

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira
ENSINO FUNDAMENTAL - 9º 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 - 9º ANO

ÍNDICE

Área do conhecimento	Página
LÍNGUA PORTUGUESA	
EF69LP36-EF-033	05
EF69LP37-EF-034	10
EF89LP08-EF-054	15
EF89LP24-EF-039	24
EF09LP02-EF-043	28
LÍNGUA INGLESA	
EF09LI16-EF-071	33
ARTE	
EF69AR05-EF-030	38
EF09AR03-EF-042	42
MATEMÁTICA	
EF09MA22-EF-044	46

Planos de aula - Jogos de Educação Financeira

ENSINO FUNDAMENTAL - 9º ANO

ÍNDICE



CIÊNCIAS

EF09CI13-EF-045

50

GEOGRAFIA

EF09GE13-EF-041

54

Planos Interdisciplinares

LÍNGUA PORTUGUESA E

GEOGRAFIA

EF69LP04-EF06GE06-EF-031

59

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

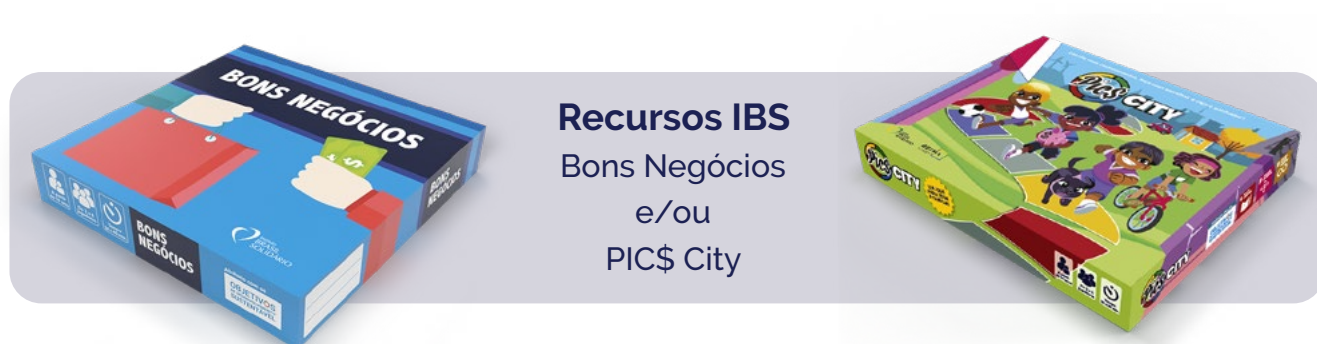
Elaborar um infográfico apresentando as regras do jogo Bons Negócios com base em explorações de exemplos do gênero.

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



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



SIGA O @BRASILDARIO NAS REDES
SOCIAIS E CONHEÇA TODOS OS CANAIS
DO INSTITUTO PELO QR CODE ACIMA OU
[NESTE LINK.](#)



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

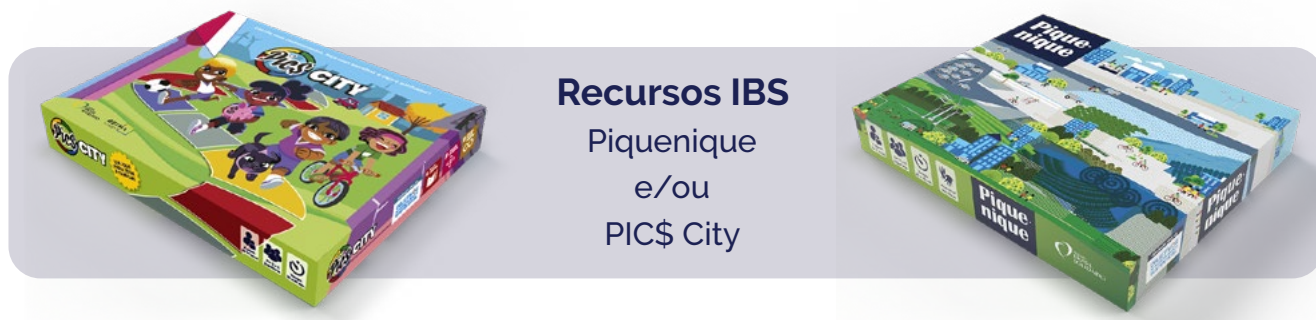
Estimular o pensamento crítico e a observação; criar roteiros para elaboração de vídeos ou podcast.

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/QGqV833ljfY?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.

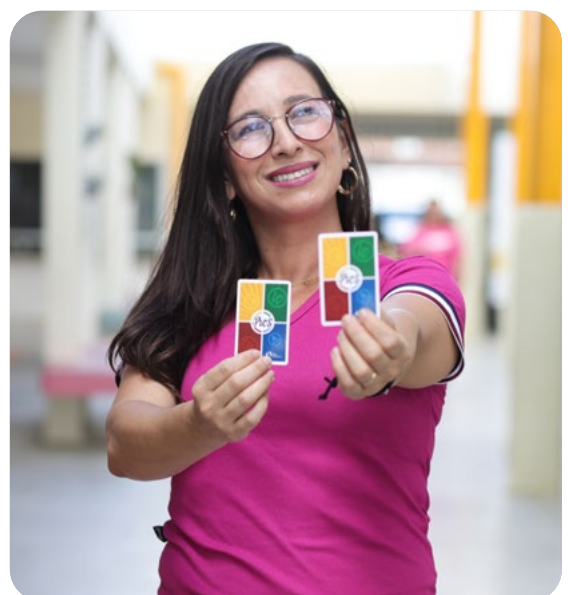
Segundo a *Peic (Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor)*, divulgada pela *Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC)*, 77,9% das famílias brasileiras declararam estar endividadas em 2022. O cartão de crédito é a modalidade de dívida mais citada, representando 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

