



Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 7º 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!

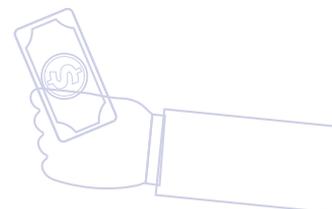
Instituto Brasil Solidário



Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 7º ANO

ÍNDICE



Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF69LP36	04
EF69LP37	08
MATEMÁTICA	
EF07MA36	16
PLANO INTERDISCIPLINAR	
Língua Portuguesa e Matemática	
EF67LP38_EF07MA02	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: Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição.

Habilidade: (EF69LP36) 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 com base em explorações 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 A30, 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, projeção ou impressa 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 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 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, lembrando de colocarem 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:

1. O que é um infográfico e para que serve?
2. Que tipo de informações podemos encontrar em um infográfico?
3. 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 pode propor uma pesquisa de infográficos em geral e sua interpretação: assunto, título, imagens e fontes.

Referência e Pesquisa

Base Nacional Comum Curricular: 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/>

Infográfico "Conheça todas as regras do voleibol", disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/volei/regras-do-voleibol/>

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

Vídeo "O que são textos multimodais?", disponível em: <https://youtu.be/6p-Y9sFH1dI>



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



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

 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: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Estratégias de produção.

Habilidade: (EF69LP37) Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.



Objetivos

Estimular o pensamento crítico e a observação; criar roteiros para elaboração de vídeos ou podcast.

Conteúdos

Criação de roteiros para produção de vídeos e podcasts.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno e ficha guia de produção de roteiros.

Recursos IBS

Piquenique



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula apresentando o jogo “Piquenique” para os estudantes. Oriente a turma a se dividir em grupos de até 6 alunos para iniciarem uma partida. Após a partida, coordene uma roda de socialização, na qual os alunos vão expressar:

- O que acharam de jogar.
- Como se sentiram ao longo e ao final da partida.
- As estratégias usadas pelo vencedor.
- Como era possível receber dinheiro ao longo do jogo.
- Quais eram as cartas que beneficiavam os jogadores.
- Qual é o impacto das práticas do jogo no dia a dia.

Anote as principais respostas no quadro. Entregue para cada grupo a ficha guia de produção de roteiros (o modelo pode ser encontrado na área referência e pesquisa). Com as informações das respostas dos alunos anotadas no quadro, peça para cada grupo criar um roteiro para produção de um vídeo-minuto, vlog temático, programa de rádio ou podcast. Os roteiros deverão estar relacionados com alguns dos temas socializados pela turma e seguir alguns passos de produção: início (vinheta/parte de uma música), apresentação dos locutores/personagens, abordagem do tema (introdução), discussão sobre o assunto e encerramento. Enquanto turma elabora seus roteiros, circule pela sala fazendo as intervenções necessárias, esclarecendo dúvidas e orientando os grupos.

Avaliação

Reúna a turma toda numa roda de conversa e questione:

Quais são os passos importantes na criação de um roteiro?

Por que devemos começar com uma vinheta?

Por que devemos apresentar os locutores ou personagens?

Qual a importância da introdução do tema?

O que se deve fazer para encerrar um vídeo-minuto, vlog, programa de rádio ou podcast?

Você pode levantar outros questionamentos pertinentes para avaliar desenvolvimento da turma.

Além das perguntas da roda de conversa, recolha os roteiros criados e avalie de acordo com o tema escolhido, a escrita, o desenvolvimento e a discussão acerca do tema.

Para ir além

Os roteiros podem ter continuidade e seguir com a produção dos vídeos, vlogs temáticos, podcasts ou programas de rádio.

A turma pode criar novos roteiros acerca dos temas abordados no jogo (sustentabilidade, energia elétrica, questões financeiras, reciclagem, solidariedade, dentre outros) e produzir vídeos ou podcasts para serem divulgados ao restante da escola.

