Plano de Aula
REDMAT

TEMA
Uma Investigação sobre Educação Financeira

SÉRIE
2° Ano do Ensino Médio

HABILIDADES DA BNCC
(EM13MAT203) Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões. **(EF04MA25)** Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

CONTEÚDO
● Grandezas e Medidas ● Educação Financeira ● Investigação ● Matemática Financeira ● Orçamento ● Jogos

METODOLOGIA
A aula será desenvolvida de forma **investigativa, lúdica e exploratória**, analisando situações diárias, observando perfis econômicos e tomando ações a partir disso. Os estudantes serão apresentados à educação financeira por meio do jogo, investigando escolhas, e debatendo como a gestão do dinheiro é fundamental na vida. --- **ETAPA 1 – Educação Financeira x Matemática Financeira** **TEMPO:** 10 min **OBJETIVO:** Dialogar com os alunos acerca do tema, comparar Matemática Financeira e Educação Financeira, construir as primeiras ideias **ATIVIDADE DOS ALUNOS:** Apresentarem as primeiras ideias, entrar no jogo **DESENVOLVIMENTO:** O professor inicia propondo alguns questionamentos aos alunos sobre o tema. A intenção é tentar descrever em palavras o que sabem, criando uma linha de pensamento,

expressando em uma nuvem de palavras. Em seguida, iniciará o jogo, no qual serão reforçadas e esclarecidas algumas ideias.
RECURSOS DIDÁTICOS: Computadores
ATIVIDADES DO PROFESSOR: Estimular o debate, auxiliar nos links, preparar a sala

---

ETAPA 2 – Jogo Investigativo
TEMPO: 30 min
OBJETIVO: Demonstrar como funciona o dinheiro na prática, perceber as responsabilidades por receber muito ou pouco dinheiro, avaliar o poder de compra, questionar os valores.
ATIVIDADE DOS ALUNOS: Iniciar o jogo, ler com atenção os eventos, analisar o orçamento e tomar as decisões conforme o que acredita ser o melhor.
DESENVOLVIMENTO: Os alunos vão escolher um personagem e tomarão decisões sobre o que fazer com o orçamento mensal durante as semanas, a cada semana um evento aleatório surgirá, e assim precisarão gastar (ou não), as reservas de emergência, caso as tenham. Ao final, uma tabela vai ser criada com os dados de cada um. **RECURSOS DIDÁTICOS:** Computador
ATIVIDADES DO PROFESSOR: Auxiliar os alunos durante o jogo, respondendo dúvidas, avaliar como os alunos reagem aos eventos aleatórios.

ETAPA 3 – Análise dos Casos
TEMPO: 20 min
OBJETIVO: Compreender o processo de cada aluno para as decisões realizadas, debater sobre responsabilidade financeira.
ATIVIDADE DOS ALUNOS: Apresentar suas escolhas, ouvir atentamente casos diferentes com os mesmos perfis
DESENVOLVIMENTO:
Os alunos apresentarão os dados finais, se sobraram algum dinheiro, se conseguiram gastar tudo, se ficaram com dívidas, entre outros. Assim, debaterão sobre o valor do dinheiro, que em alguns casos sobram, outros não, e que gerir de forma consciente é fundamental.
RECURSOS DIDÁTICOS: Computador
ATIVIDADES DO PROFESSOR: Ouvir e fomentar a discussão, gerando pensamento crítico ao assunto abordado.

AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem do aluno será realizada de forma contínua, considerando sua participação ativa na aula, envolvimento nas discussões e nas respostas dadas às perguntas. Dessa forma, garantindo uma avaliação abrangente e contínua do desempenho dos estudantes, incentivando sua participação ativa e engajada no processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

https://aistudio.google.com/apps/8c7c4564-da3f-488a-9492-bbb38a976597

https://www.menti.com/alhjn2x5xqhd

BRASIL. BNCC Base Nacional Comum Curricular. [S.l.], 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.

Para mais planos de aula como esse:
www.redmat.uff.br