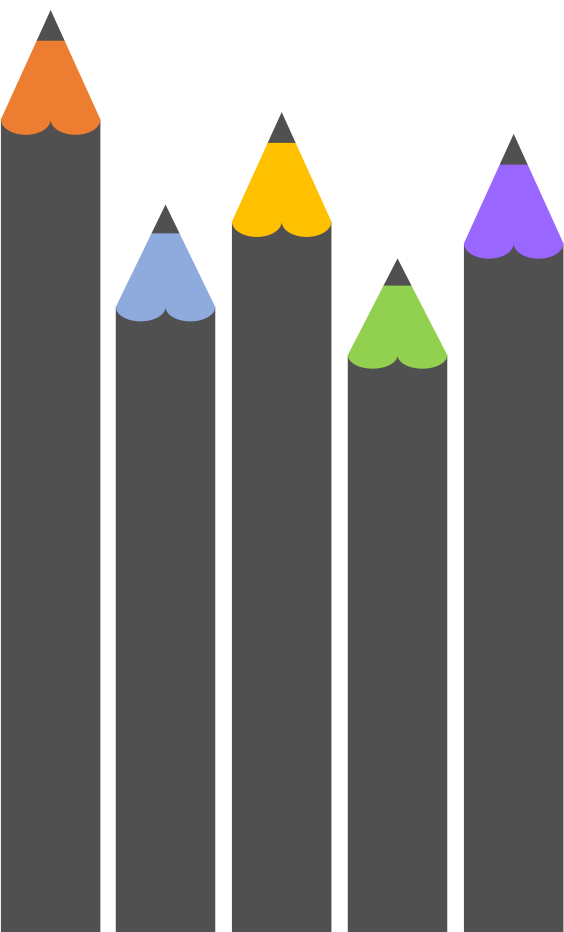


# EDUCAÇÃO FISCAL

## JOGOS EDUCATIVOS



PROGRAMA DE  
**EDUCAÇÃO  
FISCAL-RS**  
Aprendendo a ser Cidadão



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO GRANDE DO SUL**  
SECRETARIA DA FAZENDA





## **Secretária de Estado da Fazenda**

Pricilla Maria Santana

## **Secretário Adjunto da Fazenda**

Itanielson Dantas Silveira

## **Subsecretário da Receita Estadual**

Ricardo Neves Pereira

## **Divisão de Relacionamento com Cidadãos e Municípios – Receita Estadual - Seção do Programa de Integração Tributária (PIT)**

João Carlos Loebens – Chefe de Divisão

Décio Gardel Goecks Rauber

Gabriel Fumagalli Fontoura

Giane Maria Zago

Marcos Vinicius Eto

Tamara Dentee

Tânia Santos Coelho de Souza

## **Elaboração do Conteúdo e Projeto Gráfico**


Laura Isabela Nunes Chemello – Estagiária da Receita Estadual

Sofia Trevisan Farret – Estagiária da Receita Estadual

Conheça o Programa de Educação Fiscal do Rio Grande do Sul em:  
<http://www.educacaofiscal.rs.gov.br/Paginas/participe.aspx>

# ATENÇÃO

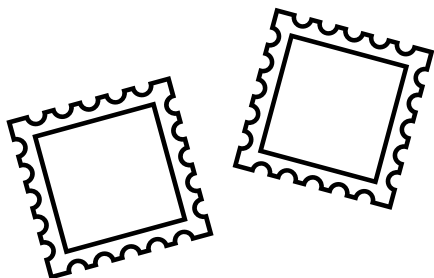
## PROFESSORES:



As figuras dos jogos retratam bens e serviços públicos financiados pelos tributos. Identifique as imagens com os alunos, converse em sala de aula sobre os serviços públicos utilizados pela família ou disponíveis em sua comunidade e custeados pelos tributos.

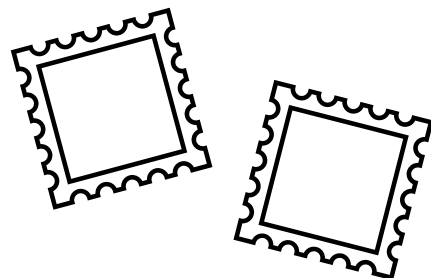
Este projeto pedagógico tem como objetivo instruir os alunos de forma lúdica sobre o funcionamento de nossa sociedade.