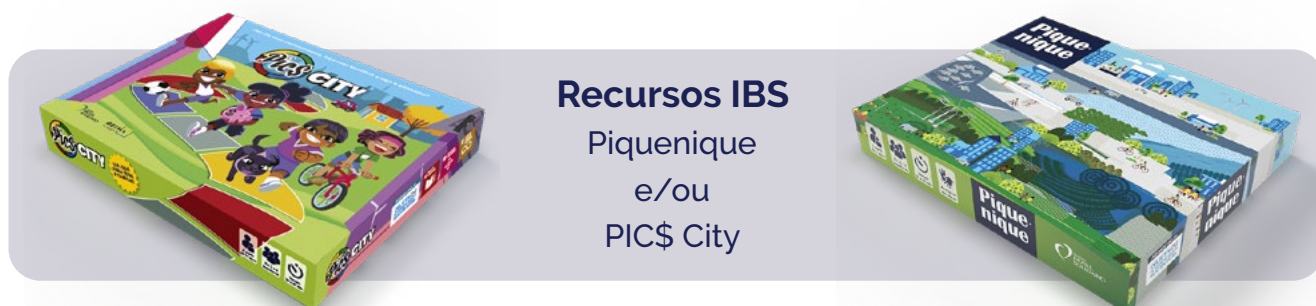
Aprender a pesquisar, analisar e ter um olhar crítico daquilo que lê.

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 |



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



SIGA O @BRASILDARIO NAS REDES
SOCIAIS E CONHEÇA TODOS OS CANAIS
DO INSTITUTO PELO QR CODE ACIMA OU
[NESTE LINK.](#)



PLANO DE AULA

EF09LP02-EF-043

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

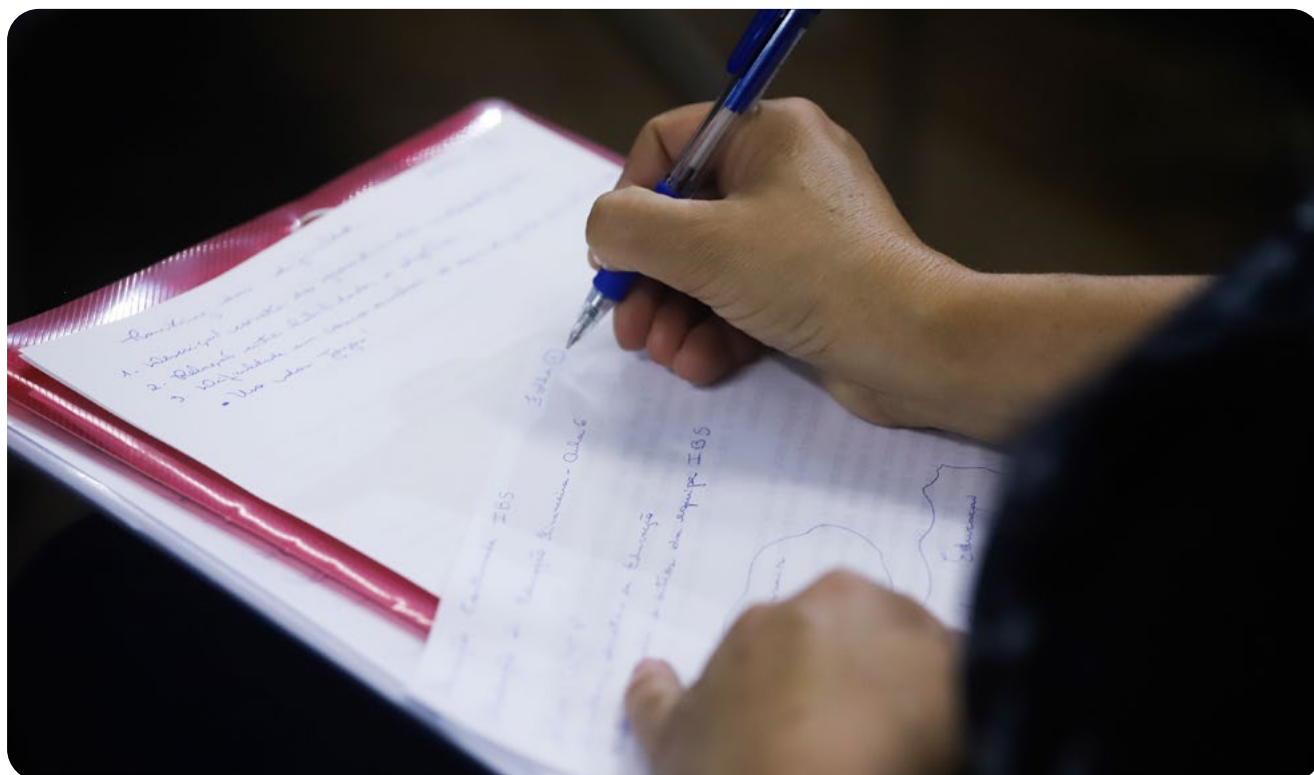
Ensino Religioso

Área do Conhecimento: Linguagens

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Objeto de Conhecimento: Relação entre textos.

Habilidade: (EF09LP02) Analisar e comentar a cobertura da imprensa sobre fatos de relevância social, comparando diferentes enfoques por meio do uso de ferramentas de curadoria.



Objetivos

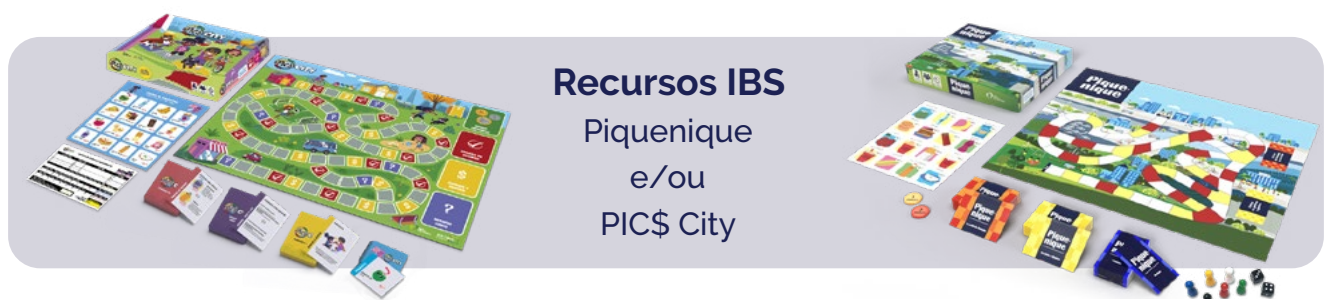
Pesquisar, analisar e comentar com os colegas de sala fatos de relevância social.

