
- Os alunos compartilham voluntariamente.

5 - Fechamento (05 min):

O professor reforça a conexão entre os temas e a vida financeira e faz uma introdução ao próximo conteúdo do curso.

Avaliação

Os alunos receberão uma folha dividida em três colunas:

- Hábito que posso melhorar (financeiro, sustentável ou saudável);
- Pequena ação que posso tomar hoje;
- Como isso pode me beneficiar no futuro?

O professor orienta os alunos a preencherem as colunas e, em seguida, solicita que cada um troque seu papel com um colega para discutir e sugerir possíveis melhorias. Após a troca, o professor pode recolher as folhas para fornecer devolutivas individualizadas ou usá-las como base para uma reflexão em aula futura.





Plano de Aula 3 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Aplicar na prática os conceitos trabalhados nas aulas anteriores através do jogo Piquenique, estimulando a tomada de decisão financeira consciente.
- Relacionar escolhas individuais de consumo com suas implicações para a vida financeira, a sociedade e o meio ambiente.
- Interpretar e construir argumentações coerentes com base em situações simuladas, como no caso do jogo, para decisões financeiras.
- Tomar decisões financeiras em contextos simulados, reconhecendo seus impactos a longo prazo.
- Refletir sobre a responsabilidade individual nas escolhas financeiras e os efeitos das decisões no grupo e na sociedade.

Materiais

Jogo Piquenique ou Pic\$ City, mesa para os grupos, cronômetro (opcional), folhas para anotações e o texto *Estudo de Caso do Dr. Marcelo* (disponível a seguir).

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Explicação inicial (05 min):

O professor explica rapidamente as regras do jogo Piquenique ou Pic\$ City e divide os alunos em grupos de 4 a 6 participantes.

2 - Jogo Piquenique (30 min):

A ideia é jogar uma ou duas partidas do jogo.

- Os alunos jogam o jogo Piquenique ou Pic\$ City (uma ou duas rodadas, dependendo do nível de suporte que os alunos vão precisar para encerrar uma partida).
- O professor circula entre os grupos, tirando dúvidas e observando as estratégias adotadas.
- O professor pode incentivar reflexões durante o jogo sobre escolhas financeiras e consequências.



3 - Reflexão pós-jogo (10 min):

O professor conduz um debate a partir de duas perguntas: "O que vocês fariam diferente se jogassem novamente? Como o jogo reflete a realidade financeira?"

Os alunos compartilham suas percepções sobre desafios e estratégias financeiras vivenciadas durante o jogo.

4 - Estudo de Caso do Dr. Marcelo (05 min):

- O professor distribui ou lê o *Estudo de Caso do Dr. Marcelo* (disponível na próxima página).
- Os alunos discutem em grupo como as lições do jogo se relacionam com o caso apresentado.

5 - Fechamento (05 min):

O professor reforça os principais conceitos aprendidos na prática e já faz a conexão com o próximo tema do curso.

Dr. Marcelo: uma rotina puxada e desorganizada

O Dr. Marcelo é um dentista muito ocupado, com uma rotina puxada. Em certo dia, após atender seu último paciente e encerrar o expediente por volta das 21:00, ele se deu conta de que talvez não tivesse o que comer em casa.

Por estar muito cansado para comer na rua, o Dr. Marcelo resolveu passar na padaria. Ao chegar ao estabelecimento, ele comprou alimentos para consumo imediato e lembrou que também seria interessante levar algum item para o café da manhã do dia seguinte.



Ao chegar em casa, ele verificou que uma parte das compras não era necessária, já que ela não ofereceria uma alimentação adequada. No dia seguinte, no café da manhã, o dentista reparou também que havia uma vasilha com pães envelhecidos sobre a mesa.

Ou seja, na noite anterior, ele sentiu que precisava comprar comida, enquanto em casa havia alimentos se deteriorando. Perceba que isso é claramente um desperdício, fruto do desarranjo da sua rotina.

Os demais dias daquela semana passaram da mesma maneira. Diariamente, o Dr. Marcelo saía do consultório tarde e comprava alguma coisa para comer à noite e no café da manhã seguinte.

O despertar de novos hábitos

Com a chegada do fim de semana, Dr. Marcelo avaliou sua situação e percebeu que não fazia sentido ir tantas vezes à padaria. Afinal, além de tomar muito do seu tempo, a atitude o levava a comprar coisas de que não precisava.



Nessa oportunidade, o dentista resolveu olhar as notas da padaria dos sete dias anteriores, para mensurar os custos envolvidos na rotina. Depois, buscando eliminar os erros cometidos, ele fez uma lista de suprimentos para atender às suas necessidades ao longo da semana seguinte.

Assim, não seria mais preciso ir diariamente à padaria. A partir da nova rotina, as compras passaram a ser feitas apenas aos sábados. Ademais, em vez de se dirigir à padaria, ele começou a ir ao mercado, onde existe mais variedade dos mesmos produtos — com custo menor.

Com a mudança de simples hábitos, o Dr. Marcelo começou a poupar tanto tempo quanto dinheiro. Optando pelo mercado em vez da padaria, ele também conseguiu tornar o processo de compra mais ágil, diminuindo a frequência e a duração das suas compras.

Adição da tecnologia na organização pessoal

Para tornar sua rotina ainda mais prática, o Dr. Marcelo deixou de lado a sua lista em papel e baixou um aplicativo de celular com a função de fazer anotações.

Nele, o dentista colocou a sua lista de compras semanal. Se, durante a semana, ele sentisse falta de algum produto, bastava acessar o smartphone e imediatamente incluí-lo na lista. Caso fosse um item imprescindível, a compra seria feita em uma parada estratégica, seja na padaria ou no mercado.

Agora, se o produto não fosse urgente, ele entraria para a lista digital e somente seria comprado no fim de semana. Esse tipo de abordagem evitaria deslocamentos e gastos desnecessários, mantendo a rotina organizada.

Em determinado dia, no meio do banho, o Dr. Marcelo notou que o xampu estava próximo do fim. Com a experiência positiva obtida com a alimentação, ele começou a anotar em sua lista itens de higiene, como xampu, sabonete, pasta de dente e produtos de limpeza.

O uso da tecnologia permitia um controle mais rigoroso, com a classificação do item pelo seu tipo, segmento, quantidade, relevância e outros critérios. A medida também facilitava a inclusão e exclusão de produtos a qualquer momento, e com mais organização do que aconteceria em uma lista de papel.