# JOGO DA MEMÓRIA:



## Material:

12 fichas

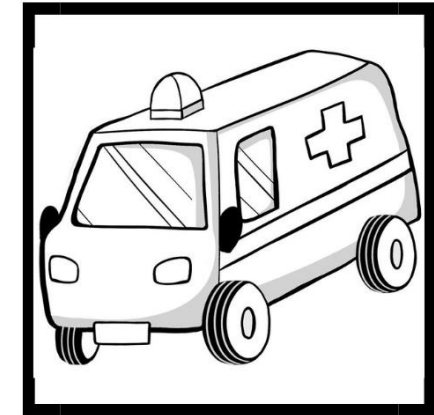
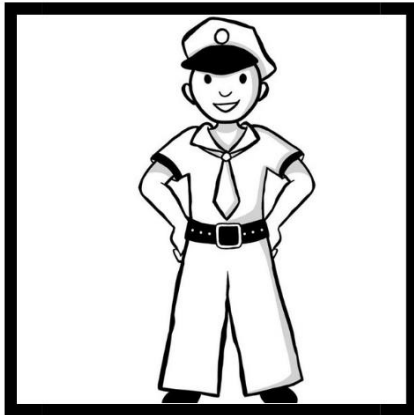
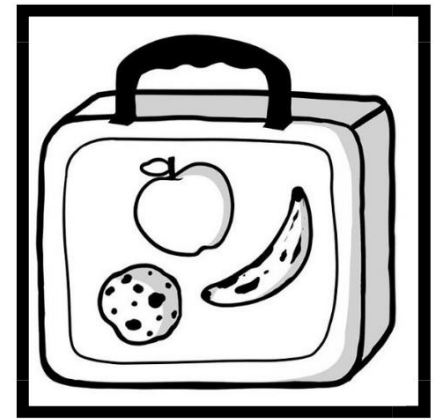
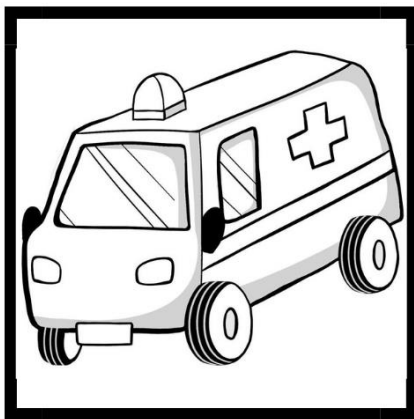
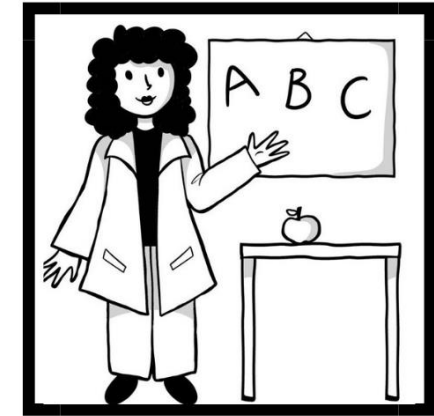
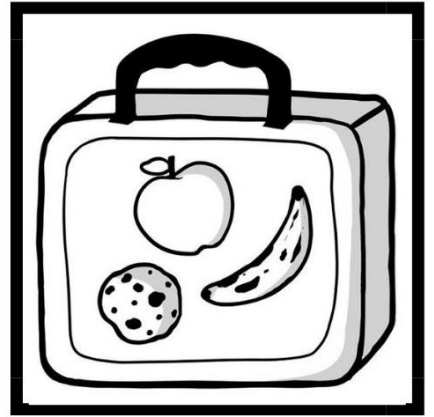
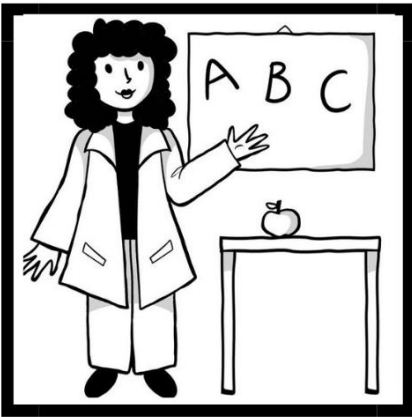