Referência e Pesquisa

Base Nacional Comum Curricular: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

Práticas de leitura e escrita. Disponível em: portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf

7 dicas eficientes para transformar sua ideia num roteiro de podcast. Writer's Room 51. Disponível em: <https://www.writersroom51.com/post/7-dicas-eficientes-para-transformar-sua-ideia-num-roteiro-de-podcast>

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 |

GUIA DE PRODUÇÃO DE ROTEIRO

1. Início

2. Apresentação dos locutores/personagens

3. Introdução

4. Discussão

5. Encerramento

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

 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; Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

Objeto de Conhecimento: Figuras de linguagem; Cálculo de porcentagens e de acréscimos e decréscimos simples.

Habilidade: (EF67LP38) Analisar os efeitos de sentido do uso de figuras de linguagem, como comparação, metáfora, metonímia, personificação, hipérbole, dentre outras.

(EF07MA02) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora no contexto de educação financeira, entre outros.



Objetivos

Demonstrar, por meio de interpretação de música, as diferenças entre desejo e necessidade, com foco na educação financeira. Compreender a importância desses conceitos na vida financeira. Calcular porcentagens, relacionando as escolhas feitas no Jogo Piquenique.

Conteúdos

Figuras de linguagem, interpretação, porcentagem, educação financeira.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, letra da música "Comida" impressa, caixa de som.

Recursos IBS

Piquenique



Procedimentos Metodológicos

Disponha a turma em círculo e peça a cada aluno que anote no caderno um desejo que ele tem (guarde essa anotação para o fim da aula). Escreva no quadro as palavras desejo / necessidade, e inicie uma discussão sobre produtos, alimentos, objetos, itens de lazer, enfim, coisas que compramos no dia a dia. Após a discussão, anote no quadro os itens que eles falaram, separando - junto com eles - em duas colunas: desejo/necessidade. Depois distribua uma letra da música "Comida" para cada aluno e coloque para tocar. Após ouvirem a música, peça para que sublinhem de cores diferentes na letra o que consideram desejo e o que é necessidade na vida das pessoas. Lembre-se que o papel do professor é o de mediar a discussão, devendo manter-se isento da própria opinião e deixando que alunos se coloquem espontaneamente. Aponte o uso das figuras de linguagem que aparecem no texto, explicando sua importância para nos expressarmos no dia a dia. Peça para guardarem a letra da música e apresente o jogo Piquenique, explique as regras e oriente-os a se organizarem em grupos de até 6 alunos. Realize uma partida e depois peça aos grupos para responderem:

1. Qual porcentagem do grupo escolheu levar frutas?
2. Qual porcentagem do grupo conseguiu comprar seus produtos?

3. Se todos os alunos fizessem sua lista de produtos com os quatro itens custando A\$1,00 cada, qual porcentagem do valor recebido inicialmente seria gasta ao fim do jogo? E se escolhessem os quatro produtos custando A\$2,00 e A\$3,00? (Aproveite para introduzir o conceito de desequilíbrio positivo no orçamento familiar, que se deve gastar menos do que ganha)

4. Considerando o que aprenderam sobre desejo e necessidade, daria para dividir a lista de compras em itens que correspondem às necessidades nutricionais e outros aos desejos?

O objetivo dos questionamentos acima é levar à reflexão sobre as escolhas que fazemos em nossas vidas e, relacionando à porcentagem, podemos observar o quanto essas escolhas afetam a renda familiar e pessoal. Por exemplo, na pergunta 3, se o jogador escolher todos os produtos no valor de A\$3,00 e não receber dinheiro ao longo do jogo, ele ultrapassará o valor de seu orçamento, o que o deixará com dívidas.

Avaliação

Ao final da atividade, peça para os alunos voltarem à roda de conversa portando seus cadernos. Retome os desejos que cada um escreveu em seus cadernos no início da aula. Questione:

Qual a importância desse desejo para suas vidas?

