

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 8º 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 IBS: 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 - 8º ANO

ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF69LP36-EF-033	04
EF69LP37-EF-034	08
EF89LP08-EF-054	13
EF89LP24-EF-039	22
ARTE	
EF69AR05-EF-030	25
MATEMÁTICA	
EF08MA04-EF-040	29
CIÊNCIAS	
EF08CI03-EF08CI05-EF-038	33
HISTÓRIA	
EF08HI03-EF-037	37
Planos Interdisciplinares	
LÍNGUA PORTUGUESA E GEOGRAFIA	
EF69LP04-EF06GE06-EF-031	42

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

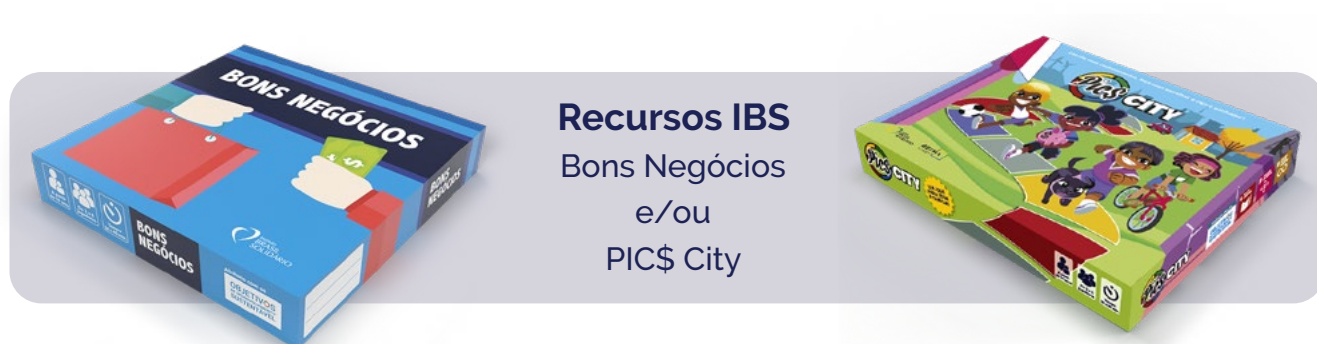
Elaborar um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios com base em explorações de exemplos do gênero.

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

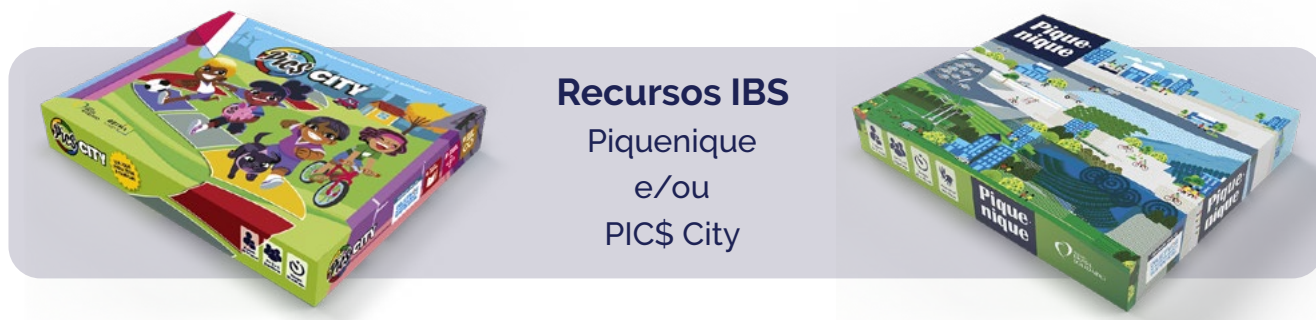
Estimular o pensamento crítico e a observação; criar roteiros para elaboração de vídeos ou podcast.

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

EF8gLP08-EF-054

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: Estratégia de produção: planejamento de textos informativos.

Habilidade: (EF8gLP08) Planejar reportagem impressa e em outras mídias (rádio ou TV/vídeo, *sites*), tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. – a partir da escolha do fato a ser aprofundado ou do tema a ser focado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato ou tema – que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes diversas, análise de documentos, cobertura de eventos etc. –, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc., da produção de infográficos, quando for o caso, e da organização hipertextual (no caso a publicação em *sites* ou *blogs* noticiosos ou mesmo de jornais impressos, por meio de boxes variados).



Objetivos

- Planejar reportagem impressa considerando o contexto de produção, recepção e circulação do texto;
- Fazer curadoria de informações para a produção da reportagem;
- Planejar roteiro para entrevista e consequente produção de infográfico.

Conteúdos

Estudo e produção de gênero textual **reportagem**.

Recursos gerais

Projetor, *notebook*, ambiente com acesso à *internet* para realização de pesquisa.

Recursos IBS

Jogo PIC\$



Procedimentos Metodológicos

Inicie informando que os alunos terão a contribuição de um jogo na aula. Para isso, realize uma breve apresentação do jogo **PIC\$**, seu contexto, regras, temas abordados e outras informações que considerar importante destacar e, em seguida, apresente o vídeo da partida guiada.