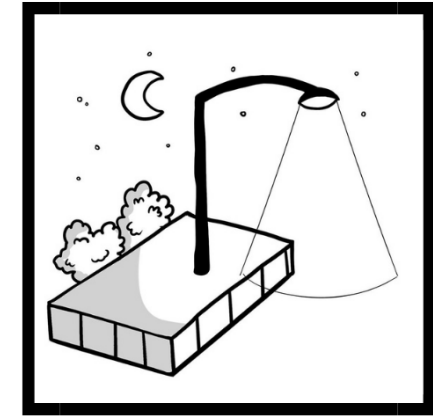
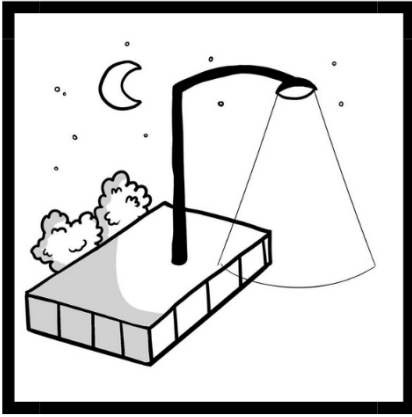
## Regras do jogo:

O jogo da memória pode ser jogado por dois ou mais jogadores. Iniciar virando as cartas para baixo, embaralhar e espalhar sobre a mesa. Cada jogador deve levantar duas cartas de uma vez, tentando encontrar o par.

Se a segunda carta virada for diferente da primeira, o jogador devolve as duas, com o desenho para baixo, e passa a vez. Se as cartas forem iguais, ele retira as cartas do jogo, pois correspondem aos seus pontos. Vence o jogador que tiver conseguido mais cartas.

Outra variação é jogar “o melhor de 3”: para o desafio, será necessário jogar 3 vezes o jogo da memória. Para ser considerado ganhador, o jogador deverá vencer duas das três partidas.





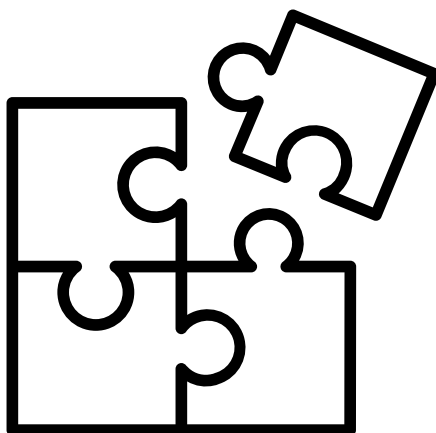
# QUEBRA-CABEÇA:

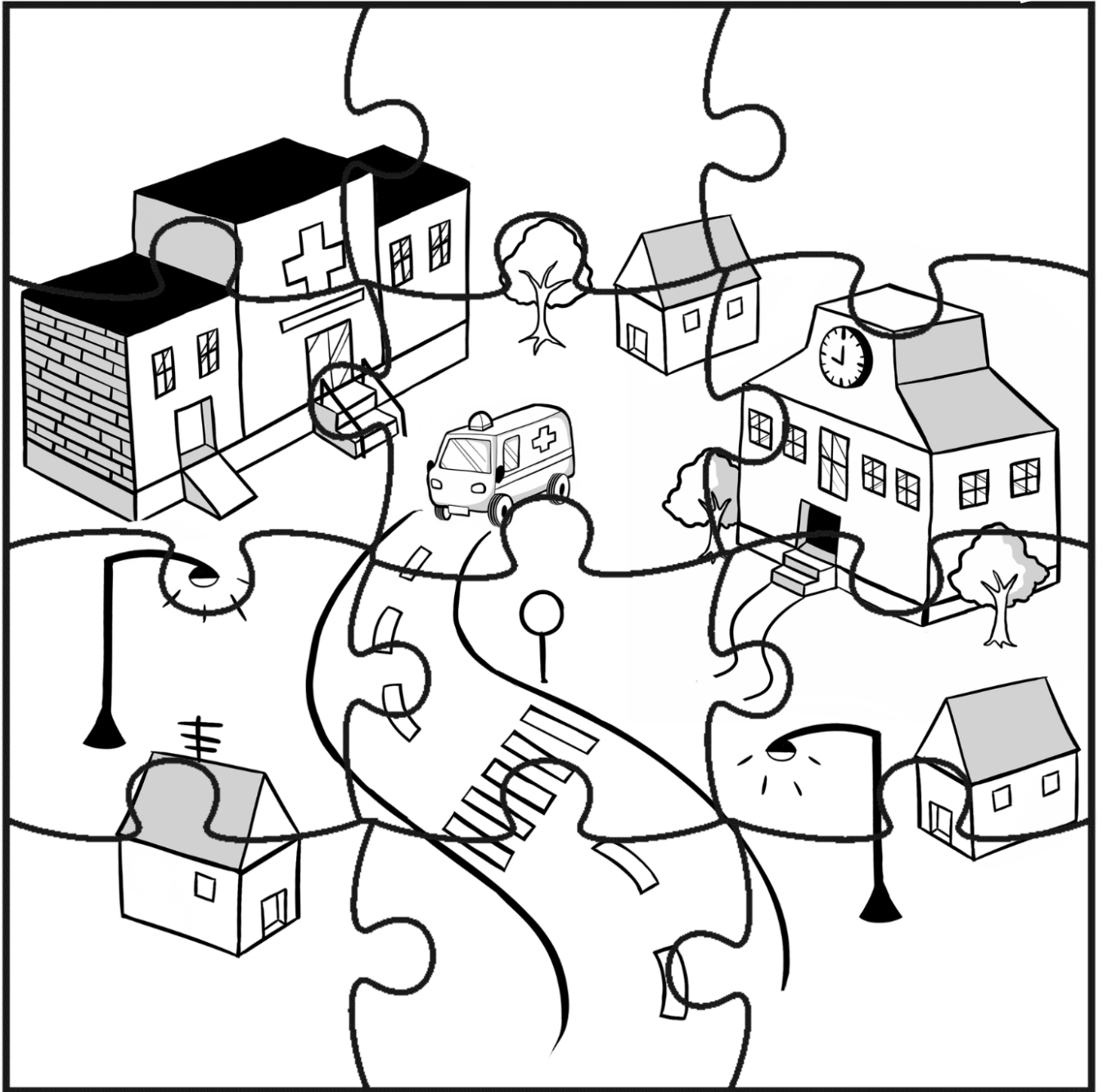
## Material:

12 peças

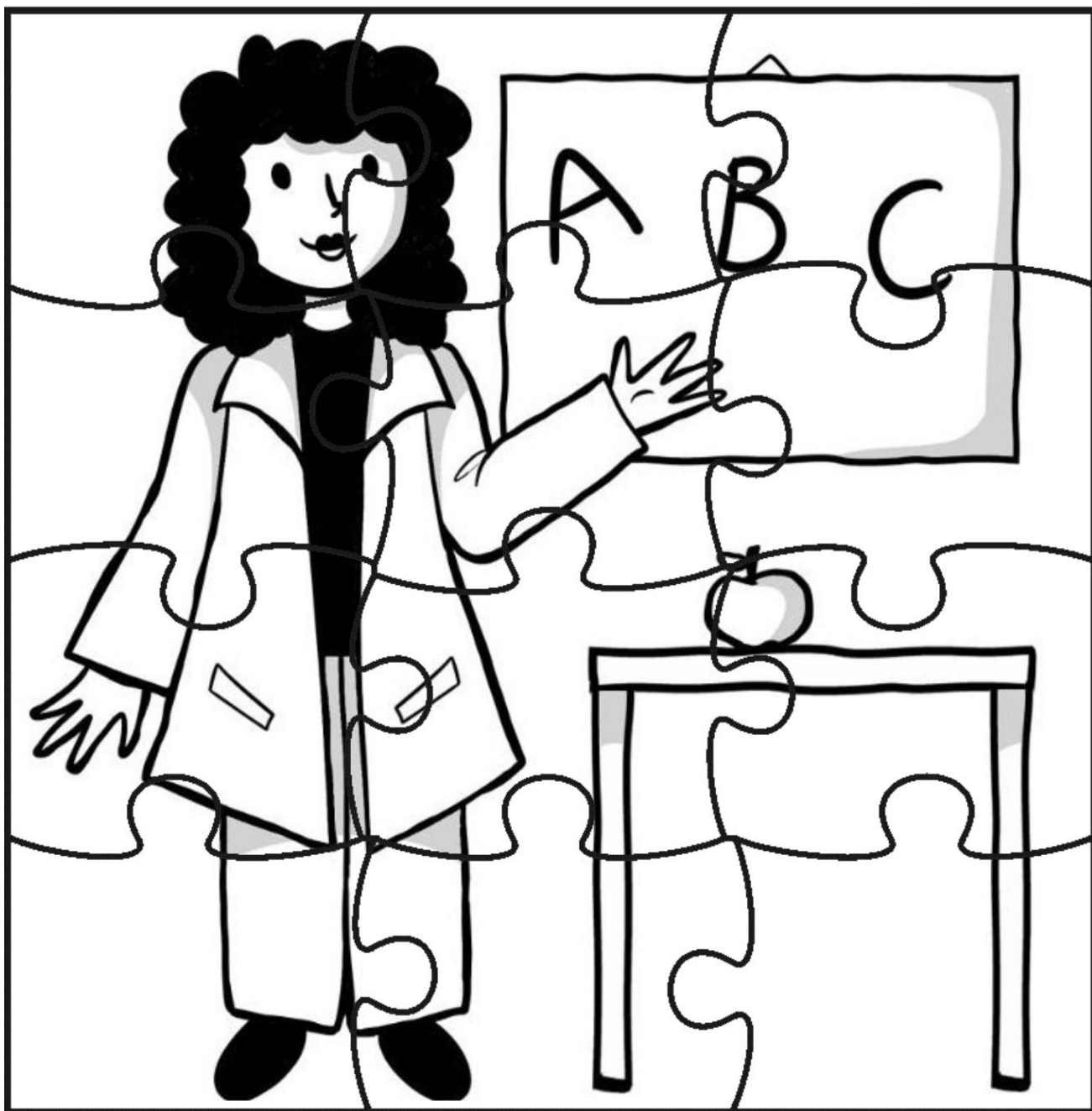
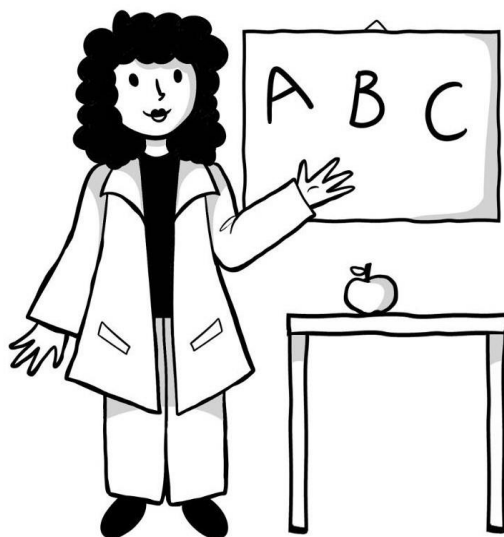
## Regras do jogo:

O quebra-cabeça pode ser jogado individualmente ou em pequenos grupos. O professor precisa disponibilizar a figura que serve de referência para a montagem do quebra-cabeça. As crianças irão identificar e juntar as peças, de modo a montar a imagem indicada.



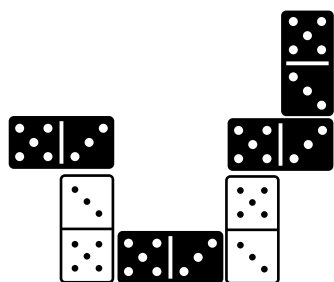






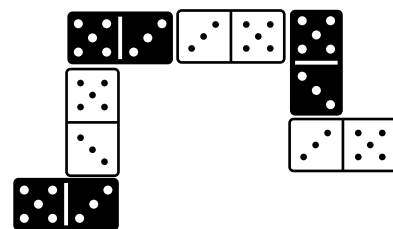


# DOMINÓ



**Material:**

28 peças



**Regras do jogo:**

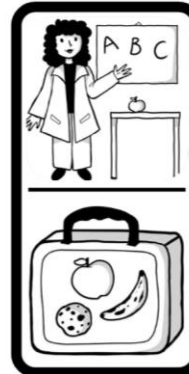
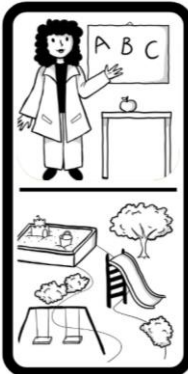
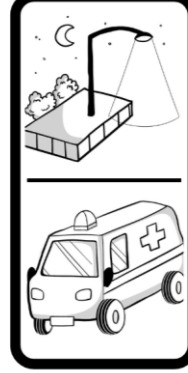
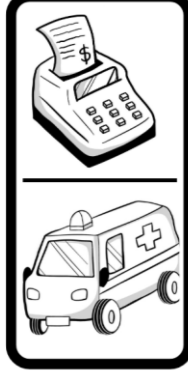
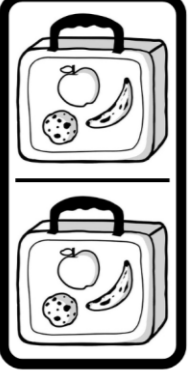
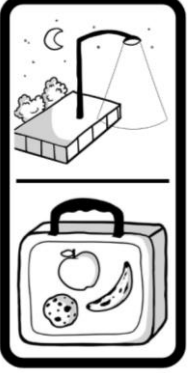
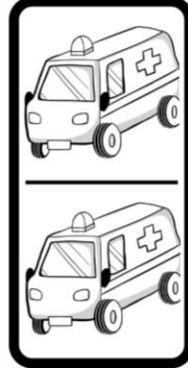
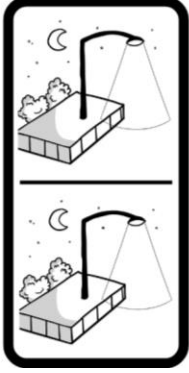
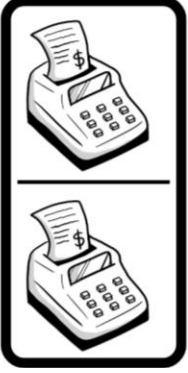
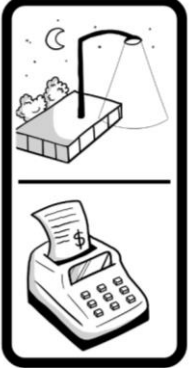
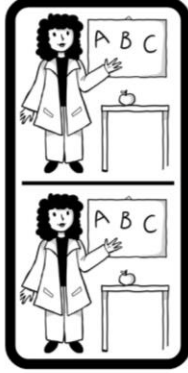
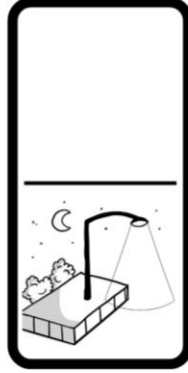
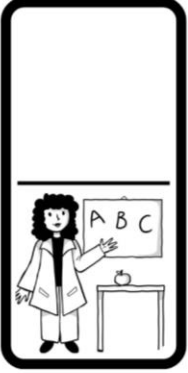
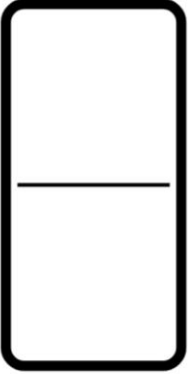
Pode ser jogado individualmente ou em pequenos grupos. Espalhe todas as peças do jogo com as imagens viradas para baixo e misture-as para que fiquem embaralhadas.

Cada jogador deve pegar 7 peças e não deve deixar que os adversários visualizem suas peças. As demais ficam viradas na mesa para serem “pescadas” durante o jogo.

Para definir quem inicia o jogo, os alunos podem tirar “par ou ímpar” (se duplas) ou “pedra, papel e tesoura” (se forem trios) ou revezar as partidas para que todos iniciem o jogo uma vez.

O primeiro jogador coloca uma peça na mesa e o seguinte deve colocar outra com a mesma imagem de uma das pontas. Caso não tenha, deve pescar nas peças que ficaram na mesa até que encontre uma que encaixe em uma das pontas. Ao encontrar, dispõe na mesa e passa a vez para o próximo.

Se o jogador não tiver peça para encaixar e não houver mais peças para pescar, passa a vez até que encontre um jogador que tenha como encaixar uma peça. Vence o jogo quem primeiro ficar sem nenhuma peça na mão.



