

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

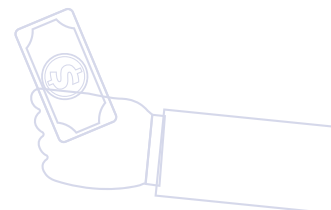
ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF69LP36-EF-033	05
EF69LP37-EF-034	10
EF67LP37-EF-029	14
ARTE	
EF69AR05-EF-030	18
EDUCAÇÃO FÍSICA	
EF67EF05-EF67EF07-067	22
MATEMÁTICA	
EF06MA03-EF-032	27
EF06MA13-EF-068	31
EF06MA33-EF-056	37

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 6º ANO

ÍNDICE



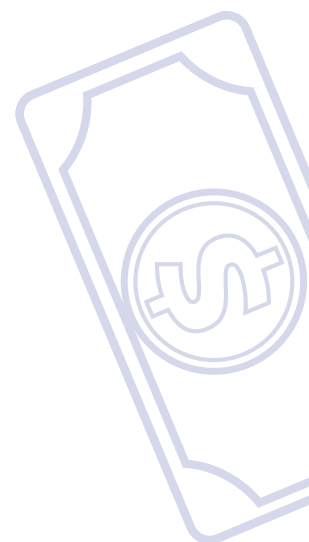
Planos Interdisciplinares

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

EF67LP38-EF07MA02-EF-035 42

LÍNGUA PORTUGUESA E GEOGRAFIA

EF69LP04-EF06GE06-EF-031 46



PLANO DE AULA

EF6gLP36-EF-033

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição.

Habilidade: (EF6gLP36) Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, podcast ou vlog científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.



Objetivos

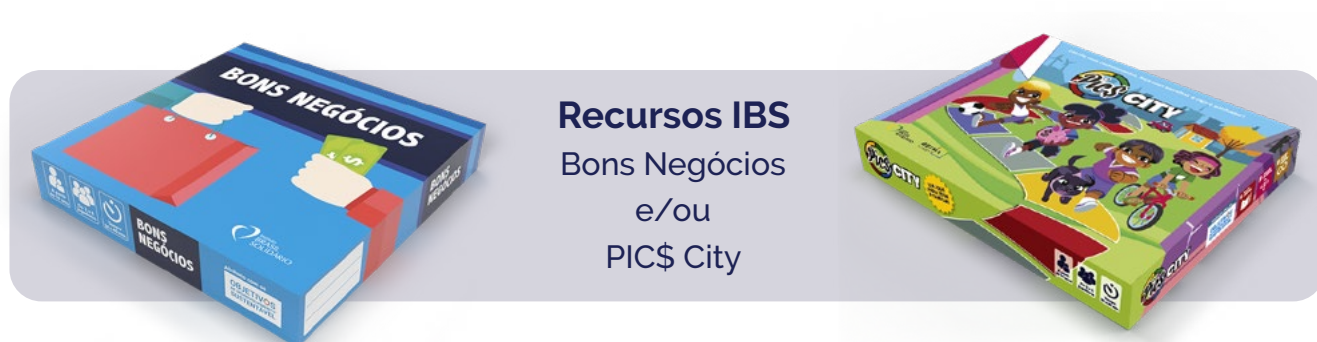
Elaborar um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios com base em explorações de exemplos do gênero.

Conteúdos

Leitura e criação de infográficos.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, projetor e notebook ou impressão dos infográficos sugeridos, papel A3, canetinhas, lápis de cor e giz de cera.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula questionando se os alunos sabem o que é um infográfico. Escute atentamente as respostas. Caso o grupo já saiba do que se trata, contribua realizando mediações. Caso a turma não saiba o que é um infográfico, explique que trata-se de um texto da atualidade, que envolve vários elementos, como dados numéricos, imagens e escrita. Além disso, as informações são compactas e precisas, unindo linguagem visual com verbal. Por ser composto de vários elementos de variadas formas de linguagem, pode ser considerado um texto multimodal.

Em seguida, apresente, leia e explore com a turma diferentes modelos de infográficos (sugerimos dois nas referências). Apresente as imagens dos infográficos para a turma, projetando ou impressos para todos, e solicite que os alunos levantem suas hipóteses sobre o que quer dizer o texto. Pergunte novamente se eles já conhecem ou já viram esse texto em algum lugar. Levante com a turma os elementos que constituem os infográficos em questão: assunto, título, textos explicativos, imagens e fonte (que geralmente aparece no rodapé).

Após a leitura e interpretação dos infográficos apresentados, forme grupos e entregue uma caixa do jogo Bons Negócios ou PIC\$ City para cada um. Oriente que os grupos realizem uma leitura coletiva das regras do jogo e, em seguida, as expliquem. Enquanto os alunos explicam, o educador pode ir registrando as orientações explicadas no quadro, em forma de tópicos.

Promova uma leitura coletiva dos tópicos anotados e solicite que os alunos confirmem se estão de acordo com o que o jogo apresenta. Também peça que os alunos copiem em seus cadernos o que foi registrado no quadro.

Por fim, é chegado o momento de produzir um infográfico. Nos grupos formados, entregue uma folha de papel A3 e indique que produzam um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios ou PIC\$ City, lembrando de colocarem título, as regras básicas registradas anteriormente no quadro e desenhos que representem os textos.

Quando todos os grupos concluírem seus infográficos, solicite que cada um apresente para os demais e, em seguida, preparem um varal na sala para expor as produções.

Avaliação

Ao final da atividade, solicite que a turma responda as questões abaixo:

- O que é um infográfico e para que serve?
- Que tipo de informações podemos encontrar em um infográfico?
- O infográfico pode ser considerado um texto multimodal. O que isso significa?

O professor pode elaborar outros questionamentos sobre o jogo e o material produzido pelos alunos.

Para ir além

O professor propõe que, em pequenos grupos ou individualmente, os alunos criem jogos eletrônicos ou de mesa e, para isso, devem pensar nas regras e criarem seus próprios infográficos. As ideias podem ser apresentadas durante um aula ou afixadas em local visível para que todos vejam.



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>

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

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

VÍDEO: "O que são textos multimodais?". Disponível em: <https://youtu.be/6p-YgsFH1dl>

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

EF6gLP37-EF-034

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Estratégias de produção.

Habilidade: (EF6gLP37) Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.



