

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 4º 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 - 4º ANO

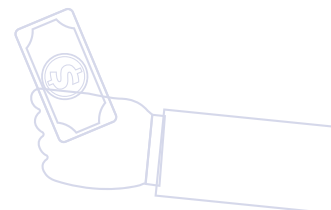
ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
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
MATEMÁTICA	
EF04MA25-EF-022	31
EF04MA27-EF-055	35
CIÊNCIAS	
EF04CI06-EF-024	40
GEOGRAFIA	
EF04GE08-EF-021	47

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 4º ANO

ÍNDICE



Planos Interdisciplinares

ARTE E LÍNGUA PORTUGUESA

EF15AR20-EF35LP25-EF-059 51

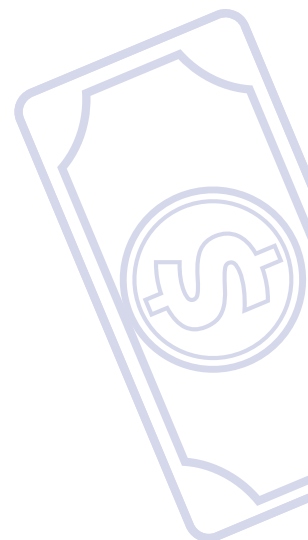
ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

EF15AR04-EF15AR24-
EF35EF01-EF-060 56

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

EF15LP12-EF02MA08-EF-012 61

EF35LP07-EF05MA25-EF-026 67



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

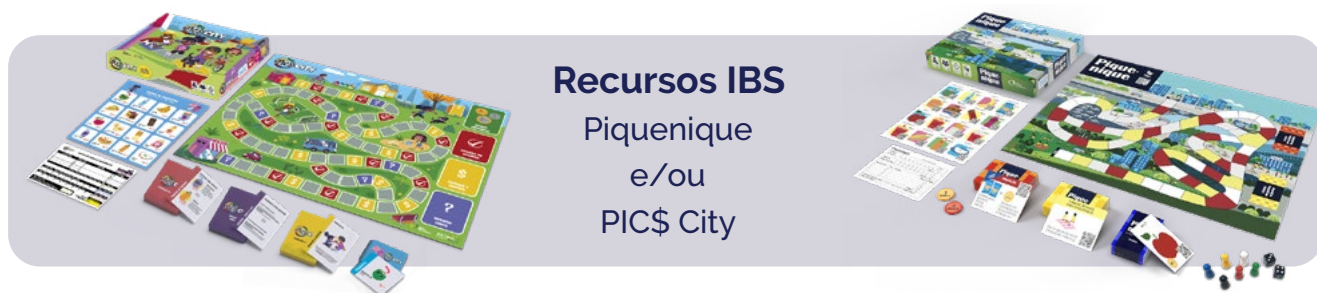
Reconhecer e compreender a utilidade do gênero regras na vida cotidiana; apresentar as regras dos jogos Piquenique e/ou PIC\$ City.

Conteúdos

Regras: para que servem e onde encontrá-las?

Recursos gerais

Notebook, projetor e caixa de som.



Recursos IBS

Piquenique
e/ou
PIC\$ City

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.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>

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

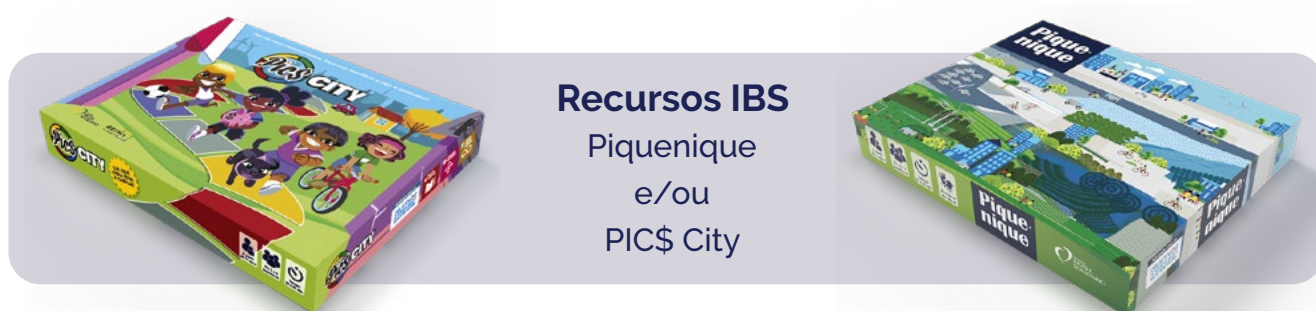
Levantar expectativas em relação ao texto, fazendo antecipações; ler e compreender textos de gênero receita culinária, considerando seus elementos compositores básicos.

