

## Educação Financeira: da teoria à prática



- ✓ Planejamento e planos de aula
- ✓ Dia da Educação Financeira na Escola
- ✓ Orientações pedagógicas
- ✓ Componentes curriculares e muito mais!



“

*O dinheiro, assim como as emoções, é algo que você precisa controlar para manter sua vida no caminho certo.*

Natasha Munson

”

## Educação Financeira na escola

O projeto de Educação Financeira na escola é uma iniciativa do Instituto Brasil Solidário que, a partir da utilização de jogos, proporciona a realização de diversas atividades de Educação Financeira, de caráter interdisciplinar, além de contribuir para o fortalecimento da cidadania e autonomia. Dois desses jogos, *Piquenique* e *Bons Negócios*, receberam o **selo ENEF** em 2018, que reconheceu iniciativas que contribuem para disseminar ações alinhadas à *Estratégia Nacional de Educação Financeira*, segundo critérios estabelecidos pelo *CONEF*.

A Educação Financeira amplia a consciência sobre como tomar boas decisões que envolvam recursos finitos como o tempo e o dinheiro, sendo o espaço da escola extremamente propício para despertar a consciência e conhecimentos acerca

da temática. Foi neste sentido que a *Base Nacional Comum Curricular - BNCC*, homologada pelo *Ministério da Educação - MEC*, incluiu a Educação Financeira entre os temas contemporâneos transversais que deverão constar nos currículos de todo o Brasil, devendo o tema ser incorporado às propostas pedagógicas de estados e municípios. A iniciativa do projeto de Educação Financeira do IBS, apesar de ser anterior à homologação da *BNCC*, está alinhada ao que nela é estipulado, possibilitando o estudo da Educação Financeira como tema transversal, não restringindo a sua utilização em um único componente curricular.

A seguir, elencamos os eixos norteadores do projeto de Educação Financeira na escola e as principais condutas cidadãs conscientes e responsáveis:



### 1. Formar para a cidadania

O exercício da cidadania é ingrediente indispensável na construção de uma sociedade democrática e justa, e a Educação Financeira tem como principal propósito ser um dos componentes dessa formação para a cidadania.

### 2. Ensinar a consumir e a poupar de modo ético, consciente e responsável

O consumo em níveis adequados é imprescindível para o bom funcionamento da economia, a questão é torná-lo uma prática ética, consciente e responsável, equilibrada com a poupança. Consumo e poupança configuram-se como ações responsáveis ao levar em conta os impac-

tos sociais e ambientais. Procura-se, assim, não transbordar problemas financeiros para o outro, não comprar produtos advindos de relações de exploração ou de empresas sem comprometimento socioambiental, reduzir o consumo desnecessário, ampliar a longevidade dos produtos possuídos, reduzir a produção de lixo e doar objetos úteis não desejados. A busca por objetos usados também pode ser potencializada aqui, disseminando a ideia da economia circular.

O modo como a consciência e a responsabilidade foram aplicadas a consumo e poupança em uma clara preocupação com o outro e com as consequências das decisões tomadas traduz o compromisso ético da cidadania.



### 3. Oferecer conceitos e ferramentas para autonomia na tomada de decisão

À nossa volta, atualmente, circula uma quantidade excessiva de informações e de signos (inclusive financeiros), muitas vezes descontextualizados e incompreensíveis para muitas pessoas. A compreensão da linguagem do mundo financeiro, através de um programa educativo, possibilita ao indivíduo obter as informações necessárias para que tome suas decisões de modo autônomo, independente.

Com o desenvolvimento do *Projeto Educação Financeira na Escola*, espera-se que os indivíduos e as sociedades tenham condições de moldar seu próprio destino de modo mais confiante e seguro e que deixem de ser dependentes de programas econômicos e sociais para se tornarem agentes de seu próprio desenvolvimento.

### 4. Formar disseminadores

A implantação do *Projeto Educação Financeira na Escola* pretende colaborar para uma formação voltada ao pensamento crítico para crianças e jovens, que possam, inclusive, se tornar multiplicadores do conhecimento, ajudando suas famílias na determinação de seus objetivos de vida, bem como dos meios mais adequados para alcançá-los.

A tendência consumista da grande maioria das famílias passa por várias transformações através de conhecimentos levados pelos alunos para suas famílias. Assim, o público beneficiário do *Projeto Educação Financeira na Escola* não se restringe ao público escolar, consegue-se, por meio dele, atingir um número muito maior de pessoas, ampliando essa disseminação de conhecimentos extremamente útil para a vida na sociedade atual. Dessa forma, promove-se o trânsito de informações pelos distintos níveis espaciais, dos mais próximos aos mais distantes, num ótimo exemplo de que boas práticas e ideias devem transpor os limites espaciais e circular livremente.

### As principais condutas cidadãos conscientes e responsáveis são:

#### Trabalho & Renda, Planejamento e Orçamento

- Planejar sua vida financeira e viver de acordo com esse planejamento, de modo a não impactar negativamente a família, a comunidade e as demais esferas de convivência;
- Pagar impostos e contribuições.

#### Consumo

- Utilizar os *Cinco Erres* do consumo consciente: refletir, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar o que consumir;
- Cuidar e preservar pertences e objetos pessoais, evitando gastos extras com consertos e reposições;
- Doar objetos não mais utilizados;
- Pesquisar preços;
- Dar preferência de compra a empresas e estabelecimentos regularizados e com responsabilidade socioambiental;
- Buscar opções de revenda como brechós e bazares de usados, fortalecendo a economia circular.

#### Poupança

- Avaliar opções de poupança e decidir-se pela melhor, de acordo com suas necessidades;
- Dar preferência a investimentos em empresas com responsabilidade socioambiental.



## Orientações pedagógicas

### Educação Financeira e currículo

O *Projeto Educação Financeira na Escola*, tal como definido neste fascículo, promove um diálogo articulador entre as áreas do conhecimento, daí a sugestão de que seja introduzido na escola como um tema que transite com desenvoltura entre as referidas áreas.

Essa posição se confirma, porque a Educação Financeira atende aos seguintes quesitos:

- seu desconhecimento pode comprometer a qualidade de vida das pessoas e impedir o exercício pleno da cidadania;
- sua abrangência afeta e demanda a implicação de todas as esferas governamentais do país;
- seu estudo permite o desenvolvimento da capacidade de posicionar-se diante das questões que interferem na vida coletiva e, assim, abre a possibilidade de superar a indiferença e de intervir nos rumos da nação de forma responsável.

Ao ser introduzida na escola, contudo, a Educação Financeira encontrará outros temas já em ação - Meio Ambiente, Trabalho & Consumo e Educação Fiscal - com os quais precisará dialogar. O *Projeto Político Pedagógico - PPP* - de cada escola assume papel importante para determinar a maneira como tais diálogos poderão ser feitos.

### Materiais didáticos

Para dar suporte à introdução do *Projeto Educação Financeira na Escola*, apresentamos ferramentas didáticas para dois públicos: alunos e professores.

As ferramentas didáticas para os alunos são os jogos *Piquenique*, *Bons Negócios* e todos os outros da família *Pic\$*. Vale lembrar que eles contemplam todos os segmentos da educação básica, sendo o jogo *Piquenique* o único que, até o momento, foi explorado e utilizado na Educação Infantil.

Os professores receberão orientações de aplicação dos jogos e vasto material para pesquisa, planejamento e utilização das atividades de caráter interdisciplinar através da realização de formações na modalidade EaD e de consulta aos sites *Vamos Jogar e Aprender* e *Jogo Pic\$*.



## Dia da Educação Financeira na Escola

Uma sociedade se torna uma nação quando é capaz de responder aos desafios postos pela história. No caso da educação, uma das grandes tarefas da democracia é fazer desse serviço um bem público, entendendo-se que somente quando for oferecida com a mesma qualidade em qualquer escola do país será possível dizer que nessa sociedade existe educação pública de qualidade.

Quando a sociedade incorporar a educação como valor social e se mobilizar para que todos os brasileiros tenham educação de qualidade será possível responder a esses desafios. Essa é a razão para o chamado feito pelo IBS aos municípios e escolas como segmentos sociais para que participem do esforço pela implementação, realização e multiplicação das ações de Educação Financeira na escola.



