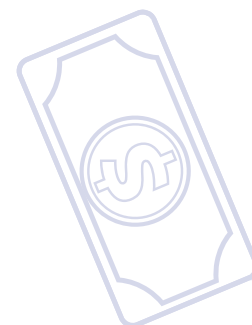


Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 7º ANO

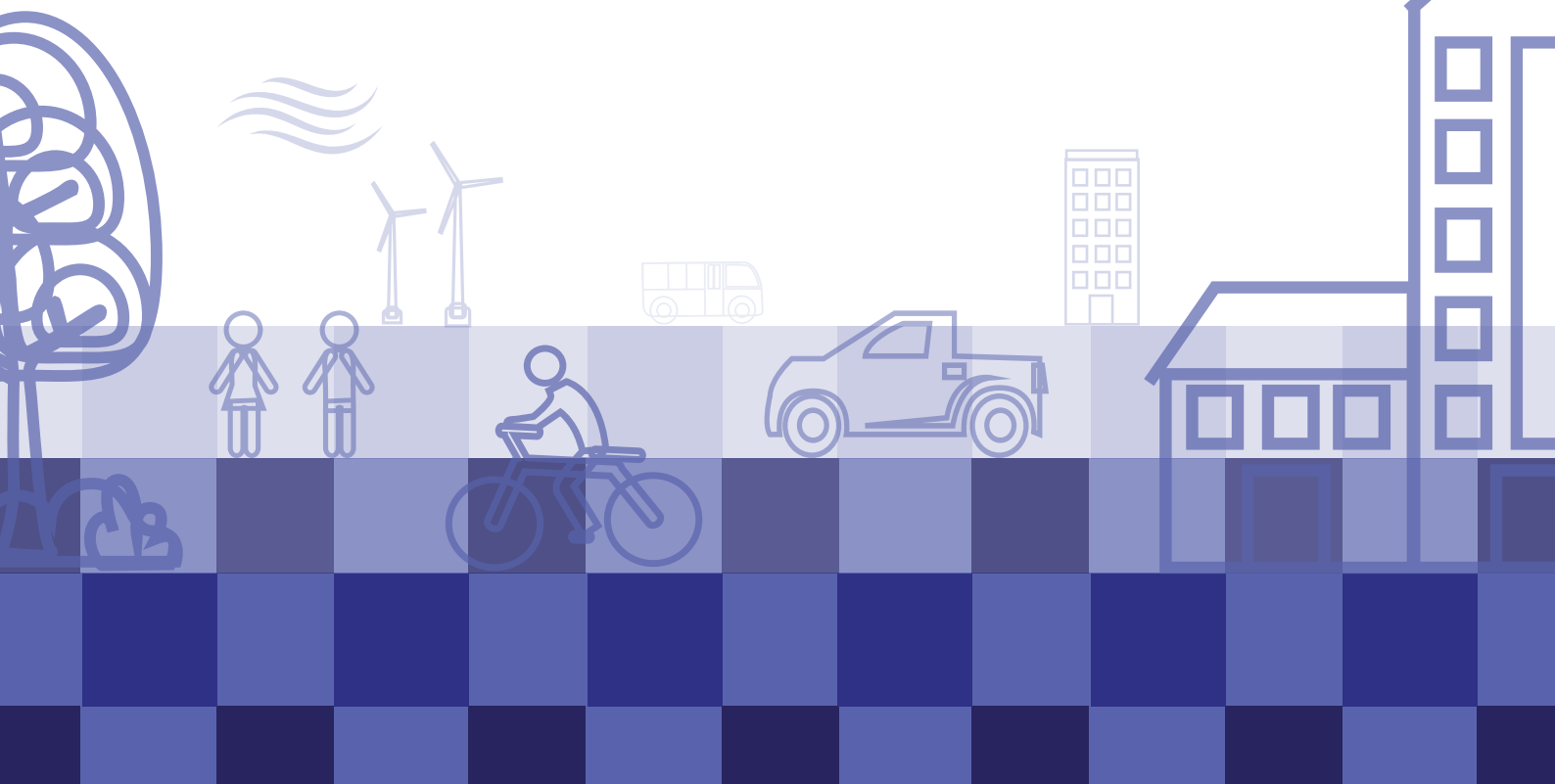
Piquenique
BONS NEGÓCIOS



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 - 7º ANO

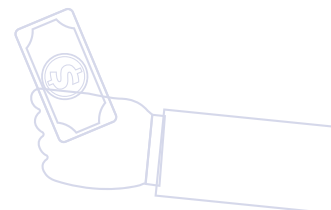
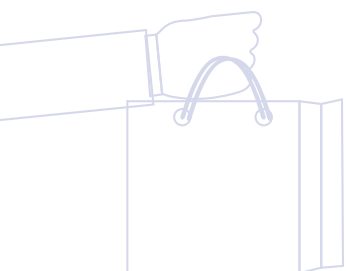
ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF69LP36-EF-033	05
EF69LP37-EF-034	09
EF67LP37-EF-029	14
EF07LP04-EF-069	18
ARTE	
EF69AR05-EF-030	23
EDUCAÇÃO FÍSICA	
EF67EF05-EF67EF07-067	27
MATEMÁTICA	
EF07MA36-EF-036	32
HISTÓRIA	
EF07HI09-EF-070	36