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

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

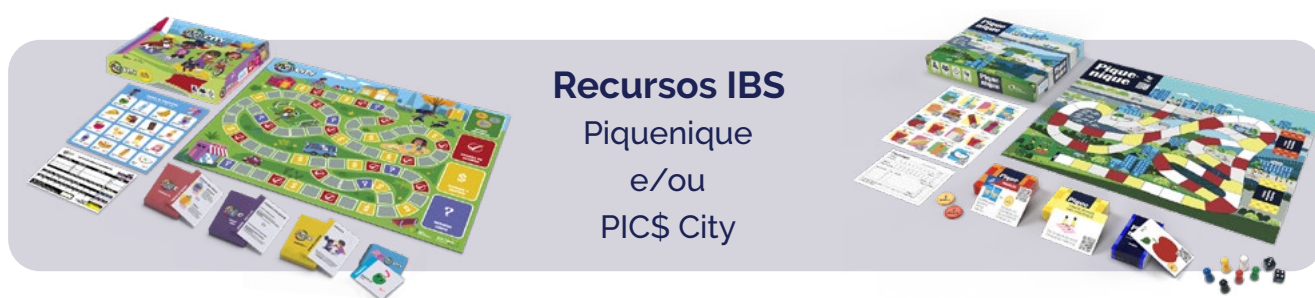
Planejar a produção de textos refletindo, coletivamente, sobre questões "para quem", "para quê" e "para onde será" relacionadas ao texto.

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 e/ou 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

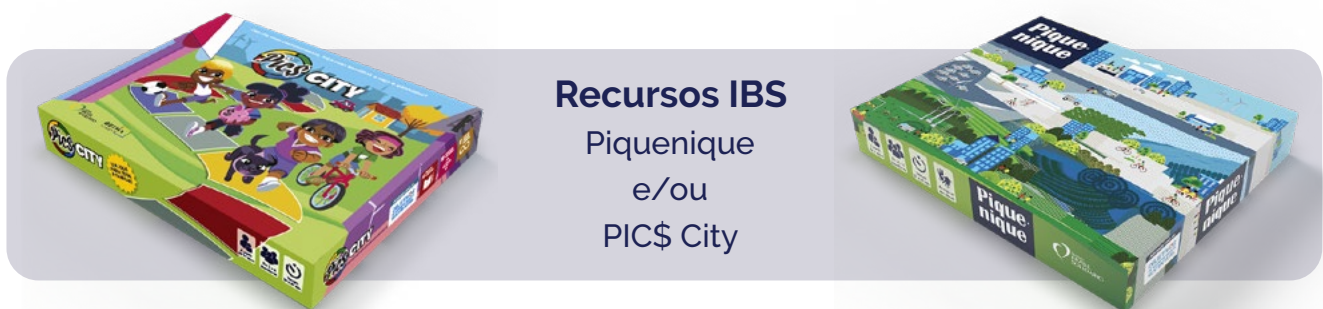
Produzir um texto de instrução de como se joga o jogo Piquenique ou PIC\$ City, tendo como base o planejamento realizado no primeiro plano desta sequência.

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

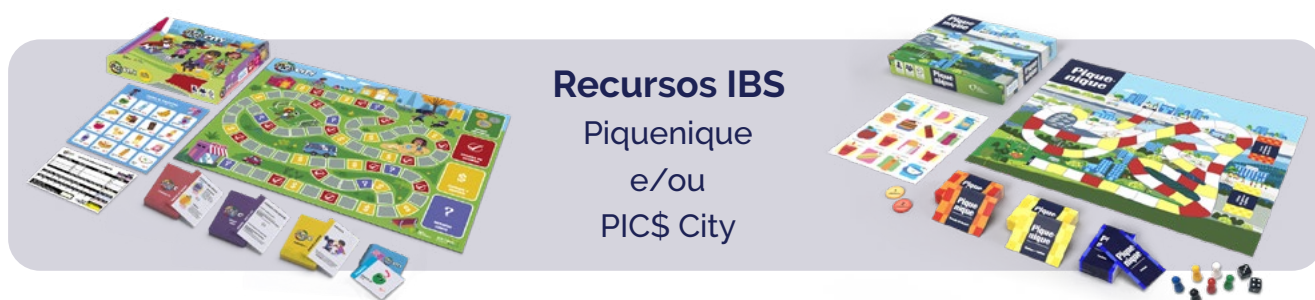
Ler e escrever palavras a partir de ilustrações e outros recursos gráficos.