## Estratégia de mobilização

- **Escolas:** diretores, professores, coordenadores, alunos e demais profissionais das escolas públicas da educação básica dos municípios parceiros do *Projeto Educação Financeira na Escola*.
- **Atividades:** aplicação dos jogos de Educação Financeira e desenvolvimento de práticas e projetos escolares que facilitem a construção de conhecimento acerca desse tema e a mudança de hábitos e atitudes a partir disso;
- **Público:** escolas parceiras.

## Dia de Mobilização da Educação Financeira

Dentro das ações do *Projeto de Educação Financeira na Escola* existe a proposta da realização do **Dia D de Mobilização de Educação Financeira na Escola**. Mas, do que se trata esse dia e de que modo as escolas, comunidades e municípios podem se envolver nessa proposta?

A ideia da realização de um **Dia D** voltado à mobilização de ações de Educação Financeira vem ao encontro do desejo de assegurar a inclusão do tema nos currículos das escolas, municípios, estados e Distrito Federal, bem como preconiza a *Base Nacional Comum Curricular - BNCC*. Por meio da potencialização do uso dos jogos como poderosas ferramentas pedagógicas que contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, a aplicação de propostas dinâmicas concentradas nesse dia possibilita um trabalho de forma multidisciplinar e significativo, ao apresentar desafios baseados no cotidiano dos alunos e da comunidade escolar.

O dia escolhido como **Dia D da Educação Financeira** nas escolas participantes do projeto é a **primeira sexta-feira do mês**. Neste dia, todas as escolas, comunidades e municípios são convidados a organizar e desenvolver ações e atividades que tenham como tema a Educação Financeira, com foco no uso dos jogos do IBS.

Muito além do que um dia para jogar os jogos, trata-se de um momento que busca apresentar os resultados alcançados a partir do desenvol-

vimento do projeto com os jogos nas escolas, ao longo de atividades planejadas e desenvolvidas no mês, bimestre, trimestre ou semestre. Compartilhando competências desenvolvidas e conhecimentos conquistados, a proposta do **Dia D** sugere uma culminância mensal de aprendizagens, já prevista na agenda das escolas que participam da mobilização.

Vale destacar o intercâmbio e a participação de toda a comunidade escolar e do entorno no **Dia D**. As propostas idealizadas para este dia podem e devem incluir todos os sujeitos envolvidos no processo educativo, além de abrir as portas da escola para as famílias, permitindo o compartilhamento dos conhecimentos com familiares.

Trata-se de mais uma ação que almeja contribuir com a formação integral dos indivíduos ao introduzir a Educação Financeira no dia a dia do aluno, despertando para um olhar financeiro ético, sustentável e comprometido com o bem-estar individual e coletivo.



Dia D em Bento Gonçalves (RS).

## A seguir, destacamos algumas atividades que podem ser realizadas no Dia D da Mobilização da Educação Financeira na Escola:

- Prática dos jogos de Educação Financeira *Piquenique*, *Bons Negócios* e todos da família *Pic\$* entre as diferentes turmas da escola;
- Feiras temáticas; gincanas educativas: realização de *quizzes* abordando as temáticas trabalhadas nos jogos: educação ambiental, educação para o consumo, saúde, educação alimentar e nutricional, cidadania e civismo, educação fiscal, economia e trabalho, ciência e tecnologia, endividamento, planejamento e outras;
- Realização de bazares, colocando à venda produtos produzidos pela própria comunidade escolar, incentivando o empreendedorismo local;
- Realização de mutirões de coleta seletiva dentro e fora da escola: além de organizar que os alunos levem seus resíduos, pensar em momentos externos onde eles possam visitar as casas das famílias da comunidade, sob a supervisão dos professores, para orientar sobre a importância de tal ação e recolher resíduos;
- Promover uma sessão de cinema com títulos que proporcionem reflexões acerca da Educação Financeira e dos temas trabalhados nos jogos;
- Apresentação de casos de sucesso na escola e/ou comunidade a partir do trabalho com os jogos;
- Promoção de palestras temáticas;



Calendário do ano 2024 dos *Dias D de Educação Financeira*. Nessas datas, as escolas e comunidades se comprometem a realizar atividades e culminâncias de projetos de Educação Financeira.

- Oficinas de produção de cofrinhos com propósito específico ou oficinas voltadas para o trabalho com planilhas eletrônicas, visando a organização e o planejamento financeiro;
- Realização de atividades culturais, tais como: feiras literárias, exposições fotográficas, de artes plásticas, teatro, dança, pesquisas históricas e outras, que apresentem os resultados do aprendizado construído pelos alunos a partir dos estudos realizados e uso dos jogos.

## Planejamento e planos de aula

Você já imaginou realizar uma viagem sem saber para onde ir, onde ficará hospedado ou o que fará? Ela pode ser maravilhosa, mas existe o risco de algumas coisas darem erradas ao longo do trajeto.

Essa metáfora pode servir de modelo para muitas situações em nossas vidas, inclusive para a escola. Já pensou realizar uma aula sem saber que passos serão executados? Muito pode acontecer, ou simplesmente nada! Para evitar impasses ou, pelo menos, antecipá-los, e ainda promover o desenvolvimento de aulas criativas e significativas, o planejamento é a solução!

É o planejamento que define o passo a passo, os objetivos, as prioridades e as estratégias a serem utilizadas nas ações propostas. É ainda nele que o educador deposita seu conhecimento em favor da construção do conhecimento de

seus alunos. Essa palavra, tão citada no cotidiano escolar, é a base para a criação de boas aulas e um dos pontos cruciais no desenvolvimento de um trabalho escolar eficiente.

Para auxiliar professores nessa empreitada, o Instituto Brasil Solidário criou e disponibiliza os **Planos de Aula de Educação Financeira** que nasceram a partir desse curso e do desejo de compartilhar materiais *online* gratuitos para educadores das escolas das redes parceiras, todos alinhados à *Base Nacional Comum Curricular - BNCC* e aos *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS* da *ONU*. Os planos elaborados possuem como principais recursos didáticos os jogos pedagógicos de Educação Financeira IBS: *Piquenique*, *Bons Negócios* e os jogos da família *Pic\$*.

É possível acessar facilmente esse material, que se encontra dividido de acordo com as séries e etapas da Educação Básica e com o jogo indicado para cada uma delas. Basta realizar o cadastro no *site* e baixar todos os planos clicando aqui. A partir deles, pode-se estudar, adaptar e aplicar em sala de aula. Sinta-se à vontade para usar e abusar de todo esse material.

Se executar algum dos planos propostos, lembre-se de compartilhar nos grupos de Educação Financeira no *WhatsApp* como foi o desenvolvimento, que resultados você alcançou, quais adaptações realizou, sugestões que possui, registros feitos. Se preferir criar seu próprio plano de aula usando algum dos jogos, fique à vontade para nos enviar!

Nossa equipe pedagógica terá imenso prazer em receber novas ideias para compor o banco de planos de aula do IBS.

The image shows a screenshot of a digital lesson plan interface. At the top, it says 'PLANO DE AULA EF05LP12' and 'Instituto BRASILSOLIDÁRIO'. Below this, there are icons for various thematic areas: 'Educação Financeira', 'Incentivo à Leitura', 'Educação Ambiental', 'Educação Tecnológica', 'Educação em Direitos Humanos', 'Educação em Ciências', 'Educação em Arte e Cultura', 'Educação em Saúde', and 'Educação em Cidadania'. Underneath, it lists 'Ensino Fundamental - Anos Iniciais' with checkboxes for 1º, 2º, 3º, 4º, and 5º anos, with the 5º ano checkbox checked. Below that, it shows 'Áreas de conhecimento da BNCC' with tabs for 'Linguagens', 'Matemática', 'Ciências da Natureza', 'Ciências da Terra e do Espaço', and 'Educação Artística'. The 'Linguagens' tab is selected, showing details for 'Área do Conhecimento: Linguagens', 'Componente Curricular: Língua Portuguesa', and 'Objeto de Conhecimento: Escrita colaborativa'. It also lists a 'Habilidade: (EF05LP12) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.' At the bottom of the screenshot, there is a photograph of educational cards and a box for the 'Piquenique' game.

Assim, você pode enviar seu plano para o e-mail: [planosdeaula@brasilsolidario.org.br](mailto:planosdeaula@brasilsolidario.org.br).

## Sugestões de atividades

A seguir, apresentamos algumas sugestões de atividades em algumas áreas do conhecimento com o objetivo de desencadear a expansão das oportunidades de aprendizagem a partir da Educação Financeira e de motivar a criação de novas propostas pedagógicas com outros componentes curriculares.