Como irão fazer para realizá-lo?

A realização envolve o uso do dinheiro?

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

No fim da aula, coloque novamente a música para tocar, como um momento de descontração.

Para ir além

Peça à turma que escolham um desejo e façam um plano escrito para poder realizá-lo. Ou oriente-os a listarem quanto do orçamento familiar (percentual) é gasto com as necessidades da família.

Referência e Pesquisa

Base Nacional Comum Curricular: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

Música "Comida" (Titãs) disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=94SR1WNOHcw>

Letra: "Comida", Titãs

Bebida é água
Comida é pasto
Você tem sede de quê?
Você tem fome de quê?

A gente não quer só comida
A gente quer comida,
diversão e arte
A gente não quer só comida
A gente quer saída para
qualquer parte
A gente não quer só comida
A gente quer bebida,
diversão, balé
A gente não quer só comida
A gente quer a vida como a
vida quer

Bebida é água
Comida é pasto
Você tem sede de quê?
Você tem fome de quê?

A gente não quer só comer
A gente quer comer e quer
fazer amor
A gente não quer só comer
A gente quer prazer pra
aliviar a dor
A gente não quer só dinheiro
A gente quer dinheiro e
felicidade
A gente não quer só dinheiro
A gente quer inteiro e não
pela metade

Desejo, necessidade, vontade
Necessidade, desejo
Necessidade, vontade
Necessidade, desejo
Necessidade, vontade
Necessidade, desejo
Necessidade, vontade
Necessidade

*Fonte: Musixmatch
Compositores: Marcelo
Fromer / Arnaldo Antunes /
Sergio Britto*

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

 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: Pesquisa amostral e pesquisa censitária. Planejamento de pesquisa, coleta e organização dos dados, construção de tabelas e gráficos e interpretação das informações.

Habilidade: (EF07MA36) Planejar e realizar pesquisa envolvendo tema da realidade social, identificando a necessidade de ser censitária ou de usar amostra, e interpretar os dados para comunicá-los por meio de relatório escrito, tabelas e gráficos, com o apoio de planilhas eletrônicas.



Objetivos

Aprender a coletar e organizar dados, bem como interpretá-los por meio de gráficos e tabelas.

Conteúdos

Construção e interpretação de tabelas e gráficos.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, questionário impresso, celulares e notebooks/computadores.

Recursos IBS

Piquenique



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula reunindo a turma toda numa roda de conversa. Apresente o jogo Piquenique e pergunte se eles já o conhecem. Caso algum aluno já tenha jogado, peça que explique as regras aos demais, caso contrário, explique para todos. Divida a turma em grupos de, no máximo, 6. Entregue um jogo para cada grupo e oriente-os a jogarem uma partida.

Quando todos terminarem, peça que peguem os cadernos e anotem 3 perguntas referentes à partida realizada. Dê exemplos, como: Você achou o jogo interessante? Mudaria a forma de jogar? Você se considera um bom jogador? Na partida você fez boas escolhas? Os aprendizados do jogo podem ser levados para o dia a dia? Com as perguntas criadas, alunos interrogam os colegas do grupo de jogo e anotam respostas.

Com as respostas dos alunos em mãos, questione o que descobriram sobre o envolvimento dos colegas no jogo. Em seguida, apresente um gráfico de barras e um de setores. Questionar:

- Quais as diferenças entre eles?
- Para que serve cada um deles?
- Quais tipos de informações podemos ler no de barras? E no de setores?

Em seus cadernos, alunos devem produzir um gráfico com as informações obtidas na pesquisa. Lembre a todos de usar cores diferentes para cada coluna ou setor do gráfico, criando uma legenda.

Avaliação

Ao final da atividade, reúna a turma em uma roda de conversa e peça que alunos apresentem seus gráficos. Questione:

Que tipo de gráfico você fez? Por quê?

O que ele nos mostra?