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

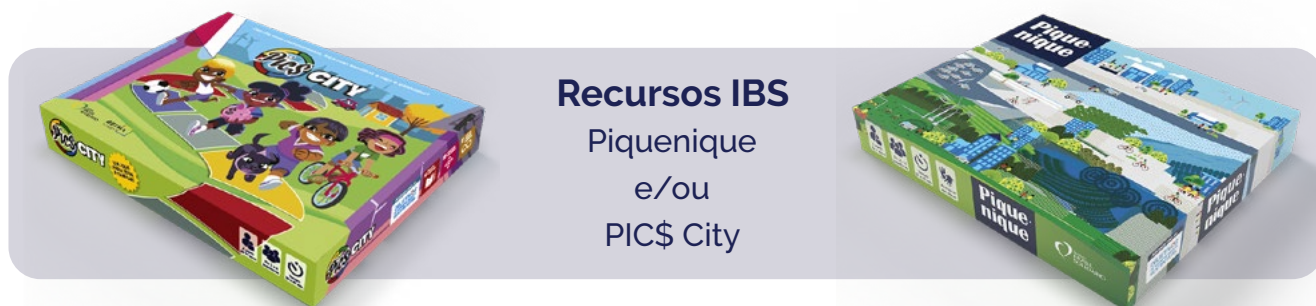
Desenvolver a leitura e compreensão de texto do tipo fábula; associar ideias do texto lido com assuntos do dia a dia; aprender o conceito e a importância de poupar na vida real.

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

EF04MA25-EF-022

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro.

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



Objetivos

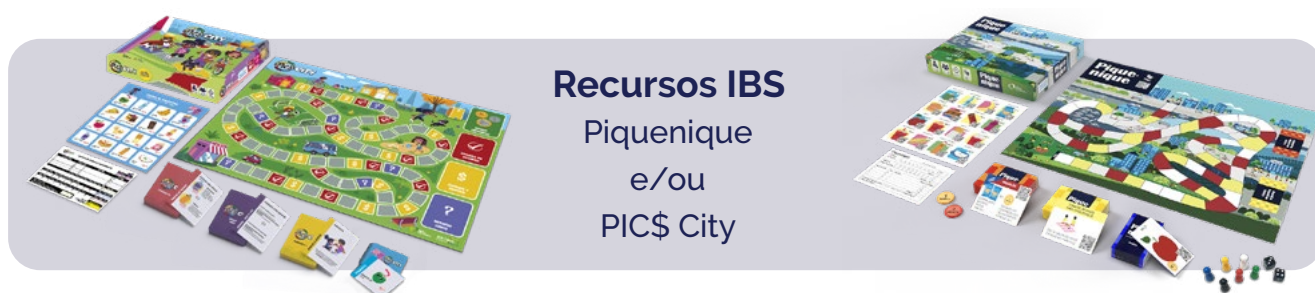
Identificar, por meio de situações que envolvem pagamentos, de que forma as famílias ganham dinheiro, quais os principais gastos envolvidos no orçamento familiar e o que é possível fazer para reduzi-los.

Conteúdos

Orçamento familiar.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

Pergunte aos alunos como o dinheiro entra na casa deles, motive-os a explorarem bem o assunto. Levante questões como: para que precisamos de dinheiro? Por que trocamos trabalho por dinheiro? E tempo? O tempo também é trocado por dinheiro? Quais são as profissões dos seus pais, avós, cuidadores? Anote no quadro as principais respostas e aproveite para explicar que existem pessoas que recebem um pagamento mensal (salário - oriundo da prestação de serviços para empresa ou pessoa física), outras são autônomas e o valor mensal é incerto (vendedores, empresários, manicures...), outras fazem trabalhos informais e recebem diárias, além da existência dos programas sociais de distribuição de renda e as aposentadorias. Liste todas as profissões que os alunos apresentarem e provoque a reflexão sobre as diferenças nos tipos de funções.

Explique que o dinheiro chega na maioria das famílias, principalmente, por meio do trabalho. A partir daí, informe que nessa aula a turma fará um exercício de pensar a relação com o dinheiro por meio do jogo Piquenique ou PIC\$ City. Pergunte se alguém já conhece as regras do jogo e se gostaria de explicar para a classe. Se ninguém conhecer, explique-as, apresentando os componentes, um por um. Em seguida, divida a turma em grupos de até 6 alunos. Acompanhe a montagem inicial (construção da lista de compras, separação das moedas, posicionamento das cartas vermelhas, amarelas e, caso esteja usando o Pic\$ City, roxas no tabuleiro, definição de quem será o "Banco" de cada grupo) e então indique que iniciem as partidas.

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

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

Espera-se que os alunos tenham tirado cartas relacionadas a consumo, descarte de resíduos, pagamento de aluguel, conta de telefone... o educador deve estimular a reflexão de como isso afeta o dinheiro que entra nas nossas casas e, ao fim, propor que os alunos façam uma lista dos principais gastos mensais existentes em seus lares: conta de água, luz, gás, aluguel, alimentos..., indicando um valor fictício para cada um deles. Em seguida, anote no quadro o valor de um salário mínimo (R\$ 1.518,00) e oriente que cada criança efetue o pagamento dos valores anotados nos gastos mensais com o valor recebido de salário. Acompanhe os grupos para verificar se todas as crianças conseguiram efetuar os cálculos de subtração corretamente, se sobrou algum valor ou faltou para completar o pagamento de todas as despesas e aproveite para levantar uma discussão acerca de ações que podem ser realizadas com o objetivo de reduzir esses gastos.



