

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira  
**ENSINO FUNDAMENTAL - 3º ANO**

**Piquenique**  
BONS NEGÓCIOS



Instituto  
**BRASIL  
SOLIDÁRIO**



**JUNTOS CONSTRUÍMOS**



## Conheça o projeto Planos de Aula IBS

O Projeto Planos de Aula IBS nasceu com a missão de apoiar educadores de todo o Brasil, oferecendo materiais on-line, gratuitos e alinhados à BNCC. Cada plano foi pensado para inspirar práticas pedagógicas significativas, tendo como principais recursos os jogos pedagógicos de Educação Financeira do Instituto Brasil Solidário: Piquenique, Bons Negócios e os jogos da família PIC\$ (PIC\$, PIC\$ GO!, PIC\$ BIO, PIC\$ BIO+ e PIC\$ City).

Ao acessar os planos, você encontrará o passo a passo completo de cada aula, com sugestões de atividades, dicas de mediação, propostas de avaliação, ideias para ampliar o trabalho em sala e referências complementares. Tudo pensado para facilitar o seu planejamento e fortalecer o aprendizado dos estudantes.

O IBS acredita que traduzir a BNCC para a prática cotidiana da escola é um dos maiores desafios e, ao mesmo tempo, uma grande oportunidade de inovação. Por isso, busca apoiar os professores das redes parceiras com recursos pedagógicos que valorizam o protagonismo do aluno e o olhar sensível do educador.

Um ponto importante sobre os jogos: embora os jogos da família PIC\$ sejam indicados para crianças a partir de 8 anos, e o PIC\$ City seja mais adequado aos Anos Finais do Ensino Fundamental, eles podem ser adaptados para turmas dos Anos Iniciais. Essas adaptações podem incluir uma mediação mais próxima do professor, simplificação de componentes ou exclusão de etapas mais complexas. O que realmente importa é o olhar atento e criativo do educador, que conhece as potencialidades dos seus alunos e pode conduzi-los em experiências significativas de aprendizagem.

Com a Educação Financeira como tema transversal que dialoga com todas as áreas do conhecimento, o IBS reafirma seu compromisso com uma educação pública inclusiva, equitativa e de qualidade, em sintonia com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS da ONU.

Vocês, educadoras e educadores, são a essência deste projeto. Contamos com a sua participação ativa, explorando, adaptando e reinventando os planos de aula de acordo com a realidade da sua escola. Que este material seja uma ferramenta viva, que inspire novas práticas e fortaleça a alegria de ensinar e aprender.



Juntos, construímos uma educação transformadora.

Instituto Brasil Solidário



Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

# ENSINO FUNDAMENTAL - 3º ANO

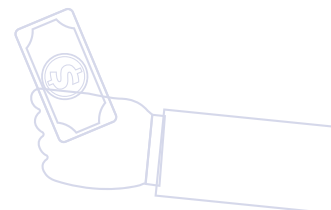
## ÍNDICE

<b>Área do conhecimento</b>	<b>Página</b>
<b>LÍNGUA PORTUGUESA</b>	
EF15LP01-EF-002	05
EF15LP02-EF-046	10
EF15LP05-EF-047	15
EF15LP05-EF-048	19
EF15LP18-EF-051	23
EF35LP01-EF35LP04-EF-023	27
EF03LP11-EF-017	31
<b>MATEMÁTICA</b>	
EF03MA20-EF-018	36
<b>CIÊNCIAS</b>	
EF03CI10-EF-020	41
<b>GEOGRAFIA</b>	
EF03GE08-EF-019	46
EF03GE08-EF-066	51

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

# ENSINO FUNDAMENTAL - 3º ANO

## ÍNDICE



### **Planos Interdisciplinares**

#### **ARTE E LÍNGUA PORTUGUESA**

EF15AR20-EF35LP25-EF-059 55

#### **ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA**

EF15AR04-EF15AR24-  
EF35EF01-EF-060 60

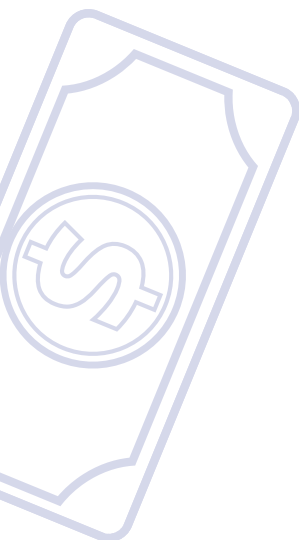
#### **LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA**

EF15LP12-EF02MA08-EF-012 65

EF35LP07-EF05MA25-EF-026 71

#### **CIÊNCIAS E GEOGRAFIA**

EF03CI10-EF03GE08-EF-061 76



# PLANO DE AULA

EF15LP01-EF-002

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa

**Objeto de Conhecimento:** Reconstrução das condições de produção e recepção de textos.

**Habilidade:** (EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.



## Objetivos

---

Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

## Conteúdos

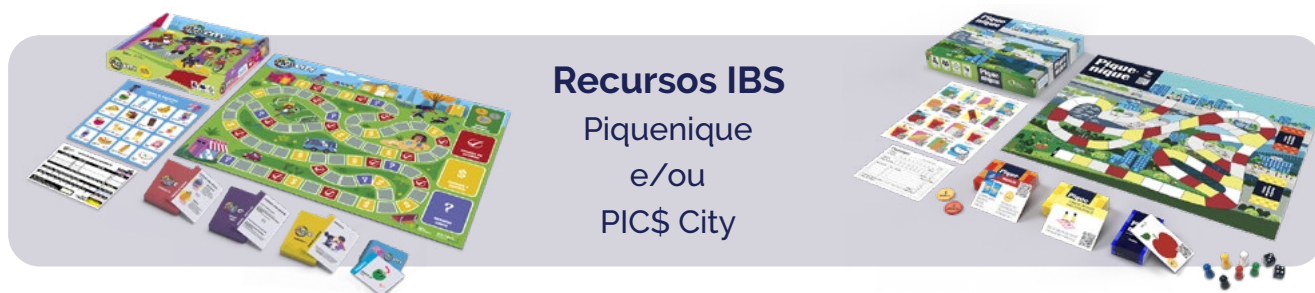
---

Regras: para que servem e onde encontrá-las?

## Recursos gerais

---

Notebook, projetor e caixa de som.



## Procedimentos Metodológicos

---

A aula inicia-se com a apresentação do vídeo "O nervosinho" (link disponível na parte de Referência e Pesquisa). Em seguida, promova uma roda de conversa para que as crianças compartilhem suas percepções sobre o vídeo.

Conduza a discussão com perguntas específicas sobre o comportamento do personagem:

- Quais eram as atitudes do Fabinho em casa?
- Como ele se comportava com os amigos da escola?
- E quando jogava futebol? Ele respeitava as regras do jogo?

O objetivo é destacar a importância das regras na convivência, tanto em casa quanto em outros espaços.

Dê continuidade à conversa perguntando: quais os lugares que vocês costumam frequentar? (Espera-se que a turma cite espaços como escola, igreja, parque, restaurante, entre outros.)

Depois, amplie as reflexões:

- Nesses lugares, também existem regras?
- E na cidade? Existem regras que todos precisam seguir?
- Como chamamos as regras que organizam toda uma sociedade? (Leis)
- Para que servem essas regras?

Finalize esse momento destacando que uma sociedade sem regras dificilmente funcionaria, pois elas existem para garantir respeito, segurança e bem-estar para todos.

Após esse primeiro momento, divida a turma em grupos e entregue uma caixa do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City para cada grupo (se possível, metade da turma com um jogo e a outra metade com o outro).

Apresente onde estão localizadas as regras de cada jogo (no verso da caixa). Promova uma conversa com perguntas como:

- Quem vocês acham que criou essas regras?
- Para quem elas são feitas?
- O que pode acontecer se alguém jogar sem respeitar as regras?

Peça que cada grupo retire os elementos da caixa e os organize sobre a mesa. Durante a explicação das regras, vá nomeando os itens (cartas, moedas, tabuleiro etc.) e peça que as crianças os identifiquem conforme forem sendo citados.

Em seguida, proponha um momento de exploração livre dos jogos. Deixe que as crianças joguem de acordo com o que compreenderam. Enquanto isso, circule entre os grupos para:

- Observar se compreenderam as regras;
- Fazer mediações quando necessário;
- Estimular o respeito ao turno de cada jogador, o cumprimento das regras e a colaboração entre colegas.

Ao final, retome com a turma a relação entre os jogos e a vida em sociedade:

- No jogo, o que acontece se alguém quiser jogar do jeito que quiser, sem respeitar as regras?
- E na vida? O que pode acontecer quando uma pessoa não respeita as regras de convivência?

Essa comparação ajuda as crianças a valorizar as normas sociais e escolares, compreendendo-as como instrumentos de organização, justiça e convivência harmoniosa.

## **Avaliação**

---

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

1. Durante as rodadas dos jogos, eu posso pular a vez do meu colega para jogar mais vezes seguidas? Por quê?
2. O que acontece se um peão cair em uma casa amarela ou vermelha?
3. No caso de empate ao final da partida, quem é o vencedor do jogo?
4. Para que servem as regras dos jogos?

O professor pode criar outras perguntas relacionadas às regras dos dois jogos.

## Para ir além

---

Em outro momento, o professor pode propor aos alunos que reescrevam as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City por meio de desenhos. A turma pode montar um grande painel com a sequência das regras, relacionando parágrafos e desenhos.

## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasil-solidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

TORTUGASTUDIOS. O Nervosinho [vídeo]. Disponível em: <https://youtu.be/MmldhyncdT4>



## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input checked="" type="checkbox"/> Argumentação                 |
| <input 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 |



# PLANO DE AULA

EF15LP02-EF-046

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa

**Objeto de Conhecimento:** Estratégia de leitura.

**Habilidade:** (EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.



## Objetivos

---

Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

## Conteúdos

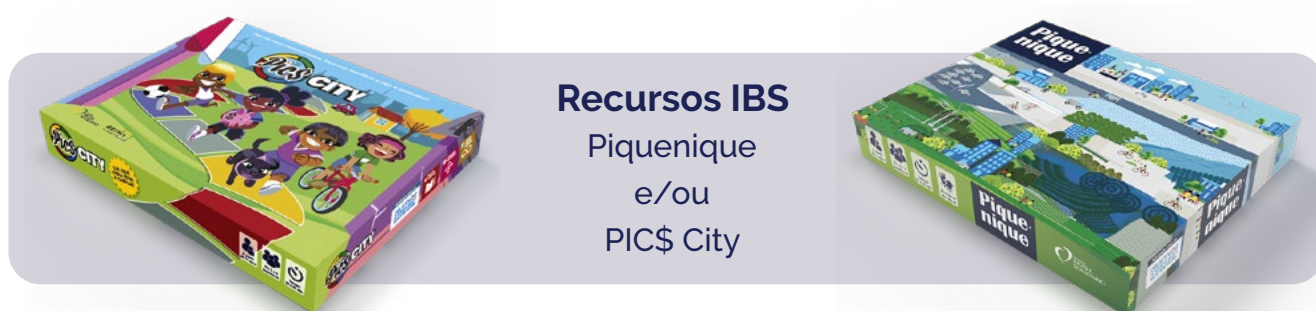
---

Gênero textual: receita culinária.

## Recursos gerais

---

Material do aluno, pincel para quadro branco, apagador, computador, data show, gêneros alimentícios (leite, laranja, maçã, açúcar, morango, banana e mamão), liquidificador, copos, bandejas, faca, pratos, guardanapos e álcool em gel (para higienização das mãos).



## Procedimentos Metodológicos

---

Projete ou escreva no quadro o tema da aula: "Receita culinária", explicando aos alunos que irão explorar uma receita culinária, descobrindo alguns itens e características comuns a esse gênero textual.

Como fator motivador, traga para a sala de aula gêneros alimentícios (ingredientes) usados em algumas receitas culinárias: morango, laranja, banana, leite, mamão, açúcar e maçã (combine com a direção da escola, antecipadamente, a disponibilidade desses itens ou com a própria turma a divisão deles).

Projete no quadro o nome desses gêneros alimentícios e peça que os alunos realizem a leitura deles, um por vez, assim que o gênero for mostrado a eles. Incentive que as crianças que já estão no nível alfabético puxe a leitura dos itens, auxiliando possíveis crianças que ainda não se encontram nesse nível.

Questione as crianças se conhecem todos os itens citados, se já comeram essas frutas, se alguém é diabético ou alérgico a lactose etc. É importante que essas últimas informações sejam anotadas, pois poderão ser úteis quando proposta a degustação da receita.

Projete a tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City e proponha que a turma realize a leitura de todos os alimentos (a tabela do Piquenique encontra-se no site <https://www.vamosjogareaprender.com.br/materiais-de-apoio-pq/> e a do PIC\$ City pode ser baixada acessando <https://www.jogopics.com.br/pf/picscity/>). Proceda da mesma maneira que na leitura dos gêneros alimentícios, solicitando auxílio das crianças que já alcançaram o nível alfabético.

Peça que a turma identifique quais gêneros levados para a sala também estão na tabela de produtos do jogo e quais não estão. Desenhe uma tabela com duas colunas no quadro (Gêneros presentes na tabela do jogo/ Gêneros ausentes na tabela do jogo) e registre as respostas das crianças.

Após o registro da tabela, incentive que os alunos pensem em receitas que poderão ser realizadas com dois ou mais desses gêneros alimentícios levados para sala. As respostas dos alunos deverão ser anotadas no quadro e para cada uma proponha uma reflexão coletiva com a turma, avaliando se os gêneros alimentícios listados são de fato usados para elaboração da receita citada. Questione os alunos acerca do termo adequado a ser usado para organizar esses itens na receita culinária, trazendo à tona o vocabulário "ingredientes". Nesse momento, aproveite para explicar as partes de uma receita culinária: ingredientes e modo de fazer. Em seguida, continue lançando outras questões:

- Vocês conhecem alguma receita?
- Para que serve uma receita culinária?
- O que precisa conter em uma receita culinária?
- Onde esses tipos de textos podem aparecer?

Combine um desafio: escreva no quadro o título VITAMINÃNAÇÃ e peça que os alunos adivinhem que receita é essa e quais ingredientes são utilizados nela (uma dica aqui é dizer que é uma receita feita com ingredientes que estão na sala e também na tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City). Espera-se que os alunos digam que se trata de uma vitamina de banana com maçã; quando adivinharem, informe que eles escreverão essa receita.

Medeie a escrita coletiva da receita (peça que as crianças falem os ingredientes e o modo de fazer e vá registrando o que for dito no quadro). Quando o texto estiver concluído, motive a leitura coletiva e em seguida organize a preparação da receita, dividindo tarefas entre os alunos: cortar e descascar as frutas (sob a sua supervisão), medir quantidades, usar o liquidificador, servir os colegas, juntar e organizar recipientes, limpar o espaço utilizado e outras. Finalize reservando um momento para degustação da receita realizada e das demais frutas levadas para sala.



## Avaliação

---

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de relacionar alguns gêneros alimentícios do jogo Piquenique ou PIC\$ City com receitas conhecidas, identificando seus ingredientes e modo de fazer. Pergunte para a turma:

- 1 – Quais receitas podem ser preparadas com o ingrediente chocolate? Descreva todos os ingredientes e o modo de fazer de duas dessas receitas.
- 2 – Com quais ingredientes uma tapioca é preparada?
- 3 – Com o ingrediente queijo, quais alimentos da tabela de produtos podem ser preparados?

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

## Para ir além

---

O educador pode ampliar o momento promovendo uma discussão acerca dos alimentos utilizados para a produção da merenda escolar (origem, modo de produção, resíduos e seus descartes), levando a turma a propor soluções para o descarte correto de restos de alimentos e resíduos.



## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

REVISTA Nova Escola. Receita: compreensão textual de textos escritos (3.º ano – Língua Portuguesa). Banco de Planos de Aula. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

Vamos Jogar e Aprender. Tabela de produtos do jogo "Piquenique" para projeção. Disponível em: [https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/Piquenique\\_tabela\\_QRcode.pdf](https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/Piquenique_tabela_QRcode.pdf)

## Competências gerais

---

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

# PLANO DE AULA

EF15LP05-EF-047

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Planejamento de texto.

**Habilidade:** (EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/ para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.



**OBS:** Este plano é o primeiro de uma sequência de dois.

## Objetivos

---

Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

## Conteúdos

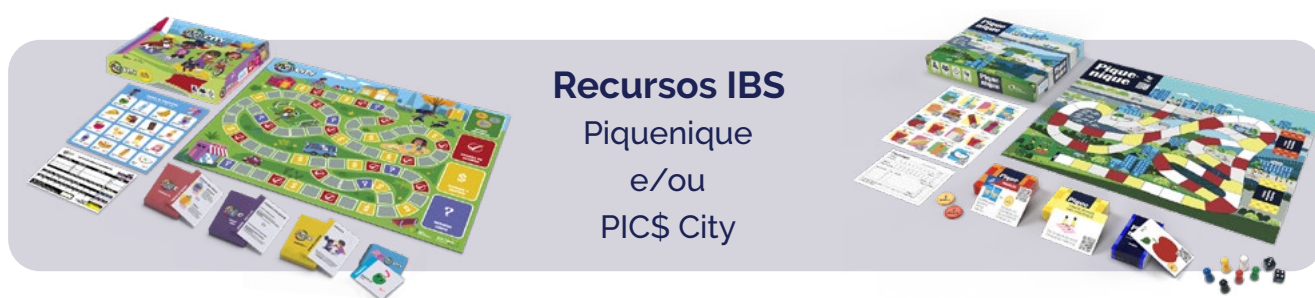
---

Produção de textos. Escrita (compartilhada).

## Recursos gerais

---

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



**Recursos IBS**  
Piquenique  
e/ou  
PIC\$ City

## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie explicando que os alunos conhecerão um novo jogo, chamado Piquenique ou PIC\$ City, e que planejarão a apresentação desse jogo aos alunos das outras turmas que ainda não o conhecem. Explique também que essa apresentação será feita através de um texto de instrução produzido coletivamente pela turma.

Para apoiar o entendimento da proposta, apresente um vídeo tutorial explicando como jogar o Piquenique ou o PIC\$ City. Em seguida, proponha que os participantes explorem o jogo, observando e manuseando seus componentes. Incentive-os a identificar o significado das cartas de ganhos e gastos e das cartas de tomada de decisão, compreendendo como cada uma contribui para a dinâmica do jogo. Caso o jogo escolhido seja o PIC\$ City, apresente também as cartas-desafio. Todas as cartas podem ser trabalhadas a partir da leitura feita pela professora, associando texto e imagem. As cartas podem ser baixadas nos sites [www.vamosjogareaprender.com.br](http://www.vamosjogareaprender.com.br) e/ou [www.jogopics.com.br](http://www.jogopics.com.br) facilitando a projeção durante a leitura. O link de acesso ao vídeo tutorial está disponível na seção *Referência e Pesquisa*.

Forme grupos de, no máximo, 4 alunos cada e entregue uma caixa do jogo para cada equipe. Procure incluir em cada um uma criança que já esteja no nível alfabético ou silábico alfabético, para que possa ajudar o grupo na tentativa de leitura. Permita que eles explorem todos os componentes tentando ler possíveis palavras e textos através das imagens contidas (isso serve para a tabela de produtos, cartas de alimentos, cartas de ganhos e gastos e de tomada de decisão).