Após o tutorial, promova uma partida experimental com um único grupo tendo os jogadores divididos em duplas e os alunos que não estão jogando como observadores das jogadas. Faça a mediação da partida, articulando o debate final após o encerramento das rodadas, relacionando com a proposta da aula.

Após o debate realizado com base na partida experimental, dê continuidade realizando os seguintes questionamentos:

- Você já ouviu falar sobre consumismo? Qual o seu significado?
- Você sabe a diferença entre consumo e consumismo?
- Quais são as consequências do consumismo?
- O que seria consumo sustentável?
- O que leva as pessoas a consumirem desenfreadamente?
- Como as informações sobre consumo chegam até a população?
- Qual a relação entre educação financeira e consumo?
- Você já ouviu falar do gênero reportagem? Em quais veículos de comunicação elas são publicadas?

Proporcione o contato dos alunos com o gênero e o tema abordado nos questionamentos anteriores através da análise da reportagem que segue em anexo.

Para complementar a análise da reportagem, realize os seguintes questionamentos:

- Como o consumo de itens de grandes marcas impacta na identidade e autoestima do jovem da favela?
- Para os jovens da reportagem, qual o sentido de utilizar roupas e acessórios de grandes marcas?
- Quais os impactos do consumismo na saúde financeira dos jovens?
- Qual a relação entre o consumismo e a pirataria?
- Por que você acha que essa reportagem foi escrita? Qual a função dela?
- Para quem essa reportagem foi escrita?
- Em que veículo de comunicação a reportagem foi publicada?
- As reportagens geralmente apresentam um evento motivador ou uma questão motivadora para a discussão do assunto por elas tratado. Qual seria o evento motivador da reportagem lida?
- Qual seria o problema em publicar uma reportagem sem título?
- Qual a função da linha fina (subtítulo) da reportagem?



A seguir, encontram-se duas descrições. Leia-as com atenção para a turma. Em seguida, com base na leitura da reportagem “Como o consumo de grandes marcas afeta os jovens de periferia?”, indique qual descrição se relaciona ao gênero reportagem e qual se relaciona ao gênero notícia.

Essa descrição se refere à notícia ou à reportagem? Justifique sua resposta.

Tem por objetivo informar, expor um fato, ao mesmo tempo em que o interpreta por meio da análise e opinião de especialistas sobre o assunto discutido. Além disso, por meio das interpretações, há a intenção de fornecer ao leitor informações para se fazer uma reflexão acerca do assunto.

Resposta correta: reportagem.

Essa descrição se refere à notícia ou à reportagem? Justifique sua resposta.

Tem por objetivo informar por meio do relato de um fato de relevância social, mas faz isso sem opinar sobre ele.

Resposta correta: notícia.

Ainda estudando a reportagem, destaque o uso de aspas em diversos parágrafos.

Localize-as e explique qual a função, relacionando com a ideia de discurso direto. Após a explicação, peça para a turma transpor as falas contidas nos parágrafos em discursos indiretos.

Finalize a aula com a seguinte atividade: proponha a produção de um mural informativo, que ficará exposto na sala de aula. Sendo assim, cada aluno deve produzir uma reportagem que fale sobre a relação da educação financeira com o consumo consciente. Indique que os alunos sigam os seguintes passos:

- Expliquem a relação entre educação financeira e consumo consciente;
- Utilizem ao menos duas informações vindas de especialistas nessas áreas;
- Escrevam uma dessas informações em discurso direto e uma em discurso indireto;
- Importante: lembre os alunos de atribuir um título e um subtítulo ao texto produzido.

Observação: essa atividade pode ser feita em algum espaço que disponibilize acesso à internet, como por exemplo: sala de informática, biblioteca ou outros. Nessa proposta de aula, os alunos deverão iniciar a produção da reportagem, com apresentação prevista para uma próxima aula.

Avaliação

Escolha uma reportagem com o tema parecido com o proposto para a produção dos alunos. Projete-a para que fique visível a todos e proponha sua leitura coletiva. Em seguida, promova um debate sobre aspectos tais, como: fato de relevância que ela apresenta, contexto de produção e circulação, análise linguística com observação dos discursos e outros aspectos que permitam compreender acerca das condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc.

Para ir além

Proponha que os alunos aprofundem o estudo sobre o tema consumo consciente e educação financeira por meio da produção de uma reportagem multimídia. Em grupos, os estudantes podem planejar e gravar entrevistas com familiares, colegas ou profissionais locais sobre hábitos de consumo, uso do dinheiro e influência da publicidade.

As informações coletadas deverão ser organizadas em roteiro e texto jornalístico, acompanhadas de infográficos ou tabelas que apresentem os principais dados obtidos. Caso a escola disponha de recursos tecnológicos, incentive o uso de ferramentas digitais (como Google Docs, Canva, ou PowerPoint) para a diagramação e edição da reportagem.

Ao final, organize uma exposição ou roda de apresentação, em que cada grupo compartilhe sua reportagem com a turma ou publique no mural da escola, fortalecendo o debate sobre o papel da educação financeira e da mídia na formação de consumidores conscientes.