Avaliação

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

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

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

Para ir além

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

Referência e Pesquisa

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

CONEF (Comitê Nacional de Educação Financeira). Educação financeira nas escolas: ensino fundamental: livro do aluno, 4º ano. Brasília, 2014.

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

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

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

EF04MA27-EF-055

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: Comparar informações apresentadas em tabelas.

Habilidade: (EF04MA27) Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise.



Objetivos

- Elaborar formas de registro de dados;
- Leitura de informações apresentadas em tabelas;
- Comparar e relacionar informações apresentadas em tabelas.

Conteúdos

Registro de dados em tabelas.

Recursos gerais

Folhas para registro.

Recursos IBS

Jogo PIC\$



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula propondo aos estudantes conhecerem o jogo **PIC\$** (ou retomarem o funcionamento e suas regras, caso já conheçam). Você pode trazer as cartas do jogo para uma roda de conversa e questionar a turma sobre o jogo:

- Quem conhece o jogo **PIC\$**?
- O que podemos dizer das cartas que o compõem? Podemos separá-las em grupos? Como?
- Quem conhece e já jogou: vocês conseguem explicar para os colegas que nunca jogaram quais são as regras?
- Como fazemos para saber quem ganha o jogo?

Ensine aos estudantes as regras do jogo, caso ainda não conheçam o **PIC\$**. Proponha aos estudantes que façam a leitura das informações nas cartas e abra espaço para que eles possam esclarecer as dúvidas iniciais. Para grupos que estão jogando o **PIC\$** pela primeira vez, nessa faixa etária, é interessante criar um **glossário coletivo**, em que os estudantes indiquem palavras com significado um pouco mais complexo ou desconhecido. O significado pode ser pesquisado e registrado nesse banco de palavras da turma. É possível socializar essas definições em um caderno presente na sala ou usando um registro virtual, em arquivo de escrita colaborativa (Google Docs ou similar), para que possa sempre ser acessado, e ampliado quando necessário. Inclusive, é importante verificar com o grupo se eles compreendem os tipos de endividamento apresentados no jogo, pedindo para que os próprios estudantes expliquem uns para os outros.

Jogue uma partida com um grupo pequeno (entre 3 e 4 jogadores) para que o restante da turma possa acompanhar o funcionamento do jogo. Enquanto a partida acontece, você pode fazer perguntas para quem está à mesa de jogo e para a turma toda, problematizando as situações:

- Qual carta poderia ser jogada nesse momento?
- Como seria possível não comprar cartas agora, com a carta **+2** sendo jogada para mim?

Finalizada essa rodada de exposição, é chegada a hora de propor aos estudantes que se organizem para jogar uma partida completa em grupos, entre 3 e 6 jogadores. Um fator importante para o desenvolvimento da habilidade em questão: **não forneceremos tabelas de acompanhamento e registro das dívidas a cada rodada!** Isso porque nosso objetivo é **provocar a necessidade do registro** por parte dos estudantes e conhecer as estratégias de organização utilizadas por cada grupo de jogo. Você, professor, deverá circular entre os grupos esclarecendo possíveis dúvidas, mas sem indicar como os registros devem ser feitos: apenas explique algo do jogo que não esteja bem compreendido pelos grupos, sem induzi-los ao uso de tabelas ou outro tipo de sistematização.

Ao final da primeira rodada, fique atento para reforçar o fato de que temos mais duas rodadas e que precisaremos da informação da primeira rodada para compor o resultado final do jogo. Questione-os sobre isso: "O que podemos fazer para identificar quem ganhará ao final das 3 rodadas?".

É provável que a necessidade do registro apareça de imediato, mas o uso de objetos em quantidade para indicar o "tamanho" das dívidas também pode ser um recurso utilizado pela turma. Permita que cada grupo use sua estratégia nesse momento e acompanhe-os até a finalização da partida (fechando 3 rodadas).

Enquanto circula pelos grupos, você pode identificar três ou quatro maneiras diferentes de registrar as informações de cada rodada. Ao final da partida, proponha uma socialização desses registros, para que os demais grupos possam conhecer as estratégias dos demais. Faça questionamentos aos grupos conforme eles forem explicando quais foram as escolhas de registro feitas por eles:

- Seu grupo teve dificuldades em comparar os endividamentos de cada um dos jogadores? Por quê?
- Com esse tipo de registro dá para saber quem ganhou ao final?
- É possível descobrir quem teve a maior dívida? E os tipos de dívida, também dá para diferenciar? Como?
- Das estratégias apresentadas qual delas chamou mais a sua atenção? Por quê?

Finalizada a discussão sobre as estratégias de registro, proponha aos estudantes uma nova partida, para que cada grupo possa escolher novamente sua estratégia de registro, baseados na socialização feita anteriormente. Solicite que todos do grupo cheguem a um acordo sobre a escolha de registro. Assim, o grupo pode manter sua escolha inicial (da primeira partida) ou alterá-la.