Após a exploração de iniciativa dos alunos, realize a leitura dos componentes citados anteriormente por meio de projeção das imagens e explique que depois de assistirem ao vídeo tutorial do Piquenique ou PIC\$ City e conhecerem seus componentes, chegou a hora de planejar o texto de instrução que apresentará o jogo às turmas que ainda não o conhecem.

Questione os alunos sobre a finalidade do texto que planejarão e escute atentamente as hipóteses que surgirem. Oriente sobre as partes que não podem faltar: título do texto, componentes do jogo e como se joga. Em seguida, informe que eles organizarão um roteiro com a sua ajuda, contendo as partes que devem existir no texto e as informações contidas nessas partes. Isso servirá de apoio para a escrita do texto na próxima aula.

Escreva no quadro as partes do roteiro: título, componentes do jogo e como se joga. Em seguida, motive os alunos pedindo que digam o que deve ser escrito em cada uma dessas partes. Nesse momento a professora servirá como escriba, registrando e organizando as falas que surgirem. Ao finalizar o roteiro, realize a leitura do mesmo e pergunte se está tudo registrado nele ou se falta algo. Quando a turma concluir que está tudo ok, solicite que todos registrem em seus cadernos o texto escrito no quadro e diga que na próxima aula eles produzirão o texto de instrução.



## Avaliação

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de identificar os propósitos que orientam o planejamento e escrita do texto de instrução de como se joga o Piquenique. Pergunte para a turma:

- 1 – Qual o motivo de estarem planejando a escrita de um texto de instrução sobre o jogo Piquenique?
- 2 – Para qual público esse texto se destina?
- 3 – Por que é importante elaborar um roteiro com as partes do texto e as informações contidas nelas antes de produzi-lo?
- 4 – Quais informações a respeito do jogo Piquenique estão presentes no roteiro do texto que será produzido?

O professor pode criar novas perguntas relacionadas ao conteúdo da aula, utilizando o jogo Piquenique como referência. Também é possível adaptar as perguntas já existentes para o contexto do PIC\$ City.

## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

INSTITUTO Brasil Solidário. Tutorial Piquenique: como jogar. [S. l.]: Canal Brasil Solidário, 2021. 1 vídeo (4 min 56 s). Disponível em: <https://youtu.be/OsHtd0enT1k>

REVISTA Nova Escola. Receita: compreensão textual de textos escritos (3º ano – Língua Portuguesa). Banco de Planos de Aula. Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

## Competências gerais

---

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

# PLANO DE AULA

EF15LP05-EF-048

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Planejamento de texto.

**Habilidade:** (EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/ para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.



**OBS:** Este plano segue como sequência do plano EF15LP05-EF-047.

## Objetivos

---

Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

## Conteúdos

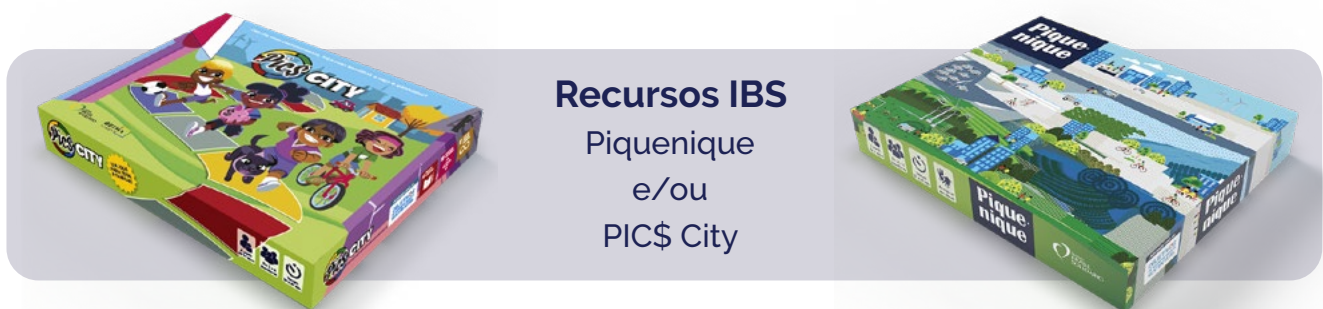
---

Produção de textos. Escrita (compartilhada).

## Recursos gerais

---

Pincel para quadro branco, apagador, material do aluno, cartolina ou papel madeira/kraft, pincel atômico.



## Procedimentos Metodológicos

---

Retome com os alunos o roteiro do texto que fizeram na aula anterior (primeiro plano desta sequência) e lembre qual a sua finalidade: apresentar o jogo Piquenique ou PIC\$ City aos alunos de outras turmas que ainda não o conhecem. Explique que a turma criará o texto e que você irá ajudá-la sendo o escriba.

Reagrupe os alunos como no primeiro plano desta sequência e peça que tentem lembrar o roteiro que elaboraram para a produção do texto. Retome as partes que elencaram: título do texto, componentes do jogo e como se joga. Essa retomada pode ser apenas oral, ou você pode elencar as partes no quadro quando forem sendo citadas pelos alunos (você pode motivá-los na tentativa de leitura do roteiro que foi registrado no primeiro plano desta sequência e também das regras do jogo contidas na caixa do Piquenique ou PIC\$ City).

Inicie a escrita do texto no quadro, reforçando que você será o escriba, mas o texto deverá ser produzido coletivamente pela turma, seguindo as etapas colocadas no roteiro planejado. Oriente que os alunos indiquem como o texto deve ser iniciado, espera-se que citem que o texto deve ser iniciado pelo título, caso não façam isso, questione-os: "Qual a primeira informação que precisa ter um texto de instrução de jogo para que a pessoa saiba que jogo será apresentado?".

Depois de os alunos terem indicado que o texto começa pelo título ou você ter questionado isso, pergunte como deve ser o título do texto de maneira que fique bem claro e simples para o público-alvo. Retome sempre a questão da finalidade do texto para que os estudantes pensem na maneira como irão apresentá-lo. Os alunos podem sugerir possíveis títulos e a turma deverá votar naquele que mais favorece o objetivo da produção.

Em seguida, será iniciada a segunda parte do texto. Questione-os sobre qual parte virá agora, como por exemplo: "Pronto, agora que temos o título do texto, o que precisamos escrever?". Espera-se que os alunos digam que nesse momento eles irão produzir a segunda parte do texto: os componentes do jogo. Provavelmente eles conduzirão a produção para essa parte, mas caso digam que agora é o momento da etapa de como se joga, você pode questioná-los dizendo: "Mas, para jogar o jogo, não precisamos conhecer antes os seus componentes para podermos separá-los e só então dar início à rodada?". O importante é que os alunos construam o texto, mas sua orientação norteará essa construção, sem deixar, claro, de desafiá-los quanto à organização do texto e sua produção em si.

Após identificar qual parte será produzida, junto com a turma, vá listando os componentes. À medida que os alunos falam, você vai anotando. Nessa etapa, espera-se que os alunos relacionem os componentes do jogo: tabuleiro, dados, peões... (eles podem indicar os componentes lendo-os na caixa do jogo). Os componentes do jogo podem aparecer em forma de lista ou num único parágrafo. Questione essa forma de organização e peça que os alunos justifiquem suas escolhas, pois como o texto é coletivo terão que decidir entre uma das possibilidades.

Terminadas as duas partes do texto, pergunte aos alunos se falta mais algum componente. Espera-se que eles digam que "não" e que já mencionem o início da terceira e última parte: como se joga. Caso não mencionem a terceira parte do texto, questione-os perguntando, por exemplo: "Vocês disseram que não falta mais nenhum componente para colocar, então, o que faremos agora? Qual a próxima parte do texto?".

Após você ou os próprios alunos terem conduzido a produção para a etapa de como jogar o jogo Piquenique ou PIC\$ City, oriente-os a elaborar cada passo da forma mais clara possível, detalhando o que deve ser feito. Organize e registre no quadro as indicações de escrita que forem surgindo.

Após o término da produção coletiva, realize a leitura do texto e explique para os alunos que eles deverão observar se está faltando algo. Se concluírem que está tudo ok, informe que eles deverão registrar o texto em seus cadernos, enquanto você o escreve em uma cartolina ou papel madeira para divulgá-lo nas outras turmas da escola que ainda não conhecem o jogo.



## Avaliação

---

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de relacionar o roteiro previamente elaborado ao texto produzido coletivamente, apresentando o jogo Piquenique ou PIC\$ City com clareza. Pergunte para a turma:

1. Seria possível jogar o jogo Piquenique ou PIC\$ City sem conhecê-lo antes? Por quê?
2. Quais informações acerca do jogo não poderiam deixar de existir em seu texto de apresentação?
3. Por que é importante conhecer e entender como se joga o Piquenique ou PIC\$ City?
4. O texto produzido pela turma vai ajudar quem ainda não conhece o Piquenique ou PIC\$ City a jogá-lo sem dúvidas? Por quê?

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

## Para ir além

---

Os grupos podem produzir cartazes contendo as instruções do jogo Piquenique ou PIC\$ City para serem distribuídos nas salas de aula de outras turmas da escola.

## Referência e Pesquisa

---

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

NOVA ESCOLA. Banco de planos de aula – Receita: compreensão textual de textos escritos (3º ano, Língua Portuguesa). Disponível em: <https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/3ano/lingua-portuguesa/receita-compreensao-textual-de-textos-escritos/3302>

## 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 type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania    |

# PLANO DE AULA

EF15LP18-EF-051

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



## 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: Formação do leitor/Leitura multissemiótica.

Habilidade: (EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.