Referência e Pesquisa

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

Caderno de Língua Portuguesa 1º ao 9º anos do Ensino Fundamental. Observatório Movimento pela Base. Disponível em: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2023/02/caderno-fichas-dos-professores-lingua-portuguesa.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>

Mapas de foco da BNCC, Língua Portuguesa. Material do Instituto Reúna. Disponível em: https://biblioteca.institutoreuna.org.br/MapaDeFocoBncc_LP_28102020.pdf.pdf

Tutorial do jogo PIC\$. Disponível em: <https://youtu.be/QGqV833JfY?si=HU2pZx2RiaUOyiPD>

Sugestões de reportagens para análise na avaliação

1 - Consumo consciente: o que é, importância e como adotar no dia a dia - [clique aqui](#)

2 - Consumo consciente começa a se popularizar no Brasil - [clique aqui](#)

3 - Consumir de forma consciente ajuda a economizar dinheiro e recursos - [clique aqui](#)



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 type="checkbox"/> Responsabilidade e cidadania |

Como o consumo de grandes marcas afeta os jovens de periferia?

Entenda a relação entre o consumismo e a construção da autoestima e saúde financeira dos jovens periféricos

Com tênis da *Adidas*, bermuda, uma polo e um boné brancos da *Lacoste*, um adolescente afirma: "Tem que estar sempre elegante, atraente, porque assim, se eu for olhar para a cara de cada um [aquí] não é tão bonita. Se você já é feio e anda jogado, aí é triste". Essa frase descreve como o desenvolvimento da identidade e autoestima dos jovens de favela pode ser impactada pelo consumo de itens de grandes marcas, o qual torna-se um elemento crucial para a construção do empoderamento da juventude periférica.

O consumo é um meio essencial para a manutenção do capitalismo, sendo impulsionado e incentivado, por meio de estratégias financeiras (como o crédito) e de *marketing*, para a sobrevivência de toda cadeia do sistema capitalista. Para Paula Silva, cientista social pela Universidade de São Paulo, "hoje somos mais necessários socialmente como consumidores do que produtores. É para isso que a sociedade apela por meio da publicidade para chamar nossa atenção para o consumo".

Jean Baudrillard, sociólogo e filósofo francês, afirma em seu livro ***A Sociedade de Consumo*** que os indivíduos utilizam o consumo como forma de comunicação, isto é, a partir do consumo que os seres humanos afirmam a sua personalidade e identidade. Assim, pode-se apontar que o jovem da periferia, inserido nessa lógica capitalista, também irá utilizar o consumo – de roupas ou itens de grandes marcas, por exemplo – para construir a sua individualidade.

"Pela psicanálise, o jovem está mais preocupado com a questão do reconhecimento. Ele quer ver, ele quer ser visto, ele quer fazer parte. É importante para construção de quem ele é. Todos nós buscamos reconhecimento e todos nós buscamos reconhecimento por meio do consumo, mas os jovens são os mais suscetíveis pela busca do reconhecimento para a construção da personalidade (...) Ninguém quer ser invisível nesse mundo", afirma Silva.



"É importante apontar que consumo está ligado à acesso, o consumo abre portas. Para o jovem de periferia o consumo de marca, o consumo de roupa, de tênis é para ele ter acesso. A ideia de andar mal-vestido, não colocar uma marca [ou] não colocar um tênis, faz parecer que você não é visto em outros lugares", declara Lana Coelho, economista da *Nath Finanças*, empresa de orientação financeira dirigida pela influenciadora Nathália Rodrigues (ou *Nath Finanças*, como é conhecida).

Ainda de acordo com Lana, o consumo é importante para o empoderamento do jovem favelado, pois faz com que ele tenha a possibilidade de estar em outros espaços sociais e ser visto de uma forma menos perversa pela sociedade. "O consumo abre portas. O jovem pensa: 'eu vou andar bem-vestido porque assim eu vou para o shopping e o segurança não vai me seguir'. 'Eu vou andar bem-vestido porque assim a pessoa que eu gosto vai olhar para mim'", afirma.

Impactos na saúde financeira

Apesar do consumo ser considerado uma ferramenta para desenvolver o empoderamento do jovem periférico, o excesso dele pode trazer sérios problemas para a construção da saúde financeira dessa população, uma vez que para sustentar a aquisição de roupas de grandes marcas, por exemplo, é necessário um grande investimento, o que, em virtude da desigualdade social no Brasil, não é uma realidade para muitas famílias das periferias.

"No natal e ano novo eu gasto uns R\$ 1.300 com roupa", "se eu tivesse dinheiro era todo dia um *kit* novo, mas a renda não ajuda", disseram dois estudantes da Escola Estadual Pedro Alexandrino, localizada no extremo norte de São Paulo.

Nesse contexto, muitos jovens utilizam o crédito bancário como uma alternativa financeira para conseguirem comprar itens de marcas conceituadas, o que pode ser uma medida arriscada, tendo em vista o aumento da possibilidade do endividamento dessa população.