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 7º ANO

ÍNDICE



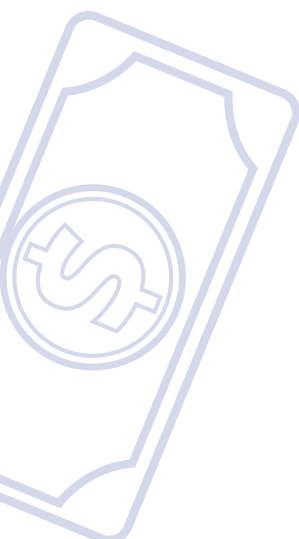
Planos Interdisciplinares

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

EF67LP38-EF07MA02-EF-035 43

LÍNGUA PORTUGUESA E GEOGRAFIA

EF69LP04-EF06GE06-EF-031 47



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

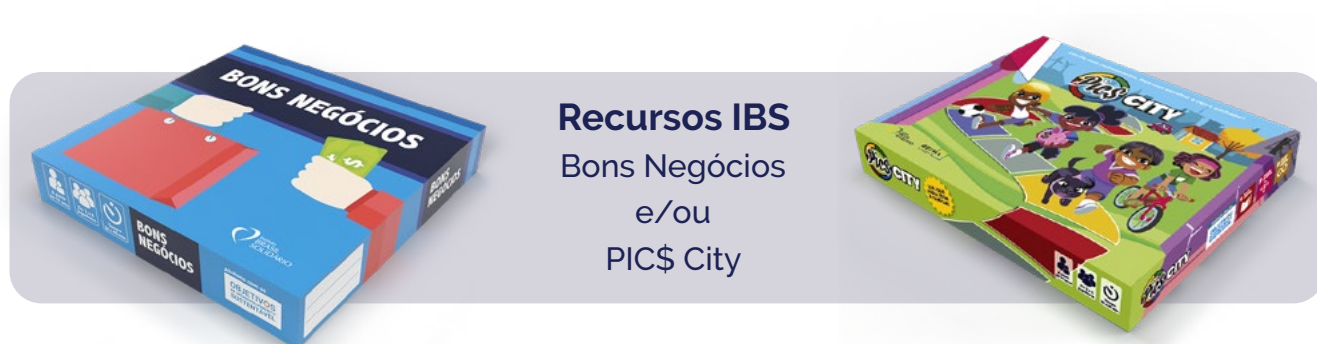
Elaborar um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios com base em explorações de exemplos do gênero.

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

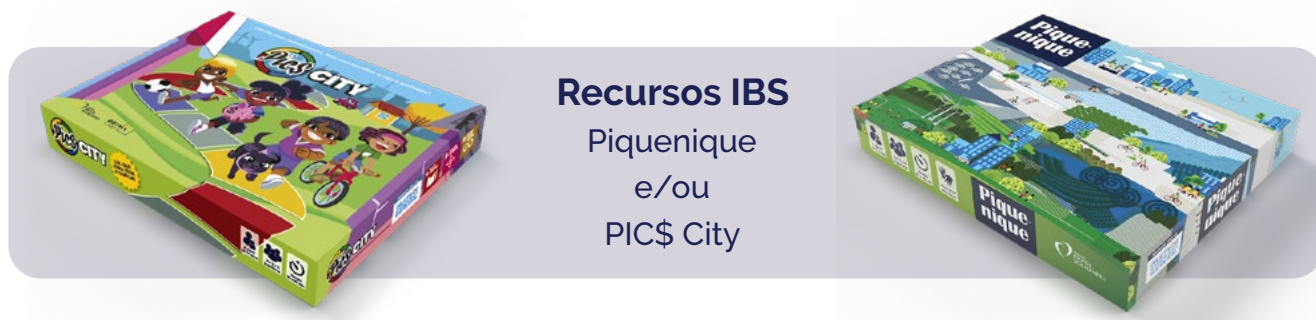
Estimular o pensamento crítico e a observação; criar roteiros para elaboração de vídeos ou podcast.