Ao final da segunda partida, abra mais uma roda de conversa e provoque-os a refletirem sobre os tipos de registros utilizados, a partir de questionamentos:

- O seu grupo manteve a mesma estratégia inicial?
- Com a alteração de estratégia, você viu alguma vantagem? Qual?
- Será que é possível melhorar mais ainda a organização das informações de endividamento de cada jogador? Como?

É bem provável que apareça alguma alternativa de registro próxima a uma tabela convencional. De toda forma, caso não apareça nenhuma tabela ou algo similar a um registro mais formal, faça essa proposta ao grupo a partir de uma pergunta:

- Quais são os elementos que não podem faltar numa tabela que nos ajude com os registros do jogo?

A proposta para esse momento é a de criar uma forma de registro coletiva, em que todos participem, façam sugestões, debatam sobre os elementos da tabela, argumentem e defendam seus pontos de vista. Nesse sentido, além do desenvolvimento de habilidades no campo da Estatística, especificamente sobre a organização de dados em tabelas, os estudantes desenvolvem aspectos socioemocionais fundamentais para a vida em sociedade, de respeito à opinião do outro, empatia e cooperativismo.

Com a tabela elaborada coletivamente, oriente a turma a jogar mais uma partida do **PIC\$**, usando o novo recurso como base de registro e comparação entre os endividamentos dos jogadores.

Avaliação

Solicite dos estudantes um relato escrito sobre as mudanças nas formas de registrar as informações necessárias para o funcionamento do jogo. Nesse relato é importante que cada estudante conte como seu grupo pensou inicialmente, se houve mudança na estratégia escolhida, além de apontar as vantagens obtidas a partir da tabela elaborada coletivamente.

Caso você, professor, sinta a necessidade de aprimorar um pouco mais a tabela elaborada pela turma, é possível propor um novo momento de ajustes e avaliar o uso da nova tabela solicitando que os estudantes criem um texto de orientação de uso para o novo recurso de registro criado por eles.

Para ir além



Proponha aos estudantes a criação de uma pesquisa de campo sobre hábitos de consumo entre familiares, colegas e funcionários da escola. A turma pode elaborar, coletivamente, um pequeno questionário com perguntas simples, como:

- Você costuma planejar suas compras antes de ir ao mercado?
- O que faz quando sobra dinheiro no fim do mês?
- Você já comprou algo por impulso?

Após a coleta, os estudantes devem registrar as respostas em uma tabela e analisar os dados, identificando padrões e curiosidades (por exemplo: "A maioria das pessoas planeja as compras", "Poucos economizam o troco").

Para concluir, cada grupo pode produzir um cartaz ou apresentação mostrando as conclusões da pesquisa, destacando a importância do planejamento financeiro e do consumo consciente, conectando, assim, a aprendizagem matemática com atitudes responsáveis na vida real.

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>

Tutorial do jogo PIC\$. YouTube, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://youtu.be/QGq-V833ljfY?si=HU2pZx2RiaUOyiPD>

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

PLANO DE AULA

EF04CI06-EF-024

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: Microrganismos.

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



Objetivos

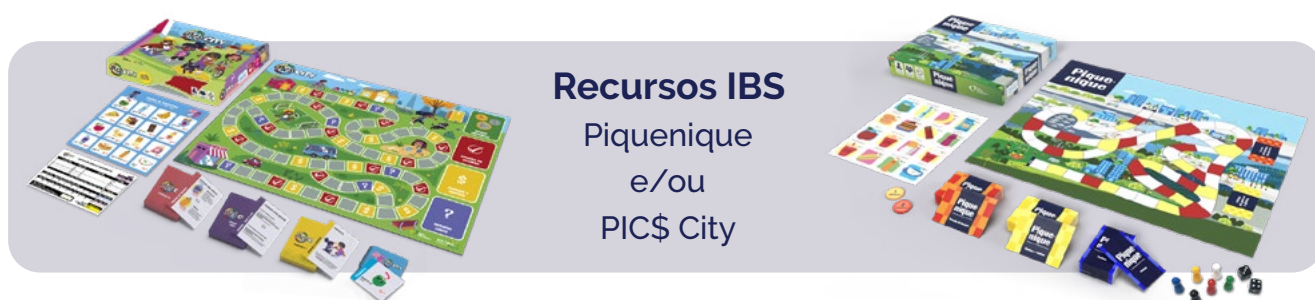
Reconhecer fungos e bactérias como seres vivos. Identificando suas principais características.

Conteúdos

Fungos e bactérias.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, imagens de seres vivos (cachorro, plantas, tucano, peixes, ser humano, formiga, fungos e bactérias), unidades de banana e maçã em decomposição, impressão dos dois textos sobre fungos e bactérias, em quantidade suficiente para o total de alunos (fonte ao final do plano).



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula informando que os alunos participarão ativamente da proposta que será realizada e que alguns serão selecionados para a execução de determinada atividade. Em seguida, peça que a turma escolha dois alunos para a função de escriba. Feitas as escolhas, levante os seguintes questionamentos:

- Vocês já ouviram falar sobre fungos e bactérias?
- O que vocês sabem sobre eles?

