



Planos de aula - Jogos de Educação Financeira  
**ENSINO FUNDAMENTAL - 6º ANO**



*Vamos Jogar e Aprender!*

Piquenique

BONS NEGÓCIOS



*juntos construímos!*



## **Conheça o projeto Planos de Aula IBS**

O projeto Planos de Aula IBS nasceu com o objetivo de criar e compartilhar materiais on-line e gratuitos, para educadores das escolas das redes parceiras do IBS, alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e possuindo como principais recursos os jogos pedagógicos de Educação Financeira IBS: Piquenique e Bons Negócios.

Ao se deparar com os Planos de Aula IBS, você verá que é disponibilizado o passo a passo de toda a aula, com ideias de atividades, dicas de mediação com a turma, sugestões de avaliações, propostas para ir além e referências consultadas.

O IBS apoia os educadores das suas redes parceiras no desafio de traduzir a BNCC para a realidade das escolas, assegurando que boas práticas sejam realizadas, aliadas a recursos pedagógicos que valorizam o aprendizado de cada aluno.

Tendo a Educação Financeira como tema transversal que atravessa todas as áreas do conhecimento, o IBS almeja alcançar todos os educadores e alunos das escolas públicas do país, contribuindo para a construção de uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, de acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da ONU.

Vocês, educadoras e educadores, são a força motriz desse projeto! Por isso, contamos com a sua colaboração na execução dos planos disponibilizados e na construção de novas ideias. Todo o conteúdo é livre e você pode adaptar à realidade da sua sala de aula. Assim, esperamos que este seja mais um material que contribua com a prática docente e indique caminhos para a realização de aulas mais prazerosas e significativas.

**Juntos construímos!**

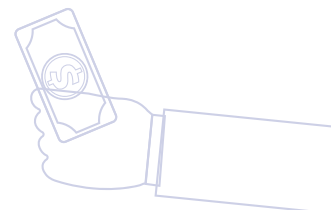
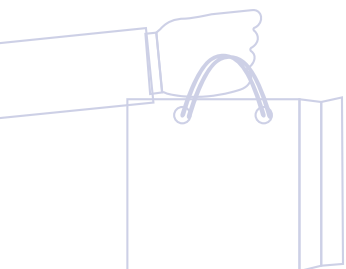
**Instituto Brasil Solidário**



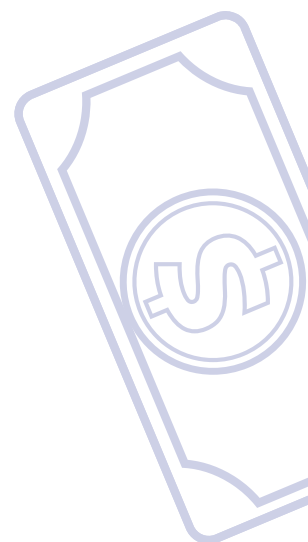
# Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

## ENSINO FUNDAMENTAL - 6º ANO

### ÍNDICE



<b>Área do conhecimento</b>	<b>Página</b>
<b>LÍNGUA PORTUGUESA</b> EF67LP37	04
<b>ARTE</b> EF69AR05	08
<b>MATEMÁTICA</b> EF6MA03	16
<b>PLANO INTERDISCIPLINAR</b>	
<b>Língua Portuguesa e Geografia</b> EF69LP04_EF06GE06	12



## 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.

### Recursos IBS

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

Verbo identificado no modo imperativo

Como ficaria no modo indicativo

Como ficaria no modo subjuntivo

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.

## Referência e Pesquisa

---

Base Nacional Comum Curricular: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC, disponível em: <https://www.vamosjogareaprender.com.br/>

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural                       | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação         |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



### SIGA-NOS EM NOSSAS REDES SOCIAIS!

 [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)

 [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)

 [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 [youtube.com/DialogosIBS](https://www.youtube.com/DialogosIBS)

 [facebook.com/institutobrasilsolidario](https://www.facebook.com/institutobrasilsolidario)

 [twitter.com/brasilsolidario](https://twitter.com/brasilsolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

## 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:** Arte

**Objeto de Conhecimento:** Materialidades.

**Habilidade:** (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).





## Objetivos

---

Escolher e experimentar diferentes formas artísticas, podendo, inclusive, misturar expressões artísticas como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, fotografia e vídeo, com a finalidade de produzir uma obra de arte.