### EDUCAÇÃO FINANCEIRA E LITERATURA

#### Objetivos

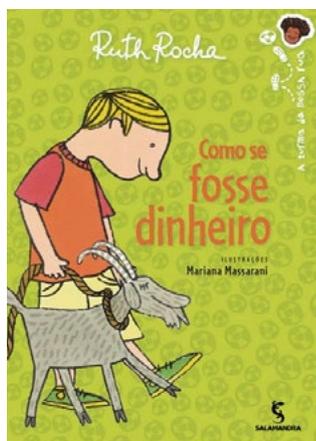
- Adquirir gosto pela leitura de uma obra literária;
- Debater sobre o sistema monetário;
- Conhecer a história das trocas comerciais;
- Refletir sobre a importância do dinheiro;
- Compreender a importância de se economizar;
- Conhecer sobre formas de economizar;
- Pensar sobre a remuneração que recebemos pelo trabalho que exercemos.

#### Procedimentos

Formar uma roda de conversa. Levantar alguns questionamentos para já introduzir a ideia da história e despertar o interesse das crianças. Seguem algumas sugestões:

- Por acaso, alguém aqui na nossa sala já tentou comprar alguma coisa pagando com um animal vivo? Alguém já tentou comprar um lanche pagando com uma galinha? Já foram ao mercantil ou padaria e levaram uma tartaruga para dar como pagamento pelas compras que fizeram?
- E se fosse o contrário? Se alguém aqui estivesse vendendo alguma coisa e algum colega quisesse comprar e pagar com um pato ou um coelho, por exemplo, vocês aceitariam?
- E se eu disser que eu conheço uma história mais ou menos assim, vocês vão acreditar? É a história do Catapimba, que toda vez que ia comprar um lanche na cantina da escola o Seu Lucas dava como troco para ele várias balinhas (ou bombons). Vocês querem saber como terminou essa história?

#### Obra selecionada



*Como se fosse dinheiro*

Autora: Ruth Rocha

Ilustradora: Mariana Massarani

Editora: Salamandra

#### Sinopse

Todos os dias, na hora do recreio, Catapimba comprava lanche. Mas Seu Lucas, dono da cantina, lhe dava sempre uma bala no lugar do troco, dizendo: "É como se fosse dinheiro". Catapimba foi ficando cansado daquilo. Então, teve uma ideia que levou a muitas confusões! O livro trata do tema *dinheiro*, mas aborda também outros assuntos como honestidade, esperteza e coragem.

Apresentar o livro lendo título (*Como se fosse dinheiro*), apontar nome da autora (Ruth Rocha), da ilustradora (Mariana Massarani) e a editora que fez a publicação da obra (Salamandra). Convide as crianças a explorarem a capa:

- O que vocês estão vendo nessa capa?
- Por que esse menino está segurando esse bode?
- Para onde é que ele está levando esse bode?
- Será que tem mais gente nessa história? E bicho, será que também tem?



Realizar a leitura da obra, se atentando à entonação e dicção, apresentando para todos os alunos as imagens ao final da leitura de cada página. Depois da leitura, hora de buscar as impressões da turma e instigar alguns debates:

- Alguém aqui na nossa sala já viveu uma história parecida como essa? Como foi? (motivar para que as crianças contem a situação e o seu desenrolar);
  - O que vocês acharam da atitude do seu Lucas? Será que ele agiu de forma legal?
  - Se fossem vocês no lugar do Catapimba, o que teriam feito?
  - Alguém aqui costuma guardar moedinhas que recebe de troco ou que os pais, avós, irmãos recebem de troco ou dão para vocês? (quem falar que guarda, perguntar como guarda);
  - Quais são as moedas que usamos diariamente e que podem ser guardadas em nosso cofrinho? (apresentar cópia com ilustrações das moedas mais conhecidas pelas crianças: 5, 10, 25, 50 centavos e 1 Real);
  - Por que guardamos dinheiro?
  - O que podemos fazer com o dinheiro que guardamos?
  - Como conseguimos dinheiro em nosso dia a dia?
  - As pessoas sempre compraram o que precisavam ou queriam usando dinheiro?
- Mostrando as cartas nota do *Bons Negócios* e as moedas do *Piquenique*, o debate pode prosseguir com outros questionamentos:
- Qual a diferença entre este objeto (moeda) e este (cédula)?
  - Essa moeda e essa cédula podem ser usadas para comprar alguma coisa no mercado? Por quê?
  - E na cantina do Seu Lucas? Será que podemos usar esse dinheirinho para comprar alguma coisa?
  - Se você fosse Catapimba, o que faria se Seu Lucas desse esse dinheirinho de troco?
  - E se você fosse Seu Lucas e recebesse esse dinheirinho como pagamento do Catapimba? O que faria?



### Para ir além

Professor pode propor que crianças falem sobre seus sonhos, criando um espaço para pensarem sobre o que desejam alcançar e planejando como alcançar este sonho. Essa atividade pode se desenrolar por algumas outras aulas ou até o ano todo, criando ferramentas de economia, planilha de acompanhamento de gastos e poupança etc.



### FROTAGEM: ARTE E EDUCAÇÃO FINANCEIRA

#### Objetivos

- Compreender as diferenças de valores monetários das moedas brasileiras;
- Debater sobre a valorização ou desvalorização do dinheiro;
- Distinguir as moedas de acordo com tamanho, cor, formato, desenho em relevo etc.;
- Debater sobre a história do dinheiro;
- Compreender que cada país tem sua moeda.



## Procedimentos

Em roda, levantar questionamentos iniciais:

- O que é uma moeda?
- Para que serve?
- Do que é feita?
- Quantas temos em nosso país?
- Quais os valores monetários delas?
- O que conseguimos comprar com elas?
- Como conseguimos recebê-las?
- Onde costumamos guardá-las?

Apresentar as moedas do jogo Piquenique e questionar:

- Vocês já viram estas moedas antes?
- Do que estas aqui são feitas?
- Qual o valor monetário de cada uma delas?
- Será que conseguimos comprar alguma coisa no mercado com elas? Por quê?
- Para que servem, então?
- Onde mais tem moedas diferentes das nossas?
- Será que conseguimos usar nossas moedas de centavos de real em algum outro país? Por quê?

Pedir que estudantes voltem aos seus lugares. Oferecer uma folha de papel para cada aluno e colocar moedas de diversos valores sobre as mesas. Pedir que peguem os lápis de cor ou giz de cera. Os alunos pegam as moedas e as colocam sob o papel, passando o material no papel sobre a moeda e fazendo surgir, assim, uma impressão dessa moeda. Em seguida, os alunos podem recortá-las. Oriente para a realização da frotagem da frente e do verso das moedas. Os alunos devem fazer isso com todas elas.

Voltar à roda de conversa e debater novamente. Sugestões de perguntas:

- Como se chama o dinheiro que usamos em nosso país?
- Sempre foi assim? Como era antes?
- Quantos valores monetários diferentes temos em moedas do nosso sistema financeiro?

• As moedas brasileiras são todas iguais? Quais as diferenças?

• O que conseguimos comprar com uma moeda de R\$ 0,05? E de R\$ 0,10? E de R\$ 0,25? E de R\$ 0,50? E de R\$ 1,00?

• Se eu deixar uma moeda guardada durante um ano num cofrinho, será que vou conseguir comprar a mesma coisa? Por quê?

• Quantas moedas de R\$ 0,05 preciso juntar para ter R\$ 0,10? Quantas de R\$ 0,10 preciso juntar para ter R\$ 1,00? Quantas de R\$ 0,25 para ter R\$ 1,00?

• Quanto é  $\frac{1}{4}$  de R\$ 1,00? Qual moeda representa isso?

• Se eu comprar uma balinha na cantina do Seu Lucas com uma moeda de R\$ 1,00 e receber R\$ 0,25 de troco, quanto custou minha balinha?

## Para ir além

Professor pode propor que turma crie uma moeda social. Para isso, devem pesquisar o que é uma moeda social, onde, quando e como pode ser usada. Em seguida, escolhem o nome da moeda e sua ilustração.

O projeto pode, ainda, se estender por toda a escola e a moeda pode tornar-se oficial dentro do ambiente escolar.