Oriente que os alunos escribas registrem no quadro as palavras-chaves das respostas dos colegas. Observe se a turma aborda somente aspectos negativos ou se surgem ideias diversas. Após a conversa inicial apresente imagens de diferentes seres vivos: cachorro, plantas, tucano e peixes, por exemplo. Pergunte:

- Quem são esses seres vivos?
- O que sabem sobre eles? Quais são suas características?

Neste momento, os alunos escribas não precisam realizar o registro das respostas.

Continue a atividade mostrando outras imagens: ser humano, formiga, fungos e bactérias e faça as mesmas perguntas:

- Quem são esses seres vivos?
- O que sabem sobre eles? Quais são suas características?

É possível que os alunos tenham dificuldade para caracterizar os fungos e as bactérias, então questione:

- Vocês acham adequado as imagens dos fungos e bactérias estarem junto com imagens de seres vivos? Por quê?

Dessa vez, peça que os alunos escrebam e registrem as respostas dadas no quadro. Após o registro das mesmas, faça a pergunta:

- O que são fungos e bactérias?

Leia em voz alta as respostas existentes no quadro sobre fungos e bactérias e solicite que a turma complemente incluindo aspectos como: tamanhos, diversidade, onde podem ser encontrados, quais suas funções, entre outros.

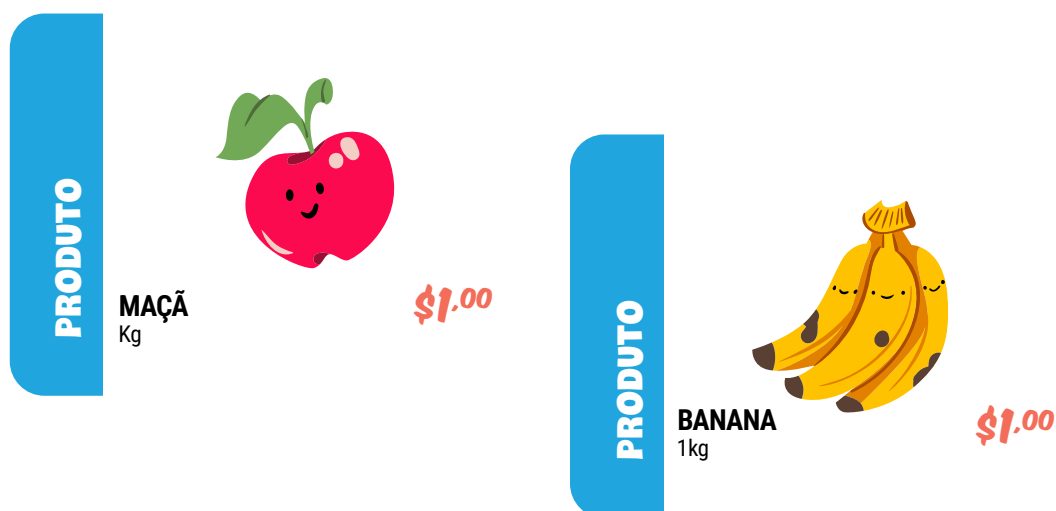
Apresente a tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City e pergunte se a turma já viu algum dos alimentos existentes nela em estado de decomposição. Por exemplo:

- Alguém já viu uma banana em estado de decomposição? E uma maçã? E uma bolacha recheada?
- Como é o aspecto desses alimentos quando estão nesse estado?
- O que acontece se alguém comer esses alimentos dessa forma?

Escute atentamente as respostas da turma e em seguida apresente algumas unidades de banana e maçã em decomposição (organize para que essas unidades estejam dentro de um depósito de plástico e assim os alunos possam manuseá-las no momento de apresentação). Logo em seguida, questione:

- Conseguimos enxergar bem essas coisas que estão na banana e na maçã? O que são?

Ainda sem afirmar que são fungos e bactérias, enfatize que são microrganismos que se desenvolveram nos últimos sete dias e, para conseguirmos enxergá-los assim, a olho nu, sem auxílio de microscópio, é porque eles são muitos e estão todos bem juntinhos.



Em seguida, separe a turma em dois grupos e entregue um texto informativo sobre fungos para um e um texto informativo sobre bactérias para outro (sugestões de textos podem ser encontrados na sessão "Referência e Pesquisa"). Oriente que os grupos realizem a leitura do texto recebido e em seguida peça que os mesmos façam a seleção das informações mais importantes para apresentação (cada grupo deverá desenvolver a capacidade de síntese e apresentar ao outro as principais informações contidas nos textos recebidos). Havendo necessidade de alguma correção conceitual, faça as adequações necessárias com os grupos.

Conclua solicitando que os grupos formados observem novamente os alimentos existentes na tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City e listem algumas atitudes que devem ser tomadas para se evitar a proliferação de fungos e bactérias em relação a tais alimentos. Peça que os grupos socializem suas respostas e, se for preciso, realize intervenções.