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, sequências 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

EF07LP04-EF-069

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: Morfossintaxe

Habilidade: (EF07LP04) Reconhecer, em textos, o verbo como o núcleo das orações.



Objetivos

- Identificar verbos em diferentes contextos textuais, especialmente em regras de jogos.
- Compreender a função central do verbo como núcleo de uma oração.
- Perceber a importância do verbo para o sentido e a coerência das frases e textos.
- Analisar o impacto da substituição de verbos na compreensão de um texto.
- Aplicar corretamente as flexões verbais ao reescrever frases.
- Reconhecer a presença de verbos em textos instrucionais e informativos.

Conteúdos

- Verbo (conceitos, identificação e função na oração).
- Flexões verbais (tempo, modo, número e pessoa).
- Orações (estrutura básica com foco no verbo como núcleo).
- Textos instrucionais (características e função, com a regra de jogos como exemplo).

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, caneta e apagador para quadro branco.

Recursos IBS

Jogos Piquenique, PIC\$ City, Bons Negócios, PIC\$, PIC\$ Bio, PIC\$ Go e PIC\$ Bio+



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula numa roda de conversa com a turma toda. Peça para os alunos realizarem tarefas aleatórias, como, por exemplo: "Maria, pegue um lápis de escrever para mim, por favor. Antônio, abra a porta da sala, por gentileza. João, escreva a palavra 'verbo' na lousa. Jeniffer, troque de lugar com o Paulo." e assim por diante. Vá anotando na lousa os verbos que for usando. Ao final, questione:

- O que são essas palavras que escrevi na lousa?
- Como podemos denominá-las, isto é, que nome damos a este tipo de palavras?
- Essas palavras costumam ser importantes para uma oração?

Apresente a parte de baixo da caixa do jogo **Bons Negócios** (você pode projetar a imagem para que todos vejam ou distribuir algumas unidades para que, juntos, os alunos possam observar e analisar) e questione:

- O que é isso?
- Para que serve?
- O que são essas letras?
- O que fazemos com essas palavras?
- Que tipo de palavras temos aqui?



Proceda da mesma maneira com as regras do jogo **PIC\$**, apresentando aos estudantes e levantando questionamentos.

Após o debate, oriente os alunos a se sentarem formando grupos de até 4 pessoas. Entregue para cada grupo uma caixa dos jogos **Piquenique**, **Bons Negócios** ou **PIC\$ City** ou as regras dos jogos **PIC\$**, **Pic\$ BIO**, **PIC\$ BIO+** ou **PIC\$ GO!**. O interessante é que cada grupo tenha o material de um jogo diferente para trabalhar.

Peça que cada grupo leia as regras do jogo que recebeu e anote no caderno os verbos que encontrar, registrando, também, quantas vezes cada verbo aparece ao longo das instruções. Quando todos finalizarem, peça que o primeiro grupo fale o verbo que mais apareceu e dê um exemplo. Em seguida, peça que eles reescrevam as regras substituindo esse verbo pelo verbo "correr", cuidando para manter os tempos verbais e as flexões corretas (correrá, correu, correm, corro etc.). Peça para os demais grupos fazerem a mesma coisa (você pode escolher outro verbo para os alunos realizarem a troca, como "estalar" ou "explodir", o que deixará a atividade mais divertida).

Quando todos terminarem, pergunte se, com a substituição do verbo, os jogadores do jogo que analisaram devem fazer as mesmas coisas que fariam com a regra original.

Recolha as caixas e as regras dos jogos, peça para os estudantes fecharem os cadernos e realize uma brincadeira com a turma: para praticar a escrita correta dos verbos, sorteie um estudante e peça para que ele soletre um verbo (escolha verbos que façam parte das regras dos jogos) e vá marcando pontos para as equipes que responderem corretamente.

Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma e pergunte:

- O que são verbos?
- Na Língua Portuguesa, é possível haver uma oração sem verbo?
- Quais tipos de verbos são facilmente encontrados em jogos?
- Se falarmos sobre Educação Financeira, quais verbos vêm à cabeça de vocês? Conseguem aplicá-los em orações?