Além dos temas principais da Educação Financeira, como orçamento, planejamento financeiro e economia doméstica, os jogos permitem desenvolver o debate acerca da sustentabilidade. Em cada jogo temos opções de cartas que nos ajudam a compreender, refletir ou tomar alguma decisão que impacta direta ou indiretamente na sustentabilidade da humanidade e/ou do planeta.

## LEVE - LOCAL DE ENTREGA VOLUNTÁRIA ESCOLAR

### Objetivos

- Debater sobre consumismo;
- Refletir sobre as ações individuais na crise ambiental;
- Encontrar soluções para os problemas ambientais causados pelo consumismo;
- Conhecer profissões e modos de vida que influenciam positivamente o meio ambiente;
- Conhecer os 5 Erres;
- Pesquisar sobre a relação consumo e meio ambiente;

### Procedimentos

Apresentar vídeos ou fotos dos chamados *continentes de plástico* que boiam nos oceanos. Expor as seguintes cartas aos alunos:

- *8: Plástico no mar e em rios, do Pic\$ BIO e BIO+*;
- *Você reciclou o lixo!, do Piquenique*;
- *Multa ambiental!, do Bons Negócios*.

Levantar alguns questionamentos:

- O que essas cartas têm a ver com as imagens que vimos no vídeo ou nas fotos?
- Seria possível reduzir esse problema? Como?

Seguir debatendo com os alunos os 5 Erres do consumo consciente: repensar, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar.

Continuar questionamentos:

- Você já pensou quanto lixo produz uma cidade inteira?

Para lidar com uma montanha de lixo, só mesmo uma montanha de gente: proponha uma pesquisa sobre os catadores de materiais recicláveis.

Informar que existem pessoas que sobrevivem com a coleta desses materiais. Eles costumam fa-

zer parte de cooperativas e têm um papel fundamental na nossa sociedade.

Para além de conhecer essas pessoas, reflita com os estudantes sobre o papel de cada um na solução deste problema, começando pela diminuição do consumismo, observando as embalagens dos produtos, a durabilidade de cada item e a real necessidade de cada aquisição.

Realizar pesquisas com alunos sobre o tempo de decomposição dos materiais, uso de água e outros recursos na fabricação de diversos produtos, o dia a dia de uma cooperativa de reciclagem e outros temas pertinentes.

Use as cartas produto dos jogos *Piquenique* e *Bons Negócios* para analisar as embalagens e/ou principais materiais utilizados na produção, detectando possíveis alterações, possibilidade de reutilização e reciclagem e importância do consento ao invés do descarte.

Propor que a escola se torne um local de recolhimento de recicláveis em parceria com a cooperativa da região.

### Para ir além

A escola pode promover sessões de cinema com títulos como *Wall-e*, da Disney, e *Lixo Extraordinário*, de Vik Muniz, convidando toda a comunidade escolar para participar, com espaço para conversas e debates posteriores. Importante: preste atenção na classificação indicativa dos filmes antes de apresentá-los ao público.



## FESTAS COMEMORATIVAS

### Objetivos

- Mostrar a importância do planejamento financeiro para o alcance de objetivos;
- Desenvolver as habilidades necessárias a um empreendedor: estratégia, planejamento, julgamentos, tomada de decisões, adiamento de gratificações, boa utilização dos recursos financeiros e observação.

### Procedimentos

Está chegando o Dia das Crianças! Vamos preparar uma festa? Para organizar a festa a turma precisará trabalhar junto e levantar alguns números:

- Quantas crianças irão participar da festa? E quantos professores?
- Calcular as quantidades de comidas e bebidas para não faltar e para não sobrar nada;

- Quais são as comidas prediletas da turma?
- Levantamento de preços: itens e preços encontrados;
- Realizar uma pesquisa de preço com os comerciantes da comunidade;
- Convidar o comerciante/empreendedor que apresentou os melhores preços para ser entrevistado sobre as habilidades de um bom empreendedor.

Organizar essas informações com a turma e planejar o cronograma de tarefas que deverão ser realizadas até o dia do evento.

A atividade pode envolver a escola toda, tornando este um momento de aprendizado coletivo.

### Para ir além

A turma pode se envolver na organização de todos os eventos da escola, como São João, festa da família, festa de encerramento do ano letivo etc.



## Educação Financeira e os componentes curriculares

A Educação Financeira, como já mencionado anteriormente, é um *Tema Contemporâneo Transversal* e realiza a conexão entre os mais diversos componentes curriculares da *BNCC*. Abaixo, colocamos exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas em cada um dos componentes, usufruindo dos elementos dos jogos. Outras propostas podem ser encontradas nos planos de aula disponibilizados para que cada professor se inspire para adaptar ou criar seus próprios instrumentais.



## Língua Portuguesa

O aprendizado da língua pode incluir a leitura e compreensão de listas de compras, cartas de *tomada de decisão* e cartas de *ganhos e gastos*, além de práticas relacionadas a organização do orçamento doméstico como: boletos, faturas e carnês, bem como a definição de alguns termos financeiros e expressões relacionadas à economia, como à vista e a prazo.

**Atividade:** *Bons Negócios* e *Piquenique* (lista de compras).

### Conteúdos de Educação Financeira:

- Dinheiro/moeda;
- Estimativa;
- Tomada de decisão/escolha;
- Orçamento;
- Planejamento;
- Sustentabilidade;
- Valor/preço.

**Objetivo:** Planejar e organizar a lista de compras dos produtos para levar no piquenique.

### Competências:

- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): lista de compras de produtos;
- Ler criticamente textos publicitários (C05): tabela de produtos do *Piquenique*;
- Participar de decisões financeiras considerando suas reais necessidades (C06): escolha dos itens para o piquenique;
- Elaborar planejamento financeiro com ajuda (C08): escolha dos itens para o piquenique;
- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente (C09): evitar o desperdício.

**Procedimento metodológico:** escrever e ler as palavras da lista de compras (trabalhar a quantidade de letras de cada palavra, letra inicial e

letra final, quantas e quais são vogais e quantas e quais são consoantes, quantas sílabas tem cada palavra, escrever as palavras em ordem alfabética).



### Habilidades BNCC:

(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página.

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética, usando letras/grafemas que representem fonemas.

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF01LP20) Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

(EF03LP05) Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.

**Observação:** o procedimento metodológico e os conteúdos que serão trabalhados irão depender do planejamento e das estratégias elaboradas pelo professor.

## Geografia

Este componente curricular pode ser um terreno fértil para a Educação Financeira nas escolas, com uma grande variedade de temas a serem explorados pelos educadores, como:

- A cidade e seus espaços;
- Produção, circulação e consumo;
- Conservação e degradação da natureza;
- Trabalho e inovação tecnológica;
- Impacto das atividades humanas;
- Transformação das paisagens;
- Matéria prima e indústria.

**Atividade:** convide um amigo para o piquenique e para jogar *Bons Negócios* na praça - um espaço público.

### Conteúdos da Educação Financeira:

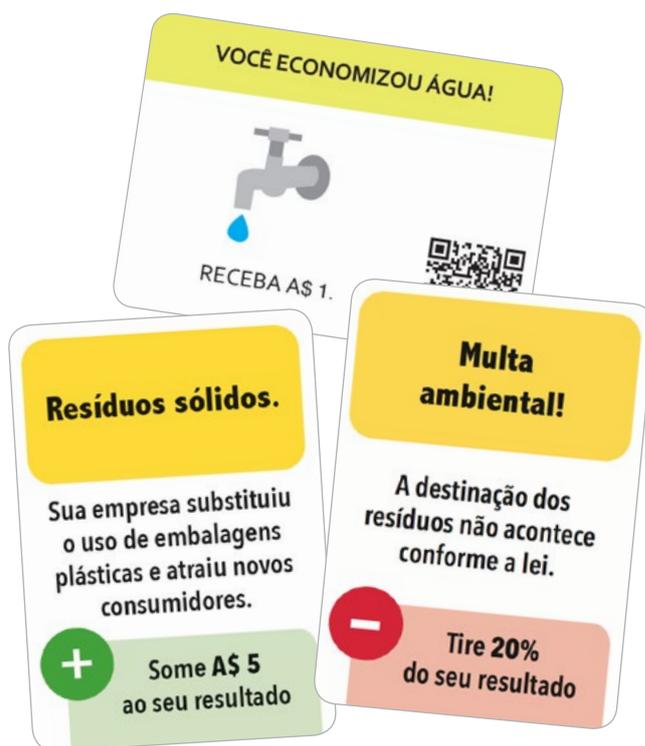
- Cuidando da manutenção e preservação dos espaços públicos;
- Espaço privado;
- Espaço público;
- Órgãos reguladores;
- Recursos financeiros;
- Regras;
- Serviços gratuitos;
- Tributos: taxas, impostos e contribuições;

**Objetivo:** compreender quem e como se cuida de uma cidade.

### Competências:

- Debater direitos e deveres (C01): o que podem ou não podem fazer nos espaços públicos; direitos e deveres como cidadãos; respeito às regras.
- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): escolhas conscientes.
- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente (C09): cumprimento de regras.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente (C10).