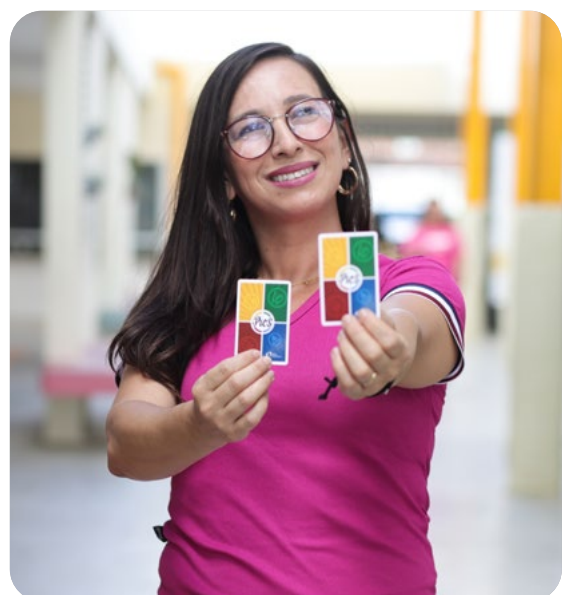
Segundo a *Peic (Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor)*, divulgada pela *Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC)*, 77,9% das famílias brasileiras declararam estar endividadas em 2022. O cartão de crédito é a modalidade de dívida mais citada, representando 86,6% das respostas. Além disso, jovens com menos de 35 anos representaram na média 78,1% do total de consumidores pesquisados.

"É legítimo você, no primeiro salário, comprar um tênis de R\$ 500 que você nunca teve acesso. Você não trabalha oito, nove, dez horas por dia para guardar e viver a vida só no futuro, você tem que viver o presente também. Se antes você queria um tênis de R\$ 500 e hoje você pode, você não precisa se culpar por isso. O lance da educação financeira é que você pode comprar o tênis desse valor, sem deixar de pagar a sua luz, por exemplo. Não é criminalizar o consumo, é utilizar o consumo de maneira inteligente", explicou Lana Coelho.

Consumismo X Pirataria

Já que itens originais de grandes marcas apresentam um preço mais elevado, parte dos jovens de periferia recorrem à pirataria. Ao serem questionados sobre o tema, os adolescentes entrevistados para esta reportagem dizem que o Brás, região de São Paulo conhecida pelo comércio de produtos mais baratos ou falsificados, é uma alternativa para manter estilo e estética que eles procuram ter.

"A pirataria ajuda a gente, porque uma dessa aqui [camisa polo da marca *Lacoste*] no Brás é R\$ 35", afirma o estudante Daniel Assis, de 16 anos. Para comparação, a mesma camisa custa, em média, R\$ 300 no site da *Lacoste*.



"O consumo faz parte do sistema econômico, é um celular novo a cada ano, é um tênis a cada mês. É algo incentivado. Aí entra a pirataria, porque, se tem um tênis de R\$ 500 que todo mundo está utilizando e outro de R\$ 100 que é uma réplica, eu vou comprar o de R\$ 100, porque eu quero ser aceito", afirma a economista Luna Coelho sobre o assunto.

No artigo *Os sentidos do real e do falso: o consumo popular em perspectiva etnográfica*, as pesquisadoras Lucia Scalco e Rosana Pinheiro-Machado explicam: "Em muitas situações, o importante é possuir/exibir a marca, mesmo que falsificada. A cópia não deslegitima o uso individual. O importante é compartilhar um símbolo, seja ele impresso por meio de um meio legítimo pelas políticas de propriedade intelectual ou não."

Segundo dados da *Associação Brasileira de Combate à Falsificação*, o Brasil teve um prejuízo de R\$ 345 bilhões em 2022 por causa da pirataria, sendo o setor de vestuário o quarto mais impactado, pois perdeu cerca de R\$ 18 bilhões.

Texto: Ray Macedo sob supervisão de Miguel Rocha - 25/07/2023

Fonte: https://cultura.uol.com.br/noticias/60295_consumismo-de-roupas-de-grandes-marcas-pode-afetar-a-saude-financeira-e-a-autoestima-dos-jovens-perifericos.html



PLANO DE AULA

EF8gLP24-EF-039

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: Curadoria de informação.

Habilidade: (EF8gLP24) Realizar pesquisa, estabelecendo o recorte das questões, usando fontes abertas e confiáveis.



Objetivos

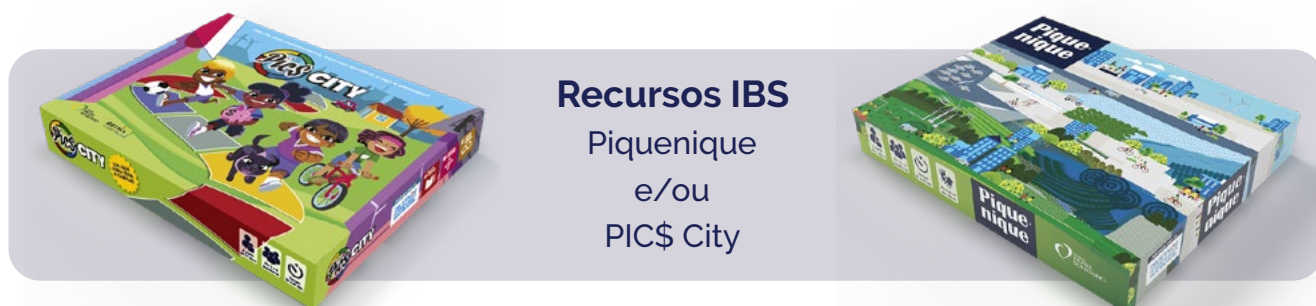
Aprender a pesquisar, analisar e ter um olhar crítico daquilo que lê.