Para ir além

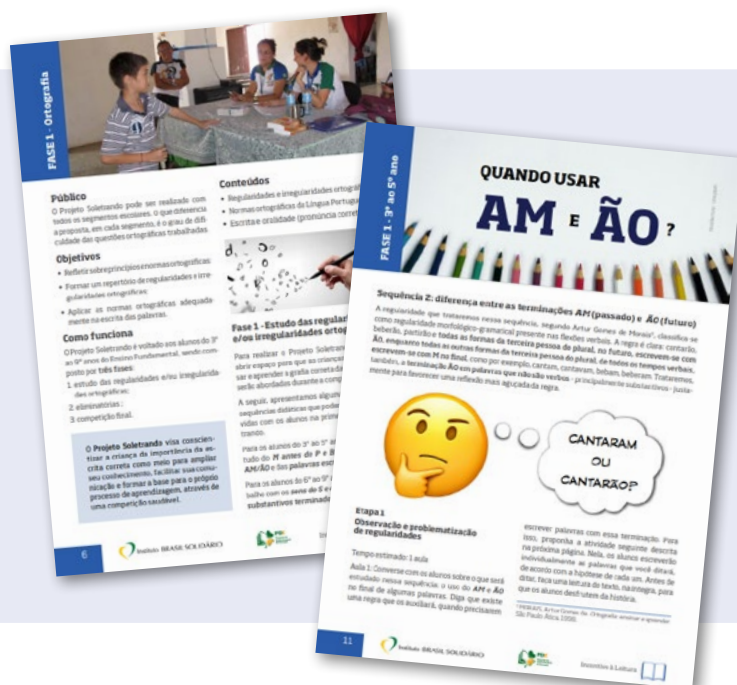
A brincadeira **soletrando** pode ir além de um momento na sala de aula e tornar-se a culminância de um grande projeto que envolva a escola toda.

Para isso, organize os estudantes por turma e faça o levantamento de verbos ou outras categorias de palavras de acordo com um tema específico para cada idade, como Educação Financeira, Educação Ambiental, Saúde, Cidadania etc. Ao longo das semanas, cada turma pode criar sua própria lista de palavras (que pode, por exemplo, ser um cartaz fixado na parede no qual vão-se incluindo as palavras novas).

No dia da culminância, alunos do 6º ano podem enfrentar o desafio *Soletrando* contra alunos do 7º e alunos do 8º contra alunos do 9º, sendo que o professor responsável pela escolha das palavras deve pedir a soletração daquelas estudadas pela turma do aluno.

Inspire-se ainda mais para recriar e aplicar esse plano de aula com a apostila *Soletrando na Escola*, do Instituto Brasil Solidário.

Clicando aqui, é possível encontrar a sequência didática completa para desenvolver o *Projeto Soletrando na Escola*.



Referência e Pesquisa

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.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 type="checkbox"/> Repertório cultural | <input type="checkbox"/> Autoconhecimento e autocuidado |
| <input checked="" type="checkbox"/> Comunicação | <input type="checkbox"/> Empatia e cooperação |
| <input type="checkbox"/> Cultura digital | <input type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |



PLANO DE AULA

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

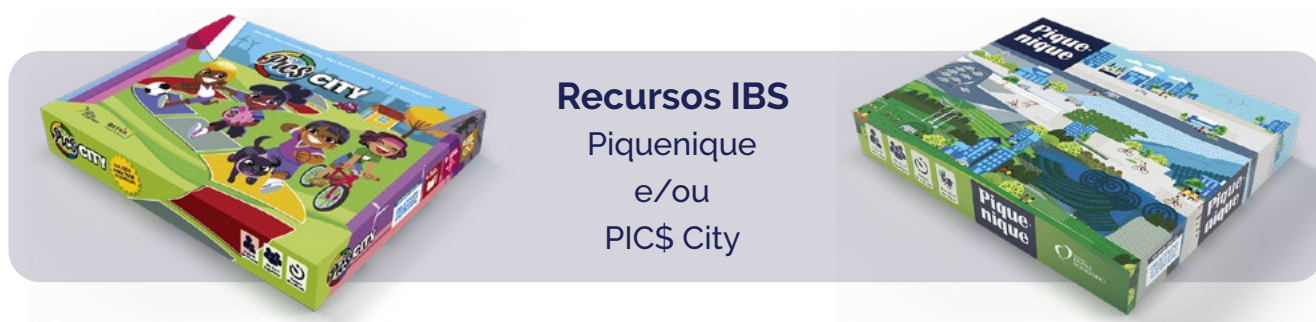
Escolher e experimentar diferentes formas artísticas, podendo, inclusive, misturar expressões artísticas como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, fotografia e vídeo, com a finalidade de produzir uma obra de arte.