## Conteúdos

---

Diferentes expressões artísticas.

## Recursos gerais

---

Lápis de cor, canetas coloridas, tintas coloridas, argila, revistas para recorte, papel A4, cartolinas, giz de cera, tesouras, cola, glitter, pincéis, potes de água, panos.

**Recursos IBS**

**Piquenique**



## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie a aula com a apresentação do Jogo Piquenique. Em seguida, exponha todos os componentes do jogo e peça para que os alunos observem atentamente o tabuleiro e as cartas em relação às cores, formas, desenhos, contornos, tamanhos e texturas.

Após a apresentação dos componentes, informe que os alunos criarão uma obra de arte utilizando os materiais disponíveis, escolhendo a expressão artística que quiserem e baseando-se nos elementos que compõem o jogo: pode ser um desenho e pintura de tabuleiros, colagens de pessoas/coisas que podem participar ou fazer parte do piquenique, esculturas de alimentos ou outros objetos, dobraduras ou criar histórias em quadrinhos que tenham relação com o jogo. As criações poderão ser realizadas em grupos ou individualmente e cada aluno pode decidir de que maneira deseja trabalhar.

É importante que a professora estimule que os alunos saiam de sua “zona de conforto” ou seja, que escolham trabalhar com uma técnica que não conhecem ou que não estejam acostumados.

Antes de os alunos iniciarem as produções, realize uma breve orientação acerca das expressões e técnicas escolhidas.

As criações/obras de arte podem virar uma exposição dos alunos na própria sala de aula ou em outros ambientes da escola.

## Avaliação

---

Ao final da proposta, proponha um rápido debate acerca dos seguintes pontos:

1. O que é arte?
2. Exemplos e características de expressões artísticas.
3. Relação entre o lúdico e a arte (Usar o exemplo do jogo Piquenique como base para a criação de obras de arte).

O professor pode apresentar outros pontos para debate.

## Para ir além

---

Proponha a criação de um blog ou um Instagram do componente curricular de arte, onde os alunos possam “expor” suas obras de arte no mundo digital. Cada obra será fotografada e inserida no blog ou Instagram. No caso do blog, todos os alunos podem acessar e inserir suas imagens. Caso escolham o Instagram, a professora ou um aluno pode ser o “gerente” da conta.

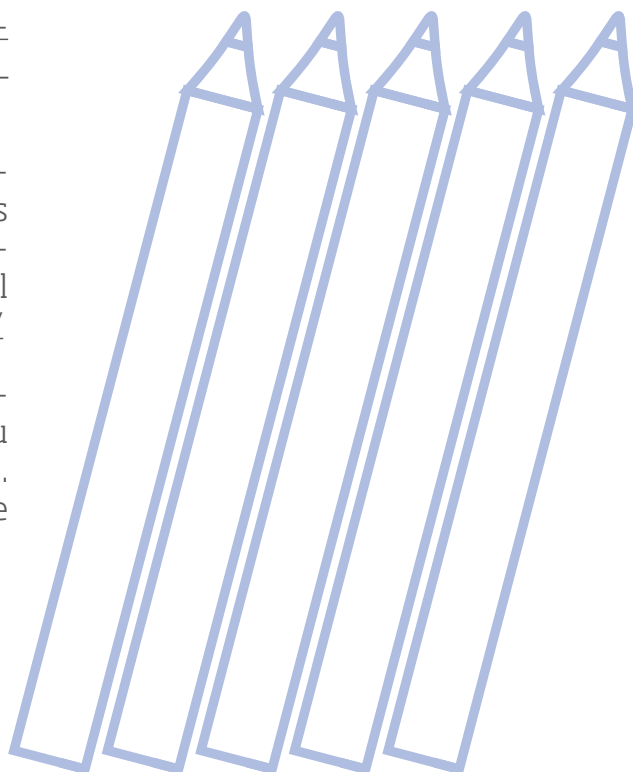
## Referência e Pesquisa

---

Base Nacional Comum Curricular: [http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

Apresentações, materiais, dicas pedagógicas, tutoriais e experiências realizadas com o uso dos Jogos de Educação Financeira em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC, disponível em: <https://www.vamosjogareaprender.com.br/>

AZEVEDO, F. A. G. de. A arte possibilita ao ser humano repensar suas certezas e reinventar seu cotidiano. In: BARBOSA, A. M; COUTINHO, R. G. (Org.) Arte/educação como mediação cultural e social. São Paulo: UNESP, 2009. p. 335-346.



## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural                       | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação         |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



### SIGA-NOS EM NOSSAS REDES SOCIAIS!

 [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)

 [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)

 [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 [youtube.com/DialogosIBS](https://www.youtube.com/DialogosIBS)

 [facebook.com/institutobrasilsolidario](https://www.facebook.com/institutobrasilsolidario)

 [twitter.com/brasilsolidario](https://twitter.com/brasilsolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

## 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; Ciências Humanas

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa; Geografia

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

**Habilidade:** (EF69LP04) 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* (Carlos Drummond de Andrade), projetor, computador com acesso à internet, livros, reportagens e outros materiais impressos que possam servir de fonte de pesquisa.

### Recursos IBS

### BONS NEGÓCIOS



## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie a aula dividindo a turma em grupos e em seguida 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 sessão Referência e Pesquisa).

Após a leitura em grupo e apreciação do anúncio publicitário projetado, proponha os seguintes questionamentos:

- 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 sessão 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:

<b>Produto:</b>	
<b>Matérias-primas:</b>	
<b>Resíduos gerados:</b>	
<b>Descarte comum dos resíduos:</b>	

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:

1. Qual a função de textos do gênero anúncio publicitário?
2. Por que é importante refletir antes de decidir realizar alguma compra?
3. 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).
4. 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

---

Base Nacional Comum Curricular: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

ANDRADE, Carlos Drummond. Eu, Etiqueta. Secretaria de Educação do Paraná, 2021. Disponível em: eu\_etiqueta.pdf ([seed.pr.gov.br](http://seed.pr.gov.br)).

Anúncio publicitário - Coca-Cola (Benefícios para a Saúde), disponível em: <https://www.propagandashistoricas.com.br/2013/09/coca-cola-beneficios-para-saude-1890.html>

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: <https://www.vamosjogareaprender.com.br/>

Vídeo: Eu, Etiqueta - Carlos Drummond de Andrade por Paulo Autran, disponível em: <https://youtu.be/2MP3FnQFCYk>

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Repertório cultural                       | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação                    |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

### SIGA-NOS EM NOSSAS REDES SOCIAIS!

-  [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)
-  [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)
-  [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)
-  [youtube.com/DialogosIBS](https://www.youtube.com/DialogosIBS)
-  [facebook.com/institutobrasilsolidario](https://www.facebook.com/institutobrasilsolidario)
-  [twitter.com/brasilsolidario](https://twitter.com/brasilsolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



## 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:** Matemática

**Componente Curricular:** Matemática

**Objeto de Conhecimento:** Operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação) com números naturais. Divisão euclidiana.

**Habilidade:** (EF6MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.





## Objetivos

---

Aprender e exercitar cálculos com números naturais.

## Conteúdos

---

Operações de adição, subtração, multiplicação divisão e potenciação.

## Recursos gerais

---

Marcador, apagador, lápis e caderno.

### Recursos IBS

### Piquenique



## Procedimentos Metodológicos

---

A aula se inicia com a apresentação do Jogo Piquenique, dando ênfase às cartas dos produtos e seus respectivos valores e às cartas de ganhos e gastos. A professora pede para que a turma forme grupos de até 6 alunos, de forma que fique 1 jogo para cada grupo. Nessa dinâmica utilizaremos as cartas dos produtos (58) e as cartas amarelas (18, ganhos e gastos)

Um aluno do grupo distribui as cartas (produtos e ganhos/gastos) aos outros como em um jogo de baralho, onde os participantes não veem as cartas uns dos outros. É importante que cada participante tenha o mesmo número de cartas, e todos devem receber pelo menos 2 cartas amarelas. Atenção: as cartas que representam ganhos terão valor de 4 Américas (A\$4). Em seguida, a professora solicita a cada aluno(a) que calcule as operações a seguir e as anote em seus cadernos:

- 1- Qual valor total dos seus produtos (operação de adição)?
- 2- Descarte 1 carta de menor valor e subtraia o valor da carta escolhida do total (operação de subtração); (todos deixam as cartas descartadas no centro da mesa)
3. Das cartas em mãos, escolha 1 carta de menor valor e 1 carta de maior valor e multiplique-as.
4. Do valor total da questão 1, os alunos devem usar as cartas amarelas para: multiplicar, se for uma carta de ganho; e/ou subtrair, se for uma carta de gastos, como exemplo: O aluno somou 10 com todos os produtos e tem em suas mãos a carta receba A\$1 (lembre-se que nessa atividade todas as cartas de ganhos valem A\$4), então ele faz a operação  $10 \times 4$ , mas ele também possui uma carta que diz pague A\$1, então faria outra operação  $10 - 1$ ; caso possua duas cartas de ganhos ou duas de gastos, multiplica pelas duas ( $10 \times 4 \times 4$ ) ou subtrai as duas ( $10 - 1 - 2$ ).

5. Some as cartas descartadas no centro da mesa e multiplique o total pelo número de pessoas no grupo.

É importante que os alunos anotem os valores para que no final da dinâmica possam comparar as cartas e os valores finais.

Após as devidas correções matemáticas, a professora faz o fechamento da aula com o questionamento: por que as cartas de ganho valem mais e servem para multiplicar os valores? O principal objetivo desse questionamento é destacar a importância das cartas de ganhos pra nossa vida (reciclagem, consumo consciente, economia de energia, uso consciente dos recursos naturais, solidariedade), neste diálogo, a educadora deve ressaltar a relevância social, ambiental, econômica e cultural, das ações ligadas à essas cartas de ganhos.

## Avaliação

---

Ao final da aula, professor terá uma visão geral de cada aluno: interesse do aluno(a), interação deste(a) com o grupo e resolução das operações matemáticas. Além disso, sugere-se formar uma roda de conversa e discutir sobre a aplicação na vida real, questionando:

O que ganhamos, na vida real, quando reciclamos o lixo?

Por que precisamos saber realizar operações matemáticas?

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

## Para ir além

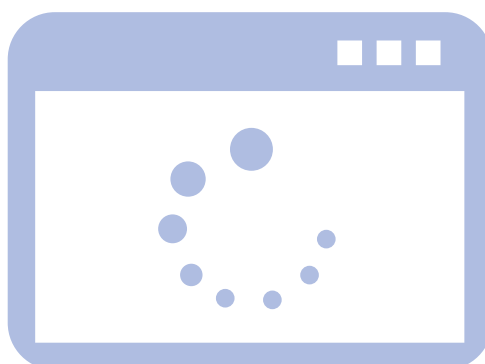
---

A professora pode propor aos alunos que tragam para a escola um cupom fiscal de uma compra de mercado com a descrição e valores dos produtos e fazer uma dinâmica parecida com a da aula, adicionando, subtraindo, multiplicando valores, refletindo o que poderia deixar de comprar na próxima vez (desnecessário), o que não poderia deixar de comprar (extremamente necessário) e assim por diante.

## Referência e Pesquisa

---

Base Nacional Comum Curricular: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)



## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input type="checkbox"/> Argumentação                              |
| <input type="checkbox"/> Repertório cultural                                  | <input checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação           |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania   |



### SIGA-NOS EM NOSSAS REDES SOCIAIS!

 [instagram.com/brasilsolidario](https://www.instagram.com/brasilsolidario)

 [instagram.com/vamosjogareaprender](https://www.instagram.com/vamosjogareaprender)

 [youtube.com/BrasilSolidario](https://www.youtube.com/BrasilSolidario)

 [youtube.com/DialogosIBS](https://www.youtube.com/DialogosIBS)

 [facebook.com/institutobrasilsolidario](https://www.facebook.com/institutobrasilsolidario)

 [twitter.com/brasilsolidario](https://twitter.com/brasilsolidario)

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

*Vamos Jogar e Aprender!*

Piquenique

BONS NEGÓCIOS



*juntos construímos!*