Os primeiros resultados colhidos

Com a reformulação da sua rotina de compras, trocando as frequentes idas à padaria pelas compras no mercado, o Dr. Marcelo obteve uma grande melhoria na sua organização pessoal. Agora, ele consegue conferir o que já possui e o que precisa adquirir diretamente na tela do seu celular.

Dessa maneira, o dentista somente se dirige ao mercado para obter o necessário, evitando excessos e desperdícios. Em seu dia a dia, além de economizar tempo e dinheiro, ele reduziu o estresse, afinal, os itens essenciais nunca faltam em casa.

Ainda vale dizer que as mudanças feitas pelo Dr. Marcelo surgiram de um processo orgânico de auto-observação. Como visto, ele buscou uma abordagem mais eficiente e econômica para suas compras a partir do incômodo de ter que ir praticamente todos os dias à padaria.

A diminuição da frequência de visitas ao mercado ou à padaria resultou em economia financeira. Comparando com o mês anterior, o dentista observou uma diminuição significativa das idas e vindas, de 15 vezes para apenas 4, além de uma redução de cerca de 20% dos gastos totais.

Consumo mais consciente e saudável

Com um maior controle de sua lista de compras, o Dr. Marcelo percebeu que o ato de comprar já era mais eficiente. Contudo, a sua paixão por doces frequentemente o fazia se desviar da lista, resultando em gastos extras com guloseimas.

No entanto, o hábito também elevava o consumo de pasta de dente, pois, sendo dentista, ele compreendia os efeitos do açúcar nos dentes. Diante disso, o Dr. Marcelo resolveu revisar sua lista, não com o objetivo de economizar, mas para melhorar a qualidade da sua alimentação.

Assim, ele buscou uma dieta mais saudável e equilibrada, substituindo refrigerantes e enlatados por opções mais naturais. Para sua surpresa, a mudança alimentar também resultou em uma diminuição de gastos.

Entretanto, o Dr. Marcelo ainda enfrentava um desafio: a tentação visual das prateleiras do mercado. Para contornar o cenário, ele considerou fazer suas compras *online*, selecionando apenas o necessário.

A abordagem se mostrou acertada, pois sua lista de compras já estava pronta no smartphone, permitindo que as aquisições fossem efetuadas no próprio dispositivo. Isso podia ser feito com facilidade, independentemente do horário ou local.

Também havia a conveniência de agendar entregas para quando fosse mais oportuno, eliminando a necessidade de ir ao mercado. Dessa forma, com uma única medida, o Dr. Marcelo otimizou diversos pontos da sua vida.

Isso porque ele conseguiu economizar ainda mais tempo, já que não era preciso se deslocar para adquirir os itens. O Dr. Marcelo também diminuiu as compras impulsivas de guloseimas, fator que contribuiu para ter uma dieta mais equilibrada e para economizar mais recursos.

Avaliação

O professor orienta uma reflexão individual pós-jogo por meio de perguntas que devem ser respondidas pelos alunos (pensar como se estivessem escrevendo um diário). Cada aluno deve responder:

- Qual foi a decisão financeira mais difícil que você teve que tomar durante o jogo?
- Como você acha que essa decisão impactou o seu "orçamento" no jogo?
- Quais aprendizados você leva dessa experiência para aplicar em sua vida real?

Os alunos podem trocar ideias com os colegas ao lado.





Plano de Aula 4 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Ensinar os alunos a organizar um planejamento financeiro, compreender a cesta de consumo, elaborar um orçamento pessoal e entender os diferentes tipos de gastos.
- Resolver problemas que envolvam planejamento de orçamento pessoal e familiar, considerando receitas e despesas.
- Interpretar tabelas e gráficos sobre orçamento e consumo.

Materiais

Quadro, *post-its*, cartolinas, planilhas simples (impresso ou digital), canetas coloridas.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Introdução e reflexão inicial (10 min):

O professor faz perguntas provocativas:

- O que é planejamento financeiro para vocês?
- Vocês já tentaram fazer um orçamento pessoal? O que dificultou?
- Se vocês precisassem reduzir gastos, por onde começariam?



2 - Dinâmica em grupo (15 min):

Dividir a turma em pequenos grupos e fornecer uma simulação fictícia de orçamento pessoal.

Cada grupo recebe uma caixa contendo pedaços de papel. Cada pedaço de papel contém um item de consumo que faz parte da sua "cesta de consumo", com diferentes categorias de gastos (essenciais, estilo de vida, emergenciais e supérfluos).

Cada grupo recebe, também, uma lata vazia. Os alunos devem decidir quais gastos manteriam, deixando-os dentro da caixa, e quais reduziriam, colocando dentro da lata. Para isso, devem discutir e justificar no grupo suas escolhas.

3 - Revisão e ajuste (10 min):

O professor conduz uma discussão sobre como, muitas vezes, não se trata apenas de cortar gastos, mas de trabalhar aqueles que mais impactam no orçamento.

Os grupos podem fazer ajustes em suas decisões iniciais e reavaliar suas estratégias.

4 - Reflexão sobre melhoria contínua (10 min):

O professor introduz o conceito de revisão financeira periódica e os alunos discutem como poderiam repetir esse exercício regularmente para melhorar suas finanças pessoais.

5 - Fechamento (05 min):

O professor reforça que planejamento financeiro não é algo estático, mas sim um processo de aprendizado e ajuste contínuo e introduz a turma ao próximo tema do curso.

Avaliação

Cada aluno deverá simular a administração de um orçamento pessoal fictício durante uma semana, registrando suas decisões financeiras em um pequeno diário financeiro. O exercício segue as seguintes etapas:

Desafio inicial: o professor entrega a cada aluno um perfil financeiro fictício (exemplo: estudante com mesada, jovem trabalhador, autônomo iniciante etc.), com uma renda mensal e uma lista de possíveis despesas.

Registro diário: durante uma semana, os alunos devem anotar suas escolhas financeiras (quais gastos mantiveram, quais cortaram, por quê).

Reflexão final: no final da semana, cada aluno escreve um pequeno texto respondendo:

- Como foi tomar decisões financeiras?
- O que faria diferente se tivesse que refazer o orçamento?
- Como esse exercício se aplica à vida real?

O professor pode preparar um momento para compartilhamento voluntário de percepções sobre o exercício.