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

EF07MA36-EF-036

Áreas temáticas - IBS



Educação Financeira



Incentivo à Leitura



Saúde e Prevenção



Empreendedorismo



Educação Ambiental



Arte e Cultura



Educomunicação



Cidadania

Ensino Fundamental – Anos Finais:

6ºano

7ºano

8ºano

9ºano

Áreas de conhecimento da BNCC

Linguagens

Matemática

Ciências da Natureza

Ciências Humanas

Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Matemática

Componente Curricular: Matemática

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

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



Objetivos

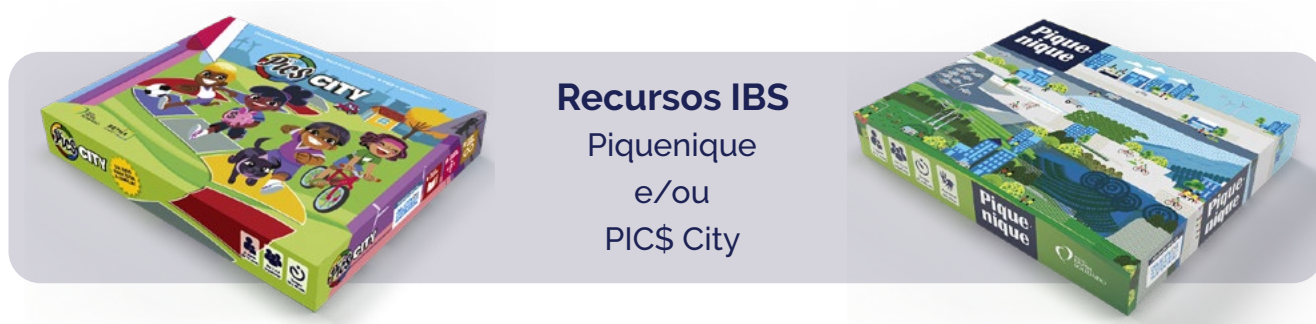
Aprender a coletar e organizar dados, bem como interpretá-los por meio de gráficos e tabelas.

Conteúdos

Construção e interpretação de tabelas e gráficos.

Recursos gerais

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



Procedimentos Metodológicos

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

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

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

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

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

Avaliação

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

- Que tipo de gráfico você fez? Por quê?
- O que ele nos mostra?
- Qual foi a parte mais difícil da atividade? Por quê?

O professor pode elaborar outros questionamentos relacionados ao conteúdo discutido.

Para ir além

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

Referência e Pesquisa

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

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

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

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



Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF07HI09-EF-070

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: Ciências Humanas

Componente Curricular: História

Objeto de Conhecimento: A conquista da América e as formas de organização política dos indígenas e europeus: conflitos, dominação e conciliação.

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



Objetivos

- Reconhecer a vasta diversidade cultural e linguística dos povos indígenas que habitavam o território brasileiro antes da chegada dos portugueses.
- Identificar e descrever diferentes aspectos da cultura indígena brasileira, como a língua, alimentação, festejos, artes, mitos, vestuário, jogos e hábitos.
- Analisar a influência e a presença desses aspectos culturais indígenas no cotidiano e na cultura brasileira atual.
- Compreender o impacto devastador da conquista europeia para as populações ameríndias, incluindo a redução populacional, o desaparecimento de línguas e a tentativa de supressão cultural.
- Explicar as principais formas de dominação empregadas pelos europeus, especialmente a imposição cultural.
- Valorizar a resiliência e as diversas formas de resistência dos povos indígenas diante da colonização.
- Desconstruir preconceitos e estereótipos sobre os povos indígenas, reconhecendo-os como sociedades complexas e sujeitos históricos.
- Formular questionamentos e expressar suas próprias compreensões sobre a importância da cultura indígena para a formação do Brasil.

Conteúdos

- Diversidade dos povos indígenas no Brasil pré-cabralino.
- Aspectos culturais indígenas, como língua, alimentação, festejos/rituais, arte/artesanato, mitologia/lendas, vestuário, hábitos, jogos/brincadeiras.
- Impacto da conquista europeia e formas de dominação.
- Resistência e influências culturais no Brasil contemporâneo.

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, cartolina, livros, revistas e jornais para pesquisa, computadores, *tablets* ou celulares com *internet*, caixa de som com música *Floresta do Amazonas*, de Heitor Villa-Lobos.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula numa roda de conversa com a turma toda. Projete ou ofereça aos alunos a tabela de produtos dos jogos Piquenique ou PIC\$ City. Levante alguns questionamentos:

- O que tem nessa tabela de produtos?
- De onde cada um deles vem, isto é, de qual cultura/país?
- Quais outros aspectos fazem parte da cultura de um povo?

Divida a turma em grupos de, no máximo, 4 alunos. Para cada grupo, entregue um aspecto cultural (exemplos podem ser encontrados na seção *Referência e pesquisa*). Peça que os alunos pesquisem em livros, revistas ou site selecionados esses aspectos culturais em povos indígenas brasileiros. **IMPORTANTE:** Lembre-se de já deixar uma lista com os nomes dos livros, revistas, jornais e sites previamente visitados e seguros para que os estudantes realizem as pesquisas (inserimos algumas sugestões na seção *Referência e Pesquisa*, mas o professor deve trazer outras além delas).

