



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 Farenzena 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

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

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

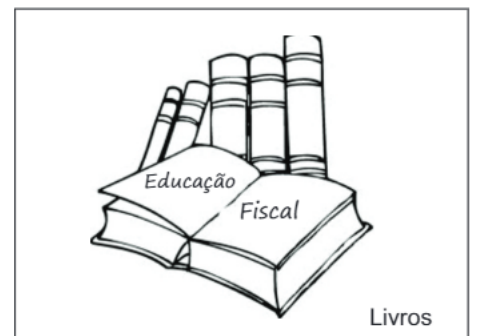
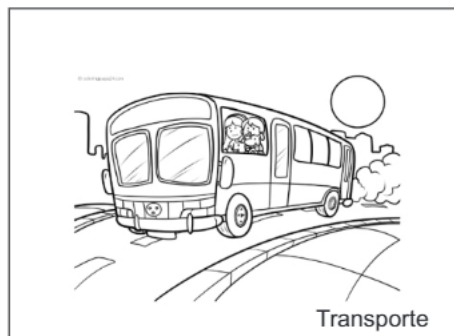
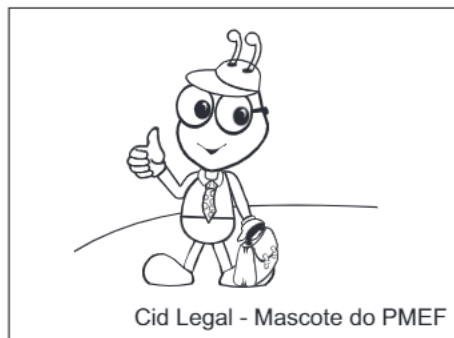


# Jogo da Memória

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.

		<b>II</b>				<b>IPVA</b>		
			<b>ISS</b>		<b>IPVA</b>			
<b>IE</b>	<b>IPVA</b>	<b>ICMS</b>		<b>II</b>		<b>IPI</b>	<b>IPTU</b>	<b>ISS</b>
<b>IPTU</b>			<b>II</b>	<b>IR</b>	<b>ICMS</b>			<b>IPI</b>
<b>ISS</b>				<b>IE</b>				<b>IPVA</b>
	<b>ITR</b>			<b>IPVA</b>			<b>IE</b>	
		<b>IE</b>		<b>ICMS</b>		<b>ISS</b>		
	<b>II</b>			<b>ITR</b>			<b>ICMS</b>	
	<b>IPTU</b>	<b>ITR</b>	<b>IPVA</b>		<b>IR</b>	<b>IE</b>	<b>IPI</b>	



# 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