Plano de Aula 5.1 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Compreender a importância do valor do dinheiro no tempo, a diferença entre juros simples e compostos, a relevância do *score* de crédito e o funcionamento das principais linhas de crédito.
- Compreender a diferença entre juros simples e compostos e suas implicações.
- Analisar as consequências da inflação e do crédito na economia pessoal.
- Estudar a relação entre consumo, crédito e o impacto nas finanças pessoais.
- Produzir textos que envolvem análise crítica e argumentação sobre finanças.

Materiais

Quadro, *post-its*, calculadoras, simulações de crédito e investimentos, canetas coloridas.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Reflexão inicial (10 min.):

O professor faz perguntas iniciais para engajar os alunos:

- O que vocês acham que acontece com o dinheiro ao longo do tempo?
- Vocês já ouviram falar em juros? Sabem como eles funcionam?
- O que vocês entendem por *score* de crédito?

2 - Dinâmica de simulação (15 min.):

Dividir a turma em pequenos grupos. Cada grupo recebe um cenário fictício envolvendo:

1. Inflação e perda do poder de compra ao longo dos anos.
2. Juros simples e compostos aplicados a uma dívida e a um investimento.
3. O impacto do *score* de crédito na aprovação de um financiamento.
4. As diferentes linhas de crédito e suas condições.

Os grupos analisam os cenários e apresentam suas conclusões ao restante da turma.

3 - Discussão coletiva (10 min.):

O professor explica os conceitos de inflação, juros e *score* de crédito com base nas respostas dos grupos. Comparação entre os tipos de crédito e quando cada um pode ser útil ou perigoso.

4 - Exercício individual (10 min.):

Cada aluno escreve uma estratégia que poderia aplicar para proteger seu dinheiro contra a inflação ou evitar dívidas ruins.

5 - Fechamento (05 min.):

O professor reforça que entender o valor do dinheiro no tempo e os juros é essencial para tomar boas decisões financeiras e faz a conexão com o próximo tema do curso.

Avaliação

Os alunos irão criar uma radionovela com personagens fictícios que vivenciem um dos seguintes cenários:

- Investimento em uma aplicação com juros compostos;
- Financiamento de um carro com taxa de juros elevada;
- Gerenciamento do impacto da inflação sobre um orçamento mensal fixo.

Na história, os personagens devem enfrentar o cenário escolhido e, por meio de suas atitudes ao longo da narrativa, responder às seguintes questões:

- Como o dinheiro se comporta ao longo do tempo nesse cenário?
- Qual seria a melhor estratégia para minimizar perdas financeiras (por inflação ou juros)?
- O que pode ser feito para melhorar ou manter um bom *score* de crédito?

Os estudantes devem se organizar em grupos para escrever e gravar suas radionovelas ao longo da semana.



ATENÇÃO!

Essa avaliação dialoga com o curso de Rádio Escolar ofertado pelo IBS e segue o princípio da interdisciplinaridade entre as áreas de atuação do Instituto.



Plano de Aula 5.2 (aula expositiva) - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Explicar de forma clara e objetiva os conceitos do valor do dinheiro no tempo, inflação, juros simples e compostos, *score* de crédito e as principais linhas de crédito.
- Comparar situações financeiras com juros simples e compostos.
- Compreender a relação entre economia, consumo e inflação.
- Analisar o impacto do crédito e endividamento na vida pessoal e coletiva.

Materiais

Quadro, projetor (se disponível), apresentação de slides (opcional), folha de anotações para os alunos.

Tempo total

50 minutos



Clique aqui para baixar a pasta com sugestões de apresentação, que você pode personalizar conforme suas necessidades pedagógicas.



Passo a passo

1 - Exposição teórica (15 min):

O professor apresenta os conceitos centrais utilizando exemplos do dia a dia:

- Inflação: o que acontece com o preço de um refrigerante ao longo de 10 anos?
- Juros simples vs. juros compostos: como eles impactam investimentos e dívidas?
- *Score* de crédito: o que é, como funciona e como melhorá-lo?
- Linhas de crédito: diferença entre empréstimos, financiamentos e cartões de crédito.



2 - Exemplos práticos (10 min):

O professor apresenta simulações rápidas:

- Como R\$ 1000 se comportariam com 10% de juros ao ano (simples x compostos)?
- Impacto da inflação em um salário fixo ao longo do tempo.
- Como o *score* de crédito afeta o valor de um financiamento de carro.

3 - Perguntas e reflexões (15 min):

Os alunos anotam suas dúvidas e compartilham exemplos pessoais relacionados ao tema. O professor estimula a discussão perguntando:

- Vale mais a pena comprar à vista ou parcelado? Por quê?
- Vocês acham justo que pessoas com *score* baixo paguem juros mais altos?

4 - Exercício individual (10 min):

Cada aluno escolhe um dos temas e escreve uma reflexão breve sobre como aplicaria esse conhecimento no futuro.

5 - Fechamento (05 min):

O professor resume os principais pontos e propõe aos alunos que façam uma ilustração de um personagem vivendo uma situação relacionada a um dos temas. Depois, faz a introdução ao próximo tema do curso.

Avaliação

Desafie os alunos a criar um plano financeiro para um objetivo pessoal, utilizando os conceitos aprendidos na aula (inflação, juros simples e compostos, *score* de crédito, linhas de crédito). Siga o passo a passo para orientar os alunos.

Escolha do objetivo - cada aluno escolhe um objetivo realista, como:

- Comprar um celular
- Fazer uma viagem
- Economizar para um curso
- Comprar uma bicicleta

Simulação financeira - os alunos devem decidir entre diferentes formas de pagamento (à vista, parcelado, financiado) e calcular quanto gastariam em cada caso. Eles devem considerar fatores como:

- Inflação (quanto o preço pode subir ao longo do tempo?)
- Juros (se for parcelado, quanto pagarão a mais?)
- *Score* de crédito (como isso afetaria um financiamento futuro?)

Reflexão final - cada aluno escreve uma pequena análise sobre a melhor opção financeira para seu objetivo e como aplicaria esse aprendizado no dia a dia. O professor pode pensar em um momento para partilha voluntária dos planos.





Plano de Aula 6 - Comportamento Financeiro

Objetivos

Compreender os conceitos de DRE pessoal, balanço patrimonial, reserva de emergência, renda ativa e passiva, e segurança financeira.

Materiais

Quadro, planilhas impressas (DRE e Balanço Patrimonial), *post-its*, cartolinas, canetas coloridas.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Exposição teórica sobre DRE Pessoal e Balanço Patrimonial (15 min.):

O professor apresenta os conceitos e funções do DRE pessoal e do balanço patrimonial e explica como essas ferramentas ajudam no controle financeiro. Depois, oferece exemplos práticos aplicados ao dia a dia dos alunos.