Objetivos

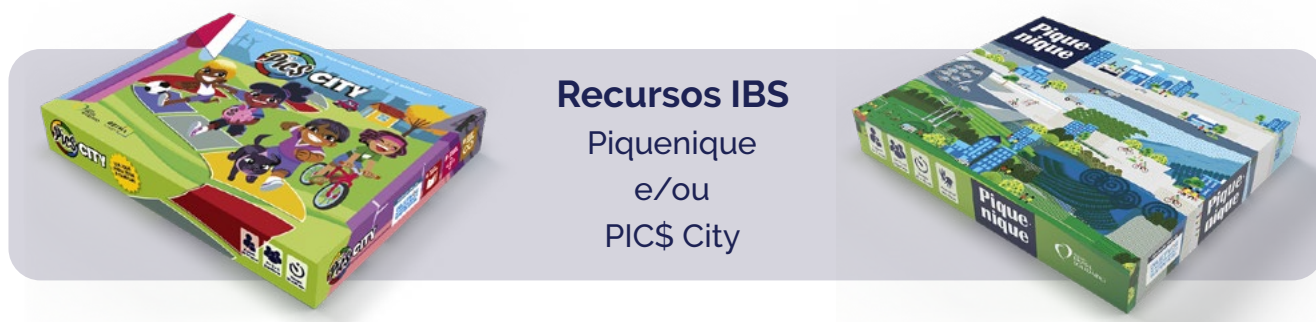
Estimular o pensamento crítico e a observação; criar roteiros para elaboração de vídeos ou podcast.

Conteúdos

Criação de roteiros para produção de vídeos e podcasts.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

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

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

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

Avaliação

Reúna a turma toda numa roda de conversa e questione:

- Quais são os passos importantes na criação de um roteiro?
- Por que devemos começar com uma vinheta?
- Por que devemos apresentar os locutores ou personagens?
- Qual a importância da introdução do tema?
- O que se deve fazer para encerrar um vídeo-minuto, vlog, programa de rádio ou podcast?

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

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

Para ir além

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

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

Referência e Pesquisa

7 dicas eficientes para transformar sua ideia num roteiro de podcast. Writer's Room 51, [s.l.], 2021. Disponível em: <https://www.writersroom51.com/post/7-dicas-eficientes-para-transformar-sua-ideia-num-roteiro-de-podcast>

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

BRASIL. Ministério da Educação. Práticas de leitura e escrita. Brasília, DF: MEC, [s.d.]. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf

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>

GUIA DE PRODUÇÃO DE ROTEIRO
1. Início
2. Apresentação dos locutores/personagens
3. Introdução
4. Discussão
5. Encerramento

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF67LP37-EF-029

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Sequências textuais.

Habilidade: (EF67LP37) Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, seqüências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.



Objetivos

Explorar os efeitos causados pelo uso do verbo no imperativo, a fim de compreender a produção de sentido do gênero regras de jogos e brincadeiras.

Conteúdos

Uso e aplicação dos modos verbais; regras de jogos.

Recursos gerais

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

Recursos IBS Bons Negócios



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula questionando se os alunos lembram quais são os três modos que os verbos podem expressar. Espera-se que se lembrem dos seguintes modos: Indicativo - exprime fatos, certezas; Subjuntivo - exprime desejos, possibilidades, dúvidas; Imperativo - exprime ordens, pedidos. Explique brevemente que nesta aula verão como o uso dos verbos no imperativo são utilizados na produção de sentido do gênero regras de jogos e brincadeiras.

Pergunte se a turma já conhece o jogo Bons Negócios. Em caso de resposta positiva, solicite que falem um pouco sobre o jogo. Se não conhecerem, informe que nesse momento o conhecerão.

Divida a turma em grupos de 5 ou 6 alunos e entregue uma caixa do jogo Bons Negócios para cada um. Oriente que a turma realize uma leitura coletiva das regras, identificando os verbos presentes e que se encontram no modo imperativo. Registre no quadro os verbos encontrados (ex: separe, coloque, posicione e outros), questione qual sentido eles exprimem dentro do texto e se, caso estivessem em outro modo, indicariam o mesmo sentido. Aproveitando a pergunta, solicite que os alunos registrem em seus cadernos os modos indicativo e subjuntivo dos verbos identificados, de acordo com a tabela abaixo. Depois peça que cada grupo leia os registros anotados e, dessa forma, realize uma correção coletiva.

Verbo identificado no modo imperativo

Como ficaria no modo indicativo

Como ficaria no modo subjuntivo

Após o registro dos verbos, convide os grupos a explicarem oralmente as regras do jogo, com base na leitura realizada anteriormente.

Para finalizar, proponha que os grupos reescrevam as regras do jogo trocando os verbos existentes por sinônimos seus encontrados, também no modo imperativo, sem deixar que o sentido da frase se perca com a troca. Se possível, entregue um dicionário para cada grupo realizar consultas.

Solicite que cada grupo leia as regras após a realização da troca dos verbos e finalize com uma conversa sobre o resultado da atividade.

Avaliação

Ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual sentido o verbo no imperativo inferiu nas regras do jogo Bons Negócios?
- Caso os verbos existentes na regra do jogo estivessem em outro modo, o sentido seria o mesmo?
- Existem outros gêneros que podem apresentar verbos no modo imperativo? (Espera-se que os alunos lembrem dos gêneros receita, panfleto/folheto e outros)

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

Para ir além

O professor pode propor uma rodada experimental do jogo, a partir das regras reescritas (escolher uma das que foram reescritas pelos alunos), observando se os grupos compreenderam bem as regras com as mudanças de verbo, ou apresentaram dificuldades durante o desenvolvimento da partida.

Em seguida, é hora de testar: os alunos devem levar os jogos com as regras reescritas para estudantes de outra turma da mesma idade ou mais velhos e explicar para eles os jogos, tornando-se, portanto, os monitores da atividade na escola. Outra possibilidade é que, em grupo ou individualmente, os alunos criem seus próprios jogos, elaborando as regras e tendo o Bons Negócios como modelo.

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/>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF6gAR05-EF-030

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Arte

Objeto de Conhecimento: Materialidades.

Habilidade: (EF6gAR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).