Conteúdos

Pesquisa, leitura e análise de fatos de relevância social.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, textos pré-selecionados impressos.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de conversa. Levante questionamentos sobre doenças contagiosas comuns, como, por exemplo:

- O que é *Influenza*?
- Como é transmitida?
- Como faz para se curar?
- Como fazer para não se contaminar ou contaminar outras pessoas?
- Quais são os locais mais comuns de se contaminar?
- Quais as consequências da *Influenza*, caso não seja tratada?

IMPORTANTE: inclua outros os questionamentos pertinentes de acordo com as respostas dos alunos. Ouça as opiniões dos alunos. Neste momento, o importante é envolver os estudantes na temática, avaliar seus conhecimentos prévios e deixá-los confrontarem ideias.

Apresente as cartas "Vá ao parque!" do jogo Piquenique ou "Dia de parque", "Dia de praia" e "Dia de feira" do Pic\$ City para a turma e siga com os questionamentos, perguntando sobre as formas de prevenção em transportes coletivos e a importância do exercício físico para se proteger de doenças. Por fim, questione sobre os protocolos de segurança, por exemplo, para ambientes coletivos, como praças, feiras e praia.

Distribua os alunos em grupos de, no máximo, seis integrantes. Entregue 2 ou 3 textos diferentes para cada grupo (algumas opções de textos podem ser encontradas na sessão referência e pesquisa). Os alunos devem ler os textos e, a partir das informações encontradas neles, oriente-os a produzirem uma redação coletiva.

Se ainda houver tempo, mantenha os grupos, distribua um jogo Piquenique ou Pic\$ City para cada um e termine a aula com uma rodada descontraída para que os alunos valorizem a importância de momentos de lazer coletivo, respeitando as normas de segurança para a saúde de todos.

Avaliação

Ao final da atividade, solicite que a turma se reúna novamente numa roda de conversa e questione:

- 1 – Durante períodos mais intensos de *Influenza*, como os meses de outono e inverno, é segura a realização de um piquenique? Por quê?
- 2 – E atividades em ambientes fechados, como cinemas, festas fechadas etc.? Por quê?
- 3 – Qual hábito de higiene diário está totalmente ligado a uma recomendação para evitar a contaminação por *Influenza* e outras doenças? (Ressalte a importância de lavar as mãos antes de comer)

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

Para ir além

Propor que os alunos se dividam em grupos e escolham algumas temáticas que foram abordados individualmente para realizar mini palestras para outras classes da escola, abordando temas como *Influenza* e outras doenças contagiantes (gastroenterites, piolhos etc.).

Referência e Pesquisa

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



Textos sobre *Influenza* e outra doenças infectocontagiosas:

- Brasil. Ministério da Saúde. *Gripe (influenza)*. Disponível em: www.gov.br/saude/pt-br/as-suntos/saude-de-a-a-z/g/gripe-influenza
- Portal do Butantan. *Os perigos do vírus Influenza*. Instituto Butantan. Disponível em: <https://butantan.gov.br/influenza>
- CNN Brasil. *Influenza A: o que é, sintomas, riscos e como prevenir*. Disponível em: www.cnn-brasil.com.br/saude/influenza-a-o-que-e-sintomas-riscos-e-como-prevenir
- Brasil 61. *Covid-19: casos da doença diminuem 7,58% na média móvel; influenza e VSR aumentam no país*. Disponível em: <https://brasil61.com/n/covid-19-casos-da-doenca-diminuem-7-58-na-media-movel-influenza-e-vs-r-aumentam-no-pais-bras2513764>
- BBC News Brasil. *Quais os melhores tratamentos contra piolhos?* Disponível em: www.bbc.com/portuguese/geral-61985456
- VivaBem UOL. *Pediculose: tratamento do piolho evoluiu, mas não livra de todas as lêndeas*. Disponível em: www.uol.com.br/vivabem/doencas-de-a-z/pediculose-piolho-o-que-e-quais-as-causas-e-tratamentos.htm
- VEJA Saúde. *O que é gastroenterite? Conheça sintomas, causas e tratamentos*. Abril. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/medicina-gastroenterite-o-que-e-causas-e-sintomas>
- CNN Brasil. *Gastroenterite: conheça as principais causas da diarreia e saiba como prevenir*. Disponível em: www.cnnbrasil.com.br/saude/gastroenterite-conheca-as-principais-causas-da-diarreia-e-saiba-como-prevenir
- National Geographic Brasil. *O perigo dos surtos de gastroenterite: o que é a doença e como ela se espalha?* Disponível em: www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2025/01/o-perigo-dos-surtos-de-gastroenterite-o-que-e-a-doenca-e-como-ela-se-espalha

Competências gerais

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



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



SIGA O @BRASILDARIO NAS REDES
SOCIAIS E CONHEÇA TODOS OS CANAIS
DO INSTITUTO PELO QR CODE ACIMA OU
[NESTE LINK.](#)



PLANO DE AULA

EF09LI16-EF-071

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 Inglesa

Objeto de Conhecimento: Verbos modais: *should, must, have to, may e might*

Habilidade: (EF09LI16) Empregar, de modo inteligível os verbos *should, must, have to, may e might* para indicar recomendação, necessidade ou obrigação e probabilidade.



Objetivos

- Reconhecer e empregar corretamente os verbos modais *should, must, have to, may e might* em frases afirmativas e negativas relacionadas à saúde e alimentação.
- Desenvolver a oralidade e a escuta em Língua Inglesa a partir de situações do cotidiano.
- Relacionar vocabulário alimentar com hábitos saudáveis por meio de jogos e atividades colaborativas.

Conteúdos

- Verbos modais: *should, must, have to, may e might*.
- Vocabulário relacionado à alimentação e saúde.
- Estruturas frasais afirmativas, negativas e interrogativas simples.

Recursos gerais

Material pessoal do aluno, folhas sulfite, cola, cartolinas, impressão dos personagens Josh e Amy, dicionários *Português/Inglês – Inglês/Português*, caneta apagador para quadro branco.