Conteúdos

Pesquisas em fontes abertas e confiáveis. Reciclagem, economia de água e energia, sustentabilidade, gentileza, alimentação saudável.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, livros, revistas, celulares ou computadores com acesso à internet.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula apresentando os jogos Piquenique e PIC\$ City. Para isso, peça que os alunos se dividam em grupos de, no máximo, 6. Entregue uma caixa do Piquenique para alguns grupos e PIC\$ City para outros. Oriente que estudantes explorem as cartas, começando pelas cartas de Tomada de Decisão dos grupos com o Piquenique e Cartas Desafio das equipes com PIC\$ City. Peça que um grupo leia em voz alta uma das cartas e indague à todos sobre o tema. Anote respostas na lousa. Peça para outro grupo ler outra carta e proceda da mesma maneira até acabarem as cartas. Espera-se que os temas reciclagem, economia de água e energia, sustentabilidade, gentileza e alimentação saudável, dentre outros, sejam citados. Caso isso não aconteça de forma natural, acrescente-os.

Em seguida, grupos escolhem um dos temas elencados no início da aula para pesquisar. Para isso, podem pegar livros, revistas, jornais, sites, artigos etc. É muito importante que o estudante tenha um olhar crítico sobre as fontes que irá ler. Para isso, você deve orientá-los em relação à veracidade e confiabilidades das fontes, elencando uma lista de questionamentos que devem ser feitos sobre determinada fonte de pesquisa, a exemplo:

- Data da publicação.
- Quem são os autores/as (aqui é importante avaliar se a pessoa que escreveu tem formação, conhecimentos relacionados àquilo que está publicando).
- Confiabilidade da publicação (é oriunda de centros de pesquisas sérios; oferece referências; a informação pode ser corroborada com outras publicações?).
- A publicação está vinculada a interesses políticos, econômicos, empresariais?
- Notícias falsas ou *fake news*

Por fim, cada grupo irá socializar porque escolheu determinado tema, como foi feita a pesquisa e como fizeram para averiguar a confiabilidade das fontes.

Avaliação

Ao final da atividade, reúna a turma numa roda de conversa e questione:

1. Quais os fatores que você pode observar para saber se uma fonte é confiável?
2. O que são *fake news* e como são propagadas?
3. Quais podem ser os efeitos de uma *fake news*.

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula.

Para ir além

As pesquisas feitas pelos alunos podem ser apresentadas para a classe em forma de seminários ou projetos multidisciplinares com apoio de professores de outras áreas do conhecimento. Depois, alunos debatem sobre como cada tema estudado é aplicado na comunidade local, ou seja, se há cooperativas de reciclagem no bairro, se a água e a energia das residências e comércio local são bem utilizados e quais melhorias poderiam ser feitas, se a prefeitura oferece espaços arborizados e como a comunidade cuida desses locais, se há alguma instituição de caridade no município, como é a alimentação em geral das famílias dos alunos etc. Ao final, grupos podem criar cartazes de conscientização para serem espalhados pelo bairro ou cartas com propostas de melhorias para os vereadores etc.

Referência e Pesquisa

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

LINARDI, Fred. O X da questão_ Num país castigado pelo analfabetismo, projetos de incentivo à leitura são muito mais do que bem-vindos: são fundamentais. Nova Escola edição especial, São Paulo: Abril, nº. 18, 7-9, 2008.

MARTINS, Maria Helena. O que é leitura?/ Maria Helena Martins, 19. Ed. – São Paulo: Brasiliense, 1994

Competências gerais

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

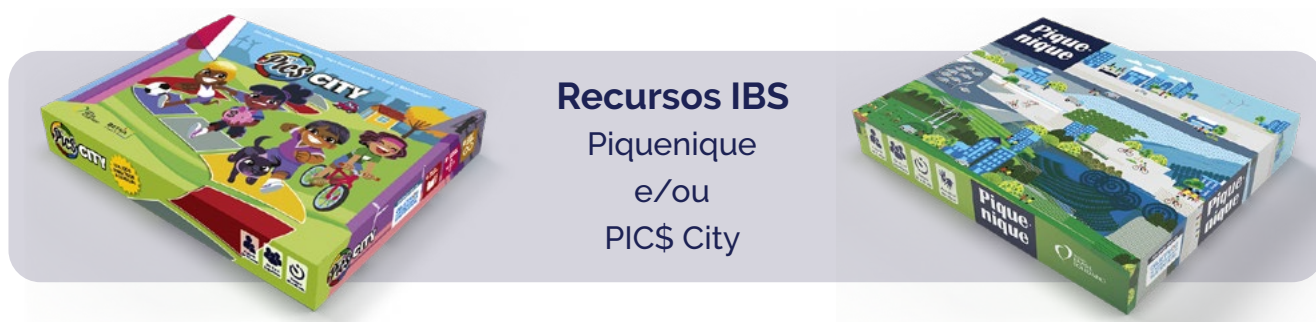
Escolher e experimentar diferentes formas artísticas, podendo, inclusive, misturar expressões artísticas como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, fotografia e vídeo, com a finalidade de produzir uma obra de arte.