### Procedimento metodológico:

- Conversar sobre a cidade onde se encontra a praça onde vamos jogar o jogo *Bons Negócios*. O que há nela? Indique instituições e elementos da cidade, pedindo que os alunos falem alguma coisa sobre cada um: escola, hospital, museu, teatro, cinema, estádio, lojas, supermercado, bancos, delegacia de polícia, casas e prédios de moradores, igreja, prefeitura, instituição que cuida do saneamento básico (água e esgoto), da eletricidade e do gás, elementos ligados à circulação na cidade, como ruas, postes, praça, jardim, viaduto, túnel etc.
- Observar se os alunos sabem o nome das instituições, onde se localizam, que serviços prestam etc. Verificar também que ideia têm a respeito de serviços e espaços públicos e privados e ajude-os a entender melhor esses dois universos.
- Produção textual: Quais são os serviços públicos que conhecem? E de quem é o espaço público? O que podemos e o que não podemos fazer nos espaços públicos?

• Realizar uma pesquisa com as famílias dos alunos. O roteiro é construído por perguntas. Elabore coletivamente algumas perguntas a serem utilizadas pelas crianças em suas entrevistas com familiares e pessoas amigas sobre como pensam ou explicam os seguintes tópicos:

a) Como funciona o transporte local, o posto de saúde e as escolas públicas?;

b) Quem decide onde será construída uma nova escola ou uma nova praça?;

c) Quem paga as contas dos serviços que são oferecidos gratuitamente à população?;

d) Quantas e quais são as secretarias do município?;

e) O que mais poderiam informar sobre o governo da cidade?

### Habilidades da BNCC:

(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.

(EF04GE03) Distinguir funções e papéis dos órgãos do poder público municipal e canais de participação social na gestão do município, incluindo a Câmara de Vereadores e Conselhos Municipais.

(EF06GE01) Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos.

(EF08GE16) Analisar as principais problemáticas comuns às grandes cidades latino-americanas, particularmente aquelas relacionadas à distribuição, estrutura e dinâmica da população e às condições de vida e trabalho.

Observação: esta atividade pode ser realizada no Ensino Fundamental, o procedimento metodológico e os conteúdos que serão trabalhados dependerão do planejamento e das estratégias elaboradas pelo professor.

## História

Este componente curricular possui uma relação direta com a Educação Financeira, o que permite contextualizar a função do dinheiro na sociedade e a evolução da moeda desde a época do escambo. Essa abordagem oferece uma perspectiva ampla sobre a importância do dinheiro para o desenvolvimento da população.

**Atividade:** de onde vem o dinheiro?

### Conteúdos de Educação Financeira:

- Câmbio de cédulas/moedas;
- Ciclo de produção do dinheiro;
- Moedas de diferentes países;
- Papel-moeda;
- Compra à vista/a prazo;
- Desconto despesas/gastos;
- Salário;

- Trabalhador assalariado;
- Trabalhador autônomo;
- Poupar ;
- Receita;
- Valor.

**Objetivo:** conhecer o processo de produção da moeda e da cédula.

### Competências:

- Debater direitos e deveres (C01): no manuseio do dinheiro.
- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): preservação das cédulas e moedas.
- Ler e interpretar textos simples do universo de Educação Financeira (C04): produção do dinheiro, seu custo e sua história.



- Participar de decisões financeiras considerando suas reais necessidades (C06): situação de simulação.

- Atuar como multiplicador (C07): por meio da divulgação do conhecimento produzido .

- Elaborar planejamento financeiro com ajuda (C08): das despesas do avatar.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente (C09): cuidar do dinheiro, decisões de consumo.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente (C10): aprender a planejar/guardar para o futuro.

### Procedimento metodológico:

- Explicitar o processo de produção da moeda e da cédula (papel-moeda) que se inicia na natureza e termina com diferentes possibilidades de reciclagem (leitura de texto complementar).

- Conhecer as cédulas e moedas que compõem o *Real*. O valor do dinheiro, que é um conceito muito importante em Educação Financeira. Deve ser explicitado não apenas o seu valor monetário, mas também o seu valor subjetivo.

- Estudar a história do dinheiro permitirá uma viagem através do tempo, enfatizando as mudanças nas moedas, cédulas e nos bancos até os dias de hoje. O estudo da história do dinheiro pode contribuir para a construção dos múltiplos significados de riqueza, em função da diversidade de características de cada contexto histórico dos diferentes povos.

- Produzir textos informativos para que os alunos divulguem suas descobertas a respeito do dinheiro, contribuindo para a circulação do conhecimento.

- Aproveite para conversar com as crianças sobre o fato de que, muitas vezes, as pessoas desejam e consomem produtos de marcas famo-

sas para se sentirem importantes, para serem aceitas em alguns grupos ou se destacarem entre os amigos.

- As atividades com o jogo *Piquenique* serão disparadoras e trarão a oportunidade para a experimentação de situações de natureza financeira, como tomada de decisão de consumir ou poupar, cartas de ganhos e gastos, receitas, despesas planejadas e não planejadas, permitindo a criação de hábitos saudáveis para a construção de uma vida financeira responsável.

**Importante:** antes de começar estas atividades, procure saber se as crianças conhecem todas as cédulas e moedas de *Real* e o significado do termo *cédula*. Pergunte se sabem o que está escrito e desenhado nas cédulas e moedas, se tais escritos e ilustrações são os mesmos em todas elas. Faça o mesmo em relação às Américas do jogo *Piquenique* e explique o porquê da moeda-fantasia. Deixe que as crianças deem os seus palpites e, somente depois, convide-as a manusear cédulas e moedas de verdade.



## Habilidades da BNCC:

(EF02HI11) Identificar impactos no ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive.

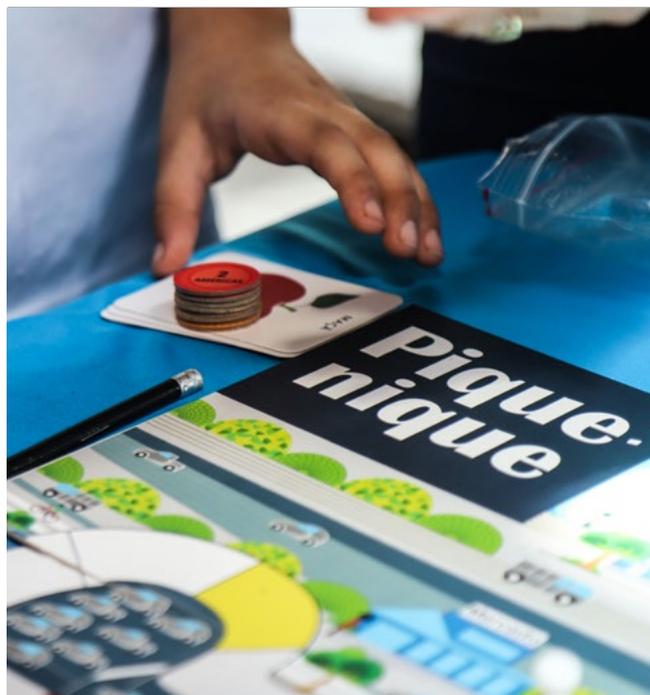
(EF03HI11) Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos.

(EF04HI06) Identificar as transformações ocorridas nos processos de deslocamento das pessoas e mercadorias, analisando as formas de adaptação ou marginalização.

(EF05HI09) Comparar pontos de vista sobre temas que impactam a vida cotidiana no tempo presente, por meio do acesso a diferentes fontes, incluindo orais.

(EF06HI08) Identificar os espaços territoriais ocupados e os aportes culturais, científicos, sociais e econômicos dos astecas, maias e incas e dos povos indígenas de diversas regiões brasileiras.

(EF06HI09) Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas.