Objetivos

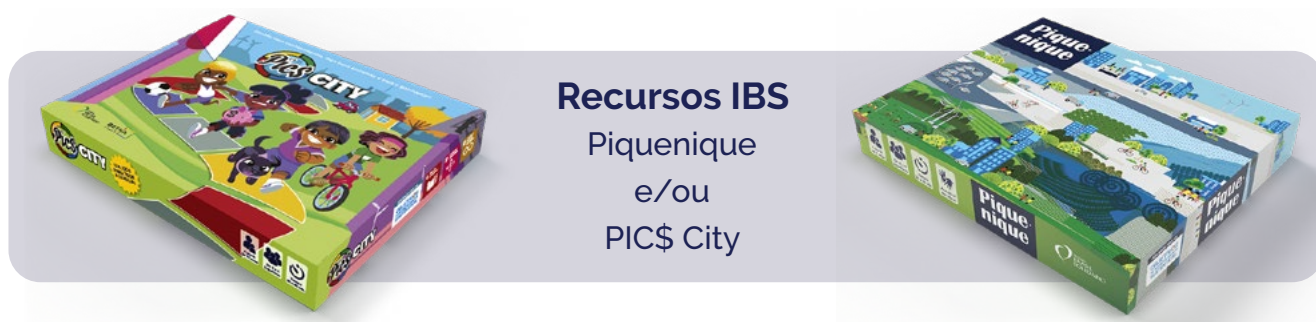
Escolher e experimentar diferentes formas artísticas, podendo, inclusive, misturar expressões artísticas como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, fotografia e vídeo, com a finalidade de produzir uma obra de arte.

Conteúdos

Diferentes expressões artísticas.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

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

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

É importante que o professor estimule que os alunos saiam de sua "zona de conforto", ou seja, que escolham trabalhar com uma técnica que não conhecem ou que não estejam acostumados.

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

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

Avaliação

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

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

O professor pode apresentar outros pontos para debate.

Para ir além

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

Outra proposta é criar uma exposição, como um curador faria, pensando no local e na melhor forma de exibir uma obra. Depois, a turma pode realizar a “vernissage”, ou seja, a abertura oficial da exposição, convidando as famílias e a comunidade para participarem.



Referência e Pesquisa

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

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>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF67EF05-EF67EF07-067

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens.

Componente Curricular: Educação Física.

Objeto de Conhecimento: Esportes de marca; Esportes de precisão; Esportes de invasão; Esportes técnico-combinatórios.

Habilidades: (EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

(EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.



Objetivos

- Compreender e aplicar os conceitos de Educação Financeira.
- Identificar as modalidades esportivas que inspiraram os desafios do “pagamento”.
- Experimentar e adaptar movimentos e regras de diferentes esportes para a realidade escolar.
- Participar ativamente do jogo *Passa ou Repassa* e dos desafios físicos.
- Trabalhar em equipe para cumprir os desafios e ganhar pontos.
- Refletir sobre a importância da adaptação e da criatividade na prática esportiva.
- Propor novas formas de praticar esportes na escola com os recursos disponíveis.
- Desenvolver habilidades de comunicação e expressão ao explicar e executar os desafios.
- Valorizar a prática esportiva como forma de lazer, saúde e interação social.

Conteúdos

- Conceitos básicos de investimento e mercado financeiro: Imposto de Renda, Tesouro Direto, Investimentos, Bolsa de Valores, Capital Social, Inflação, Bancarização, Informe de Rendimentos.
- Noções de tomada de decisão e estratégia em contexto de jogo/competição.
- Identificação de modalidades esportivas (Atletismo, Dardos, Boliche, Futebol, Basquete, Ginástica Artística, Hóquei) a partir de adaptações.

Recursos gerais

Fita crepe ou giz, bolas, papéis com rascunhos, latas de lixo, 10 garras pet com água até a metade, vendas para os olhos, 4 vassouras e/ou rodos, quadro, caneta piloto para quadro.

Recursos IBS

Jogo PIC\$ City



Procedimentos Metodológicos

Na aula anterior, peça que, em duplas, os alunos pesquisem sobre os significados de:

- imposto de renda;
- Tesouro Direto;
- investimentos;
- Bolsa de Valores;
- capital social;
- inflação;
- bancarização;
- informe de rendimentos.



Crie 2 grandes grupos com a turma de alunos, cada grupo sendo composto por 1 membro de cada dupla criada para a pesquisa requisitada na aula anterior. Explique que vamos jogar um jogo chamado *Passa ou Repassa*, que consiste em perguntas e respostas.

Coloque um grupo de um lado do ambiente e demarque o território onde podem ficar. Nomeie-os como *Time 1*. Faça o mesmo com a outra equipe, alocando-os no lado oposto do ambiente com uma demarcação no chão (pode ser feita com fita crepe ou giz, por exemplo) e nomeando-os *Time 2*.

Sorteie um dos times para começar e informe que fará uma pergunta. Use as cartas desafio (roxas) do jogo Pic\$ City embaralhadas e puxe uma aleatoriamente para fazer uma das perguntas ao primeiro grupo. O time iniciante pode responder à pergunta ou passar. Caso resolva responder e a resposta estiver errada, o time adversário ganhará um ponto. Caso esteja correta, ganham um ponto. Caso resolvam passar a pergunta, o time adversário poderá respondê-la (também valendo ponto) ou repassá-la. Se o outro time resolver repassar, o primeiro time deve escolher entre responder (e aí ganha ou dá ponto, a depender se a resposta está correta ou não) ou pagar.

Se resolver pagar, o professor oferece alguns cartões e um membro da equipe pega um aleatoriamente (modelos de cartões podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*). Ele deve ler em voz alta e a equipe deve realizar o que é pedido no cartão. Caso consiga, a equipe ganha 1 ponto. Caso não consiga, a equipe adversária ganha 1 ponto.

Avaliação

Ao final da aula, reúna os estudantes numa roda de conversa e questione:

- Quais modalidades esportivas vocês conseguiram identificar nos *pagamentos* que as equipes realizaram ao longo do *Passa ou Repassa*? (Espera-se que consigam identificar alguns, mas, caso precise, segue uma lista com os nomes das modalidades nas quais se basearam as propostas dos papéis: 1. Atletismo; 2. Dardos; 3. Boliche; 4. Futebol; 5. Basquete; 6. Ginástica artística; 7. Hóquei)
- A escola dispõe de todos os equipamentos necessários para a prática desses esportes?
- Como então foi possível adaptá-los?
- Quais outros esportes podemos adaptar para jogar aqui na escola com os recursos que temos?

Para ir além

A escola pode organizar um evento esportivo coletivo, no qual todas as turmas são divididas em 4 times (que podem ser os nomes de 4 plantas típicas da região, 4 cores ou 4 animais comuns no município). É oferecido um cronograma com os esportes, sendo que cada categoria é disputada por alunos de equipes diferentes, mas do mesmo ano escolar. Os pontos da equipe vencedora de cada categoria vão para um placar geral, que reúne os pontos de cada equipe da escola toda.