## Objetivos

---

Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

## Conteúdos

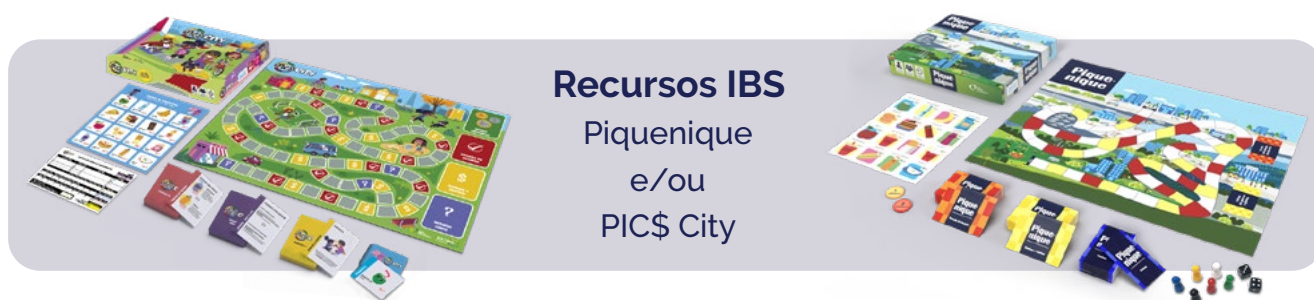
---

Leitura e escrita de palavras a partir de ilustrações.

## Recursos gerais

---

Pincel para quadro branco, apagador, material do aluno, lápis de cor.



## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie a aula dizendo que a turma irá conhecer como se escreve algumas palavras a partir do reconhecimento de suas ilustrações. Para isso, separe a turma em grupos, de 4 a 5 crianças no máximo, e entregue para cada grupo um saquinho com as cartas de alimentos do jogo Piquenique ou PIC\$ City (tenha disponível a quantidade de jogos de acordo com a quantidade de grupos formados + uma unidade).

Pegue o saquinho das cartas de alimentos do jogo que sobrou, retire uma por uma, mostre para a turma, peça que os grupos encontrem esse alimento nas cartas que receberam e identifiquem qual é. Após a identificação de todos os alimentos, peça que os grupos separem as cartas em dois blocos: dos alimentos que se escrevem com uma palavra e dos que se escrevem com mais de uma.

Coletivamente, confira com os grupos quais cartas se encontram no primeiro bloco, o dos alimentos que se escrevem com uma palavra só. Peça que falem a letra inicial do alimento e pensem em outra palavra que se inicia com a mesma letra (escolha um grupo por vez para dizer uma palavra). Proceda da mesma forma com o segundo bloco, o dos alimentos que se escrevem com mais de uma palavra.

Registre todas as palavras que forem sendo ditas pelos grupos no quadro. Caso alguma delas não se encaixe, realize intervenções. Peça que os alunos também as registrem em seus cadernos e façam desenhos para cada uma, representando-as, assim como nas cartas de alimentos.

Quando todos concluírem seus desenhos, realize uma leitura coletiva das novas palavras (pelos desenhos feitos, as crianças conseguirão identificar cada uma e lê-las).

## Avaliação

---

Após o desenvolvimento da proposta, procure observar se as crianças são capazes de ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos. Realize a seguinte ação:

- Peça que os grupos abram o tabuleiro do jogo, identifiquem e apontem a localização das palavras a partir da sua leitura, observando o som da letra inicial de cada uma: se estiver usando o Piquenique, leia as palavras "banco", "padaria", "mercado" e "escola". Se estiver usando o PIC\$ City, leia "banco", "mercado" e "escola". Observe se as crianças encontram e apontam corretamente as palavras e suas ilustrações no tabuleiro.

O professor pode escolher realizar a avaliação com outros componentes do jogo: as cartas de ganhos e gastos, por exemplo, que também possuem ilustrações para as palavras em destaque (o nível de aquisição de leitura e escrita da turma ajudará nessa escolha).

## Para ir além

---

Informe que você conhece uma música que fala de muitas frutas, inclusive de frutas que aparecem no jogo Piquenique ou PIC\$ City, a depender do jogo utilizado no decorrer da aula (mas não revele quais são). Apresente o vídeo da música "Pomar", da dupla musical Palavra Cantada (o link de acesso para o vídeo da música pode ser encontrado na sessão referência e pesquisa). Deixe que as crianças apreciem a apresentação do vídeo e por si só identifiquem quais frutas estão no jogo: banana, laranja, maçã e coco (uma dica aqui é apresentar o vídeo com legenda, para que as crianças acompanhem as palavras e desenhos). Passe o vídeo quantas vezes for necessário até que as crianças identifiquem todas as frutas e aprendam a cantar a música (você também pode distribuir a letra da música impressa para que as crianças tentem acompanhá-la e encontrar as frutas a partir dela).



## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

PALAVRA CANTADA. Pomar. Vídeo. YouTube, s.d. Disponível em: <https://youtu.be/kfinwr3A-9fg>

## Competências gerais

---

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                   | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida      |
| <input 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 type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania    |

# PLANO DE AULA

EF35LP01-EF35LP04-EF-023

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa

**Objeto de Conhecimento:** Língua Portuguesa.

**Habilidade:** (EF35LP01) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.



## Objetivos

---

Desenvolver a leitura e compreensão de texto do tipo fábula; associar ideias do texto lido com assuntos do dia a dia; aprender o conceito e a importância de poupar na vida real.

## Conteúdos

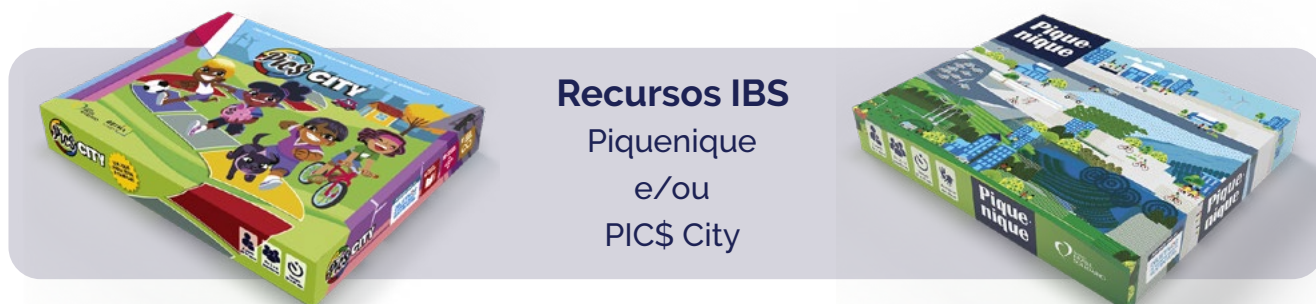
---

Leitura e produção de texto.

## Recursos gerais

---

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, impressões da fábula "A cigarra e a formiga" para cada aluno.



## Procedimentos Metodológicos

---

Entregue uma cópia da fábula "A cigarra e a formiga" para cada aluno e oriente que realizem uma leitura individual, em silêncio, e depois convide a turma a fazer uma leitura coletiva.

Em seguida, promova uma roda de conversa pedindo aos alunos que falem sobre o que acharam da história. Estimule a discussão fazendo questionamentos como: qual a diferença nas atitudes da cigarra e da formiga? O que a formiga fez para esperar o inverno? E a cigarra? Como a cigarra estava quando o inverno chegou? O que você achou da atitude da formiga? Na vida você acha que seria qual das duas, a cigarra ou a formiga (peça que os alunos anotem em seus cadernos essa última resposta)? Após a conversa sobre o texto, informe que a turma irá jogar um jogo que fala sobre o tema POUPAR.

Apresente o jogo Piquenique ou PIC\$ City para a classe e pergunte se a turma já o conhece, caso alguém saiba as regras, convide-o para explicar. Se ninguém conhecer, apresente as regras do jogo, destacando seus componentes. A turma será dividida em grupos de até 6 alunos e cada um deverá receber um jogo. Se necessário, auxilie-os inicialmente. É importante destacar que o vencedor será aquele que conseguir comprar os produtos de sua lista e poupar mais dinheiro.

Os grupos realizam a partida e, ao fim, contabilizam os resultados. Oriente que os grupos reflitam acerca de quem ganhou a partida: aqueles que disseram ser cigarras ou os que disseram ser formigas.

Para finalizar, retome o conceito de poupar, explicando que para termos mais tranquilidade em nossas vidas precisamos aprender a poupar nossos recursos e solicite que os alunos respondam em seu caderno a seguinte questão: O que você aprendeu com a atitude da cigarra, da formiga e o jogo Piquenique ou PIC\$ City? Convide alguns alunos para socializar os textos produzidos.

## Avaliação

---

Ao final da proposta, proponha as seguintes discussões:

- Por que é importante pouparmos nossos recursos?
- O que aprendemos com o jogo Piquenique ou PIC\$ City?
- Vocês conhecem pessoas parecidas com a cigarra e a formiga? Como elas são?
- Se a cigarra conhecesse o jogo Piquenique ou PIC\$ City e o tivesse jogado com seus amigos, vocês acham que ela teria uma outra atitude? Por quê?

O professor pode levantar outros pontos para discussão.

## Para ir além

---

Proponha que a turma imagine algo que queira adquirir para a escola (um playground, por exemplo, ou uma TV) e estabeleça uma estratégia para juntos pouparem o dinheiro necessário para realização do objetivo traçado.