Enquanto os alunos realizam suas pesquisas, coloque *Floresta do Amazonas*, de Heitor Villa-Lobos para tocar ([link disponível na seção Referência e pesquisa](#)), mas não diga nada aos estudantes a respeito do compositor.

Quando todos tiverem terminado, peça que compartilhem os novos conhecimentos com o resto da turma. Abra uma roda de conversa e levante questionamentos tomando como referência os resultados das pesquisas. Algumas sugestões de perguntas:

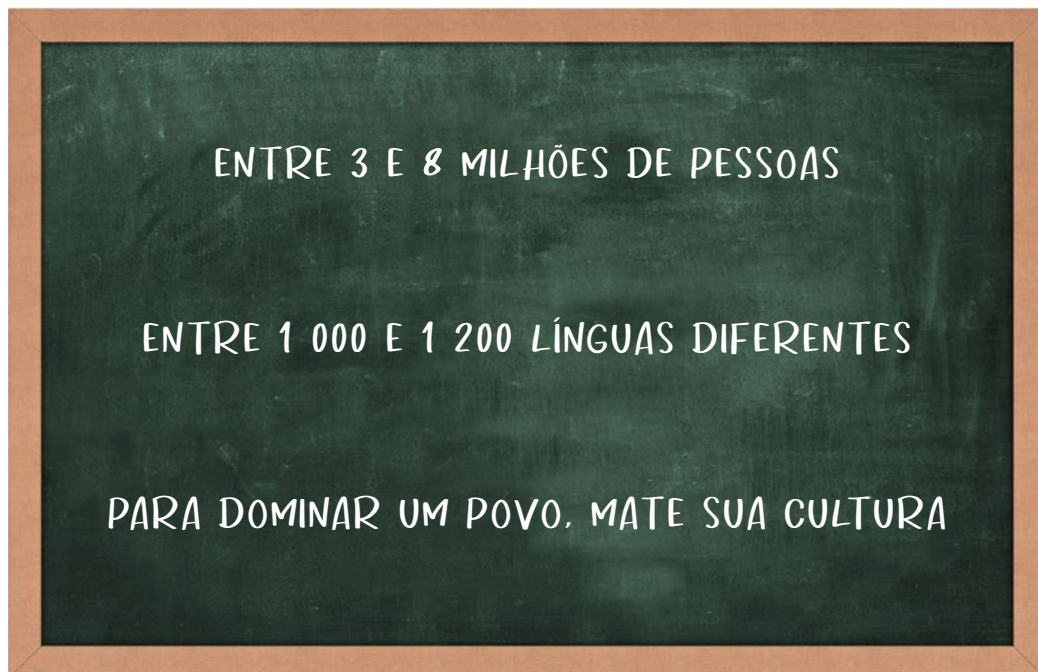


- Por que não falamos tupi-guarani como língua oficial no Brasil?
- Qual a base da alimentação de diversas etnias indígenas brasileiras? Quais delas costumamos consumir com certa frequência?
- Quais festas costumamos celebrar em nossa comunidade que é mais parecida com alguma celebração indígena pesquisada? Por que não tem nenhuma?
- De quem é a música que estava tocando enquanto vocês trabalhavam? O que ela tem a ver com o tema que estamos estudando?
- Você já ouviu falar no Saci Pererê? Sabe onde surgiu a lenda? E do Curupira? E do Boitatá?
- Por que os grandes empresários brasileiros sempre se vestem com terno, gravata e sapato lustroso?
- Quantas vezes por dia costumamos tomar banho?
- Como é um jogo de peteca?
- Você já ouviu falar do *Kuarup*?

Explique que todas as perguntas que você fez estão, de alguma forma, relacionadas à cultura indígena e prossiga:

- Quantas pessoas viviam em terras brasileiras antes do desembarque dos portugueses?
- Quantas línguas eram faladas por aqui?
- Qual a melhor forma de se dominar um povo?

Não é esperado que os alunos saibam essas respostas, mas você pode escrever no quadro:



Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma e pergunte:

- Todos os povos indígenas brasileiros são iguais?
- Existe alguma influência dos povos indígenas na nossa cultura? Quais?
- Quando os portugueses chegaram no Brasil, quem eles encontraram por aqui?
- Como os portugueses começaram a dominar os indígenas?