Referência e Pesquisa

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

Sugestões de cartões para sorteio do pagamento:

1. Dois membros da equipe devem dar uma volta completa na quadra da escola em 30 segundos.
2. A equipe deve tentar acertar o alvo com avião de papel pelo menos 5 vezes em 30 segundos (alvo deve ser desenhado no quadro ou na parede a 5 passos de distância dos alunos).
3. Um membro da equipe por vez deve tentar derrubar 10 garrafas PET localizadas a 10 passos de distância jogando uma bola com a mão esquerda. Tempo máximo: 30 segundos.
4. A equipe tem 30 segundos para acertar uma bola dentro de uma lixeira vazia a 10 passos de distância usando somente o pé esquerdo (a lixeira não deve estar deitada no chão, mas em sua posição vertical normal).
5. Um membro da equipe deve ser vendado e deve tentar acertar 10 bolas de papel dentro da lixeira a 5 passos de distância. Tempo máximo: 15 segundos.
6. O grupo deve tentar jogar uma bola para cima, dar um giro no lugar e pagá-la de volta sem deixar cair no chão 15 vezes cada. Tempo máximo: 30 segundos.
7. Quatro alunos do grupo devem ficar, cada um, num escanteio da quadra e passar a bola de um para o outro usando vassouras ou rodos, fazendo com que ela dê uma volta completa em torno da quadra. Tempo máximo: 30 segundos.

IMPORTANTE: As informações contidas nas sugestões podem ser alteradas de acordo com as possibilidades da escola.



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



PLANO DE AULA

EF06MA03-EF-032

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

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

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



Objetivos

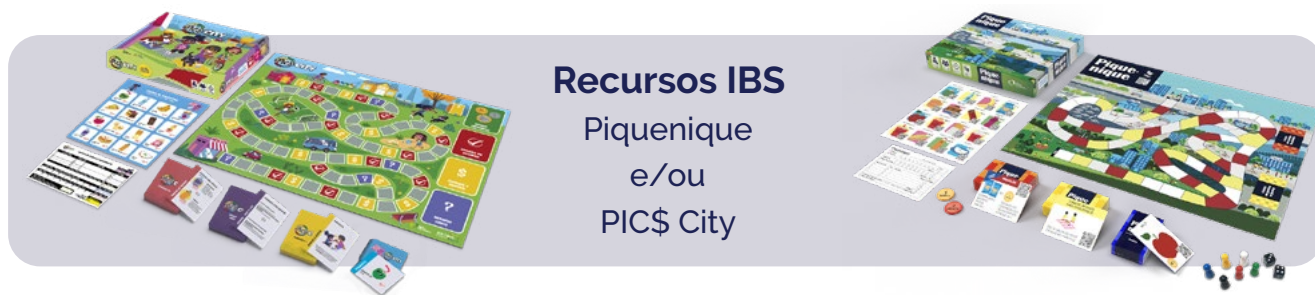
Aprender e exercitar cálculos com números naturais.

Conteúdos

Operações de adição, subtração, multiplicação divisão e potenciação.

Recursos gerais

Marcador, apagador, lápis e caderno.



Procedimentos Metodológicos

A aula se inicia com a apresentação do jogo Piquenique ou PIC\$ City, dando ênfase às cartas dos produtos e seus respectivos preços e às cartas de ganhos e gastos. O professor pede para que a turma forme grupos de até 6 alunos, de forma que fique 1 jogo para cada grupo. Nessa dinâmica utilizaremos as cartas dos produtos (58) e as cartas amarelas (18, ganhos e gastos). Os alunos devem ter em mãos também seus cadernos, lápis e borracha, para anotarem os resultados de cada passo.

Um aluno do grupo distribui as cartas (produtos e ganhos/gastos) aos outros como em um jogo de baralho, onde os participantes não veem as cartas uns dos outros. É importante que cada participante tenha o mesmo número de cartas, e todos devem receber pelo menos 2 cartas amarelas. Atenção: as cartas que representam ganhos terão valor de 4 américas (no caso do uso do Piquenique) ou 4 pilas (no caso do PIC\$ City). Em seguida, a professora solicita a cada aluno que calcule as operações a seguir e as anote em seus cadernos:

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

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

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

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

Avaliação

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

- O que ganhamos, na vida real, quando reciclamos o lixo?
- Por que precisamos saber realizar operações matemáticas?

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

Para ir além

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



Referência e Pesquisa

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

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

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

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

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF06MA13-EF-068

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Cálculo de porcentagens por meio de estratégias diversas, sem fazer uso da “regra de três”.

Habilidade: (EF06MA13) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.



Objetivos

- Calcular porcentagens de valores dados, utilizando diferentes estratégias (cálculo mental, divisão etc.), sem recorrer à "regra de três".
- Resolver problemas práticos que envolvam porcentagens em contextos de educação financeira (descontos, lucros, impostos).
- Compreender a relação entre porcentagem e proporcionalidade.
- Aplicar o conceito de porcentagem para calcular lucros e prejuízos em situações de compra e venda.
- Analisar o impacto das obrigações fiscais (simuladas na roleta) no lucro de um negócio.
- Elaborar problemas simples que envolvam o cálculo de porcentagens.

Conteúdos

- Conceito de porcentagem: "por cento" e sua relação com frações e decimais.
- Cálculo de porcentagens: diferentes estratégias (mental, divisão por 2, 4, 10, etc.).
- Porcentagem e proporcionalidade: relação entre grandezas proporcionais.
- Aplicações da porcentagem: descontos, acréscimos, lucros, prejuízos, impostos.
- Educação financeira: lucro, prejuízo, obrigações fiscais (simulação).

Recursos gerais

Material pessoal do aluno; fichas de comércios; caneta piloto para quadro branco; apagador para quadro branco.

Recursos IBS

Jogo Bons Negócios



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Pergunte a eles onde já viram porcentagens no dia a dia. Questione-os sobre o comércio local. Exemplo: "Você já viu algum anúncio com porcentagem no mercado X? Ou no açougue Y? E na loja da Fulana?". Anote os exemplos dados pelos alunos no quadro. Explique que, no decorrer da aula, verão como a porcentagem nos ajuda a organizar tudo, especialmente no comércio.