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

EF08MA04-EF-040

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: Porcentagens.

Habilidade: (EF08MA03) Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o de tecnologias digitais.



Objetivos

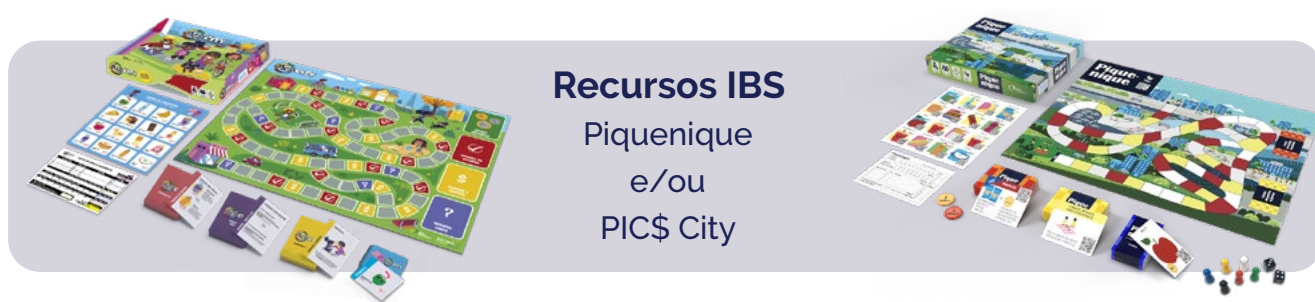
Entender sobre porcentagem e calcular a porcentagem de produtos/materiais.

Conteúdos

Porcentagem.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, calculadoras ou celulares com calculadoras.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula apresentando o jogo Piquenique ou PIC\$ City para os alunos e concentre maior atenção na tabela de produtos e seus respectivos preços. As cartas produto são colocadas no centro da sala e os alunos se posicionam em roda. Ao todo são 16 produtos = 100%.

Escreva no quadro algumas perguntas, como por exemplo: Qual a porcentagem de frutas da tabela de produtos? Qual a porcentagem de alimentos industrializados? Qual a porcentagem de bebidas? Qual a porcentagem de alimentos que você comeria num piquenique? O contrário também pode ser feito. A professora dá o valor da porcentagem do produto e pede a quantidade, por exemplo: temos 50% de frutas no nosso piquenique, quantas frutas temos? No nosso piquenique temos 25% de bebidas, quantas bebidas temos? Os problemas envolvendo a porcentagem pode ser explicado também por meio dos valores dos produtos, exemplo: se um produto custa x, e seu preço aumentar 4%, 20% ou 50%, quanto vai custar?

É importante lembrar aos estudantes as formas de representação da porcentagem: percentual, fracionária e decimal e as maneiras de se calcular.

Os alunos devem responder às perguntas podendo utilizar diversas formas de raciocínio e, inclusive, tecnologias digitais. No final da aula, proponha uma correção para que todos os estudantes saibam identificar e corrigir suas respostas.

Avaliação

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

- Onde usamos porcentagem em nosso dia a dia?
- Qual a importância de ter conhecimento sobre porcentagem? (cálculo de juros, divisão de custos, planejamento familiar...)

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula..

Para ir além

Proponha aos estudantes que façam uma lista dos alimentos mais consumidos pela família, formulem as perguntas e as levem para a escola. Os alunos podem trocar as atividades uns com os outros e discutir a respeito dos cálculos, alimentos e finanças.

A professora pode solicitar uma pesquisa sobre notícias que apresentam porcentagens em suas manchetes. Em sala, reúna as reportagens e promova discussões junto com a turma.



Referência e Pesquisa

Base N 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>

Matemática básica: como calcular porcentagem? Matemática Básica, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://matematicabasica.net>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF08CI03-EF08CI05-EF-038

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 da Natureza

Componente Curricular: Ciências

Objeto de Conhecimento: Energia elétrica, consumo e economia de energia, impactos ambientais.

Habilidade: (EF08CI03) Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo).

(EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamentos segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.



Objetivos

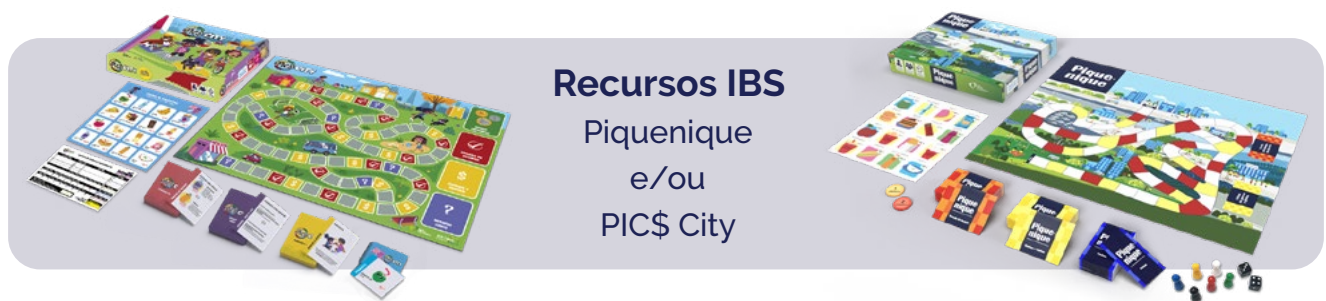
Refletir sobre os equipamentos que necessitam de energia presentes em nossa escola e casa, e suas transformações (térmica, sonora, mecânica etc.), debater como podemos economizar energia para promover hábitos de consumo responsável.