Avaliação

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

- Quais as principais características dos fungos? E das bactérias?
- Dos alimentos existentes na tabela de produtos do jogo Piquenique ou PIC\$ City, quais deles é possível enxergarmos a existência de fungos quando estão em estado de decomposição?
- Que atitudes podemos tomar para que os alimentos existentes na cozinha de nossa casa, por exemplo, durem mais tempo e não criem fungos e bactérias?
- Quais doenças podem ser causadas por fungos e bactérias?

O professor pode elaborar outras questões relacionadas ao conteúdo discutido.

Para ir além

Organize os alunos em duplas e oriente que realizem uma pesquisa mais aprofundada sobre fungos e bactérias, para que obtenham mais informações sobre suas características. Na próxima aula, organize um momento para apresentação das pesquisas realizadas.

Referência e Pesquisa

Base BACTÉRIAS. Texto sobre bactérias. Nova Escola, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/yGVUHNwVgMdfZQP78EYT3rBha9fB6hmB2XS-pAcBbpjDjdwXJqJyrN4Q-ne3ee/atividade-para-impressao-texto-bacterias-cie4-05ve01>

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

FUNGOS. Texto sobre fungos. Nova Escola, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/xk4vnpUsnx6cAaf55Vp3jE4hU725qx4j3GEWb8pUtkFDB-Cu5bjAyhcMx2cQX/atividade-para-impressao-texto-fungos-cie4-05ve01>

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>

Sugestões de textos:

Fungos

Os fungos são seres macroscópicos ou microscópicos, unicelulares ou pluricelulares, eucariotas (com um núcleo celular), heterótrofos.

Na biologia, eles fazem parte do Reino Fungi, dividido em cinco Filos: quitridiomycetos, ascomycetos, basidiomycetos, zigomicetos e os deuteromicetos.

Especialistas afirmam que cerca de 1,5 milhão de espécies de fungos habitam o planeta Terra, como os cogumelos, as leveduras, os bolores, os mofos, sendo utilizados para diversos fins: culinária, medicina, produtos domésticos.

Por outro lado, muitos fungos são considerados parasitas e transmitem doenças aos animais e as plantas.

Curiosidades

A ciência que estuda os fungos é chamada de "Micologia";

Depois de muitas pesquisas, somente em 1969 os fungos foram considerados organismos diferentes das plantas, sendo, portanto, classificados num reino específico: Reino Fungi;

Dentre a variedade de espécies de fungos existentes no planeta, a maior parte é classificada como saprofágica, ou seja, se alimenta de seres em decomposição;

Os líquens são organismos formados pela simbiose de um fungo (micobionte) e uma alga (fotobionte), baseados numa relação harmônica interespecífica.

MAGALHÃES, Lana. Fungos. *Toda Matéria*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/fungos/>

Bactérias

As bactérias são seres unicelulares e procariontes, que fazem parte do Reino Monera. Existem milhares de espécies conhecidas que apresentam formas, habitats e metabolismo diferentes.

As bactérias podem viver no ar, na água, no solo, dentro de outros seres vivos, e até em locais de altas pressões e condições completamente inóspitas à maioria dos seres vivos.

Alguns desses microrganismos são causadores de doenças, mas também há bactérias com grande importância ecológica e econômica.

Curiosidades

- 1 – Todas as bactérias existentes em seu corpo agora pesam quase 2 quilos;
- 2 – Há mais bactérias em sua boca do que pessoas no planeta;
- 3 – O cheiro de chuva é causado por uma bactéria chamada Actinobacteria;
- 4 – Telefones celulares têm 18 vezes mais bactérias do que maçanetas de banheiros;
- 5 – Uma cédula de dinheiro pode ter até 3 mil tipos de bactérias;
- 6 – Comer feijão nos faz ter flatulência porque esse tipo de grão é composto por um açúcar chamado "oligossacarídeo", que as bactérias do intestino têm dificuldades para digerir e esse processo acaba produzindo gás.

BATISTA, Carolina. *Bactérias. Toda Matéria, [s.d.]*. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/bacterias/>

GEREMIAS, Daiana. *21 coisas intrigantes que você não sabe sobre bactérias. Mega Curioso, [s.d.]* Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/educacao/104247-21-coisas-intrigantes-que-voce-nao-sabe-sobre-bacterias.htm>



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



PLANO DE AULA

EF04GE08-EF-021

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

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

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Componente Curricular: Geografia

Objeto de Conhecimento: Produção, circulação e consumo.

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



Objetivos

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

Conteúdos

Produção e consumo de alimentos.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

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

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

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

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

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

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

Avaliação

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

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

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

Para ir além

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

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

Referência e Pesquisa

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

CONEF (Comitê Nacional de Educação Financeira). Educação financeira nas escolas: ensino fundamental: livro do aluno, 4º ano. Brasília, 2014.