Divida a turma em grupos de, no máximo, 4 alunos. Entregue para cada grupo uma ficha de comércio (você pode encontrar modelos prontos na seção *Referência e Pesquisa*, mas pode criar outros de acordo com a cultura local). Usando um dado, cada equipe roda 5 vezes para determinar a quantidade de cada item vendido, anotando em seus cadernos. Por exemplo, a equipe da quitanda roda o dado a 1ª vez e o número sorteado é 3. Isso significa que venderam 3 maços de coentro. Eles devem anotar em seus cadernos, multiplicando a quantidade de maços vendidos por seu preço de venda (neste caso, seria R\$ 24,00). Rodam o dado a 2ª vez, que cai no número 6. Fazem, então, o mesmo cálculo para a quantidade de caixas de uva (no exemplo, venderam R\$ 48,00) e assim sucessivamente com a banana, a manga e a goiaba. As outras equipes fazem o mesmo, usando os preços de seus produtos. Quando todos os alunos tiverem finalizado, peça que prestem atenção à explicação: quando falamos em “por cento”, estamos pensando em “por cem” ou “a cada cem”. Escreva no quadro:

$$50\% = 50/100 = 0,50$$

$$25\% = 25/100 = 0,25$$

$$10\% = 10/100 = 0,10$$

Siga a explicação, anotando cada passo no quadro, buscando não usar a “regra três”:

Para calcular 50% de algo, é só dividir por 2.

Para calcular 25% de algo, é só dividir por 4.

Para calcular 10% de algo, é só dividir por 10.

Para calcular 20% de algo, basta calcular os 10% e multiplicar por 2.

Faça exemplos coletivos no quadro:

$$50\% \text{ de R\$80,00} =$$

$$10\% \text{ de R\$150,00} =$$

$$20\% \text{ de R\$60,00} =$$

Agora, prossiga com os modelos de comércio: peça que os grupos calculem o valor bruto das compras, das vendas, o lucro de cada item e depois o lucro total.

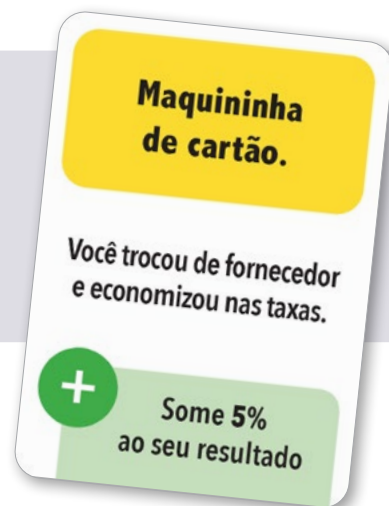


Entregue para cada grupo a quantidade de dinheiro do jogo Bons Negócios referente ao lucro total de cada equipe. Em seguida, passe de grupo em grupo oferecendo a roleta das obrigações fiscais. Peça que cada grupo rode a roleta uma vez e execute o que é pedido na casinha onde a flecha cai.

As equipes devem realizar os cálculos. Se ainda houver tempo, embaralhe as cartas “Multa ambiental”; “Sua empresa é inovadora”; “Investimento” e “Maquininha de cartão” e ofereça-as às equipes, uma a uma, que devem ler em voz alta e executar o que se pede na carta.

ATENÇÃO: A carta “Maquininha de cartão” pede para somar 5% ao resultado. Deixe que os alunos busquem a solução para a realização dessa conta, tentando identificar o raciocínio que utilizaram para chegar ao resultado final.

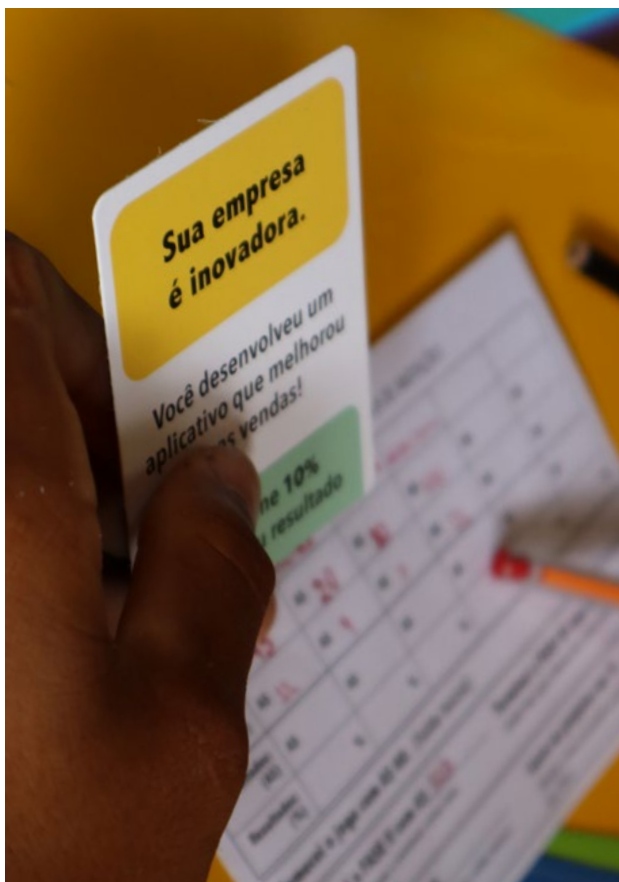
Finalize compartilhando os resultados com todos e verificando qual o comércio que terminou com a maior quantidade de dinheiro e o que obteve a menor.



Avaliação

Organize uma roda de conversa com os estudantes e questione:

- Em quais situações do dia a dia de um comerciante a porcentagem pode ser útil? Dê um exemplo.
- Se um produto está com 25% de desconto, o que você faz para calcular o valor do desconto?
- Qual a importância de um comerciante saber calcular o lucro em porcentagem?
- O que vocês mais aprenderam sobre porcentagem nessa aula que pode ser útil no comércio?



Para ir além

Realize um mapeamento do comércio no entorno da escola, bairro ou pertencentes a membros da comunidade escolar. Organize um dia para que os alunos saiam da escola em pequenos grupos ou convide representantes dos comércios mapeados para irem até a escola. Em pequenos grupos, os alunos devem se encarregar de ensinar os comerciantes a jogarem Bons Negócios. Se possível organize esses encontros mais de uma vez. Deste modo, além de jogar, os alunos podem acompanhar as mudanças ocorridas dentro dos comércios os quais auxiliaram. Se a escola tiver uma rádio escolar, os alunos podem apresentar os resultados no decorrer da programação ou mesmo convidar os próprios comerciantes a testemunharem, durante uma entrevista, as mudanças que vivenciaram na própria loja.

