



Prefeitura Municipal de Santa Maria
Secretarias de Município de
Finanças e de Educação

Jogos Didáticos de Educação Fiscal



**PROGRAMA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO FISCAL
SANTA MARIA - RS**



Os Jogos Didáticos da Educação Fiscal são uma produção dos alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Vicente Farencena de Santa Maria - RS, coordenados pelos professores, Beatriz Helena Bento Vissotto, Cristian Webber e Leonardo Marquezan.

Eles são para uso das crianças desde os anos iniciais até o nono ano do ensino fundamental. Com o objetivo de desenvolver habilidades cognitivas, envolvendo atenção, concentração e o conhecimento do tema Educação Fiscal. Muito além de divertir eles auxiliam na formação dessas crianças como cidadãos cientes dos seus direitos e deveres na sociedade.

A construção dos jogos foi em sala de aula e atingiu as disciplinas como português e ensino religioso. Por acreditar na importância do tema esses professores e tantos outros que fazem parceria com o Programa de Educação Fiscal de Santa Maria – RS trabalham para disseminá-la entre os alunos, pais e toda a comunidade escolar.

E por acreditar nos trabalhos de todas as escolas, nós, da Educação Fiscal buscamos apresentá-los para o máximo de pessoas possíveis na esperança de que esses trabalhos possam ser conhecidos por todo o Brasil e o conhecimento que eles proporcionam ser espalhado por todas as regiões.



Associação de Ideias

1. Corte os quadrados coloridos, de forma que você obtenha 4 cartelas e cole-as em um papel de maior espessura.
2. Corte as fichas menores e cole-as, separadamente, em um papel de maior espessura.
3. Distribua as cartelas maiores aos participantes (individual ou em dupla);
4. Embaralhe as cartas menores e vire-as com a parte escrita para baixo fazendo um monte;
5. O jogo inicia com um participante comprando uma carta no monte, se o conceito estiver na sua cartela, ele fica com a carta, caso contrário, descarta-a. O próximo jogador poderá usar o descarte ou comprar uma nova carta, e assim, sucessivamente. Vencerá aquele que completar primeiro a sua cartela.

FICHAS

		TRIBUTOS	I.O.F.	NOTA FISCAL	SONEGADOR
CIDADÃO	CONTRIBUINTE	I.P.V.A	IMPOSTOS	I.T.C.D.	I.P.T.U
COMUNIDADE	CIDADANIA	I.G.F	SAÚDE	CONSUMIDOR	CAMARA DOS VEREADORES

SUJEITO QUE PAGA SEUS IMPOSTOS.	INDIVÍDUO QUE TEM PLENOS DIREITOS E DEVERES NO ESTADO.	IMPOSTO SOBRE PROPRIEDADE PREDIAL E URBANA.	IMPOSTO SOBRE PROPRIEDADE DE VEÍCULOS AUTOMOTIVOS.
IMPOSTO SOBRE GRANDES FORTUNAS.	AQUELE QUE CONSUME PRODUTOS.	IMPOSTOS SOBRE OPERAÇÕES FINANCEIRAS.	DOCUMENTO QUE GARANTE A ARRECADAÇÃO DOS IMPOSTOS.
SERVIÇOS PRESTADOS PELO ESTADO COM O DINHEIRO DOS IMPOSTOS.	IMPOSTO SOBRE TRANSMISSÃO DE CAUSA MORTIS E DOAÇÃO DE QUAISQUER BENS OU DIREITOS.	É UMA CONTRIBUIÇÃO OBRIGATÓRIA QUE TODOS DEVEMOS PAGAR.	O GOVERNO ARRECADA NA FORMA DE IMPOSTOS, TAXAS E CONTRIBUIÇÕES DE MELHORIAS.
PESSOA QUE NÃO PAGA IMPOSTO E ENGANA AS AUTORIDADES.	DIZ-SE DO CONJUNTO DE DIREITOS E DEVERES DO CIDADÃO.	CONJUNTO DE PESSOAS QUE HABITAM DETERMINADA REGIÃO.	ORGÃO LEGISLATIVO DA ADMINISTRAÇÃO DOS MUNICÍPIOS.