Recursos IBS

Piquenique
ou Pic\$ City



Procedimentos Metodológicos

Antes da aula começar, imprima e recorte os personagens Josh da sessão *Referência e pesquisa*. Recorte individualmente os retângulos com os personagens e seus números.

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Apresente aos estudantes o personagem Josh, mostrando a figura número 1 correspondente à ele e conte uma história: *"Once upon a time, there was a boy named Josh. He was athletic and healthy. He traveled to a new country where he lived for six months. When he got back, he was weighing more than 100 kilograms!"*. Ao falar a última palavra, apresente a figura número 5 do Josh. Pergunte para a turma: *"What happened to Josh?"* e coloque as figuras 1 e 5 lado a lado de forma que todos os alunos possam vê-las. Deixe os alunos falarem livremente, incentivando-os a falarem algumas palavras em inglês com sua ajuda.

Coloque perto das imagens do Josh, uma carta produto do jogo Piquenique ou Pic\$ City e questione:

- *Should he eat _____* (nome do alimento ou bebida da carta em inglês)?

Ao que estudantes respondem em português, faça a tradução e peça que repitam. Por exemplo, se disserem "Sim!", diga *"Yes, he should!"* e incentive-os a repetir. Se disserem "Não!", diga *"No, he shouldn't!"* e eles devem repetir. Se disserem "Talvez", traduza para *"He might"*. Se disserem "De jeito nenhum", traduza *"He musn't"*. Escreva as quatro frases na lousa. Faça o mesmo procedimento com mais algumas cartas.

Divida a turma em 10 grupos. Entregue para cada grupo uma imagem de personagem, Amy ou Josh, com uma numeração. Entregue também uma folha de papel sulfite e cola. Projete a tabela de produtos do jogo Piquenique ou Pic\$ City na lousa. Caso não seja possível, entregue uma cópia para cada equipe. Oriente os alunos a colarem o personagem no alto do papel e escreverem, em inglês, pelo menos 5 frases sobre o que o personagem deve ou não deve ingerir para manter-se saudável, usando os alimentos e bebidas da tabela de produtos. Quando todos terminarem, peça que apresentem aos demais.

Ao final, entregue uma cartolina para cada grupo. Eles devem criar uma frase em inglês de orientação para as pessoas se manterem saudáveis, como "You should ride a bike" ou "You have to drink water every day".

IMPORTANTE: deixe na mesa de cada grupo um dicionário de tradução para que alunos consultem sempre que necessário.

Avaliação

Ao final, promova uma nova roda de conversa com a turma. Escreva no quadro as seguintes frases:

1. You should _____
2. You must _____
3. You might _____

Levante os seguintes questionamentos:

- What should we eat to be healthy?
- What must we do to be healthy?
- What might I do to be healthy?

Para ir além

Em duplas ou individualmente, os alunos devem criar uma tirinha de humor ou, em inglês, uma *comic strip* (história em quadrinhos curta, com até 4 quadrinhos) com os personagens Josh e Amy mostrando um deles agindo de forma saudável e o outro não, utilizando os modais aprendidos. As *comic strips* podem ser expostas num mural da escola ou na própria sala de aula.

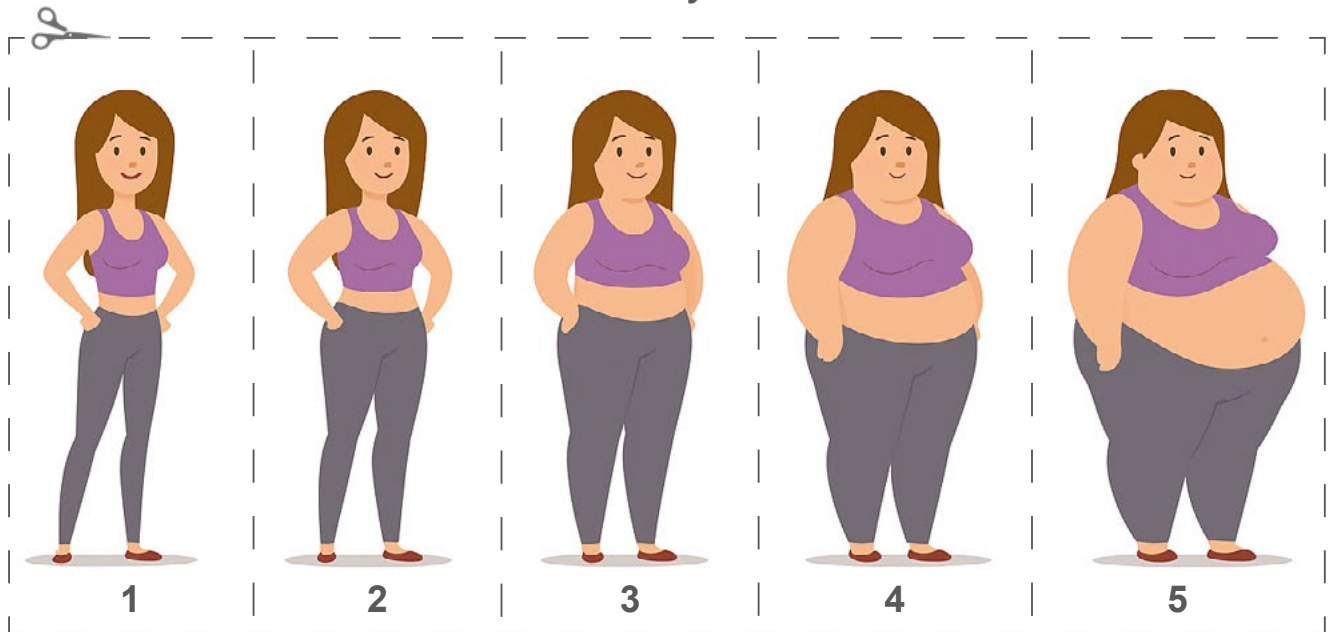


Para potencializar a proposta com tirinhas de humor, acesse o **Tutorial de Tirinhas** do IBS clicando [aqui!](#)