## Referência e Pesquisa

---

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

FÁBULA "A cigarra e a formiga". Portal Educação, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/contabilidade/a-importancia-de-economizar-dinheiro/60392>

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

## Competências gerais

---

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



# PLANO DE AULA

EF03LP11-EF-017

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

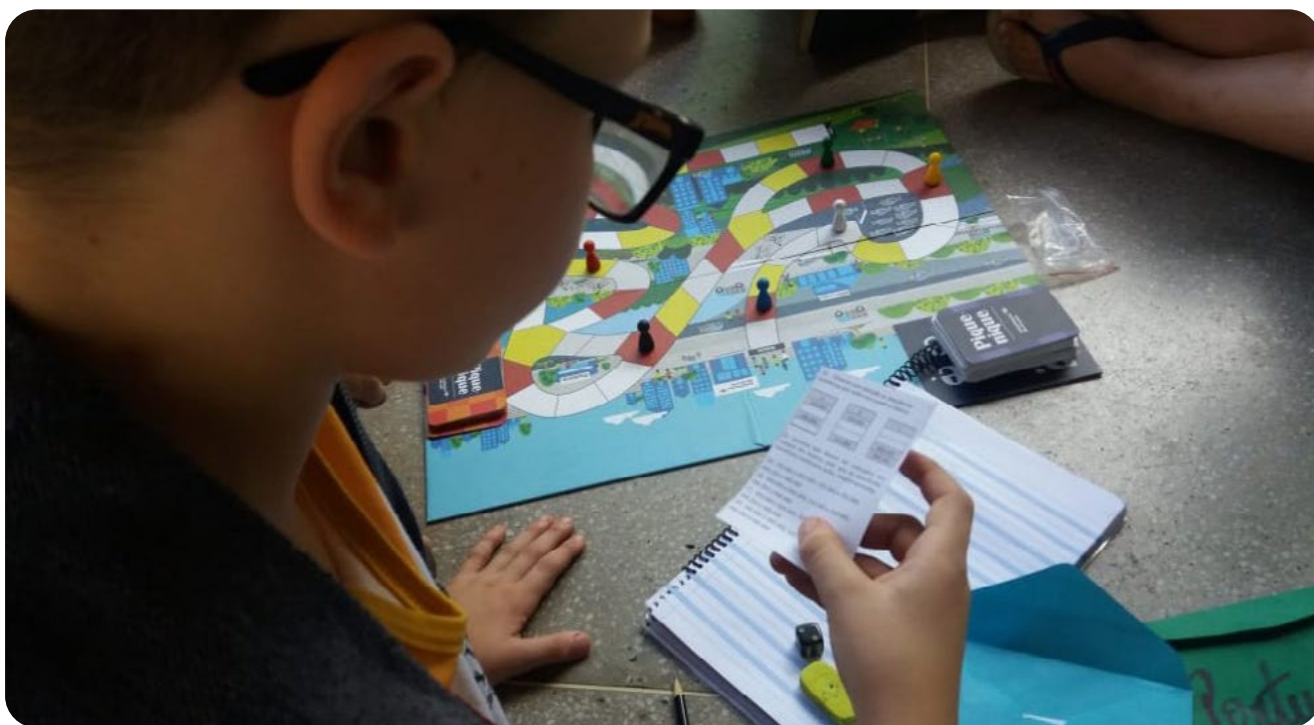
Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa

**Objeto de Conhecimento:** Compreensão em leitura.

**Habilidade:** (EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.



## Objetivos

---

Identificar brincadeiras a partir de suas regras; ler e compreender textos do gênero Regras de jogos e brincadeiras; desenvolver habilidades de leitura e escrita através da reescrita de regras de jogos e brincadeiras.

## Conteúdos

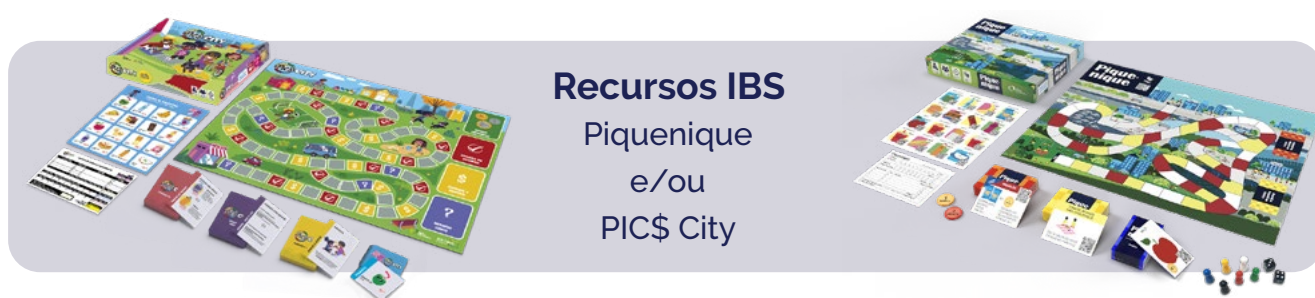
---

Escrita; regras de jogos e brincadeiras.

## Recursos gerais

---

Pincel para quadro branco, apagador, notebook, projetor, material escolar do aluno, impressão das regras dos jogos pesquisadas.



## Procedimentos Metodológicos

---

Escreva no quadro com letras bem grandes: "Qual é a brincadeira?" e então inicie a aula informando para a turma que ela brincará de adivinhar o nome de algumas brincadeiras. Em seguida, forme grupos (4 ou 5, dependendo da quantidade de crianças presentes no dia), e entregue a impressão das regras de uma das brincadeiras previamente pesquisadas: vivo ou morto; estátua; esconde-esconde; passa anel e stop/adedonha! (As regras estarão sem o nome da brincadeira, para que as crianças realizem o exercício da adivinha. A professora pode pesquisar outras brincadeiras da região ou as variações das brincadeiras listadas).

Em seguida, peça que o grupo realize entre si a leitura do texto recebido e procure descobrir qual é a brincadeira em questão. Após isso, indique que cada grupo escolha um participante para explicar ao restante da turma as regras recebidas e apresentar o nome da brincadeira. À medida que a turma for acertando o nome da brincadeira, a professora vai realizando o registro no quadro.

Com todas as brincadeiras registradas, oriente que a turma realize uma leitura coletiva das mesmas e depois questione:

- Alguém já conhece ou já brincou de alguma das brincadeiras listadas?
- Como se chama o nome desse tipo de texto (gênero textual) que os grupos receberam?
- Para que serve o gênero textual "Regras de jogo ou brincadeiras"?

Se houver necessidade, ajude na composição das respostas dadas.

Pegue uma caixa do jogo Piquenique ou PIC\$ City e pergunte se alguém conhece ou já jogou tal jogo. Em caso de resposta positiva, solicite que a criança (ou as crianças) explique as regras.

Entregue um jogo para cada grupo formado, peça que procurem as regras e organize uma leitura compartilhada (cada grupo lendo um trecho previamente indicado). Destaque e explique as partes das regras existentes no jogo: objetivo, componentes, preparação, modo de jogar e final do jogo. Depois projete o vídeo *Tutorial Piquenique - Como jogar!* ou *Tutorial PIC\$ City - Como jogar!*

Questione se a turma acha que é fácil ou difícil jogar Piquenique ou PIC\$ City e peça que justifiquem a resposta dada.

Para concluir o momento, proponha a seguinte atividade: "Imagine que existe um campeonato internacional de Piquenique ou PIC\$ City e que você é um grande campeão. Como campeão, você entende tudo sobre as regras do jogo e precisa explicar para alguém que está iniciando como se joga. Sendo assim, reescreva as regras em seu caderno, procurando ajudar quem ainda não conhece e pretende jogar Piquenique ou PIC\$ City."

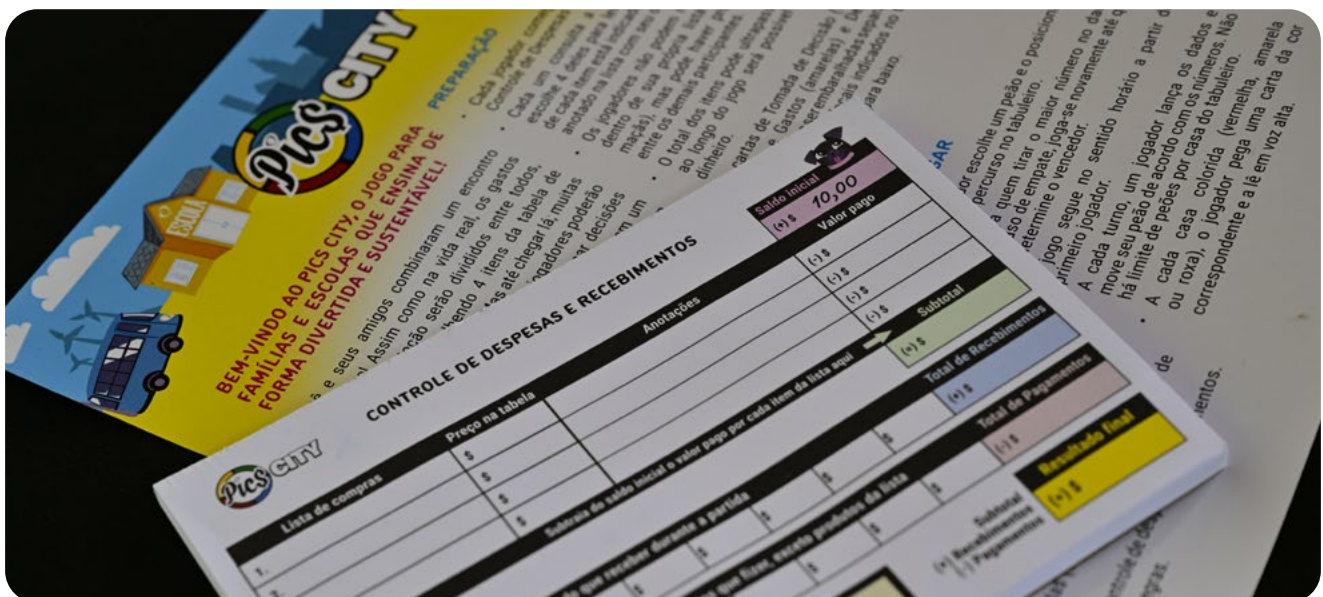
Enquanto as crianças realizam a reescrita, acompanhe-as, verificando se estão realizando a proposta corretamente e ajudando, caso necessário.

## Avaliação

Ao final da atividade faça um sorteio de quatro alunos e realize as perguntas:

- Para que servem as regras dos jogos ou brincadeiras?
- As regras dos jogos ou brincadeiras podem ser quebradas? (Lembre que as regras podem apenas ser modificadas, de acordo com algumas variações)
- Seria possível brincar com o jogo Piquenique ou PIC\$ City sem regras? Por quê?
- Tomando como base o jogo Piquenique ou PIC\$ City, como se organizam as regras?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas com a discussão feita na aula.