Referência e Pesquisa

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

Modelos de comércios



Quitanda

Quantia gasta na compra:

Coentro R\$ 20

Uva R\$ 40

Banana R\$ 30

Manga R\$ 30

Goiaba R\$ 25

Preço de venda:

Coentro R\$ 8

Uva R\$ 8

Banana R\$ 8

Manga R\$ 10

Goiaba R\$ 7



Sorveteria

Quantia gasta na compra:

Picolé R\$ 15

Pote de sorvete R\$ 50

Açaí R\$ 25

Sundae completo R\$ 35

Sorvete de casquinha R\$ 20

Preço de venda:

Picolé R\$ 4

Pote de sorvete R\$ 15

Açaí R\$ 7

Sundae completo R\$ 8

Sorvete de casquinha R\$ 6



Loja de doces

Quantia gasta na compra:

Bala R\$ 20

Caixa de bombom R\$ 40

Salgadinho R\$ 30

Chocolate R\$ 30

Chiclete R\$ 25

Preço de venda:

Bala R\$ 8

Caixa de bombom R\$ 8

Salgadinho R\$ 8

Chocolate R\$ 10

Chiclete R\$ 7



Papeleria

Quantia gasta na compra:

Cartolina R\$ 20

Hidrocor R\$ 40

Lápis de cor R\$ 30

Giz de cera R\$ 30

Borracha R\$ 25

Preço de venda:

Cartolina R\$ 8

Hidrocor R\$ 8

Lápis de cor R\$ 8

Giz de cera R\$ 10

Borracha R\$ 7



Loja de variedades

Quantia gasta na compra:

Bola de gude R\$ 5

Luminária decorativa R\$ 50

Óculos de sol R\$ 30

Camiseta sem estampa R\$ 40

Porta-retrato R\$ 20

Preço de venda:

Bola de gude R\$ 1

Luminária decorativa R\$ 15

Óculos de sol R\$ 6

Camiseta sem estampa R\$ 13

Porta-retrato R\$ 6



Brechó

Quantia gasta na compra:

Camiseta R\$ 5

Sandália R\$ 50

Saia R\$ 30

Vestido R\$ 40

Bermuda R\$ 20

Preço de venda:

Camiseta R\$ 2

Sandália R\$ 14

Saia R\$ 6

Vestido R\$ 13

Bermuda R\$ 6

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 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

EF06MA33-EF-056

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

Objeto de Conhecimento: Comparar informações apresentadas em tabelas.

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



Objetivos

- Registrar e comparar informações apresentadas em tabelas;
- Apresentar dados, fazendo uso de planilhas eletrônicas.

Conteúdos

Estatística: dados apresentados 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).

Faça um debate sobre o funcionamento do jogo e apresente o vídeo da partida guiada, para que os estudantes conheçam como é o jogo. Permita que a turma esclareça possíveis dúvidas e dialoguem sobre os tipos de cartas.

Finalizado o momento de apresentação e explicação, proponha aos estudantes que se organizem para jogar uma partida do **PIC\$** em grupos, de 3 a 6 jogadores em cada grupo.

Um fator importante para o desenvolvimento da habilidade em questão precisa ser garantido nesse momento: proponha que cada grupo **crie um modelo** de tabela de registro, a partir das regras, **antes de jogarem**. Outro ponto importante: **não forneceremos tabelas prontas de acompanhamento e registro das dívidas!** Isso porque nosso objetivo é o de deixar que cada grupo organize os dados previamente e, a partir da experiência de jogo, possam aprimorar suas formas de registro.

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 deste ou daquele tipo de sistematização para registros a cada rodada.

O que precisa ser destacado antes do início da partida são as características do próprio jogo:

- Precisamos saber quem teve o maior e o menor endividamento em cada rodada para que, ao final, seja identificado o vencedor;
- É necessário saber qual o tipo de endividamento foi o maior causador da derrota;
- As informações registradas precisam ser compreendidas por qualquer um dos jogadores. Afinal, as tabelas precisam estar à vista de todos.

Ao final desta primeira partida, proponha um momento de socialização, para que a turma possa mostrar o que pensou para organizar os registros rodada a rodada. Tabelas de diferentes formatos devem aparecer neste momento. Caso algum grupo não tenha conseguido sistematizar muito bem os registros, o momento de socialização das estratégias será de grande oportunidade para que eles possam conhecer outras maneiras de organizar as informações do jogo, rodada a rodada.

Enquanto circula pelos grupos, durante a primeira partida, você pode identificar três ou quatro maneiras diferentes de registrar as informações idealizadas pelos grupos. Reforce com os estudantes que alterações no modelo de registro só serão realizadas após o término da partida, ou seja, ao final das 3 rodadas.

Ao final da partida, proponha uma socialização desses registros, para que cada grupo possa conhecer as estratégias dos demais, inclusive para que possam dar palpites sobre as criações de tabelas uns dos outros. 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 rodada a rodada? Por quê?
- Os tipos de dívida indicados pelo jogo ficam evidentes no registro utilizado pelo seu grupo?
- As dívidas proporcionadas pelas cartas coringa foram contabilizadas na organização de vocês? Como?



Finalizada a discussão, proponha que cada grupo use as ideias que surgiram no debate para melhorarem o modelo de registro. Proponha aos estudantes uma nova partida, para que cada grupo possa escolher novamente sua estratégia de registro, baseados na socialização feita anteriormente.

Com a nova tabela de registro "melhorada", os grupos devem disputar mais uma partida do **PIC\$**, usando esse novo recurso de organização e registro.

Ao final da partida, cada grupo deve entregar em uma folha os dois modelos de tabela, um "antes e depois" para as tabelas utilizadas por eles, identificando quais foram as melhorias verificadas pelo grupo com as alterações propostas em relação à organização das informações, quanto aos cálculos necessários durante o jogo etc.

A partir desse momento os cálculos necessários para se chegar ao total de endividamento ganharão uma atenção, tendo em vista que a proposta é de que os estudantes compreendam quais são as operações que poderiam ser "automatizadas" com o uso de uma planilha eletrônica.

Peça que os grupos criem breves explicações para mostrar quais as operações necessárias em cada um dos modelos elaborados por eles para obter o total de endividamento ao final das 3 partidas.

De posse destas explicações, o próximo passo (caso se tenha acesso a esses recursos) é o de recriar a tabela de registro elaborada pelo grupo a partir de uma planilha eletrônica (*Google Planilhas, Microsoft Excel, etc.*).