Para ir além

Os alunos podem recriar os jogos Piquenique ou Pic\$ City, repensando desde o tabuleiro até os tipos de desafios e tomadas de decisão, adaptando-o ao resgate das culturas dos povos indígenas. Uma proposta seria que cada grupo pesquisasse sobre uma etnia e recriasse o jogo conforme as informações obtidas sobre a cultura do povo estudado, inserindo cartas de ganhos e perdas culturais, tomada de decisão sobre atitudes que prejudiquem ou não a etnia e desafios com dados sobre a história do povo estudado.

Referência e Pesquisa

BRASIL. Fundação Cultural Palmares. Página inicial. Disponível em: www.gov.br/palmares/pt-br. Acesso em: 16 jun. 2025.

BRASIL. Fundação Nacional dos Povos Indígenas (FUNAI). Ritual do Kuarup reforça laços familiares e culturais dos indígenas do Xingu. Publicado em: 26 out. 2022. Disponível em: www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2022-02/ritual-do-kuarup-reforca-lacos-familiares-e-culturais-dos-indigenas-do-xingu. Acesso em: 16 jun. 2025.

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

BRASIL. Senado Federal. Lei reconhece ritual do Kuarup como manifestação da cultura nacional. Publicado em: 19 mar. 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/03/19/lei-reconhece-ritual-do-kuarup-como-manifestacao-da-cultura-brasileira>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Os números da população indígena. In: BRASIL: 500 anos de povoamento. [S. l.]: IBGE, [entre 2000 e 2007]. Disponível em: <https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento/historia-indigena/os-numeros-da-populacao-indigena.html>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Povos Indígenas no Brasil. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Página_principal. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quais as línguas faladas no Brasil indígena?. In: PIB Mirim. [S. l.]:ISA. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Linguas>. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quantas línguas?. In: Povos Indígenas no Brasil. [S. l.]: ISA. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Linguas_indigenas. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quantos eram? Quantos serão?. In: Povos Indígenas no Brasil. [S. l.]: ISA. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Quantos_eram%3f_Quantos_ser%3f_A30%3f. Acesso em: 16 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). Quarup o adeus aos mortos. Disponível em: <https://terrasindigenas.org.br/noticia/38793>. Acesso em: 16 jun. 2025.

MULTIRIO. As sociedades indígenas brasileiras no século XVI. Rio de Janeiro: MultiRio. Disponível em: <https://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/historia-do-brasil/america-portuguesa/8723-sociedades-ind%C3%ADgenas-brasileiras-no-s%C3%A9culo-xvi>. Acesso em: 16 jun. 2025.

MUSEU DO FOLCLORE EDISON CARNEIRO. Página inicial. Disponível em: www.cnfcp.gov.br/inter-na.php?ID_Secao=2. Acesso em: 16 jun. 2025.

ORQUESTRA SINFÔNICA DE CAMPINAS. floresta do Amazonas, de Heitor Villa-Lobos: www.youtube.com/watch?v=bZ6oyNpqnCQ

RIBEIRO, Eduardo de Almeida Navarro. A diversidade das línguas indígenas no Brasil. In: Portal da Língua Portuguesa. [S. l.]: Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/artigos/na-ponta-da-lingua/a-diversidade-das-linguas-indigenas-no-brasil/5980>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SANTOS, Francisco Venceslau dos. Quarup: transformações do ritual e da política no Alto Xingu. Mana, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 119-152, abr. 2003. Disponível em: www.scielo.br/j/mana/a/wWfsd-qD7jwrfQtVBZCht6Wk/abstract/?lang=pt. Acesso em: 16 jun. 2025.

SUPERINTERESSANTE. Quantos habitantes havia no Brasil na época do Descobrimento?. Publicado em: 26 ago. 2015. Atualizado em: 8 mar. 2024. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quantos-habitantes-havia-no-brasil-na-epoca-do-descobrimento>. Acesso em: 16 jun. 2025.

TORRES, Thaise. O Kuarup de Darcy Ribeiro. Revista Darcy, [Brasília], n. 28, 6 ago. 2024. Disponível em: <https://revistadarcy.sites.homologa.unb.br/2024/08/06/o-kuarup-de-darcy-ribeiro>. Acesso em: 16 jun. 2025. SUPERINTERESSANTE. Quantos habitantes havia no Brasil na época do Descobrimento?. Publicado em: 26 ago. 2015. Atualizado em: 8 mar. 2024. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quantos-habitantes-havia-no-brasil-na-epoca-do-descobrimento>. Acesso em: 16 jun. 2025.