2 - Exercício rápido: aplicação do DRE e Balanço Patrimonial (10 min.):

Os alunos recebem uma planilha simplificada e preenchem um exemplo prático de um orçamento fictício.

BALANÇO PATRIMONIAL

Ativo	Passivo	Patrimônio líquido

3 - Discussão em grupo sobre reserva de emergência, renda ativa e passiva e segurança financeira (15 min.):

Dividir a turma em três grupos, cada um com um tema, para discutirem e anotarem as ideias surgidas:

1. Importância da reserva de emergência.
2. Diferença entre renda ativa e passiva.
3. O que significa segurança, liberdade e independência financeira?

4 - Apresentação dos grupos (05 min.):

Cada grupo compartilha as conclusões anotadas sobre a discussão e o professor complementa as falas com exemplos e reflexões.

5 - Fechamento (05 min.):

O professor reforça a importância de planejamento e segurança financeira e faz a introdução ao próximo tema do curso.

DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO

Receitas (+)	Despesas (-)	Resultado (+)

Avaliação

Cada aluno deve escrever um breve relato pessoal sobre como aplicaria os conceitos aprendidos em sua vida. Algumas perguntas podem auxiliar:

- Se você tivesse que criar um plano para alcançar segurança financeira, como começaria?
- Como a reserva de emergência pode evitar problemas financeiros no futuro?
- Qual diferença entre renda ativa e passiva faz mais sentido para sua realidade?

Os alunos podem compartilhar voluntariamente o que escreveram.





Plano de Aula 7.1 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Aplicar, por meio do jogo Pic\$ ou Pic\$ Go, os conceitos de planejamento financeiro, tomada de decisão e impacto das escolhas financeiras na vida real.
- Interpretar informações financeiras em situações do cotidiano para tomada de decisão.
- Relacionar diferentes formas de organização da vida econômica com impactos no bem-estar social.
- Argumentar sobre temas do dia a dia utilizando dados e exemplos.
- Discutir impactos socioeconômicos de decisões individuais e coletivas.

Materiais

Jogo Pic\$ ou Pic\$ Go, mesa para os grupos, cronômetro (opcional), folhas para anotações.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Explicação inicial (5 min):

O professor explica rapidamente as regras do jogo Pic\$ ou Pic\$ Go e divide os alunos em grupos de 4 a 6 participantes.

2 - Jogo Pic\$ (três rodadas/30 min):

Os alunos jogam o jogo normalmente, participando das três rodadas previstas. O professor circula entre os grupos, observando as estratégias adotadas.

3 - Reflexão pós-jogo (10 min):

Os jogadores que ficarem nas últimas colocações em cada grupo deverão selecionar três cartas do jogo que considerem mais relevantes.

- Eles compartilharão com a turma:
- Por que escolheram essas cartas?
- Como essas cartas refletem sua realidade financeira?
- Que aprendizado o jogo trouxe para suas decisões futuras?

4 - Fechamento (5 min):

O professor conduz um fechamento conectando o jogo com a realidade financeira e faz uma introdução ao próximo tema do curso.

Avaliação

Proponha o seguinte desafio seguindo o passo a passo abaixo:

Após o jogo, cada grupo recebe um "Desafio Financeiro", que pode envolver situações como:

- Gerenciar um orçamento apertado para uma viagem.
- Criar um plano de pagamento para quitar uma dívida sem comprometer outras despesas.
- Planejar um investimento considerando riscos e retornos.

Os grupos terão 10 minutos para discutir a melhor estratégia e preparar uma apresentação oral curta.

Cada grupo apresenta suas decisões para a turma, justificando suas escolhas e ouvindo sugestões dos colegas.

O professor pode complementar trazendo exemplos reais, estimulando a reflexão sobre as diferentes formas de lidar com o dinheiro.





Plano de Aula 7.2 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Aplicar, por meio do jogo Pic\$ BIO ou Pic\$ BIO+, os conceitos de sustentabilidade na tomada de decisão e impacto das escolhas na vida real.
- Avaliar o impacto financeiro e ambiental das escolhas individuais e coletivas.
- Compreender a relação entre consumo, meio ambiente e economia.
- Refletir sobre como as decisões econômicas afetam a sustentabilidade.
- Analisar e ajustar estratégias para obter equilíbrio financeiro e ecológico.
- Discutir e defender escolhas em grupo considerando múltiplas perspectivas.

Materiais

Jogo Pic\$ BIO ou Pic\$ BIO+, mesa para os grupos, cronômetro (opcional), folhas para anotações.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Explicação inicial (5 min):

O professor explica rapidamente as regras do jogo Pic\$ BIO ou Pic\$ BIO+ e divide os alunos em grupos de 4 a 6 participantes.

2 - Jogo Pic\$ (três rodadas - 30 min):

Os alunos jogam o jogo normalmente, participando das três rodadas previstas.

O professor circula entre os grupos, observando as estratégias adotadas.



3 - Reflexão pós-jogo (10 min):

Os jogadores que ficarem nas últimas colocações em cada grupo deverão selecionar três cartas do jogo que considerem mais relevantes.

Eles compartilharão com a turma:

- Por que escolheram essas cartas?
- Como essas cartas refletem sua realidade?
- Que aprendizado o jogo trouxe para suas decisões futuras?

4 - Fechamento (5 min):

O professor conduz um fechamento conectando o jogo com os conceitos anteriormente aprendidos, destacando que a ótica financeira precisa levar em consideração a sustentabilidade ambiental. Depois, faz a introdução ao próximo tema do curso.

Avaliação

Proponha um outro desafio seguindo os passos abaixo:

Após o jogo, cada grupo recebe um desafio sustentável, como:

- * Reduzir o impacto ambiental do consumo pessoal sem aumentar os gastos.
- * Criar um planejamento financeiro considerando práticas ecológicas (ex.: energia renovável, consumo consciente).
- * Comparar dois produtos/serviços e escolher o mais sustentável considerando custo-benefício.

Os grupos terão 10 minutos para elaborar uma proposta e definir estratégias para aplicar na vida real.

Cada grupo apresenta suas ideias para a turma, explicando o impacto ambiental e financeiro da proposta.

O professor conduz um debate sobre como equilibrar lucro, consumo e sustentabilidade na economia atual.