## Para ir além

---

O professor pode motivar a pesquisa de regras de outras brincadeiras que a turma goste ou tenha costume de brincar e organizar um momento para socialização das mesmas.

A partir dessas pesquisas, o professor pode propor um projeto: a criação de um jogo. Deste modo, os alunos devem pensar nas regras e, se possível, produzir os componentes com materiais reutilizados. A proposta pode ser realizada individual ou coletivamente.

## Referência e Pesquisa

---

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

Brincadeira Esconde-esconde. FAQ-ANS, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://faq-ans.com/pt/Q%26A/page=abb-06cb90c9baae584000e0a20060b15>

Brincadeira Estátua: como brincar, regras e adaptações. Almanaque dos Pais, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.almanaquedospais.com.br/brincadeira-estatua-como-brincar-regras-e-adaptacoes/>

Brincadeira Passa anel. Secretaria de Educação de São Bernardo do Campo, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://educacao.saobernardo.sp.gov.br/atividades-pedagogicas/aula-online-fase2/infantil-4-fase2/brincadeiras-tradicionais-passa-anel-2.html>

Brincadeira Stop! Educa Mais Brasil, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://educamais.com/jogo-do-stop/>

Brincadeira Vivo ou morto. Santi Cultural, 2014. Disponível em: <https://santicultural2013.wordpress.com/2014/07/15/morto-vivo/>

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

Tutorial Piquenique – Como jogar! YouTube, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://youtu.be/OsHtdoenT1k>

## Competências gerais

---

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                   | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida              |
| <input 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 |



# PLANO DE AULA

EF03MA20-EF-018

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

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

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



## Objetivos

---

Identificar as unidades padronizadas para verificar capacidade e massa.

## Conteúdos

---

Unidades de capacidade e massa.

## Recursos gerais

---

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



## Procedimentos Metodológicos

---

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

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

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

Bebida	Comida

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

- Quais alimentos são vendidos por gramas/quilos e quais são vendidos por mililitros/litros? Explique que para identificar tais elementos, eles precisam saber que o mililitro/litro é a unidade de medida usada para medir a capacidade de alimentos líquidos: água, leite, suco e outros e que grama/quilo é a unidade que mede o peso dos alimentos: carnes, frutas, legumes e outros. Pergunte se existe outra forma de vender os alimentos (o objetivo é inserir a ideia de unidade também, exemplo: é possível comprar um kg de maçã ou uma unidade de maçã).

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

Vendidos por gramas	Vendidos por mililitros	Vendidos por unidade

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

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

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

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



## Avaliação

---

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

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

O professor também pode pensar em outras questões..

## Para ir além

---

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

## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

## Competências gerais

---

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



# PLANO DE AULA

EF03CI10-EF-020

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Ciências da Natureza

**Componente Curricular:** Ciências

**Objeto de Conhecimento:** Usos do solo.

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



## Objetivos

---

Identificar a origem dos alimentos consumidos no dia a dia, relacionando-os ao uso do solo e aos impactos ambientais causados pelo descarte inadequado de resíduos, especialmente na saúde do solo; compreender a relação entre o consumo excessivo e a produção de lixo doméstico, explorando alternativas de reutilização e redução de resíduos; desenvolver práticas sustentáveis por meio da separação correta do lixo em ambientes coletivos, promovendo a responsabilidade ambiental; reconhecer que atitudes sustentáveis contribuem para a melhoria da qualidade de vida coletiva e para a preservação do meio ambiente.

## Conteúdos

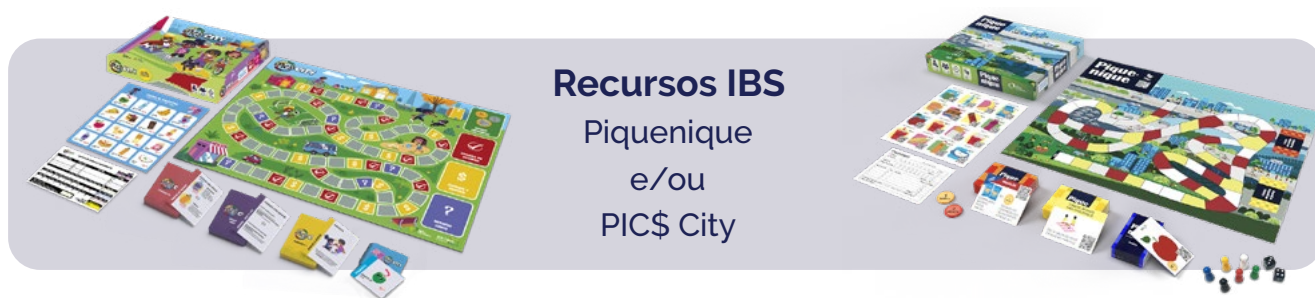
---

Tipos e usos do solo; formas de reaproveitamento do resíduo orgânico.

## Recursos gerais

---

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, imagens impressas ou projetadas com a temática "não existe fora".



## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie a aula organizando a turma em formato de U, de modo que todos possam ver o quadro branco e participar da conversa. Em seguida, proponha uma roda de conversa com a temática "O alimento de todo dia", abordando os seguintes pontos:

- Quais são os principais alimentos consumidos em suas casas?
- De onde eles vêm?
- Como são produzidos? (ênfasis nos diferentes usos do solo: agricultura, pecuária, extrativismo etc.)
- Que tipo de lixo é gerado a partir do nosso consumo diário?
- Existem formas de reutilizar esse lixo?

Registre no quadro as ideias principais trazidas pelas crianças.

Na sequência, distribua uma cópia da tabela de produtos do jogo Piquenique ou do jogo PIC\$ City (ou ambos, conforme o material disponível) e continue a conversa com os seguintes questionamentos:

- Como são produzidos os alimentos que aparecem na tabela? Qual uso do solo está envolvido em cada um?
- E após o consumo, o que é feito com os resíduos (cascas, embalagens, guardanapos etc.)?

Diante das respostas, que geralmente incluem a ideia de "jogar fora", questione: onde é o fora? Reforce que "jogar fora" é uma ideia irreal, pois tudo que descartamos permanece em algum lugar do nosso planeta. Apresente ou projete imagens com a temática "Não existe fora", para reforçar esse conceito (sugestões disponíveis nas referências da aula).

Amarre as ideias da conversa inicial com essa nova reflexão, utilizando perguntas como:

- Se descartamos os resíduos de qualquer forma, que consequências isso pode trazer para a saúde do solo?
- Se não existe "fora", o que podemos fazer com os resíduos que produzimos?

Explique que há formas de reduzir o volume de lixo doméstico, como por exemplo o reaproveitamento dos resíduos orgânicos para a produção de adubo natural por meio da compostagem.

Para dar um caráter mais prático e lúdico à discussão, conduza as crianças para uma rodada do jogo PIC\$ City, destacando elementos como:

- A relação entre o que compramos e o lixo que geramos;
- A importância da escolha consciente de produtos;
- A responsabilidade compartilhada na gestão dos resíduos.

Finalize a aula reforçando que a gestão correta dos resíduos é uma responsabilidade coletiva: não adianta apenas a escola cuidar dos resíduos, se os arredores e as casas vizinhas não fizerem o mesmo. O impacto recai sobre todos, por isso, é fundamental adotar comportamentos sustentáveis em todos os espaços que frequentamos.



## Avaliação

---

Ao final da atividade, realize uma roda de conversa avaliativa com perguntas que estimulem as crianças a refletirem sobre o que aprenderam:

1. Quais alimentos da tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City vêm diretamente do solo?

(Lembre-se de destacar que alguns alimentos industrializados têm ingredientes naturais — como o cacau no chocolate)

2. O que podemos fazer com as cascas das frutas em vez de jogar fora?

(Esperar respostas como: compostagem, adubo natural, reutilização em receitas)

3. E as embalagens de sucos ou refrigerantes, o que podemos fazer com elas?

(Destacar a importância da separação correta, reciclagem, reutilização)

4. Por que é importante pensar no que acontece com o lixo depois que descartamos?

(Estimular a percepção de que o “fora” continua sendo parte do nosso planeta)

5. Se toda a escola cuida do lixo, mas o bairro não, o que pode acontecer?

(Levar à reflexão sobre a responsabilidade coletiva e o impacto ambiental)

O professor pode adaptar ou criar novas perguntas a partir das falas das crianças durante a aula, valorizando suas contribuições e formas de pensar.

## Para ir além

---

Como ampliação da proposta, organize uma atividade prática de observação e registro. Para isso, leve a turma até a cantina ou cozinha da escola e peça que levem seus cadernos. Oriente as crianças a observarem e registrarem:

- Quais tipos de alimentos costumam sobrar com mais frequência?
- Que tipos de embalagens são mais descartadas no dia a dia?

Após o levantamento, promova uma conversa em sala para analisar os dados coletados. Com base nisso, convide os alunos a criarem dicas e sugestões de separação correta dos resíduos, que possam ser compartilhadas com as merendeiras e demais funcionários da escola.

Como extensão dessa atividade, proponha também um roteiro de visita de campo nos arredores da escola. O objetivo é:

- Observar se há descarte inadequado de lixo nas calçadas, terrenos ou praças próximas;
- Investigar as condições do solo (presença de sujeira, plantas, sinais de degradação etc.);
- Refletir sobre como os hábitos da comunidade influenciam na qualidade do ambiente escolar.

Após a visita, os alunos podem produzir cartazes, relatórios ilustrados ou pequenos vídeos com suas descobertas, sugestões e propostas de melhoria para compartilhar com colegas, familiares e funcionários da escola.