(EF06HI13) Conceituar “império” no mundo antigo, com vistas à análise das diferentes formas de equilíbrio e desequilíbrio entre as partes envolvidas.

(EF06HI14) Identificar e analisar diferentes formas de contato, adaptação ou exclusão entre populações em diferentes tempos e espaços.

(EF06HI15) Descrever as dinâmicas de circulação de pessoas, produtos e culturas no Mediterrâneo e seu significado.

(EF06HI16) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.

(EF06HI17) Diferenciar escravidão, servidão e trabalho livre no mundo antigo.

(EF07HI02) Identificar conexões e interações entre as sociedades do Novo Mundo, da Europa, da África e da Ásia no contexto das navegações e indicar a complexidade e as interações que ocorrem nos Oceanos Atlântico, Índico e Pacífico.

(EF07HI03) Identificar aspectos e processos específicos das sociedades africanas e americanas antes da chegada dos europeus, com destaque para as formas de organização social e o desenvolvimento de saberes e técnicas.

(EF07HI06) Comparar as navegações no Atlântico e no Pacífico entre os séculos XIV e XVI.

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

(EF07HI13) Caracterizar a ação dos europeus e suas lógicas mercantis visando ao domínio no mundo atlântico.

(EF07HI14) Descrever as dinâmicas comerciais das sociedades americanas e africanas e analisar suas interações com outras sociedades do Ocidente e do Oriente.

(EF07HI15) Discutir o conceito de escravidão moderna e suas distinções em relação ao escravismo antigo e à servidão medieval.

(EF07HI16) Analisar os mecanismos e as dinâmicas de comércio de escravizados em suas diferentes fases, identificando os agentes responsáveis pelo tráfico e as regiões e zonas africanas de procedência dos escravizados.

(EF07HI17) Discutir as razões da passagem do mercantilismo para o capitalismo.

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

(EF08HI14) Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil e nas Américas.

(EF08HI19) Formular questionamentos sobre o legado da escravidão nas Américas, com base na seleção e consulta de fontes de diferentes naturezas.

(EF08HI24) Reconhecer os principais produtos, utilizados pelos europeus, procedentes do continente africano durante o imperialismo e analisar os impactos sobre as comunidades locais na forma de organização e exploração econômica.

(EF09HI01) Descrever e contextualizar os principais aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos da emergência da República no Brasil.

(EF09HI04) Discutir a importância da participação da população negra na formação econômica, política e social do Brasil.

(EF09HI10) Identificar e relacionar as dinâmicas do capitalismo e suas crises, os grandes conflitos mundiais e os conflitos vivenciados na Europa.

(EF09HI12) Analisar a crise capitalista de 1929 e seus desdobramentos em relação à economia global.

(EF09HI17) Identificar e analisar processos sociais, econômicos, culturais e políticos do Brasil a partir de 1946.

(EF09HI24) Analisar as transformações políticas, econômicas, sociais e culturais de 1989 aos dias atuais, identificando questões prioritárias para a promoção da cidadania e dos valores democráticos.

(EF09HI27) Relacionar aspectos das mudanças econômicas, culturais e sociais ocorridas no Brasil a partir da década de 1990 ao papel do País no cenário internacional na era da globalização.

(EF09HI30) Comparar as características dos regimes ditatoriais latino-americanos, com especial atenção para a censura política, a opressão e o uso da força, bem como para as reformas econômicas e sociais e seus impactos.

(EF09HI34) Discutir as motivações da adoção de diferentes políticas econômicas na América Latina, assim como seus impactos sociais nos países da região.



## Matemática

Apesar de ser o componente curricular que, convencionalmente, mais se relaciona com a Educação Financeira nas escolas, é possível promover o ensino da Matemática indo além das abordagens mais comuns, que muitas vezes se limitam às operações básicas e ao cálculo de porcentagens e de juros.

A Matemática pode ser uma grande aliada dos educadores na hora de repassar conceitos importantes, como cálculo do orçamento doméstico, redução de despesas, investimentos e previdência.

**Atividade:** organizando o orçamento doméstico: a tomada de decisão pessoal contribuindo com o orçamento doméstico.

### Conteúdos de Educação Financeira:

- Controle;
- Consumo;
- Desperdício;
- Disciplina;
- Organização;
- Planejamento;
- Poupança;
- Responsabilidade;
- Patrimônio.

**Objetivo:** organizar o orçamento doméstico: tomada de decisão.

### Competências:

- Debater direitos e deveres (C01): colaborar na diminuição dos gastos.
- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): evitar o desperdício.
- Participar de decisões financeiras considerando suas reais necessidades (C06): organizar as despesas.
- Atuar como multiplicador (C07): transferir para o ambiente familiar noções de organização.

- Elaborar planejamento financeiro simples com ajuda (C08): controle de gastos.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente (C09): evitar o desperdício.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente (C10): evitar o desperdício.

### Procedimento metodológico:

- Converse com os alunos sobre o que são despesas de uma casa. Dentre essas, destaque quais são os serviços pagos e o que ocorre quando não há o pagamento dessas despesas.

- Trabalhar com uma planilha de organização no controle dos gastos que se apresentam no dia a dia, contribuindo para a formação de hábitos e atitudes positivas, indispensáveis a uma vida financeira saudável.

- Os alunos aprenderão a organizar os gastos familiares, evitando o desperdício. Vivenciarão vários modelos de organização, como: planilhas, gráficos, tabelas, quadros - modelos de organização das despesas.



- Trabalhar importantes questões da Educação Financeira. Responsabilidade e disciplina são comportamentos que serão vivenciados na realização destas atividades. Com organização e planejamento, os sonhos poderão ser realizados.
- Realizar uma pesquisa com as famílias dos alunos sobre os ganhos/renda e gastos/despesas da família. Produzir a lista de produtos e serviços consumidos por mês na forma de um gráfico: aluguel da casa, luz, água, gás, condomínio, escola, supermercado, farmácia e realizar as operações de soma e subtração referente aos valores das rendas da família e dos gastos.
- Elaborar listas de objetos e aparelhos responsáveis pelo gasto com eletricidade, água e gás em suas casas. Serão três as listas, uma para cada serviço, e, inicialmente, podem ser feitas em rascunho. Depois, escreva os nomes dos serviços no quadro e, junto com a turma, organize em ordem alfabética os objetos e aparelhos que geram despesas em cada serviço. A ordem alfabética é um procedimento de organização do discurso e facilita consultas posteriores.

**Importante:** nestas atividades propomos um trabalho com a Matemática que oportunize a discussão e o desenvolvimento de estratégias pessoais de resolução de situações que, em geral, podem se apresentar na vida das crianças.

### Habilidades da BNCC:

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição, da subtração, da multiplicação e da divisão para o cálculo mental ou escrito.

(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

(EF03MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.

(EF03MA26) Resolver problemas cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas.

(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.

(EF06MA03) 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.

(EF06MA09) Resolver e elaborar problemas que envolvam o cálculo da fração de uma quantidade e cujo resultado seja um número natural, com e sem uso de calculadora.

(EF06MA10) Resolver e elaborar problemas que envolvam adição ou subtração com números racionais positivos na representação fracionária.

(EF06MA11) Resolver e elaborar problemas com números racionais positivos na representação decimal, envolvendo as quatro operações fundamentais e a potenciação, por meio de estratégias diversas, utilizando estimativas e arredondamentos para verificar a razoabilidade de respostas, com e sem uso de calculadora.

(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.





(EF06MA14) Reconhecer que a relação de igualdade matemática não se altera ao adicionar, subtrair, multiplicar ou dividir os seus dois membros por um mesmo número e utilizar essa noção para determinar valores desconhecidos na resolução de problemas.

(EF06MA15) Resolver e elaborar problemas que envolvam a partilha de uma quantidade em duas partes desiguais, envolvendo relações aditivas e multiplicativas, bem como a razão entre as partes e entre uma das partes e o todo.

(EF06MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam as grandezas comprimento, massa, tempo, temperatura, área (triângulos e retângulos), capacidade e volume (sólidos formados por blocos retangulares), sem uso de fórmulas, inseridos, sempre que possível, em contextos oriundos de situações reais e/ou relacionadas às outras áreas do conhecimento.

(EF06MA30) Calcular a probabilidade de um evento aleatório, expressando-a por número racional (forma fracionária, decimal e percentual) e comparar esse número com a probabilidade obtida por meio de experimentos sucessivos.