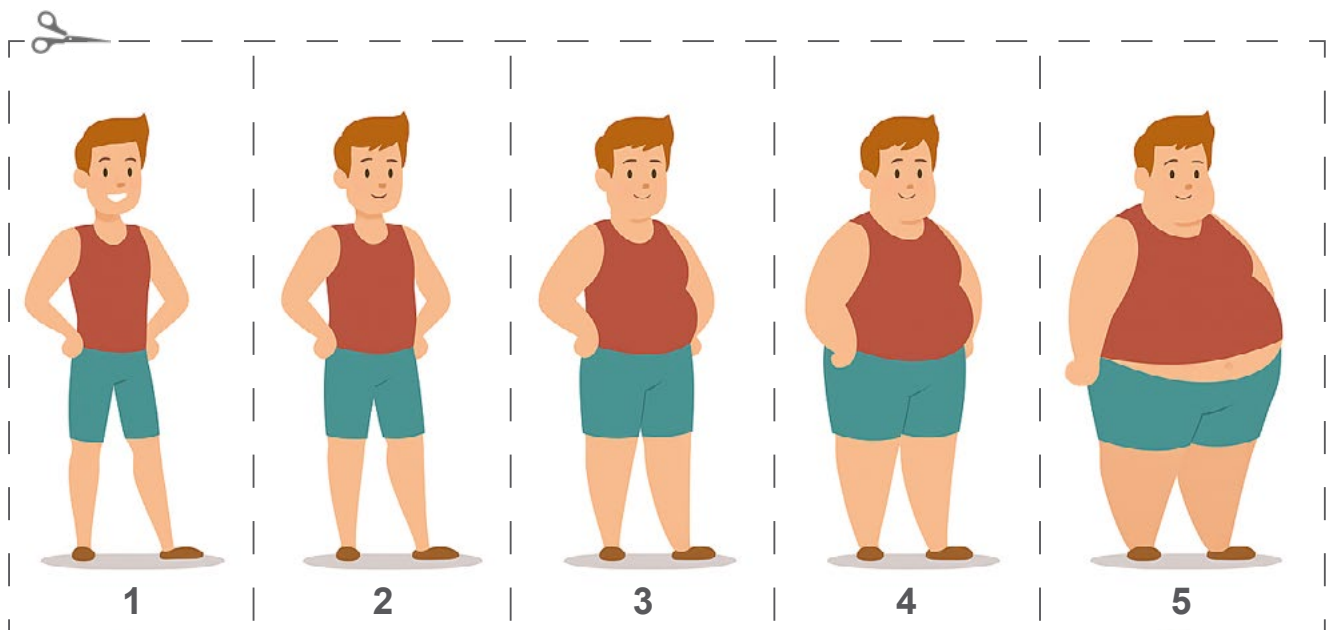
Referência e Pesquisa

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

Amy



Josh



* As ilustrações dos personagens Amy e Josh foram criadas com o uso de inteligência artificial por meio do Chat GPT. Disponível em: <https://chatgpt.com>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

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

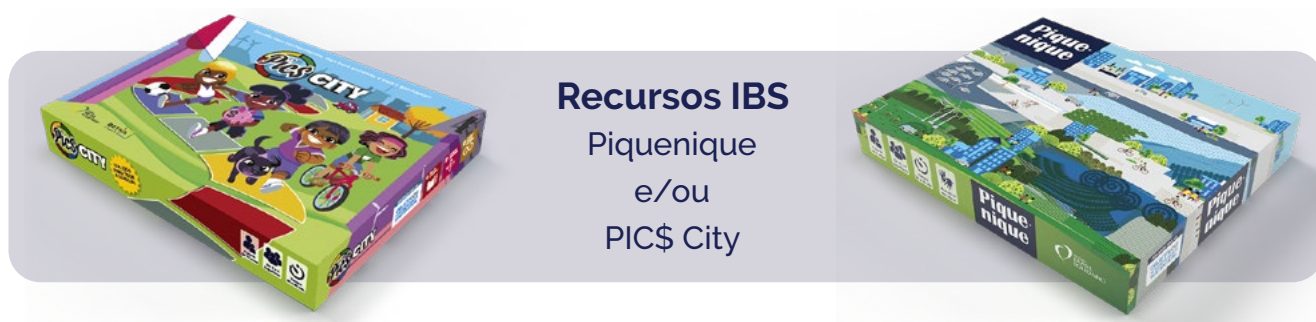
Escolher e experimentar diferentes formas artísticas, podendo, inclusive, misturar expressões artísticas como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, fotografia e vídeo, com a finalidade de produzir uma obra de arte.

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

EF09AR03-EF-042

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: Contextos e práticas.

Habilidade: (EF09AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animação, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.



Objetivos

Produzir materiais audiovisuais, gráficos, cenográficos e/ou musicais.

Conteúdos

Exploração das diversas linguagens do audiovisual para a produção de material de educação.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, computador com internet, celular, instrumentos musicais, câmeras fotográficas, aparelho de som, folhas A4, tintas, pincel, lápis de cor.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula apresentando imagens ou vídeos de obras artísticas das mais diversas linguagens (dicas de *links* na seção *Referência e pesquisa*). Nomeie cada uma das linguagens, explicando que todas elas são formas de arte.

Peça que os alunos se dividam em grupos de, no máximo, seis. Mostre o jogo Piquenique ou Pic\$ City e pergunte se alguém já o jogou. Caso algum aluno o conheça, peça que explique as regras.

Informe que haverá um sorteio para decidir qual grupo irá jogar, pois, enquanto o grupo sorteado joga, os demais deverão observar e criar um registro artístico do jogo. Para isso, escolhem uma das linguagens apresentadas (vídeo, fotografia, ilustração, composição musical ou dança). Quando o primeiro grupo terminar o jogo, outro grupo joga e os alunos do primeiro grupo escolhem com qual linguagem querem registrar o jogo.

No final, a turma se organiza numa roda de conversa e fala sobre sua experiência, contando como foi realizar a atividade, se gostaram, quais foram as dificuldades, o que foi mais fácil etc.

Caso não consigam finalizar suas produções, disponibilize a aula seguinte para realizar edições, ensaios, retoques etc.