## Referência e Pesquisa

---

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

COLETÂNEA de imagens com a temática "Não existe fora". Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/560698222341289750/>

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasil-solidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br/>

NATIONAL GEOGRAPHIC BRASIL. Veja 8 fotos de impactos ambientais para se conscientizar no Dia da Terra. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/meio-ambiente/2023/04/veja-8-fotos-de-impactos-ambientais-para-se-conscientizar-no-dia-da-terra>

## Competências gerais

---

Conhecimento

Pensamento científico, crítico e criativo

Repertório cultural

Comunicação

Cultura digital

Trabalho e projeto de vida

Argumentação

Autoconhecimento e autocuidado

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

# PLANO DE AULA

EF03GE08-EF-019

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas

**Componente Curricular:** Geografia

**Objeto de Conhecimento:** Produção, circulação e consumo

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



## Objetivos

---

Reconhecer os principais resíduos produzidos em casa e na escola; identificar a melhor forma de destiná-los e o que acontece quando vão para lixões ou são abandonados de qualquer jeito; criar propostas de redução dos mesmos e compreender o que é e qual a importância de praticarmos o consumo consciente.

## Conteúdos

---

Poluição e produção de resíduos; reuso; reciclagem e consumo consciente.

## Recursos gerais

---

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



## Procedimentos Metodológicos

---

Inicie a aula com uma conversa sobre o descarte correto do lixo: como é feito nas casas dos alunos, se há separação entre lixo reciclável e orgânico, e o que acontece com o lixo gerado na escola. Se necessário, explique as diferenças entre lixo orgânico, reciclável e rejeitos. Registre no quadro as principais respostas.

Depois, lance a pergunta provocativa: “E o que tudo isso tem a ver com um piquenique?”

Deixe que os alunos reflitam e compartilhem suas ideias (a expectativa é que eles percebam que alimentos levados em um piquenique geram resíduos e que o descarte correto é necessário).

Apresente os jogos Piquenique e PIC\$ City, destacando que, além de aprenderem a lidar com o dinheiro, os jogos nos ajudam a pensar sobre o que consumimos e o lixo que geramos com essas escolhas. Explique brevemente as regras ou convide alunos que já conhecem para fazer essa apresentação. Divida a turma em grupos de até 6 alunos e organize os materiais:

- Tabuleiro e cartas (vermelhas, amarelas e de desafios (no caso do PIC\$ City));
- Tabela de produtos com preços;
- Moedas fictícias (Américas ou Pilas);
- Função do Banco (escolhida em cada grupo).

Durante as partidas, circule entre os grupos para orientar, tirar dúvidas e observar como os alunos interagem com as ideias de consumo, preços, escolhas e consequências.

Após a rodada do jogo, promova uma roda de conversa e anote no quadro as respostas dos alunos às perguntas:

1. Quais produtos escolhidos no jogo geram menos impacto ambiental? Por quê?

A partir das respostas, construa com a turma uma tabela de resíduos, separando:

- Orgânicos
- Recicláveis
- Rejeitos

2. O que poderia ser feito com os resíduos do piquenique ou da cidade?

(Ex: compostagem, reciclagem, reuso...)

3. É possível gerar renda com resíduos? Como?

(Ex: venda de recicláveis, adubo, artesanato...)

4. Por que não devemos jogar tudo no lixão?

(Impactos ambientais, contaminação, doenças...)

5. O que podemos fazer para diminuir a quantidade de lixo?

(Consumo consciente, reuso, redução de embalagens...)

Aproveite esse momento de reflexão para reforçar os objetivos da aula: compreender a ligação entre consumo, geração de resíduos e sustentabilidade, além de desenvolver atitudes conscientes.

Finalize com a exibição do vídeo: Educação Financeira: Além dos Muros da Escola (Paraíba) – versão estendida. Em seguida, promova uma discussão sobre a atitude de Maria Clara, que usou materiais que iriam para o lixo para empreender de forma sustentável, criando pulseiras com retalhos de couro e envolvendo a comunidade.



## Avaliação

---

Ao final da proposta, faça oralmente uma rodada rápida de perguntas e respostas, com questões relacionadas aos conteúdos da aula, por exemplo:

- 1 – Qual a diferença entre lixo orgânico e lixo reciclável?
- 2 – Quais alimentos da tabela de produtos podem ser convertidos em lixo orgânico?
- 3 – Quais alimentos da tabela de produtos geram resíduos que podem ser reutilizados ou reciclados?

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

## Para ir além

---

Sugira que os alunos criem uma história em quadrinhos bem criativa com um passo a passo de como descartar um resíduo orgânico e um resíduo reciclável.

## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Educação Financeira: Além dos Muros da Escola (Paraíba) - versão estendida. YouTube, 5 abr. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/68Vllwo3JCw>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo Pic\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br/>

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cultura digital                           | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania   |



# PLANO DE AULA

EF03GE08-EF-066

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas

**Componente Curricular:** Geografia

**Objeto de Conhecimento:** Produção, circulação e consumo

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



## Objetivos

Reconhecer os problemas ambientais causados pelo alto consumo e descarte inadequado dos resíduos, com vistas a possíveis soluções.

## Conteúdos

Natureza, ambientes e qualidade de vida.

## Recursos gerais

Caderno, lápis, borracha, celular ou câmera fotográfica, folha A4, impressora, notebook.

### Recursos IBS

#### Kit de Práticas de Educação Ambiental:

- *Estudo do meio: Visitas de Sensibilização; Programa de coleta seletiva na escola – LEVE.*

#### Jogo Piquenique



## Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula conversando sobre as políticas públicas e as ações que o governo deve desenvolver com relação aos serviços essenciais para a comunidade em geral. Em um momento de interação, dê oportunidade para que todos falem, questione se sabem e conhecem os principais serviços que devem ser desenvolvidos através de políticas públicas, sejam elas federais, estaduais ou municipais. Observe se incluem nestes serviços, água tratada, esgotamento sanitário, energia elétrica, educação, saúde, coleta e tratamento dos resíduos, dentre outras que poderão ser mencionadas. Sistematize todas as conversas, proporcionando clareza das informações.

Após a troca de experiências, explique que estudarão uma política pública de grande importância para a comunidade, principalmente agora, em que vivenciamos grandes problemas ambientais, assim, nos aprofundaremos na coleta e destinação dos resíduos, com foco na produção de resíduos e os problemas causados pelo descarte inadequado.

Organize os alunos para observarem nos arredores da escola e em alguns pontos da comunidade como funciona o descarte dos resíduos. Solicite que os alunos levem cadernos para registrarem as observações e celulares ou câmeras fotográficas para registro fotográfico.

Diante das situações observadas, proporcione algumas reflexões, tais como: Os resíduos produzidos neste local estão sendo acumulados? Queimados no local? Há coleta seletiva? Os que não são acumulados são descartados aonde e em que situação? Que tipos de resíduos são estes? Quais formas são as mais adequadas para descarte?

Baseando-se nos registros feitos in loco, peça que os alunos produzam um relatório sobre as situações vivenciadas, em seguida proporcione o compartilhamento das informações escritas.

Converse com os alunos sobre as dificuldades que existem para o controle de produção de resíduos por depender diretamente do consumo pela população e, para a melhoria acontecer se faz necessária a conscientização para a redução do consumo, reutilização e reciclagem de resíduos, pois os resíduos geralmente têm sido depositados diretamente no solo e a céu aberto, gerando grandes problemas para o meio, de forma geral.

Sugira a continuidade da temática pesquisando na internet, bem como fazendo um levantamento sobre a quantidade de resíduos produzidos diariamente na sua residência (resíduo seco e úmido, separadamente). Repasse para os alunos um formulário para o registro da coleta de informações.

Ao final, promova uma partida do jogo Piquenique, enfatizando as cartas "Você reciclou!" e apontando as embalagens dos alimentos e bebidas da tabela de produtos, questionando sempre onde cada embalagem deve ser depositada após o consumo do produto.

OBS.: Ao planejar aula externa à escola, lembre-se de seguir as normas da instituição para a segurança de todos.

## Avaliação

---

Durante o desenvolvimento da atividade, procure observar se os alunos foram capazes de:

- Identificar os problemas causados ao meio ambiente pelo descarte inadequado dos resíduos;
- Propor possíveis soluções para os impactos causados ao meu ambiente pelo descarte inadequado dos resíduos.

## Para ir além

---

Organize com a turma um projeto em que, divididos em grupos, os alunos devem escolher um produto da tabela de produtos do jogo Piquenique e repensar sua embalagem. A atividade pode envolver Artes (recriação em ilustração ou computador da embalagem) e Língua Portuguesa (criação das informações do rótulo).



## Referência e Pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. Lixo: um grave problema no mundo moderno. Disponível em: [https://antigo.mma.gov.br/estruturas/sedr\\_proecotur/\\_publicacao/140\\_publicacao09062009031109.pdf](https://antigo.mma.gov.br/estruturas/sedr_proecotur/_publicacao/140_publicacao09062009031109.pdf).

NIGRO, R. G. Ápis: Ciências – 2º ano do Ensino Fundamental: Anos Iniciais. 3. ed. São Paulo: Ática, 2017.