Conteúdos

Energia elétrica, transformação de energia e consumo responsável.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, objetos e aparelho que precisam de energia elétrica para funcionar presentes na escola.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula pedindo para que os alunos deem uma volta pela escola (parte interna e externa) e, com lápis e caderno em mãos, façam uma lista contendo todos os equipamentos/objetos que precisam de energia elétrica para funcionar. Recomenda-se que esta dinâmica dure de 10 a 15 minutos (cada grupo pode ser responsável por observar uma área da escola, como a secretaria, as salas de aula, o refeitório etc. Essa divisão pode agilizar ainda mais a atividade). Com as anotações em mãos, oriente que a turma forme uma roda. Inicie um debate, escrevendo no quadro as anotações dos alunos. Depois de elencar as descobertas, questione:

- O que é energia elétrica?
- Para que ela serve?
- Você consegue imaginar o mundo sem energia elétrica?
- Você já foi a algum lugar que não tinha energia elétrica? Como foi a experiência?
- Como a energia elétrica pode ser produzida?
- O que é uma fonte renovável?
- Qual o oposto de fonte renovável?
- Qual o problema das fontes não renováveis?

- Existem vários tipos de energia. Uma delas é a elétrica. Quais outros tipos de energia existem?
- Você acha que é possível que um tipo de energia se transforme em outro? Dê um exemplo.
- Como podemos economizar energia elétrica em nossas casas?

Após a discussão, apresente o jogo Piquenique ou PIC\$ City para a turma e explique como funciona o jogo. Projete uma imagem com todas as cartas do jogo ou entregue um papel contendo a cópia de todas elas. Peça para os alunos escolherem as cartas do jogo que estão relacionadas ao debate da aula. Oriente que cada aluno escreva em seu caderno como poderia pagar menos e receber mais, caso fosse um jogador. Se houver tempo, promova uma rodada do jogo Piquenique ou PIC\$ City para os alunos testarem suas estratégias.

Avaliação

Ao final da atividade, reúna os alunos novamente numa roda de conversa e questione:

- Cite algumas atitudes que podemos tomar para economizar energia em casa e na escola.
- Em sua casa, quais tipos de transformação da energia térmica você utiliza?
- Na sala de aula, onde há consumo de energia?
- No Brasil, a maior parte da energia elétrica é produzida nas Usinas Hidrelétricas. Cite algumas vantagens e desvantagens da energia hidrelétrica.

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula..

Para ir além

Pedir para que os alunos analisem os objetos que utilizam energia elétrica em suas casas e vejam também a conta de energia daquele mês. Propor aos alunos que conversem com seus familiares e adotem medidas para economizar energia (consumo consciente) para que possamos comparar, através da conta de energia elétrica, a diminuição ou não do valor da conta de energia do próximo mês.

Referência e Pesquisa

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

BRASIL. Ministério de Minas e Energia. Cartilha do consumidor de energia consciente. Brasília, DF: MME, [s.d.]. Disponível em: https://www.gov.br/mme/pt-br/assuntos/noticias/copy_of_Cartilhadoconsumidordeenergiaconsciente.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>

Matemática básica: como calcular porcentagem? Matemática Básica, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://matematicabasica.net>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF08HI03-EF-037

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: Revolução Industrial e seus impactos na produção e circulação de povos, produtos e culturas.

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



Objetivos

Compreender as diferenças e semelhanças entre o trabalho artesanal e o trabalho manufatureiro; perceber os impactos das mudanças técnicas no mundo do trabalho durante e após a Revolução Industrial; entender o processo e as consequências da mecanização da produção e o surgimento de uma nova configuração social.

Conteúdos

Revolução industrial.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, projetor multimídia (caso deseje projetar o print da matéria selecionada) ou impressão da matéria na quantidade dos grupos, imagens de máquinas criadas e/ou utilizadas na Revolução Industrial, fita adesiva, canetas e papéis (se possível, coloridos) para a montagem da exposição.

Recursos IBS Bons Negócios



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula dividindo a turma em grupos (de 4 a 6 alunos), de acordo com a quantidade presente no dia. Após a divisão, entregue para cada grupo um jogo Bons Negócios. Oriente que os alunos separem as 24 cartas-produto das demais cartas do jogo e, em seguida, prossiga com a seguinte questão:

- Por quem e de que forma todos esses produtos foram produzidos?

Espera-se que os alunos respondam que tais produtos foram produzidos pelo homem, em fábricas ou de forma artesanal, dependendo do produto. Prossiga estimulando uma conversa sobre as formas de trabalho. Neste momento, pode ser interessante explorar com os alunos o conceito de "mundos do trabalho" tal qual desenvolvido pelo historiador inglês Eric Hobsbawm. Levante questionamentos como:

- Qual a importância do trabalho na organização do nosso mundo?
- Hoje, a identidade das pessoas está ligada ao trabalho que elas exercem?