Avaliação

A avaliação ocorrerá na aula seguinte (ou depois que todos tiverem finalizado suas obras), quando grupos expuserem suas criações, apresentando seus vídeos, fotografias, ilustrações, composições musicais ou danças para a turma.

Para ir além

As obras podem ser apresentadas para toda a comunidade escolar, promovendo, assim, um dia cultural de apresentações artísticas na escola.

Referência e Pesquisa

A Casa Tombada. Ilustrações de Rosinha Queiroz. Disponível em: <https://acasatombada.com.br/exposicao-livro-de-artista-rosinha-queiroz/>

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

DE ALMEIDA, Lígia Beatriz. C. Projetos de intervenção em educomunicação. Campina Grande: EDUFCEG, 2024. Disponível em: <https://livros.editora.ufcg.edu.br/index.php/edufcg/catalog/book/229>

GAIA, Rossana Viana. Educomunicação & mídias. Maceió: EDUFAL, 2001.

Grupo Corpo. Cena do espetáculo de dança Parabelo, de 1997 (recomenda-se apresentar somente um trecho). Disponível em: <https://youtu.be/e0UESriM35I>

Itaú Cultural. A música de hermeto Pascoal. Disponível em: <https://youtu.be/Ko-ZKQ7-LrA>

Peter Fetterman Gallery. Fotografias de Sebastião Salgado. Disponível em: www.peterfetterman.com/artists/171-sebastiao-salgado/works

PIRES, Eloiza Gurgel. A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. In.: Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 36, n.1, p. 281-295, jan./abr. 2010. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ep/article/view/28231/30063>

SILBINGER, Lara Nogueira. O potencial educativo do audiovisual na educação formal. In.: Atas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico, p. 376-381, 2005. Disponível em: <https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/silbinger-lara-potencial-educativo-audiovisual-educacao-formal.pdf>

Young Director Award. Vídeo arte de Martin Garde Abildgaard. Disponível em: <https://youtube/gNkMzUyWkFo>

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

EF09MA22-EF-044

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: Leitura, interpretação de dados de pesquisa expressos em tabelas de dupla entrada, gráficos de colunas simples e agrupadas, gráficos de barras e de setores e gráficos pictóricos.

Habilidade: (EF09MA22) Escolher e construir o gráfico mais adequado (colunas, setores, linhas), com ou sem uso de planilhas eletrônicas, para apresentar um determinado conjunto de dados, destacando aspectos como as medidas de tendência central.



Objetivos

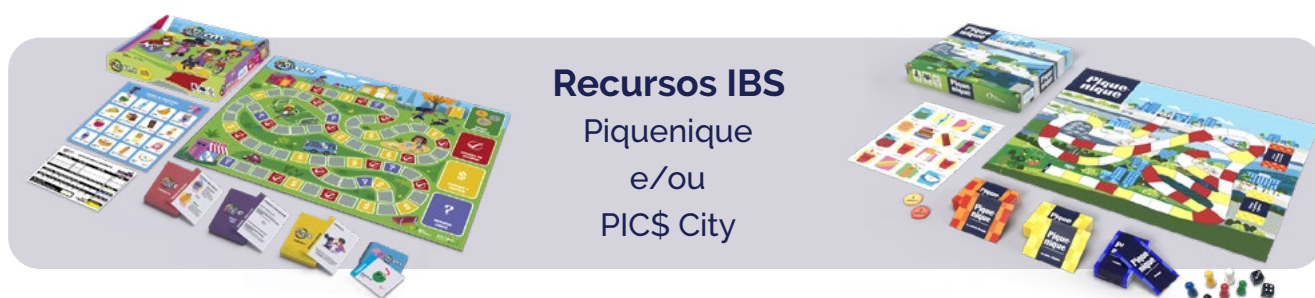
Representar dados em forma de planilhas e gráficos, interpretação de gráficos.

Conteúdos

Leitura, interpretação e representação de dados em forma de tabelas e gráficos.

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.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula com a apresentação do jogo Piquenique ou Pic\$ City. Explique como funciona o jogo, divida a turma em grupos de até seis alunos e promova uma rodada.

Ao fim da partida, escreva no quadro:

Como a prática do jogo Piquenique ou Pic\$ City pode contribuir para a redução de impactos negativos e de custos na comunidade (casa, escola e bairro)?

Abra o debate para questões sobre sustentabilidade com foco em resíduos sólidos e reciclagem.

Após o debate, entregue um pequeno questionário com algumas questões estruturadas (sim, não, não sei) a serem respondidas por cada estudante. Algumas sugestões de questões são:

- Existe a separação dos resíduos sólidos em sua casa?
- Existe separação de resíduos sólidos na sua escola?
- Você tem composteira em sua casa? Há coleta seletiva em sua cidade?
- Seus familiares separam os resíduos sólidos?
- Você acha importante reciclar?
- Você sabe a diferença entre resíduo e rejeito?

Dê alguns minutos para que todos os alunos respondam as questões. Em seguida, peça para que cada grupo contabilize suas respostas e as representem em forma de gráficos, lembrando de colocarem os detalhes (título, legendas e números). Quando todos tiverem finalizado, realize uma exposição com os trabalhos dos grupos, afixando-os na lousa.

Avaliação

Ao final da atividade, organize uma roda de conversa e questione:

- 1 - A maioria dos estudantes do seu grupo realiza a reciclagem de resíduos sólidos em suas casas?
- 2 - Segundo o gráfico, a maioria das pessoas acham a reciclagem importante?
- 3 - Em relação à compostagem, quantos estudantes fazem uso desse mecanismo para reciclar os resíduos orgânicos?

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

Para ir além

Propor, junto com professores e administração escolar, formas de reciclagem ou melhorias de separação de resíduos sólidos produzidos na escola, como o *LEVE - Local de Entrega Voluntária Escolar*, projeto do IBS que faz parte do curso de Educação Ambiental.