# JOGO DA VELHA:



## **Material:**

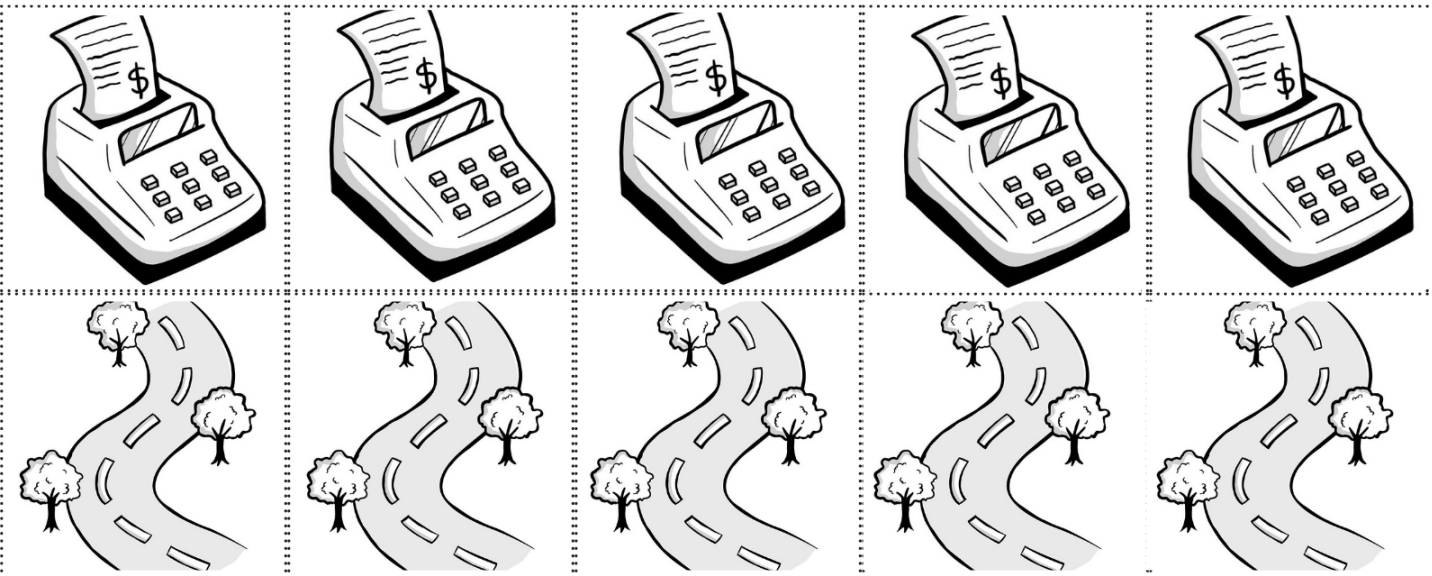