Promova um processo de investigação, para que os estudantes possam pesquisar em tutoriais disponíveis na internet e identificar como criar os cálculos necessários na planilha para automatizá-la. De posse das informações pesquisadas, cada grupo vai trabalhar na construção do seu modelo para uso no registro das informações do jogo.

Para fechar esse trabalho, promova uma nova partida para que os registros sejam feitos a partir da planilha eletrônica elaborada por cada um dos grupos.



Avaliação

Troque os arquivos produzidos pelos grupos para que um grupo analise a planilha eletrônica elaborada por outro grupo, e vice-versa. Após a análise do arquivo, cada grupo deverá indicar as vantagens de trabalhar a partir do modelo apresentado, apontando as operações realizadas automaticamente pela planilha, em um texto (apresentado físico ou digitalmente).

Para ir além

Proponha que os estudantes elaborem uma pesquisa sobre hábitos de consumo ou de economia entre colegas, familiares ou membros da comunidade escolar. A turma poderá criar, coletivamente, um formulário simples (em papel ou on-line) com perguntas como:

- Você costuma planejar suas compras antes de comprar algo?
- Você guarda parte do dinheiro que recebe?
- Qual é o principal gasto da sua família durante o mês?

Após coletar as respostas, oriente os grupos a registrar os dados em planilhas eletrônicas, construindo gráficos e tabelas que representem os resultados.

Por fim, cada grupo deve interpretar as informações obtidas e preparar uma apresentação breve com as principais conclusões, sugerindo atitudes que possam favorecer o consumo consciente e o controle financeiro.

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=-833VljfY?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 type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input checked="" type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

PLANO DE AULA

EF67LP38-EF07MA02-EF-035

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens; Matemática

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Matemática

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

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

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



Objetivos

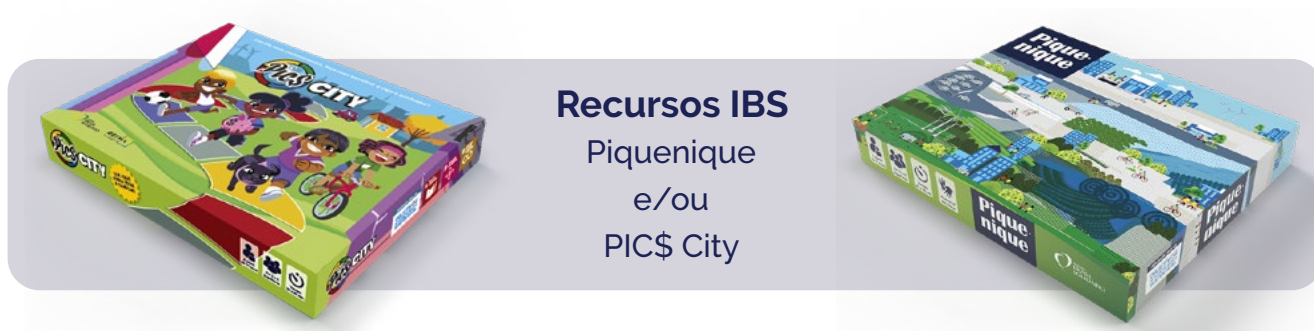
Demonstrar, por meio de interpretação de música, as diferenças entre desejo e necessidade, com foco na Educação Financeira. Compreender a importância desses conceitos na vida financeira. Calcular porcentagens, relacionando as escolhas feitas no jogo Piquenique ou PIC\$ City

Conteúdos

Figuras de linguagem, interpretação, porcentagem, educação financeira.

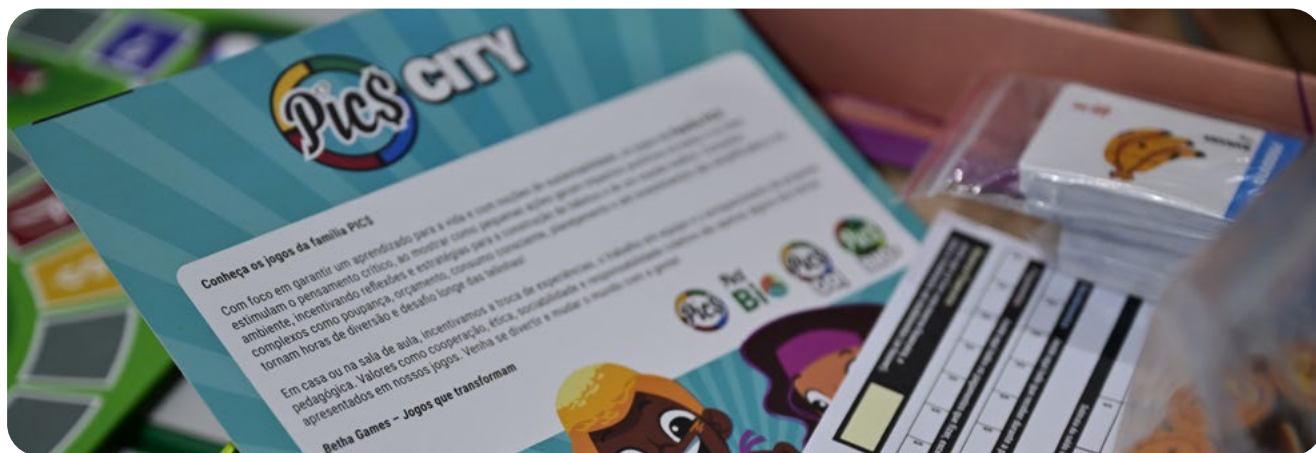
Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

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



Peça para guardarem a letra da música e apresente o jogo Piquenique ou PIC\$ City, explique as regras e oriente-os a se organizarem em grupos de até 6 alunos. Realize uma partida e depois peça aos grupos para responderem:

1. Qual porcentagem do grupo escolheu levar frutas?
2. Qual porcentagem do grupo conseguiu comprar seus produtos?
3. Se todos os alunos fizessem sua lista de produtos com os quatro itens custando A\$1,00 cada, qual porcentagem do valor recebido inicialmente seria gasta ao fim do jogo? E se escolhessem os quatro produtos custando A\$2,00 e A\$3,00? (Aproveite para introduzir o conceito de desequilíbrio positivo no orçamento familiar, que se deve gastar menos do que ganha)
4. Considerando o que aprenderam sobre desejo e necessidade, daria para dividir a lista de compras em itens que correspondem às necessidades nutricionais e outros aos desejos?