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

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>

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 type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



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:



Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

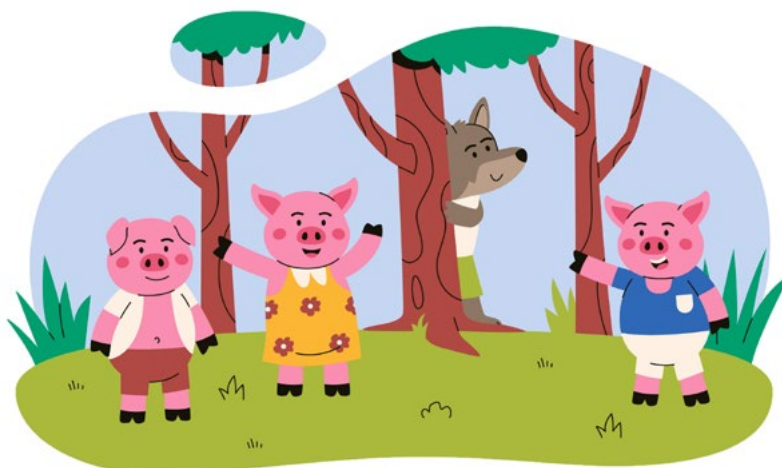
Área do Conhecimento: Linguagens

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

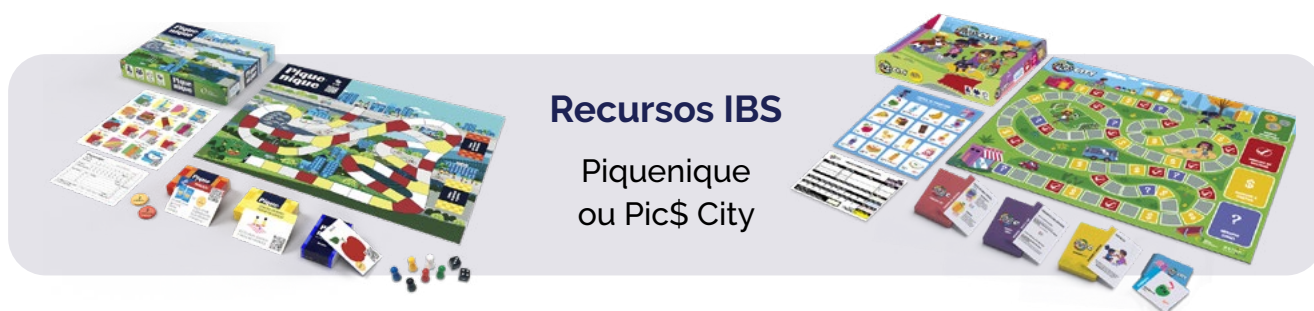
- Identificar os principais elementos da história "Os Três Porquinhos" (personagens, cenário, enredo e o problema central).
- Analisar como a alteração de um elemento pode modificar significativamente o enredo de uma história.
- Reescrever a história "Os Três Porquinhos" em grupo, incorporando uma nova 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: 1ºano 2ºano 3ºano 4ºano 5ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens e Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

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

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

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



Objetivos

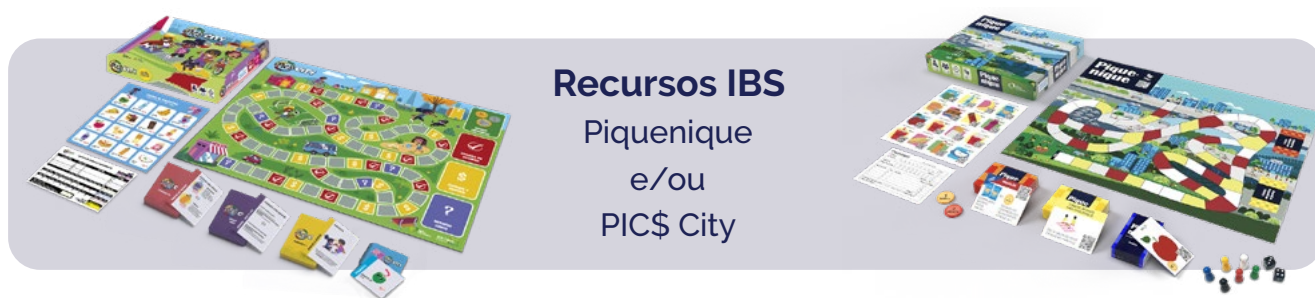
Realização das partidas dos jogos com certa autonomia: respeitando a vez do outro, aguardando a leitura das cartas e cumprindo o fechamento da partida com as operações matemáticas de compra e venda; compreensão do significado de metade.

Conteúdos

Oralidade; jogo de tabuleiro; números.

Recursos gerais

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



Recursos IBS
Piquenique
e/ou
PIC\$ City

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>.

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

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
TOTAL	10,00	7,00

Tabela 2 (EXEMPLO)

Ganhos	Gastos
TOTAL	



Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