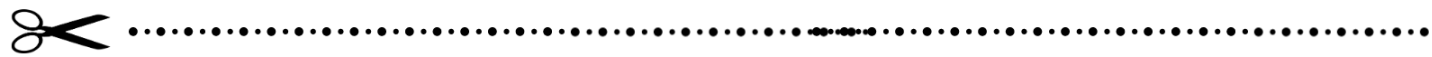
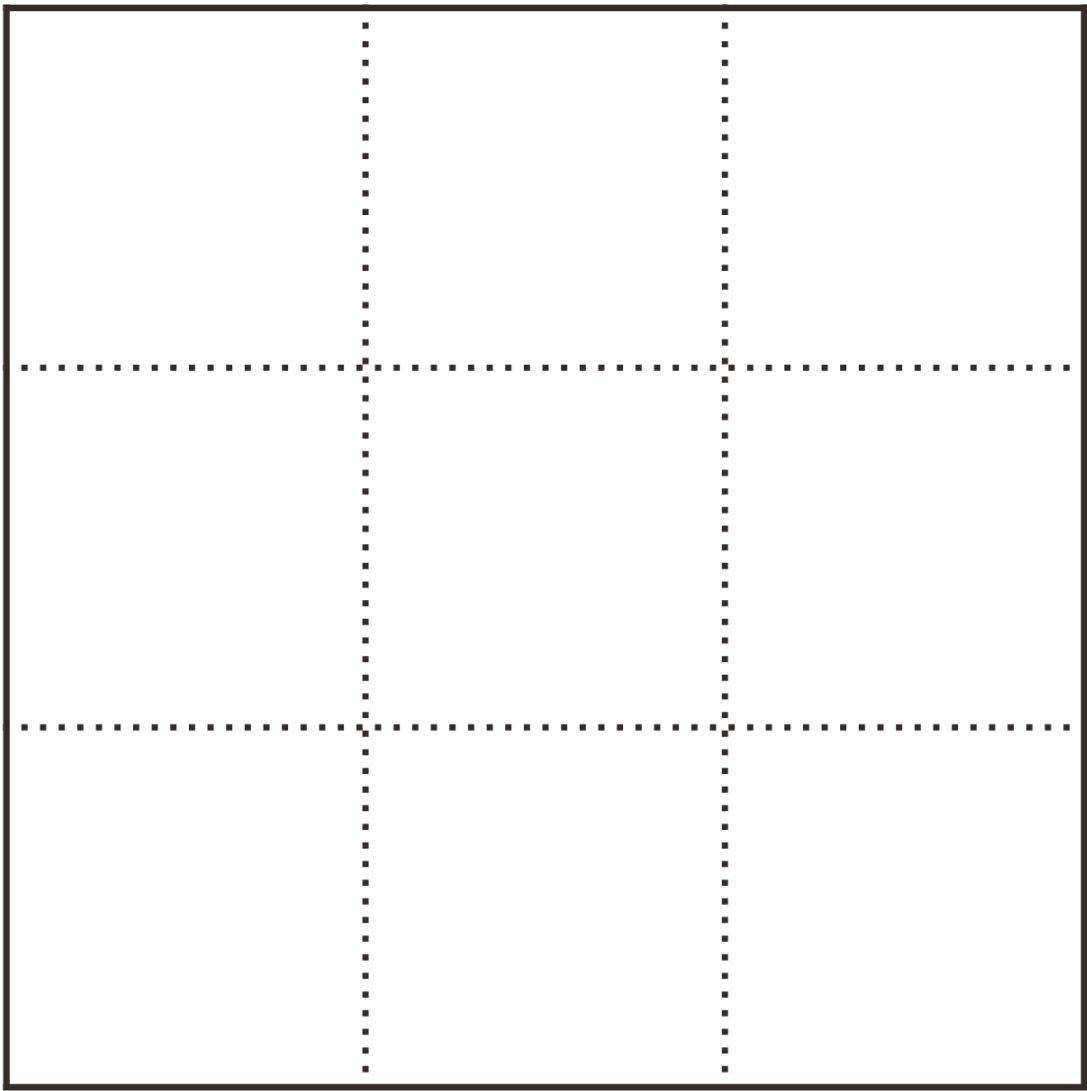
Um tabuleiro