Plano de Aula 8 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Introduzir os conceitos fundamentais do empreendedorismo, explorando sua aplicação na juventude e os principais conceitos empresariais, como faturamento, lucro, tipos de empresas e custos.
- Compreender a relação entre receita, custo e lucro em situações práticas.
- Argumentar sobre temas do cotidiano e do universo jovem, considerando diferentes pontos de vista.
- Desenvolver noções básicas de empreendedorismo e finanças pessoais para planejamento futuro.
- Relacionar a economia e o trabalho com os diferentes tipos de atividade empreendedora.

Materiais

Quadro, *post-its*, cartolinas, canetas coloridas.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Discussão participativa - o que é empreendedorismo? (15 min):

- O professor inicia com a pergunta: "O que significa ser empreendedor para vocês?"
- Os alunos compartilham suas percepções e experiências.
- Reflexão sobre empreendedorismo na infância e juventude.

2 - Introdução ao mundo empresarial - exposição teórica (10 min):

O professor explica os conceitos de faturamento, lucro e prejuízo com exemplos práticos e propõe uma discussão sobre a diferença entre faturamento e lucro.

3 - Dinâmica rápida: empresas de produtos vs. empresas de serviços (10 min):

Os alunos são divididos em dois grupos e cada um deve listar exemplos de empresas de produtos e empresas de serviços. Depois, devem compartilhar e discutir sobre diferenças nas operações e modelos de negócio.

4 - Exposição teórica: estoque e custos diretos e indiretos (10 min):

O professor explica os conceitos e apresenta exemplos práticos. Depois, propõe uma reflexão sobre a importância do controle de custos em um negócio.

5 - Fechamento (5 min):

O professor reforça os principais conceitos aprendidos e sua aplicação prática. Depois, faz a introdução ao próximo tema do curso.

Avaliação

Os alunos, individualmente ou em duplas, terão 3 minutos para apresentar uma ideia de microempresa para um "investidor" (o professor ou colegas). Oriente que sigam o seguinte passo a passo:

Criação da ideia: cada aluno/dupla escolhe um negócio fictício e responde:

- Qual é o nome da empresa?
- O que ela vende (produto ou serviço)?
- Quem são os clientes?
- Quanto custaria oferecer o serviço/produto e quanto cobrariam?

Apresentação

Cada grupo apresenta rapidamente sua ideia de forma clara e objetiva, tentando "conquer" os investidores.

Discussão coletiva

- Os colegas podem fazer perguntas ou dar sugestões para melhorar a ideia.
- O professor pode comentar sobre a viabilidade financeira e os conceitos aprendidos.





Plano de Aula 9 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Entender a aplicação do DRE e Balanço Patrimonial nas empresas e compreender o impacto dos impostos e taxas na gestão empresarial e no consumo.
- Compreender e aplicar os conceitos de cidadania fiscal, refletindo sobre o impacto dos tributos no cotidiano.

Materiais

Quadro, marcadores, exemplos de notas fiscais e tributos embutidos em produtos (opcional).

Tempo total

50 minutos



Passo a passo

1 - Revisão do DRE e Balanço Patrimonial (10 min):

O professor relembra os conceitos já abordados sobre DRE e Balanço Patrimonial nas finanças pessoais e realiza uma explicação sobre como esses conceitos se aplicam nas empresas.

2 - Introdução aos impostos e taxas (15 min):

O professor questiona: "Vocês já perceberam a incidência de impostos em alguma compra?"

A partir das respostas, o professor faz uma explicação sobre o que são impostos e taxas de fiscalização e reflete, com os alunos, sobre como esses custos são repassados aos consumidores.

3 - Como as empresas pagam impostos (10 min):

Visão geral sobre diferentes formas de tributação:

- Pequenas empresas pagam impostos de forma simplificada.
- Médias e grandes empresas possuem regras mais complexas.
- Exemplos práticos para facilitar o entendimento.

4 - Participação dos alunos (10 min):

Discussão aberta para estimular a reflexão, com o professor propondo a seguinte questão: "Se vocês fossem abrir um negócio, como pensariam nos impostos e preços dos produtos?"

5 - Fechamento (5 min):

O professor reforça os conceitos apresentados e conecta com o tema da próxima aula.

Avaliação

Após a explicação e discussão sobre impostos e como afetam o preço final de produtos, cada aluno pode ser convidado a escrever uma reflexão de 5 a 10 linhas sobre:

- Como os impostos influenciam o preço dos produtos que compram no dia a dia?
- Como, no futuro, ao considerar abrir um negócio, eles pensariam nos impostos ao estabelecer os preços de seus produtos?





Plano de Aula 10 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Compreender a importância da separação entre finanças pessoais e empresariais, identificar imprevistos que afetam negócios, adotar atitudes para melhorar a gestão e reconhecer golpes financeiros e jogos de apostas.
- Estabelecer estratégias para a gestão do dinheiro e do patrimônio, considerando riscos e imprevistos.
- Compreender os impactos das escolhas financeiras no cotidiano e como evitar riscos, como os de golpes e jogos de azar.

Materiais

Quadro, cartolinas, *post-its*, folhas para anotações.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Discussão inicial: separação de gastos pessoais e empresariais (10 min)

O professor questiona:

Por que misturar finanças pessoais com as da empresa pode ser um problema?

Os alunos compartilham opiniões e o professor complementa com exemplos práticos.

2 - Dinâmica em grupo: imprevistos que afetam os lucros (15 min)

A turma é dividida em grupos e cada um recebe um cenário com um imprevisto financeiro (ex: crise econômica, problema no estoque, erro de precificação).

Os grupos discutem e apresentam soluções para minimizar o impacto.

3 - Estratégias para melhorar resultados e reputação (10 min)

O professor apresenta as 6 atitudes para fortalecer uma empresa.

Os alunos discutem quais dessas atitudes são mais importantes para um negócio sustentável.

4 - Reflexão final: golpes financeiros e jogos de apostas (10 min)

O professor explica a diferença entre investimentos reais e jogos de azar e realiza uma discussão sobre como golpes financeiros se disfarçam de oportunidades envolvendo, nesse debate, os riscos do vício em apostas.

5 - Fechamento (5 min):

O professor reforça os principais aprendizados e conecta com o próximo tema do curso.