(EF06MA32) Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas sobre contextos ambientais, sustentabilidade, trânsito, consumo responsável, entre outros, apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos

de gráficos e redigir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões.

(EF06MA33) Planejar e coletar dados de pesquisa referente a práticas sociais escolhidas pelos alunos e fazer uso de planilhas eletrônicas para registro, representação e interpretação das informações, em tabelas, vários tipos de gráficos e texto.

(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.

(EF07MA04) Resolver e elaborar problemas que envolvam operações com números inteiros.

(EF07MA12) Resolver e elaborar problemas que envolvam as operações com números racionais.

(EF07MA29) Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de grandezas inseridos em contextos oriundos de situações cotidianas ou de outras áreas do conhecimento, reconhecendo que toda medida empírica é aproximada.

(EF07MA30) Resolver e elaborar problemas de cálculo de medida do volume de blocos retangulares, envolvendo as unidades usuais (metro cúbico, decímetro cúbico e centímetro cúbico).

(EF07MA34) Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvem cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências.

(EF07MA35) Compreender, em contextos significativos, o significado de média estatística como indicador da tendência de uma pesquisa, calcular seu valor e relacioná-lo, intuitivamente, com a amplitude do conjunto de dados.

(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.

(EF08MA02) Resolver e elaborar problemas usando a relação entre potenciação e radiciação, para representar uma raiz como potência de expoente fracionário.

(EF08MA04) Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais.

(EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.

(EF08MA08) Resolver e elaborar problemas relacionados ao seu contexto próximo, que possam ser representados por sistemas de equações de primeiro grau com duas incógnitas e interpretá-los, utilizando, inclusive, o plano cartesiano como recurso.

(EF08MA20) Reconhecer a relação entre um litro e um decímetro cúbico e a relação entre litro e metro cúbico, para resolver problemas de cálculo de capacidade de recipientes.

(EF08MA23) Avaliar a adequação de diferentes tipos de gráficos para representar um conjunto de dados de uma pesquisa.

(EF08MA27) Planejar e executar pesquisa amostral, selecionando uma técnica de amostragem adequada, e escrever relatório que contenha os gráficos apropriados para representar



os conjuntos de dados, destacando aspectos como as medidas de tendência central, a amplitude e as conclusões.

(EF09MA05) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.

(EF09MA22) Escolher e construir o gráfico mais adequado (colunas, setores, linhas), com ou sem uso de planilhas eletrônicas, para apresentar um determinado conjunto de dados, destacando aspectos como as medidas de tendência central.

(EF09MA23) Planejar e executar pesquisa amostral envolvendo tema da realidade social e comunicar os resultados por meio de relatório contendo avaliação de medidas de tendência central e da amplitude, tabelas e gráficos adequados, construídos com o apoio de planilhas eletrônicas.

## Ciências Naturais

Entre os conceitos exigidos pela *BNCC* para o ensino da Educação Financeira nas escolas, estão as habilidades relacionadas ao orçamento familiar, como o cálculo do consumo de energia dos eletrodomésticos. O estudante pode ser orientado a calcular o impacto destes equipamentos nos gastos familiares, assim como encontrar maneiras de reduzir as despesas por meio do uso consciente.

**Atividade:** de onde vêm e para onde vão os alimentos que consumimos?



## Conteúdos de Educação Financeira:

- Bens finitos;
- Consumidor;
- Consumo;
- Desperdício;
- Distribuidor;
- Produtor;
- Coleta seletiva de lixo;
- Precificação.

**Objetivo:** compreender de onde vem e para onde vão os alimentos que consumimos.

### Competências:

- Debater direitos e deveres (C01): uso dos alimentos e seu descarte.
- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): separar os diferentes tipos de lixo.
- Ler e interpretar textos simples do universo de Educação Financeira (C04): nota fiscal.
- Ler criticamente textos publicitários (C05): encartes e anúncios de meio de comunicação.

### Procedimento metodológico:

- Através da realização deste procedimento será possível compreender os processos de produção para poder refletir a respeito dos custos financeiros e ambientais que acarretam. No primeiro contato com essa questão, as crianças conhecerão o ciclo de produção dos alimentos da tabela de produtos do *Piquenique*.
- Comece as atividades conversando com a turma a respeito dos alimentos da tabela de produtos do jogo *Piquenique*. Proponha perguntas como: quem conhece os alimentos apresentados na tabela, de onde eles vêm? São produtos naturais ou industrializados? Já provou algum destes produtos? Esta atividade é muito importante para abrir as portas da aprendizagem porque cumpre dois papéis. Por um lado, aciona e explora os conhecimentos prévios das crianças sobre o assunto, colocando-as em posição de



corresponsáveis pela aprendizagem da turma e, por outro, deixa-as curiosas, atentas e motivadas para ver se o que disseram a priori está correto e se será abordado nas atividades.

- Organize as informações coletadas na conversa em duas colunas: o que já sabem e o que gostariam de saber sobre os alimentos da lista de produtos. Escreva as palavras mais importantes no quadro. Nesse caso, ajuda bastante escrevê-las pausadamente e ir falando, ao mesmo tempo, a sílaba que está sendo escrita.
- Estimular a curiosidade das crianças e incentivá-las a buscar mais informações nas mais variadas fontes: pessoas da família e da comunidade, livros, revistas, TV, *internet*. Na verdade, isso poderia ficar como dever de casa permanente ao longo da duração das atividades. Nesse caso, pergunte a cada dia quem trouxe uma nova informação e procure registrá-la em um lugar acessível às crianças, como mural. O importante é mantê-las em atitude permanente de pesquisa.
- Explique as palavras do universo financeiro que aparecem no contexto destas atividades, como alimentos naturais e alimentos industrializados, produtor (quem planta), distribuidor (quem transporta e quem vende), consumidor (quem compra), consumo, preço e outras que possam surgir como fruto da pesquisa da turma, embora nessa idade não seja tão relevante as crianças saberem o nome de cada um. Seria interessante elaborar uma página de dicionário ilustrado com essas palavras, porque são muito importantes no universo da Educação Financeira.

- Aproveite para fazer uma lista de *alimentos naturais vegetais* (legumes e frutas) conhecidos pelas crianças, ressaltando a diferença para com os alimentos industrializados.

- Pesquisa e leitura de texto informativo que fale sobre o destino do lixo que produzimos. Resto de alimentos (sobras, embalagens, cascas, sementes): pergunte às crianças o que é feito com o lixo na casa delas. Separam diferentes tipos de lixo? Já ouviram falar que é bom separar os diversos tipos de lixos? Materiais que podem ser reciclados (papel, papelão, vidros, plásticos e metais) devem ser separados do lixo orgânico, que são restos de alimentos? Explore as possibilidades: quem separa o lixo orgânico (restos de alimentos)? Ele é aproveitado para fazer compostagem (processo que transforma o lixo orgânico em adubo orgânico)? Que outro destino é dado ao lixo de “comidas” em geral? Introduzir a noção de finitude do meio ambiente, ou seja, não temos espaços infinitos para abrigar todo o descarte, todo o lixo que produzimos, daí a importância do reaproveitamento e da reciclagem.

- Elaborar um cardápio com base em alimentos saudáveis encontrados na tabela de produtos: alimentação saudável e consciente.

- Pesquisa e leitura de texto publicitário (propaganda de supermercado). Trabalhar os conceitos de *precificação* e *valor* dos produtos. Aproveite para explicar que todos os que trabalham no processo de produção dos alimentos, no campo ou na indústria, precisam ser remunerados e é isso que compõe o preço final que pagamos pelos alimentos/produtos da tabela ao comprá-lo.

**Observação:** estas atividades podem ser realizadas no Ensino Fundamental. O procedimento metodológico e os conteúdos que serão trabalhados vão depender do planejamento e das estratégias elaboradas pelo professor.

### Habilidades da BNCC:

(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.

(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.

(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.

(EF04CI05) Descrever e destacar semelhanças e diferenças entre o ciclo da matéria e o fluxo de energia entre os componentes vivos e não vivos de um ecossistema.



(EF04CI06) Relacionar a participação de fungos e bactérias no processo de decomposição, reconhecendo a importância ambiental desse processo.

(EF05CI04) Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos.

(EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.

(EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

(EF05CI09) Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

(EF06CI01) Classificar como homogênea ou heterogênea a mistura de dois ou mais materiais (água e sal, água e óleo, água e areia etc.).