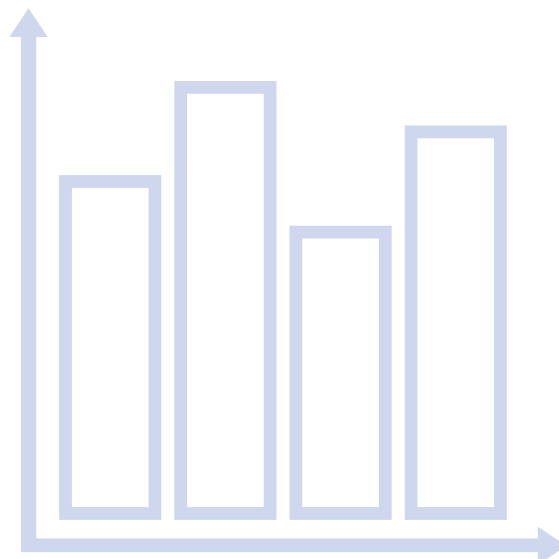
Referência e Pesquisa

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

FERNANDES, José Antônio; MORAES, Paula Cristina. Leitura e interpretação de gráficos por alunos do 9º ano. Revista Educação Matemática Pesquisa - PUC-SP. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/5282/4052>

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO. Tecnologia social Leve - Local de Entrega Voluntária Escolar. Disponível em: https://youtu.be/y_kD-cJ4Yol

TRINDADE, Naianne A. D. Consciência ambiental: coleta seletiva e reciclagem no ambiente escolar. Disponível em: www.conhecer.org.br/enciclop/2011a/humanas/consciencia%20ambiental.pdf



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

EF09CI13-EF-045

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: Semelhanças de triângulos; Preservação da biodiversidade.

Habilidade: (EF09CI13) Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.



Objetivos

Identificar os problemas ambientais causados por empresas. Conhecer o *Tripé da Sustentabilidade*. Criar uma empresa fictícia baseada em sustentabilidade.

Conteúdos

Sustentabilidade. Empreendedorismo.

Recursos gerais

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



Recursos IBS
Bons Negócios
e Pic\$ City

Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula formando uma roda de conversa com toda a turma. Levante questionamentos que incitem à discussão sobre sustentabilidade, como:

- O que é sustentabilidade?
- Quando falamos em sustentabilidade estamos nos referindo somente à natureza?
- O que é importante para que ocorra a sustentabilidade?
- O que uma empresa deve fazer para ser sustentável?
- O que é um tripé?
- Você conhece o *Tripé da Sustentabilidade*?
- Qual o formato do *Tripé da Sustentabilidade*?

Divida a turma em grupos de, no máximo, seis alunos. Entregue para cada um as cartas desafio dos jogos Bons Negócios e Pic\$ City. Peça para grupos explorarem as cartas e selecionarem aquelas que estejam ligadas ao tema sustentabilidade discutido anteriormente. Peça que compartilhem com a turma todas as suas descobertas.



Ainda em grupos, oriente os estudantes a se imaginarem empreendedores que abrirão uma empresa. Pode ser uma empresa de alimentos, um aplicativo de celular, uma empresa de energia solar, uma empresa de eventos etc. Porém, essa empresa precisa seguir o *Tripé da Sustentabilidade*, que pode ser representado pelo triângulo abaixo:



Deixe claro que o *Tripé da Sustentabilidade* envolve três aspectos fundamentais da administração empresarial para que uma empresa se desenvolva de forma sustentável.

Em seguida, cada grupo irá pensar no tripé de sua empresa e escrever quais iniciativas podem ser adotadas. Depois do momento de avaliação e, se ainda houver tempo, entregue uma caixa de Bons Negócios ou Pic\$ City para cada grupo e proponha uma partida livre.

Avaliação

Ao final da atividade, solicite que a turma forme novamente a roda de conversa e peça para os grupos apresentarem suas empresas. Questione:

- 1 – O que sua empresa faz?
- 2 – Qual carta dos jogos utilizados inspirou a criação da empresa?
- 3 – Quais iniciativas ela desenvolve para ser sustentável?

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

Para ir além

Propor para toda a turma a construção de um painel com o *tripé da sustentabilidade* da escola, que poderá ser discutido com outros professores e gestores, e fixar no mural da escola para que todos tenham conhecimento de como funciona uma empresa/projeto sustentável.

A partir daí, alunos podem criar uma feira do empreendedorismo, apresentando suas propostas ou até mesmo realizar estudos do comércio local para detectar potenciais de mudança, apresentando seus estudos aos comerciantes.

Referência e pesquisa

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

DA SILVA, Hellen Mikaely M. *A sustentabilidade como vantagem competitiva: um olhar sob o tripé da sustentabilidade*. In.: Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente. Disponível em: <https://editoraime.com.br/revistas/index.php/rema/article/view/2104>

MAZON, Alice Fernanda. *O tripé da sustentabilidade numa empresa de energia solar no oeste catarinense*. Monografia. Chapecó (RS): Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS, 2019. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/3270>

Competências gerais

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



PLANO DE AULA

EF09GE13-EF-041

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: Geografia

Objeto de Conhecimento: Cadeias industriais e inovação no uso dos recursos naturais e matérias-primas.

Habilidade: (EF09GE13) Analisar a importância da produção agropecuária na sociedade urbano-industrial ante o problema da desigualdade mundial de acesso aos recursos alimentares e à matéria-prima.



Objetivos

Refletir sobre as atividades primárias (agropecuária) para consumo humano e fornecimento de matérias-primas e as desigualdades de recursos alimentares em diferentes países.

Conteúdos

Recursos naturais, matéria-prima, produção agropecuária e acesso aos alimentos.

Recursos gerais

Pincel para quadro branco, apagador, material escolar do aluno, papel A4.



Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula reunindo a turma toda numa roda de conversa. Explore livremente a questão agropecuária, fazendo perguntas a todos e ouvindo com atenção e sem corrigir as respostas. Registre no quadro os pontos principais do que os alunos disserem. Exemplos de questionamentos:

- O que é agropecuária?
- O que acontece com os produtos da agropecuária?
- Como chamamos os produtos naturais obtidos através da agropecuária e que, geralmente, são usados na produção industrial?
- O que são recursos naturais?
- Quem é o maior produtor de frutas cítricas do mundo?
- Quais outros produtos agropecuários são muito produzidos no nosso país?
- Existem famílias que passam fome no Brasil? Por quê?
- Mas se nosso país é um dos maiores produtores de soja, milho, arroz, carne bovina, açúcar, frutas cítricas, aves e café, por que tem tanta gente passando fome?
- O continente africano é um dos maiores produtores de matéria-prima do mundo (petróleo, gás natural, ouro, diamantes, níquel etc.). Mesmo assim, tem o menor IDH do mundo. Por quê?