Avaliação

O professor organiza uma roda de conversa e apresenta o seguinte cenário: "Uma loja de roupas sofreu um aumento significativo nos preços das mercadorias devido a um problema com o fornecedor. O fluxo de caixa da loja foi comprometido, e as dívidas começaram a aumentar." Em seguida, faça os seguintes questionamentos para a turma:

- Quais são os possíveis impactos financeiros desse imprevisto para a empresa?
- Quais atitudes a empresa poderia adotar para minimizar os impactos desse imprevisto no curto e longo prazo?
- O que a empresa poderia fazer para se proteger contra esse tipo de imprevisto no futuro?

Permita que os alunos discutam livremente e forneça devolutivas sobre as propostas de soluções, destacando os pontos fortes e oferecendo sugestões para melhorias quando necessário.



Reprodução



Plano de Aula 11 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Aplicar, por meio do jogo Bons Negócios, conceitos de gestão, negociação e tomada de decisão em um ambiente simulado.
- Desenvolver habilidades e atitudes que possibilitem a atuação responsável e ética nas relações de consumo, com foco no uso equilibrado de recursos.
- Compreender a importância da participação cidadã na construção de uma sociedade justa e democrática, por meio de práticas empreendedoras.

Materiais

Jogo Bons Negócios, mesa para os grupos, cronômetro (opcional), folhas para anotações.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Explicação inicial (5 min):

O professor explica rapidamente as regras do jogo Bons Negócios e divide os alunos em grupos de 4 a 6 participantes.

2 - Jogo Bons Negócios (40 min):

Os alunos jogam normalmente, seguindo as rodadas e dinâmica do jogo.

O professor circula entre os grupos, observando as estratégias e auxiliando na compreensão dos conceitos aplicados.

3 - Fechamento (5 min):

O professor conduz uma rápida discussão sobre o aprendizado do jogo e sua relação com o mundo dos negócios e faz uma introdução ao próximo tema do curso.



Avaliação

Peça para os alunos refletirem sobre o jogo Bons Negócios e escreverem uma resposta curta para as seguintes questões:

- Qual foi a decisão de negociação mais difícil que você teve que tomar no jogo?
- Como essa decisão se relaciona com algo que você faria na sua vida real em termos financeiros ou de negociação?

Forneça alguns minutos para os alunos escreverem suas respostas. Em seguida, peça que compartilhem com o restante da turma.





Plano de Aula 12 - Comportamento Financeiro

Objetivos

Refletir sobre os aprendizados adquiridos ao longo do curso, conectando conceitos de consumo consciente, planejamento financeiro e empreendedorismo à vida prática.



Materiais

Quadro, folhas para anotações, *post-its*, texto da página 58 da [Apostila 1 do Curso de Comportamento Financeiro](#) (disponível, também, no quadro da página a seguir).

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1- Organização da sala e início da reflexão (10 min):

A turma organiza as cadeiras em formato de "U", permitindo que todos fiquem de frente uns para os outros.

O professor inicia a conversa perguntando: "Quais foram os principais aprendizados das nossas aulas até aqui?"

2- Discussão sobre aprendizados (15 min):

Reflexão sobre:

- Consumo consciente e sustentável.
- Os jogos Piquenique e Pic\$ City e a importância de avaliar consequências além do imediato.
- Planejamento financeiro e estratégias utilizadas no Jogo Pic\$.
- Empreendedorismo e ideias de negócios ou projetos que podem ser desenvolvidos.

3 - Conexão com a realidade (10 min):

Os alunos compartilham como pretendem aplicar os conceitos aprendidos no dia a dia e discutem sobre possíveis iniciativas, como campanhas ou projetos escolares.

4 - Leitura e reflexão final (10 min):

O professor lê em conjunto com os alunos o trecho abaixo e organiza um debate sobre como decisões financeiras não são apenas sobre dinheiro, mas envolvem propósito, valores e impacto na comunidade.

Ao longo de nossas aulas, vimos que a tomada de decisões financeiras no dia a dia não se resume a um processo meramente matemático e materialista, indo muito além disso. Cada decisão pode gerar uma série de consequências em outras esferas, muito além da própria vida humana. Ter consciência dessa realidade é o caminho que leva a uma conduta responsável e não egoísta. Existe uma história popular que diz o seguinte:

"Um bilionário fazia uma caminhada matinal em torno de sua mansão, quando percebeu que uma nota de 100 dólares havia caído do seu bolso.

Como ele estava imerso em pensamentos empresariais e com ideias inovadoras, fez uma conta rápida e concluiu que não valia a pena se abaixar para pegar a nota, pois o que ele estava produzindo em sua mente valia muito mais que 100 dólares, e que seria um desperdício de tempo e dinheiro. Deixou a nota para trás e seguiu com seus pensamentos de negócios. O bilionário fez um cálculo econômico e tomou a sua decisão.

Em um outro dia, o mesmo bilionário fazia a sua mesma caminhada matinal e também notou que algo havia caído de seu bolso. Ele observou, no entanto, que não era uma nota de 100 dólares, mas sim um desenho que a sua filha de cinco anos havia feito carinhosamente e lhe entregado no dia anterior.

Dessa vez o bilionário parou, voltou alguns passos, pegou o desenho no chão e o guardou de volta no bolso, sorrindo. Desta vez, o cálculo econômico não seria suficiente para a sua decisão".

5 - Fechamento (5 min):

O professor reforça que os conceitos do curso vão além dos jogos e podem ser aplicados para uma vida mais equilibrada e consciente. Mensagem final sobre o impacto das decisões financeiras na felicidade e no bem-estar coletivo.

Avaliação

Cada aluno escolhe uma pequena ação financeira consciente para implementar nos próximos 30 dias. Exemplo: criar um orçamento, economizar para um objetivo específico, evitar compras por impulso etc.

Eles anotam essa meta e compartilham (se quiserem) com um colega. Passados os 30 dias, o professor pode convidar os estudantes a socializar os resultados das ações implementadas.



Plano de Aula 13 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Ensinar conceitos de planejamento financeiro, orçamento, consumo consciente e investimento por meio da tomada de decisões dentro de um jogo de RPG.
- Desenvolver o pensamento crítico e a resolução de problemas financeiros em um ambiente gamificado.

Materiais

Fichas de personagem com perfis financeiros distintos, planilhas de orçamento, cartas de eventos financeiros (opcionais), dados de RPG (D6, D20) ou aplicativos de rolagem de dados.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Discussão sobre RPG (5 min):

A turma organiza as cadeiras em formato de U, permitindo que todos fiquem de frente uns para os outros. O professor inicia a conversa perguntando: "Quem aqui já jogou ou conhece jogos de RPG?"