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

Avaliação

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

- Qual a importância desse desejo para suas vidas?
- Como irão fazer para realizá-lo?
- A realização envolve o uso do dinheiro?

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

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

Para ir além

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

Outra possibilidade é identificarem uma necessidade na comunidade: um lar de idosos, abrigo de cães ou qualquer instituição próxima à escola que esteja precisando de algo. A partir dessa detecção, os alunos devem criar lista de itens necessários e bolar um passo a passo de como arrecadar tais objetos, suprimindo a necessidade da comunidade.

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>

TITÃS. Comida. YouTube, [s.l.], 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g4SR1WNOHcw>

Letra: "Comida", Titãs

Bebida é água

Comida é pasto

Você tem sede de quê?

Você tem fome de quê?

A gente não quer só comida

A gente quer comida,
diversão e arte

A gente não quer só comida

A gente quer saída para
qualquer parte

A gente não quer só comida

A gente quer bebida,
diversão, balé

A gente não quer só comida

A gente quer a vida como a
vida quer

Bebida é água

Comida é pasto

Você tem sede de quê?

Você tem fome de quê?

A gente não quer só comer

A gente quer comer e quer
fazer amor

A gente não quer só comer

A gente quer prazer pra
aliviar a dor

A gente não quer só
dinheiro

A gente quer dinheiro e
felicidade

A gente não quer só
dinheiro

A gente quer inteiro e não
pela metade

Desejo, necessidade,
vontade

Necessidade, desejo

Necessidade, vontade

Necessidade, desejo

Necessidade, vontade

Necessidade, desejo

Necessidade, vontade

Necessidade

Fonte: Musixmatch

Compositores: Marcelo
Fromer / Arnaldo Antunes /
Sergio Britto

PLANO DE AULA

EF6gLP04-EF06GE06-EF-031

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:



6ºano



7ºano



8ºano



9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens; Ciências Humanas

Componente Curricular: Língua Portuguesa; Geografia

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

Habilidade: (EF6gLP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.

(EF06GE06) Identificar as características das paisagens transformadas pelo trabalho humano a partir do desenvolvimento da agropecuária e do processo de industrialização.



Objetivos

Identificar a função dos anúncios publicitários; analisar o ciclo de vida de materiais e relacionar os impactos do consumismo na vida e na sociedade.

Conteúdos

Efeitos de sentido; transformação das paisagens naturais e antrópicas e produção, circulação e consumo de mercadorias.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, imagem de anúncio publicitário, cópia impressa e vídeo do poema Eu, Etiqueta (Carlos Drummond de Andrade), projetor, computador com acesso à internet, livros, reportagens e outros materiais impressos que possam servir de fonte de pesquisa.

Recursos IBS
Bons Negócios



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos e entregue uma cópia do poema "Eu, Etiqueta", de Carlos Drummond de Andrade, para cada um. Solicite que os grupos realizem a leitura do texto entre si e, em seguida, projete a imagem de um anúncio publicitário (sugerimos um anúncio na sessão Referência e Pesquisa).

Após a leitura em grupo e apreciação do anúncio publicitário projetado, proponha os seguintes questionamentos (lembre-se de deixá-los falarem sem julgamentos ou correções, pois este é o momento de trocas de conhecimentos entre os estudantes):

- Qual é a relação existente entre o texto e a imagem? (Espera-se que os alunos respondam que o poema retrata as características de um anúncio publicitário e a imagem apresenta um anúncio).
- Para que serve um anúncio? (O objetivo aqui é fazer com que os alunos reconheçam que os anúncios servem para estimular a compra do produto que está sendo anunciado).
- Por que o homem pode ser considerado um anúncio itinerante? (Os alunos podem responder que o motivo é porque usamos produtos com suas marcas aparentes em nosso vestuário e calçados).

Incentive que os alunos compartilhem oralmente as respostas dos questionamentos e logo após, apresente o poema em outro formato: audiovisual. Apresente o poema narrado na voz de Paulo Autran, disponibilizado através do link também destacado na sessão Referência e Pesquisa.

Após a apresentação do vídeo, incentive uma roda de conversa acerca da ideia de indispensabilidade, mencionada no poema. Estimule os alunos a explicarem o que isso significa e a comentarem situações vividas por eles em que sentiram a necessidade de comprar algo devido a um anúncio publicitário.

Dando continuidade, entregue uma caixa do jogo Bons Negócios para cada grupo e solicite que cada um separe e observe as 24 cartas-produto.

Oriente que, nesse momento, a turma fará uma atividade de pesquisa: os grupos deverão listar todos os produtos. Em seguida, pesquisar em jornais, revistas ou na internet quais as matérias-primas utilizadas na produção, quais os resíduos que são gerados por essa produção e em quais locais esses resíduos são descartados. Essas informações deverão ser sistematizadas no caderno dos alunos como no modelo a seguir:

Produto:	
Matérias-primas:	
Resíduos gerados:	
Descarte comum dos resíduos:	

A partir da pesquisa realizada, conduza uma discussão acerca das consequências do consumismo para a sociedade. Você pode questionar: de que forma o consumismo pode impactar a nossa vida e a vida em sociedade? Solicite que cada aluno construa um texto sintetizando as principais ideias relacionadas ao questionamento feito. Os alunos podem expor oralmente suas ideias ao final da aula.

Avaliação

Ao final da atividade solicite que a turma responda as questões abaixo:

- Qual a função de textos do gênero anúncio publicitário?
- Por que é importante refletir antes de decidir realizar alguma compra?
- Qual o impacto do descarte incorreto de resíduos gerados a partir da produção de produtos? (Você pode relacionar, novamente, a produção dos produtos do jogo Bons Negócios).
- Que orientações e dicas podemos compartilhar que colaborem com o consumo consciente?

O professor pode elaborar outros questionamentos relacionados ao conteúdo e ideias discutidas.

Para ir além

Proponha que os alunos investiguem o modo de produção de alguns produtos existentes em suas casas (TV, liquidificador, ventilador, geladeira ou outros), seguindo as mesmas ideias elencadas na tabela da atividade da aula. Você pode organizar um momento na próxima aula para a socialização das informações coletadas.

Referência e Pesquisa

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

ANDRADE, Carlos Drummond. Eu, Etiqueta. Secretaria de Educação do Paraná, 2021. Disponível em: eu_etiqueta.pdf (<seed.pr.gov.br>).

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

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

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

Competências gerais

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



Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