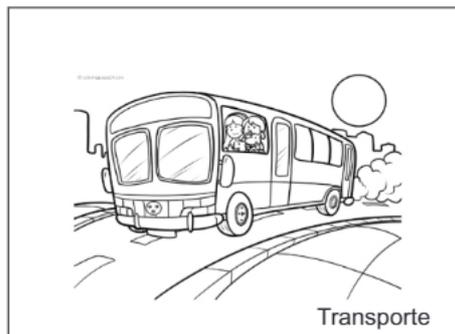


Jogo da Memória

1. Pinte os desenhos que estão nos quadrados das páginas 4 e 5.
2. Corte com cuidado cada quadrado.
3. Cole-os separadamente em um quadrado maior, utilizando um papel mais resistente.

Feito isso, vire as peças para baixo, embaralhe e comece a jogar. Você pode plastificá-las, conservando por mais tempo a durabilidade do seu jogo da memória.

O Cid Legal é o mascote do Programa de Educação Fiscal de Santa Maria, aproveite o quadro em branco e faça e crie uma mascote para sua escola também.





Jogo da Memória



Consumidor



Cid Legal Mascote do PMEF

Mascote Escola



Resgate Salvamento



Saúde



Coleta Lixo



Obras Públicas



Professor



Segurança



Comerciante



Transporte



Livros



Sudoku

No nível fácil, o jogo é composto de algarismo de 1 a 9, para crianças também é possível encontrar no lugar de algarismos letras do alfabeto, cores, formas, entre outras. Para a Educação Fiscal o jogo foi adaptado de algarismos para siglas de alguns impostos, com a finalidade de facilitar o aprendizado do nome dos tributos. Para jogar: preencha os espaços em branco com a sigla dos impostos, de modo que cada sigla apareça apenas uma vez na linha, uma vez na coluna e uma vez nos quadrados menores. Nenhuma sigla pode ser repetida e todas devem aparecer na linha, na coluna e nos quadrados menores.

		II				IPVA		
			ISS		IPVA			
IE	IPVA	ICMS		II		IPI	IPTU	ISS
IPTU			II	IR	ICMS			IPI
ISS				IE				IPVA
	ITR			IPVA			IE	
		IE		ICMS		ISS		
	II			ITR			ICMS	
	IPTU	ITR	IPVA		IR	IE	IPI	



Jogo da Velha

Passo a Passo

1. Separe todos os quadrados e cole-os em um papel mais resistente.
2. Desenhe em uma folha as linhas do jogo da velha, como aparece no modelo.
3. Embaralhe as cartas e distribua-as do lado contrário ao texto no desenho do jogo.
4. O primeiro participante deve virar o quadrado e responder a pergunta indicada, se acertar colocará o quadrado menor com o "X" ou "O" e passa a vez para o próximo..

O primeiro que completar uma sequência de três "X" ou "O" ganha.
As sequencias podem ser na diagonal, vertical e transversal.

COMO É O NOME DO PROJETO DE EDUCAÇÃO FISCAL DA NOSSA ESCOLA?	O QUE É IMPOSTO?	QUE IMPOSTOS MUNICIPAIS VOCÊ CONHECE?
COMO É O NOME DA MASCOTE DA EDUCAÇÃO FISCAL DA NOSSA ESCOLA? E DO MUNICÍPIO?	DIGA MÍNIMO 5 IMPOSTOS QUE VOCÊ CONHECE:	O QUE É SONEGADOR?
PRA QUE SERVE A NOTA FISCAL?	O QUE ACONTECE COM OS SONEGADORES? POR QUÊ?	QUE BENEFÍCIOS O POVO PODE RECEBER ATRAVÉS DO PAGAMENTO DOS IMPOSTOS?

X	X	X	X	X
O	O	O	O	O