Qual foi a parte mais difícil da atividade? Por quê?

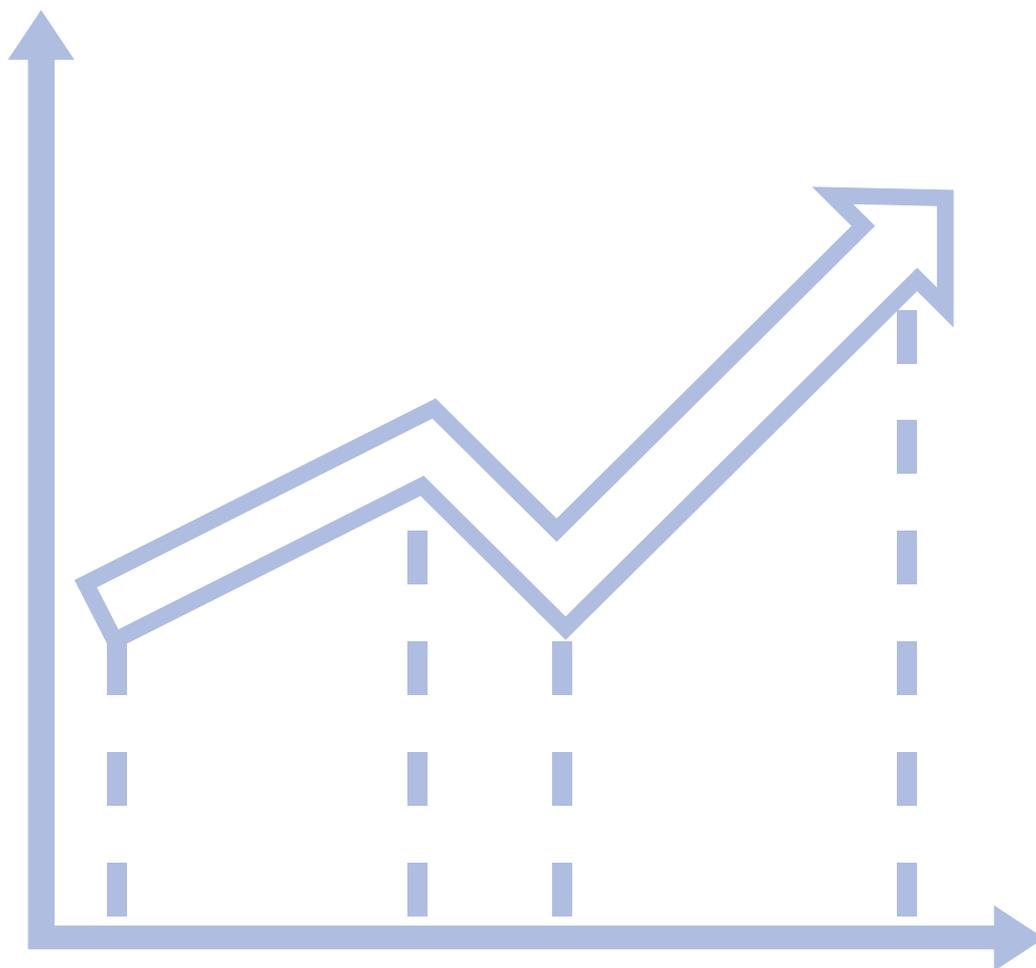
O professor pode elaborar outros questionamentos relacionados ao conteúdo discutido.

Para ir além

Você poderá solicitar uma pesquisa sobre reportagens que apresentem tabelas e gráficos e estejam relacionadas a algum tema do jogo Piquenique, para promover um debate em aula ou pedir que alunos criem gráficos em sites ou programas de computador, como Excel e Canva.

Referência e Pesquisa

Base Nacional Comum Curricular: 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 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 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

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Vamos Jogar e Aprender!

Piquenique

BONS NEGÓCIOS



juntos construímos!