Quando terminar a discussão, apresente o jogo Piquenique ou Pic\$ City. Pergunte se eles conhecem o jogo. Deixe-os manusearem os componentes e tirem dúvidas. Coloque todas as cartas-produto viradas com a face para baixo no chão. Um por um, peça que os alunos peguem um papel A4, escolham aleatoriamente uma carta e sigam para seus lugares. Os estudantes devem escrever o produto representado na carta selecionada e criar 3 perguntas relacionadas ao debate do início da aula. Quando todos acabarem, recolha as folhas, misture todas e redistribua aleatoriamente, de forma que cada aluno pegue um papel com perguntas criadas por outro colega. Oriente que alunos cole a folha em seus cadernos.

Entregue uma cópia do texto *Agropecuária* (o texto encontra-se na seção *Referência e pesquisa*). Promova a leitura coletiva.

Por fim, peça que alunos respondam as questões que o colega criou no papel que sorteou e colou no caderno.

Avaliação

Reúna alunos em uma roda de conversa e questione:

- 1 – Sobre qual produto você respondeu as perguntas?
- 2 – Quais as principais matérias-primas utilizadas na fabricação deste produto?
- 3 – Este produto é essencial para a sobrevivência de uma pessoa? Por quê?
- 4 – Qualquer brasileiro consegue adquirir esse produto? Por quê?

Para ir além

Os alunos podem criar fichas falando os detalhes sobre os produtos de algumas cartas produto. Essas fichas devem conter o principal país produtor e as principais matérias-primas usadas na produção.

Referência e Pesquisa

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

FREITAS, E. Tempestade de ideias no ensino (brainstorming). Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/tempestade-ideias-no-ensino-brainstorming.htm>

Embrapa. O Agro Brasileiro alimenta 800 milhões de pessoas, diz estudo da Embrapa. Disponível em: www.embrapa.br/busca-de-noticias/-/noticia/59784047/o-agro-brasileiro-alimenta-800-milhoes-de-pessoas-diz-estudo-da-embrapa



AGROPECUÁRIA*

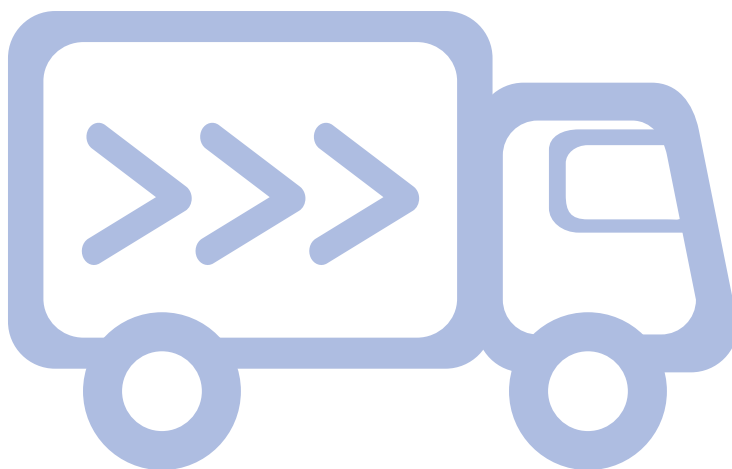
Definições - A agropecuária compreende o cultivo agrícola (agricultura) e a produção de animais para abate (pecuária). Já o agronegócio envolve toda a cadeia produtiva da agropecuária, como a pesquisa, a indústria de máquinas e equipamentos agrícolas, os insumos (como adubos e defensivos), o beneficiamento e industrialização dos produtos (na indústria alimentícia, por exemplo), além dos setores de transporte e distribuição.

Importância econômica - O agronegócio é um dos principais motores da economia brasileira. Ele responde por 24% do PIB e 35% dos empregos do país. Em 2017, após dois anos de retração, o PIB brasileiro registrou alta de 1%. Ele foi puxado pela agropecuária, que teve um crescimento de 13%. O principal motivador desse aumento foi a safra recorde e o aumento da área colhida.

Produção - O Brasil é o segundo maior produtor agrícola do planeta, atrás apenas dos EUA. O país é o maior fornecedor de açúcar, café e frutas cítricas processadas. Tem papel de destaque também na exportação de tabaco e aves, e é um grande produtor de soja, milho, arroz e carne bovina.

Crescimento e desafios - Nas últimas três décadas, a produção agrícola do Brasil mais do que dobrou em volume e a pecuária praticamente triplicou. Esse aumento se deve principalmente a melhorias da produtividade, investimentos em tecnologia e ao avanço da fronteira agrícola. Mas o setor também enfrenta desafios relacionados à preservação ambiental e à infraestrutura e logística para transporte dos produtos.

Bancada ruralista - Conhecida oficialmente como Frente Parlamentar da Agropecuária (FPA), congrega o maior e mais influente lobby de congressistas e representa os interesses dos grandes proprietários de terra e latifundiários. Votando em bloco, os congressistas tentam emplacar medidas que favoreçam as oligarquias rurais, diminuam a restrição da exploração de recursos naturais sobre áreas protegidas e restrinjam a reforma agrária e a demarcação de terras indígenas e quilombolas.



* Trecho retirado do texto *Economia – Agropecuária: bom momento para a agropecuária*. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/curso-enem/economia-agropecuaria-bom-momento-para-a-agropecuaria>

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 type="checkbox"/> Cultura digital | <input checked="" type="checkbox"/> 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 |



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO



SIGA O @BRASILDARIO NAS REDES
SOCIAIS E CONHEÇA TODOS OS CANAIS
DO INSTITUTO PELO QR CODE ACIMA OU
[NESTE LINK.](#)





Jogar 
e Aprender

EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Piquenique
BONS NEGÓCIOS