Aspectos culturais:

- Língua (palavras, expressões, nomes)
- Alimentos (comidas e bebidas típicas)
- Vestuário (tipos de roupas, tecidos, estampas, acessórios, calçados)
- Festejos (festas típicas, celebrações, rituais)
- Arte e artesanato (pintura, dança, música, escultura)
- Mitologia e lendas (histórias, deuses, crenças)
- Jogos e brincadeiras
- Hábitos de higiene e limpeza

Sugestões de sites para pesquisa:

- Google Scholar: <https://scholar.google.com.br>
- Museu da Língua Portuguesa: <https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/os-povos-indigenas-e-o-portugues-do-brasil>
- Plenarinho (Câmara dos Deputados): <https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/02/dia-do-indio>
- Materiais didáticos e paradidáticos em línguas indígenas - MEC: https://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/indigena/didatico_indigena.pdf
- Livros didáticos indígenas (FFLCH-USP): <https://lemad.flch.usp.br/Livros-didaticos-indigenas>
- Jornal da USP: <https://jornal.usp.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

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

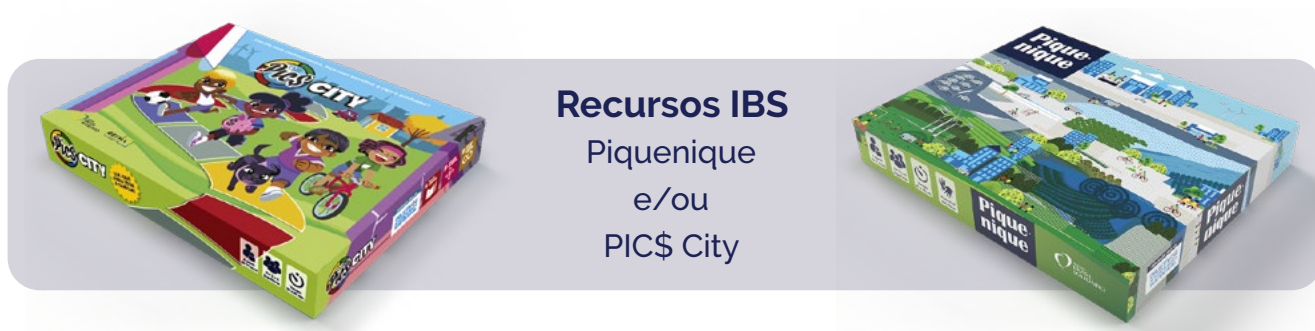
Demonstrar, por meio de interpretação de música, as diferenças entre desejo e necessidade, com foco na Educação Financeira. Compreender a importância desses conceitos na vida financeira. Calcular porcentagens, relacionando as escolhas feitas no jogo Piquenique ou PIC\$ City

Conteúdos

Figuras de linguagem, interpretação, porcentagem, educação financeira.

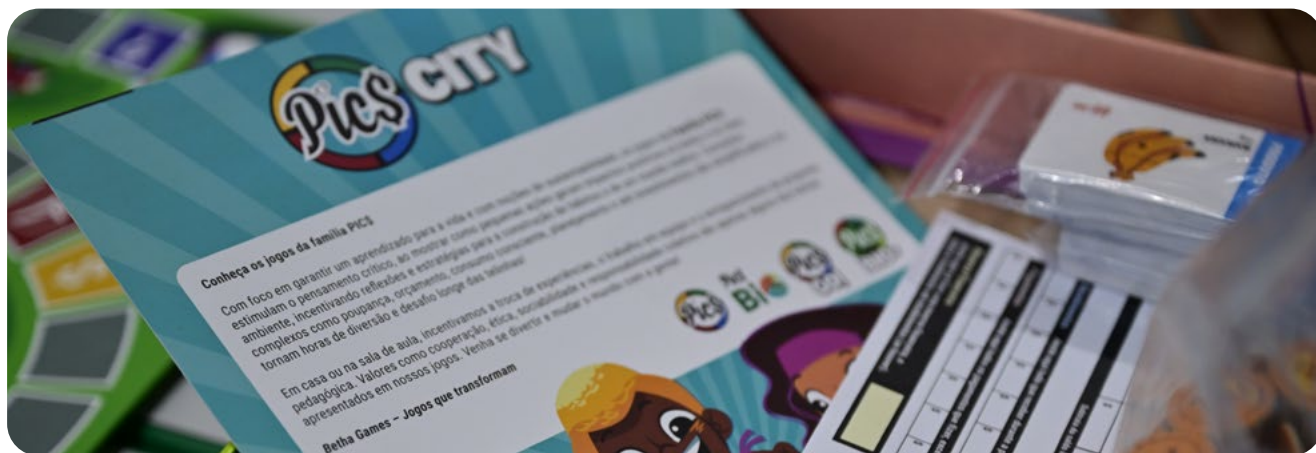
Recursos gerais

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