## Competências gerais

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

Autor(a) do plano: Iris do Céu Feitosa  
Município: Cabaceiras/PB  
Código do plano: EF03GE08-EA-068

# PLANO DE AULA

EF15AR20-EF35LP25-EF-059

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

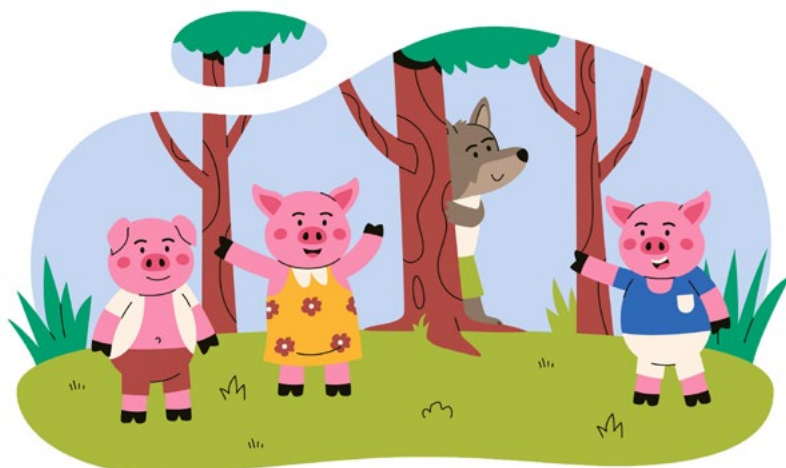
**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Arte; Língua Portuguesa

**Objeto de Conhecimento:** Teatro; Escrita autônoma e compartilhada

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

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



## Objetivos

---

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

## Conteúdos

---

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

## Recursos gerais

---

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



## Procedimentos Metodológicos

---

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

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



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

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

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

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



## Avaliação

---

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

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

## Para ir além

---

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

## Referência e Pesquisa

---

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

Tutorial de dedoche de papel: <https://youtu.be/eEPj8ijxaNs?si=2JLSZvx2CAE-d83T>



### Situações para reescrita

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

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input checked="" 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 |



# PLANO DE AULA

EF15AR04-EF15AR24-EF35EF01-EF-060

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



1ºano



2ºano



3ºano



4ºano



5ºano

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Arte; Educação Física

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

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

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

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



## Objetivos

---

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

## Conteúdos

---

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

## Recursos gerais

---

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

### Recursos IBS

Jogo Bons Negócios



## Procedimentos Metodológicos

---

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

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

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

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

## Avaliação

---

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

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



## Para ir além

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

## Referência e Pesquisa

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

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



## Competências gerais

---

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                   | <input type="checkbox"/> Trabalho e projeto de vida              |
| <input type="checkbox"/> Pensamento científico, crítico e criativo | <input 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 |



# PLANO DE AULA

EF15LP12-EF02MA08-EF-012

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Iniciais:



## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Linguagens e Matemática

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa; Matemática

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

**Habilidade:** (EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.



## Objetivos

---

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

## Conteúdos

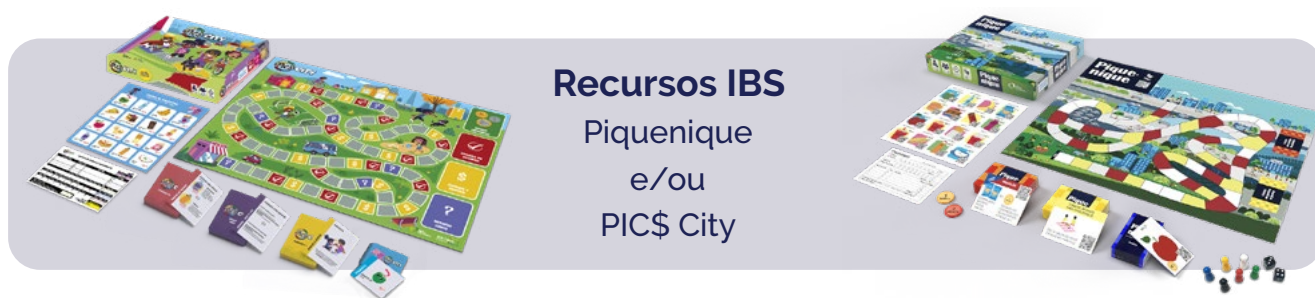
---

Oralidade; jogo de tabuleiro; números.

## Recursos gerais

---

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



## Procedimentos Metodológicos

---

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

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

Durante as jogadas, o professor deve observar se:

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Avaliação**

---

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

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

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

## Para ir além

---

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

### 1. Montagem do mercado

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

### 2. Promoções e propaganda

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

### 3. Organização dos papéis

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



#### 4. Brincadeira de compra e venda

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

#### 5. Roda de conversa final

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

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

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

## Referência e Pesquisa

---

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

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilsolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input checked="" 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 |



# PLANO DE AULA

EF35LP07-EF05MA25-EF-026

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens; Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

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

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

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



## Objetivos

---

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

## Conteúdos

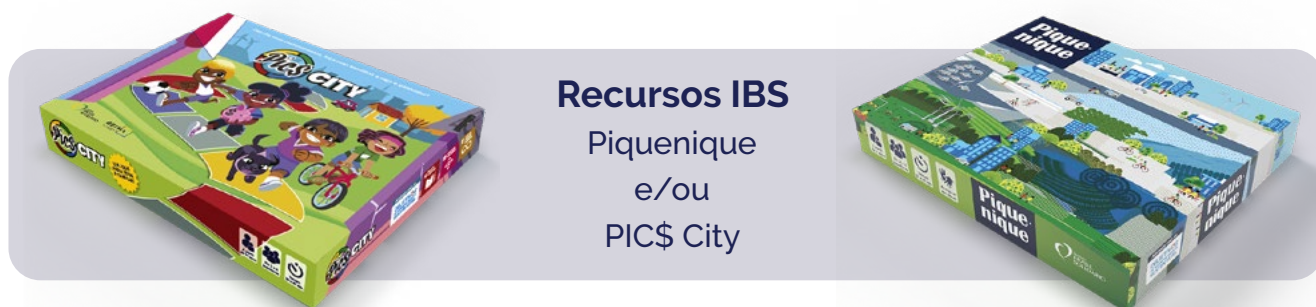
---

Produção de texto; probabilidade e estatística; planejamento financeiro.

## Recursos gerais

---

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



## Procedimentos Metodológicos

---

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

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

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

Utilizando folha A4, oriente os alunos a construírem duas tabelas, sendo uma com três colunas e seis linhas, contendo os nomes dos quatro produtos que deverão levar para o piquenique ou encontro com amigos no parque escritos nas linhas da primeira coluna, seguida (segunda coluna) dos valores dos produtos comprados e na terceira coluna os valores pagos, que ficarão em branco até que o jogo aconteça, já na sexta linha serão calculados os valores totais dos gastos.

A segunda tabela deverá ter como título “Piquenique”, conter duas colunas identificadas por ganhos e gastos na primeira linha; e cerca de 10 linhas para que registrem a informação sempre que tirarem cartas amarelas. No anexo encontram-se exemplos destas tabelas (se preferir, para otimizar o tempo da aula, imprima as tabelas em branco).

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

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

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

## Avaliação

---

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

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

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



## Para ir além

---

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

## Referência e Pesquisa

---

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

FEITOSA, Íris do Céu. Plano de aula. [S. l.], 2025. Adaptado por Maria Carmélia Pereira de Menezes.

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

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Guia de Implementação. 2022. Disponível em: [https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Guia\\_Implementacao\\_EF.pdf](https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Guia_Implementacao_EF.pdf)

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Informativo Educação Financeira em Foco – Ações desenvolvidas em escolas do Brasil e da América Latina em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC. Disponível em: <https://www.brasilolidario.org.br/noticias/educacao-financeira-em-foco/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Jogo PIC\$ – Educação Financeira para crianças e jovens. Disponível em: <https://www.jogopics.com.br>

## Competências gerais

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Conhecimento                              | <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação                               | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação                      |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania   |

## Anexos

### Tabela 1 (EXEMPLO)

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

### Tabela 2 (EXEMPLO)

Ganhos	Gastos
<b>TOTAL</b>	

# PLANO DE AULA

EF03CI10-EF03GE08-EF-061

## Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

## Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

**Área do Conhecimento:** Ciências da Natureza e Ciências Humanas

**Componente Curricular:** Ciências e Geografia

**Objeto de Conhecimento:** Usos do solo - produção, circulação e consumo

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

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



## Objetivos

Identificar e compreender as consequências da alta produção de lixo;

Apresentar soluções de reuso para o lixo doméstico, associando sua produção ao consumo excessivo;

Desenvolver ideias de comportamentos sustentáveis a partir da separação do lixo produzido diariamente em espaços coletivos;

Compreender que a promoção de atitudes sustentáveis influencia na qualidade de vida coletiva.

## Conteúdos

Tipos e uso do solo; Formas de reaproveitar o resíduo sólido e orgânico.

## Recursos gerais

Projektor multimídia para projeção da apresentação em PowerPoint; Material de escrita do aluno (caderno e lápis e/ou caneta).

### Recursos IBS

#### Kit de Práticas de Educação Ambiental:

- *Programa de coleta seletiva na escola – LEVE;*
- *Como fazer Composteira na escola*

#### Jogo Piquenique



## Procedimentos Metodológicos

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

## Avaliação

---

Durante o desenvolvimento da atividade, procure observar se os alunos foram capazes de:

- Identificar e compreender as consequências da alta produção de lixo;
- Apresentar soluções de reuso para o lixo doméstico;
- Desenvolver ideias de comportamentos sustentáveis a partir da separação do lixo produzido diariamente na escola e em suas casas.
- Compreender que a promoção de atitudes sustentáveis influencia na qualidade de vida coletiva

## Para ir além

---

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

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

Com essa análise, é possível criar campanhas de conscientização contra o desperdício de alimentos na escola, por exemplo.

## Referência e Pesquisa

---

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Projeto LEVE – Tecnologia Socioambiental. YouTube, 2020. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_pthl0JecVY&t=31s](https://www.youtube.com/watch?v=_pthl0JecVY&t=31s).

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Lixo – Coleta Seletiva. YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/UgiYvirTfn8?si=fsrxGdVw0woBZx1Q>.

## Competências gerais

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

Autor(a) do plano: Cleicyane Félix  
Município: Irecê/BA  
Código do plano: EF03Cl10\_EF03GE08\_EF\_061





**Jogar**   
**e Aprender**

**EDUCAÇÃO**  
não tem preço,  
**TEM VALOR!**



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

**Piquenique**  
BONS NEGÓCIOS