(EF06CI02) Identificar evidências de transformações químicas a partir do resultado de misturas de materiais que originam produtos diferentes dos que foram misturados (mistura de ingredientes para fazer um bolo, mistura de vinagre com bicarbonato de sódio etc.).

(EF07CI09) Interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na análise e comparação de indicadores de saúde (como taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica entre outras) e dos resultados de políticas públicas destinadas à saúde.

(EF07CI13) Descrever o mecanismo natural do efeito estufa, seu papel fundamental para o desenvolvimento da vida na Terra, discutir as ações humanas responsáveis pelo seu aumento artificial (queima dos combustíveis fósseis, desmatamento, queimadas etc.) e selecionar e implementar propostas para a reversão ou controle desse quadro.

(EF08CI14) Relacionar climas regionais aos padrões de circulação atmosférica e oceânica e ao aquecimento desigual causado pela forma e pelos movimentos da Terra.

(EF08CI16) Discutir iniciativas que contribuam para restabelecer o equilíbrio ambiental a partir da identificação de alterações climáticas regionais e globais provocadas pela intervenção humana.

(EF09CI01) Investigar as mudanças de estado físico da matéria e explicar essas transformações com base no modelo de constituição submicroscópica.

(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.

(EF09CI16) Selecionar argumentos sobre a viabilidade da sobrevivência humana fora da Terra, com base nas condições necessárias à vida, nas características dos planetas e nas distâncias e nos tempos envolvidos em viagens interplanetárias e interestelares.



## Educação Física

Apesar de não ter relação direta com os conceitos financeiros abordados na escola, existem maneiras criativas de trabalhar o tema com os alunos. O professor pode, por exemplo, trabalhar as regras dos jogos, construir jogos de tabuleiro e de cartas com os alunos, pedir que os alunos pesquisem a história e os preços de materiais esportivos e equipamentos utilizados em atividades físicas, desenvolvendo o pensamento crítico a respeito da acessibilidade do esporte, o respeito e cuidados com os espaços públicos e privados destinados às atividades físicas.

**Atividade:** jogos e brincadeiras ao ar livre.

### Conteúdos da Educação Financeira:

- Cuidado na manutenção e preservação dos espaços públicos;
- Espaço privado;
- Espaço público;
- Órgãos reguladores;
- Recursos financeiros arrecadados;
- Regras;
- Serviços gratuitos;
- Tributos: impostos, taxas e contribuições.

**Objetivo:** compreender a importância do cuidado com os espaços públicos.

### Competências:

- Debater direitos e deveres (C01): o que podem ou não podem fazer nos espaços públicos; direitos e deveres como cidadãos; respeito às regras.
- Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis (C02): escolhas conscientes.
- Ler criticamente textos informativos (C05): regras do jogo *Piquenique* e das cartas de *Ganhos e gastos*.
- Atuar como multiplicador (C07): ideias positivas para cuidar dos espaços públicos.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente (C09): cumprimento de regras.

- Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente (C10).



### Procedimento metodológico:

- Trabalhe com o tabuleiro do jogo *Piquenique*, com as regras do jogo e com as cartas de ganhos e gastos.
- Usando o tabuleiro do jogo para representar a cidade onde vivem, oriente a turma para localizar e identificar os prédios. Nesse caso, os alunos poderão organizar, ao final, uma legenda que indique quais os prédios e equipamentos públicos e privados da cidade. Ajude-os, fazendo perguntas para que os alunos falem algo sobre cada um: escola, hospital, museu, teatro, cinema, estádio, lojas, supermercado, bancos, delegacia de polícia, casas e prédios residenciais, praça, igreja, prefeitura, elementos ligados à circulação na cidade, como ruas, postes, viaduto, túnel, praça - espaço público onde realizamos o piquenique - etc.



• Observe se os alunos sabem o nome das instituições, onde se localizam, que serviços prestam etc. Verifique também que ideia têm a respeito de serviços e espaços públicos e privados e ajude-os a entender melhor esses dois universos. Quais são os serviços públicos que conhecem? E de quem é o espaço público? O que podemos e o que não podemos fazer nos espaços públicos? Organize essas informações no quadro.

• O objetivo destas atividades é que as crianças compreendam quem cuida da organização e do funcionamento de uma cidade, ou seja, quem presta serviços, o que se faz com o dinheiro arrecadado com os tributos. Trabalhe com as cartas amarelas de ganhos e gastos: para qual órgão pagamos as contas de água, luz e telefone? Para quem devemos pagar o aluguel da casa? Onde devemos entregar o lixo reciclado?

• Discutir ideias positivas para melhorar os serviços da cidade e perceber a importância do estabelecimento de regras em todos os setores da sociedade, por meio dos órgãos reguladores competentes. Trabalhar as regras do jogo relacionando o que podem e o que não podem fazer nos espaços públicos, as crianças estarão diante dos seus direitos e dos seus deveres como cidadãos conscientes e perceberão que o desenvolvimento de sua cidade pode ser intensificado através do trabalho voluntário.

### Habilidades da BNCC:

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto

comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

(EF67EF20) Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.

(EF89EF06) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.

(EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.



### **Algumas sugestões de como você pode utilizar as ferramentas didáticas *Piquenique*, *Bons Negócios* e os jogos da família *Pic\$* na escola:**

- explorar os contextos de vida dos alunos nos planos individual e social, cuidando que sejam relevantes e que envolvam ações e decisões que precisarão tomar de fato no curto prazo;
- apresentar situações de aprendizagem variadas e que possam ser utilizadas de diferentes formas e em todas as áreas do conhecimento;
- aplicar os jogos com as turmas do Ensino Fundamental e Médio;
- realizar atividades que envolvam a comunidade;
- usar recursos lúdico-pedagógicos adequados à faixa etária;
- constituir rotas de navegação a partir das quais o professor poderá organizar as opções de atividades para suas aulas ou projetos;
- explorar os conhecimentos prévios dos alunos;
- respeitar a diversidade e as diferenças regionais;
- indicar a exploração dos recursos tecnológicos.



## Para finalizar

As atividades e ações de Educação Financeira ampliam o olhar e a prática dos professores, dos alunos e de suas famílias para o mundo das finanças, da comunicação, do padrão de consumo e das atitudes economicamente saudáveis.

Nessa perspectiva, os jogos de Educação Financeira desenvolvidos pelo IBS, possuem a grande tarefa de contribuir com a construção dessa ampliação e atuam como poderosos recursos que colaboram com o ensino e o desenvolvimento do protagonismo dos alunos nas escolas.

Os jogos de Educação Financeira também ampliam a capacidade de despertar a motivação em sala de aula com dinamicidade, engajamento e participação dos alunos no processo que tem os professores como facilitadores e disseminadores do conhecimento, mediando ideias, reflexões e conduzindo a construção de um pensamento mais crítico e colaborativo.

Sabemos, sim, que o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem é, certamente, uma excelente estratégia de ensino. São muitas as competências e habilidades cujo desenvolvimento pode ser promovido a partir desses recursos.

Com os jogos *Piquenique*, *Bons Negócios* e toda a família *Pic\$*, podemos trabalhar, por exemplo, visando o desenvolvimento de competências socioemocionais, levando os alunos a utilizarem a criatividade para aplicar conceitos de Educação Financeira, aplicar e desenvolver regras, narrativas e contextos, tudo em torno do tema obrigatório da grade curricular, mas em um ambiente muito mais dinâmico.

As ações do *Projeto Educação Financeira na Escola* conseguem unir o cotidiano dos alunos à sua capacidade reflexiva, colaborativa, interativa e ao seu potencial criativo. E, por mais longe que possamos chegar, nosso desejo permanece sendo o mesmo: que as escolas, professores, alunos e comunidades se tornem espaços e sujeitos mais críticos, independentes, letrados e conscientes da imensa responsabilidade que carregam na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Para isso, seguimos jogando e aprendendo para mudar realidades e transformar a educação.

*Vamos Jogar e Aprender!*

## Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2017. Brasília, DF, 2018a. Disponível em: <[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)>. Acesso em: 09 de setembro de 2020.

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Educação Financeira por meio dos jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*. Brasil. 2017. 19p.



Conteúdo protegido - Proibida a reprodução sem créditos ao Instituto Brasil Solidário  
para fotos ou contextos de projetos apresentados



Instituto  
**BRASIL  
SOLIDÁRIO**

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS  
[www.brasilsolidario.org.br](http://www.brasilsolidario.org.br)