O professor explica que RPG - *Role-Playing Game* - é um tipo de jogo no qual os participantes assumem papéis de personagens fictícios e criam histórias coletivamente. No jogo, o professor seria o narrador do jogo e os alunos seriam esses personagens (individual ou em grupo). Algumas decisões sobre os encaminhamentos dos personagens são definidos na rolagem de dados.

2 - Contextualização e criação de personagens (10 min):

O professor apresenta a proposta: os alunos interpretarão personagens fictícios que precisam tomar decisões financeiras para atingir seus objetivos de vida. Cada aluno (ou grupo) recebe uma ficha de personagem, contendo:

- Nome, idade e profissão.
- Renda mensal e despesas fixas.
- Sonho financeiro (exemplo: comprar uma casa, abrir um negócio, viajar para outro país, pagar a faculdade, viajar para a lua, comprar um carro, construir um castelo etc.).

3 - Primeira rodada: tomada de decisões iniciais (10 min):

- O narrador apresenta o primeiro mês da vida financeira do personagem.
- Cada aluno ou grupo deve decidir como distribuir sua renda entre necessidades, desejos e investimentos.
- O professor pode introduzir variáveis aleatórias, como descontos, promoções ou aumentos inesperados de despesas.
- Os alunos registram suas decisões em uma planilha de orçamento.

4 - Segunda rodada: desafios financeiros aleatórios (10 min):

O professor sorteia eventos que impactam a vida financeira dos personagens. Exemplos:

- Sua bicicleta quebrou e precisa de conserto (R\$ 200). Como resolver?
- Uma oferta de emprego surge, mas exige um curso de capacitação. Você investe em si mesmo?
- O mercado financeiro sobe, e suas ações valorizam. Vende ou mantém o investimento?

Os alunos discutem e escolhem suas ações, registrando os impactos no orçamento.

5 - Terceira rodada: reflexão e resultados (10 min):

Os jogadores analisam suas escolhas e avaliam o progresso de seus personagens em relação ao objetivo financeiro inicial.

O professor promove um debate sobre quais decisões foram mais eficazes e quais poderiam ser melhoradas.

Avaliação

Os alunos escrevem um pequeno relato sobre sua experiência no jogo, respondendo:

- Qual foi o maior desafio financeiro que seu personagem enfrentou?
- O que você faria diferente se pudesse jogar novamente?
- Como os aprendizados do RPG podem ser aplicados em sua vida?

Exemplos de fichas de personagens para o RPG



Nome: João Silva
Idade: 25 anos
Profissão: estagiário em empresa de tecnologia
Renda mensal: R\$ 2.500,00
Despesas fixas:
 Aluguel (R\$ 1.000,00),
 Alimentação (R\$ 600,00)
 Transporte (R\$ 300,00)
 Lazer (R\$ 200,00)
Sonho financeiro: fazer um intercâmbio na Europa

Nome: Maria Souza
Idade: 40 anos
Profissão: dona de um pequeno negócio de doces
Renda mensal: R\$ 4.000,00 (varia de acordo com vendas)
Despesas fixas:
 Aluguel (R\$ 1.500,00)
 Matéria-prima (R\$ 800,00)
 Marketing (R\$ 300,00),
 Alimentação (R\$ 600,00)
Sonho financeiro: expandir o negócio e abrir uma loja física

Nome: Pedro Almeida
Idade: 30 anos
Profissão: professor
Renda mensal: R\$ 3.500,00
Despesas fixas:
 Moradia (R\$ 1.200,00),
 Alimentação (R\$ 700,00),
 Transporte (R\$ 400,00),
 Lazer (R\$ 500,00)
Sonho financeiro: comprar um carro próprio



Modelo de planilha de orçamento

Categoria	Orçado (R\$)	Gasto Real (R\$)	Diferença (R\$)
Renda Total	3.500,00	-	-
Moradia	1.200,00	-	-
Alimentação	700,00	-	-
Transporte	400,00	-	-
Lazer	500,00	-	-
Reserva de Emergência	400,00	-	-
Investimentos	300,00	-	-
Total de Gastos	3.500,00	-	-



Emergência financeira

Seu carro precisa de um conserto urgente no valor de R\$ 800,00. Como resolver?

- a) Usar sua reserva de emergência.
- b) Parcelar no cartão de crédito e pagar juros.
- c) Pedir um empréstimo a um amigo.

Bônus no trabalho

Você recebeu um bônus inesperado de R\$ 1.000,00! O que fazer?

- a) Gastar tudo em uma viagem.
- b) Guardar metade e investir a outra metade.
- c) Comprar um bem material (exemplo: celular novo).

Oportunidade de investimento

Você recebeu uma proposta para investir R\$ 2.000,00 em um negócio promissor. O que fazer?

- a) Investir todo o valor, assumindo riscos.
- b) Pesquisar mais antes de decidir.
- c) Não investir e manter o dinheiro na poupança.





Plano de Aula 14 - Comportamento Financeiro

Objetivos

- Ensinar os alunos a comparar preços, avaliar custo-benefício e identificar pegadinhas do consumo.
- Desenvolver o senso ético no comércio.

Materiais

Cartolinas brancas, canetas hidrocor, lápis grafite, borrachas, fita crepe.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Discussão sobre propaganda enganosa (5 min):

A turma organiza as cadeiras em formato de U, permitindo que todos fiquem de frente uns para os outros.

O professor inicia a conversa apresentando algumas imagens de propagandas enganosas (ver anexos para exemplos de links) e questionando: "O que tem de errado nessas imagens?"

2 - Divisão dos grupos e seleção do produto (20 min):

O professor apresenta a proposta: os alunos deverão pegar um produto existente e criar duas propagandas para ele, sendo que a primeira é enganosa e a segunda traz somente informações verdadeiras.

Depois de pensar no texto e nas imagens, grupos produzem a peça enganosa numa cartolina e a com informações verdadeiras em outra.

3 - Análise das peças (10 min):

Os grupos fixam nas paredes da sala somente suas propagandas enganosas. Os estudantes devem circular pelo ambiente analisando cada propaganda e anotando em seus cadernos o que tem de "enganoso" nas peças criadas pelos outros grupos.

4 - Debate (10 min):







Novamente em roda de conversa, os estudantes compartilham os aspectos que detectaram serem mentirosos, justificando seus apontamentos.

Ao final, os grupos apresentam as peças publicitárias que criaram com as informações verdadeiras.