A intenção é que os alunos sejam capazes de perceber que o trabalho é uma dimensão fundamental da organização do mundo contemporâneo, pois a forma como ele está organizado – suas ferramentas, saberes etc. – estrutura a nossa inserção no mundo e a própria cultura dos trabalhadores.

Apresente aos alunos a reportagem da BBC Brasil "Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô". Pode ser a projeção do print da matéria, com manchete e um trecho, ou uma impressão para cada grupo.

Peça a um aluno que identifique e leia para a turma as informações básicas sobre a fonte: seu ano de publicação (2020), o título da reportagem ("Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô"), o autor do texto (Ben Morris) e onde ela foi publicada (site da BBC Brasil).

Depois, passe para a mediação da interpretação coletiva da fonte. A intenção geral é discutir os impactos que a invenção de máquinas traz para o cotidiano dos trabalhadores do século XXI, ou seja, do tempo presente. Para isso, questione:

- Vocês conhecem alguma máquina que substitui o trabalho de um ser humano?
- As máquinas podem facilitar as atividades cotidianas?
- O que pode acontecer caso vivamos num mundo que substitua a maior parte do trabalho feito por humanos?
- Vocês conhecem alguma profissão que está sendo extinta graças ao aparecimento de máquinas?

Na discussão, é possível que os alunos se recordem de máquinas que recebem pagamentos nos estacionamentos, de caixas eletrônicos dos bancos ou de catracas eletrônicas no transporte público. Eles podem se lembrar também de eletrodomésticos, carros, computadores. Na medida em que for mediando o debate, insira a dimensão histórica do problema. Uma estratégia pode ser questionar aos estudantes se sempre foi assim ou se este fenômeno é um pouco recente, levando a perceber que há uma dimensão temporal para o problema.

Distribua para os grupos imagens de máquinas criadas e utilizadas na Revolução Industrial, séc. XVIII, (procure escolher exemplos de máquinas que representem os setores da mineração, indústria têxtil, eletricidade e ferrovias, exemplos de setores econômicos da época). Combine um tempo (sugestão de 5 minutos) para análise das imagens. Enquanto os alunos analisam, circule pela sala e promova um debate. Estimule o questionamento sobre a utilização das máquinas comparando com o momento histórico, de predomínio de atividades agrícolas e rurais no contexto europeu.

Quando os grupos finalizarem a análise das imagens, relacionando as invenções ao seu contexto e às mudanças trazidas pela Revolução Industrial no mundo do trabalho, diga à turma que eles irão montar uma pequena exposição, em sala, onde contarão parte da História da Revolução Industrial por meio das máquinas.

Levante questionamentos sobre a organização da exposição, chamando a atenção para o fato de que será preciso tomar decisões coletivas. Por exemplo: As imagens serão dispostas em ordem cronológica de invenção ou agrupadas por tipo de máquina?

Quando a exposição estiver pronta, realize um sorteio para escolha de um grupo que realize a apresentação dela, sistematizando as ideias discutidas durante a aula.

Avaliação

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

- 1 – Qual a diferença entre trabalho artesanal e trabalho manufatureiro?
- 2 – Dos produtos existentes no jogo Bons Negócios, quais deles foram produzidos em indústrias?
- 3 – Quais produtos existentes no jogo Bons Negócios podem ser produzidos de forma artesanal? Quais seriam as matérias-primas desse produto?
- 4 – Pensando na indústria de um modo geral, quais os principais impactos que ela causa ao meio ambiente?

O professor pode elaborar outras perguntas relacionadas ao conteúdo da aula..

Para ir além

A partir das respostas dadas para os impactos ambientais causados pela indústria, indique que a turma realize uma pesquisa sobre a temática e organize uma exposição apresentando os resultados encontrados. O mesmo pode ser feito com os impactos sociais: alunos devem buscar discutir o que acontece com os trabalhadores que perdem o ofício para máquinas ou mesmo com os que se aposentam.



Referência e Pesquisa

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

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/>

HOBSBAWM, Eric. Mundos do trabalho: novos estudos sobre história operária. 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

Informativo EDUCAÇÃO FINANCEIRA, contendo as principais informações sobre as ações desenvolvidas pelo Instituto Brasil Solidário em escolas do Brasil e da América Latina, em transversalidade com demais áreas do IBS e da BNCC, disponível em: <http://www.brasil-solidario.com.br/na-rede/educacao-financeira-em-foco/>

Imagens de máquinas da época da Revolução Industrial, no Museu da Ciência, Londres/Inglaterra, disponível em: <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/search>

Museu da Ciência e da Técnica da Universidade Federal de Ouro Preto – Visita virtual, disponível em: <http://eravirtual.org/museu-de-ciencia-e-tecnica/>

Reportagem “Por que seu próximo colega de trabalho pode ser um robô”, disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-51575445>

Texto “A revolução das máquinas”, de Carlos Vogt, disponível em: <https://www.comciencia.br/revolucao-das-maquinas/>

Vídeo “As consequências da Revolução Industrial: o mundo material”. BBC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dYLNQyeDMwg>

Vídeos temáticos do Canal IBS, disponível em: <https://www.youtube.com/user/ibseducacional>

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

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