Avaliação

Ao longo da semana, os alunos devem observar embalagens de produtos, gôndolas de mercados e anúncios na internet em busca de possíveis sinais de propaganda enganosa. O professor orientará a turma a fotografar e registrar os achados, que serão apresentados e discutidos em sala de aula.

Casos de propaganda enganosa

-  [Procon autua Lojas Americanas por propaganda enganosa](#)
-  [Lojas são autuadas pelo Procon por propaganda enganosa durante a *Black Friday*](#)
-  [Carrefour é notificada por induzir a erro em informação de preço](#)
-  [Carrefour é acusado de induzir consumidores ao erro pela forma de mostrar seus preços](#)
-  [12 embalagens que fizeram o papel de propaganda enganosa](#)
-  [Exemplos engraçados de propaganda enganosa na *Internet*](#)





Plano de Aula 15 - Comportamento Financeiro

Objetivos

Simular a criação de um pequeno negócio, aplicando conceitos de planejamento, custos, precificação e lucro.

Materiais

Planilhas de custos, cartolinas, calculadoras.

Tempo total

50 minutos

Passo a passo

1 - Introdução (5 min) :

O professor apresenta exemplos de microempreendimentos e explica como calcular custos e lucro.

2 - Criação do negócio (25 min):

Os alunos, em duplas ou trios, escolhem um produto/serviço, definem preços e planejam a operação. Os estudantes devem pensar no nome do produto e fazer um esboço em forma de desenho.



3 - Apresentação (15 min):

Cada grupo apresenta sua ideia para a turma.

Avaliação

Cada aluno deve escrever um pequeno texto individual refletindo sobre os desafios que o grupo enfrentou para escolher o produto, definir seu preço e planejar a operação. Ao final, os estudantes são convidados a compartilhar voluntariamente suas percepções com a turma.

Modelo de planilha de custos para pequeno negócio

Categoria	Descrição	Valor Unitário (R\$)	Quantidade	Custo Total (R\$)
Investimentos Iniciais	Equipamentos/Materiais			
	Registro e Documentação			
Custos Fixos	Aluguel/Local			
	Internet/Telefone			
	Contas de água e luz			
Custos Variáveis	Matéria-prima			
	Embalagens			
	Transporte/Entrega			
Receitas e Preço de Venda	Preço por unidade			
Lucro Bruto (Receitas - Custos Totais)				





Plano de Aula 16 - Comportamento Financeiro

Objetivos

Revisar conceitos financeiros por meio de um jogo de desafios.

Materiais

Cartões com desafios, *post-its*, tabelas de orçamento, perguntas sobre juros, consumo e planejamento.

Tempo total

50 minutos



Passo a passo

1- Explicação (5 min):

O professor apresenta o jogo: os alunos devem resolver desafios financeiros para "escapar" de uma situação problemática.

2 - Jogo em equipes (30 min):

Os alunos enfrentam desafios como equilibrar um orçamento, evitar armadilhas de crédito e tomar boas decisões financeiras.

3 - Discussão (10 min):

As equipes explicam como chegaram às soluções.

Avaliação

Como última proposta de avaliação, o professor orienta que os alunos construam um mapa de aprendizado pessoal, incentivando que eles reflitam sobre os conceitos que aprenderam e construíram na eletiva e como podem aplicá-los em suas vidas. Peça que sigam o seguinte passo a passo:

a) Peça para os alunos escreverem um resumo curto, utilizando *post-its* ou folhas de anotações. Eles devem refletir sobre os seguintes pontos:

- Qual conceito aprendido foi mais importante para você?
- Como você pretende aplicar esse conceito em sua vida prática?
- Como os conceitos de planejamento financeiro, empreendedorismo e consumo consciente podem ajudar a melhorar sua vida no futuro?

b) Disponibilize alguns minutos para que os alunos escrevam suas respostas. Em seguida, peça que cada aluno coloque o seu *post-it* no quadro, formando um "mapa de aprendizado".

c) Cada aluno lê seu *post-it* para que o professor e os colegas possam contribuir com as ideias compartilhadas.

Exemplos de cartões de desafios



Desafio do orçamento

Situação: você recebe um salário de R\$ 2.500,00 e tem despesas fixas de R\$ 1.800,00. Apareceu uma oferta de um celular novo por R\$ 1.200,00 parcelado em 10x com juros. O que você faz?

Alternativas:

- a) Compra parcelado e paga os juros.
- b) Espera e economiza até poder pagar à vista.
- c) Compra à vista, mas precisa pegar um empréstimo.

Discussão: qual a melhor decisão financeira?

Desafio da emergência

Situação: seu carro quebrou e o conserto custa R\$ 1.000,00. Você tem R\$ 500,00 guardado. Como resolver?

Alternativas:

- a) Usa o cartão de crédito e paga os juros.
- b) Pede um empréstimo a um amigo sem juros.
- c) Usa a reserva e adia outra despesa.

Discussão: qual alternativa tem menor impacto financeiro?

Desafio do investimento

Situação: você recebeu um valor extra de R\$ 5.000,00. Onde aplicar?

Alternativas:

- a) Deixar na poupança.
- b) Aplicar em um investimento de baixo risco.
- c) Gastar tudo em um bem de consumo.

Discussão: qual das alternativas gera maior retorno no futuro?

Modelo de tabela de orçamento

Categoria	Orçado (R\$)	Gasto Real (R\$)	Diferença
Salário/Renda	2.500,00	-	-
Moradia	900,00	-	-
Alimentação	500,00	-	-
Transporte	300,00	-	-
Lazer	200,00	-	-
Poupança	300,00	-	-
Outras Despesas	300,00	-	-
Total	2.500,00	-	-

Exemplos de perguntas sobre juros, consumo e planejamento

- Como os juros compostos afetam uma dívida de cartão de crédito?
- Qual a diferença entre juros simples e juros compostos?
- Como o planejamento financeiro pode evitar endividamento?
- Quais são as vantagens e desvantagens de parcelar uma compra?
- Como definir prioridades na hora de montar um orçamento mensal? ao estabelecer os preços de seus produtos?
- Por que é importante ter uma reserva de emergência?
- Como o consumo consciente pode impactar positivamente sua saúde financeira?





Piquenique
BONS NEGÓCIOS



Siga o @brasilsolidario nas
redes sociais e conheça
todos os canais oficiais
do Instituto pelo QR Code
acima ou [neste link](#).