10 fichas

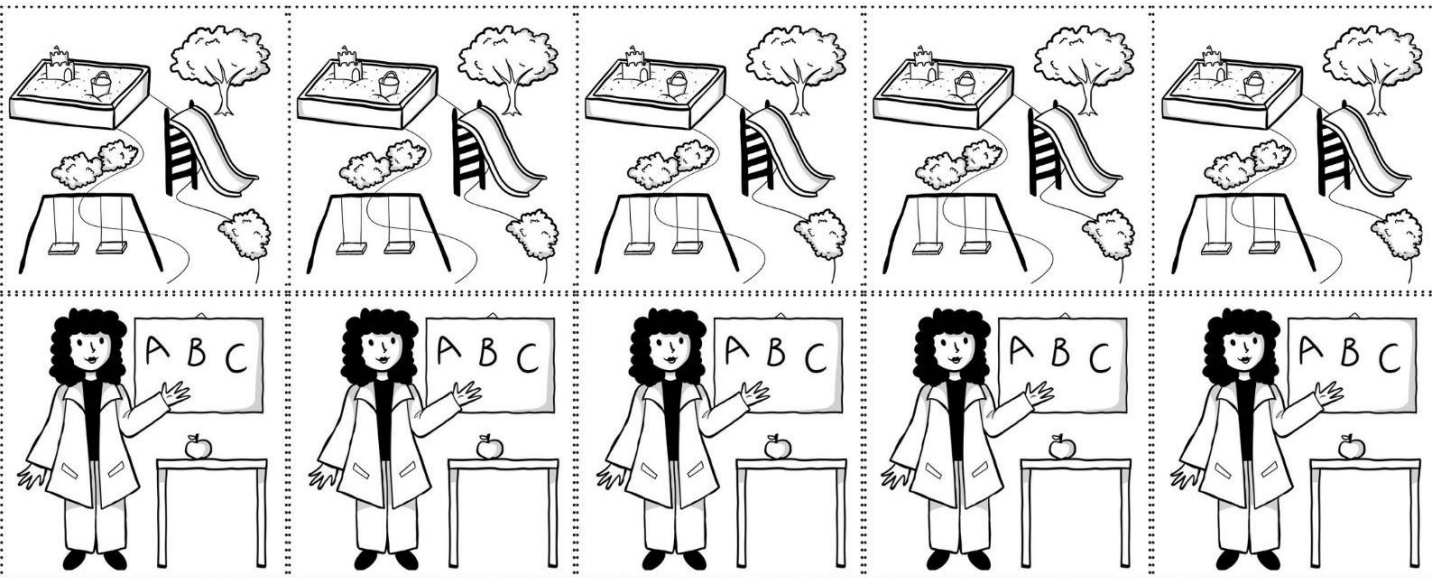
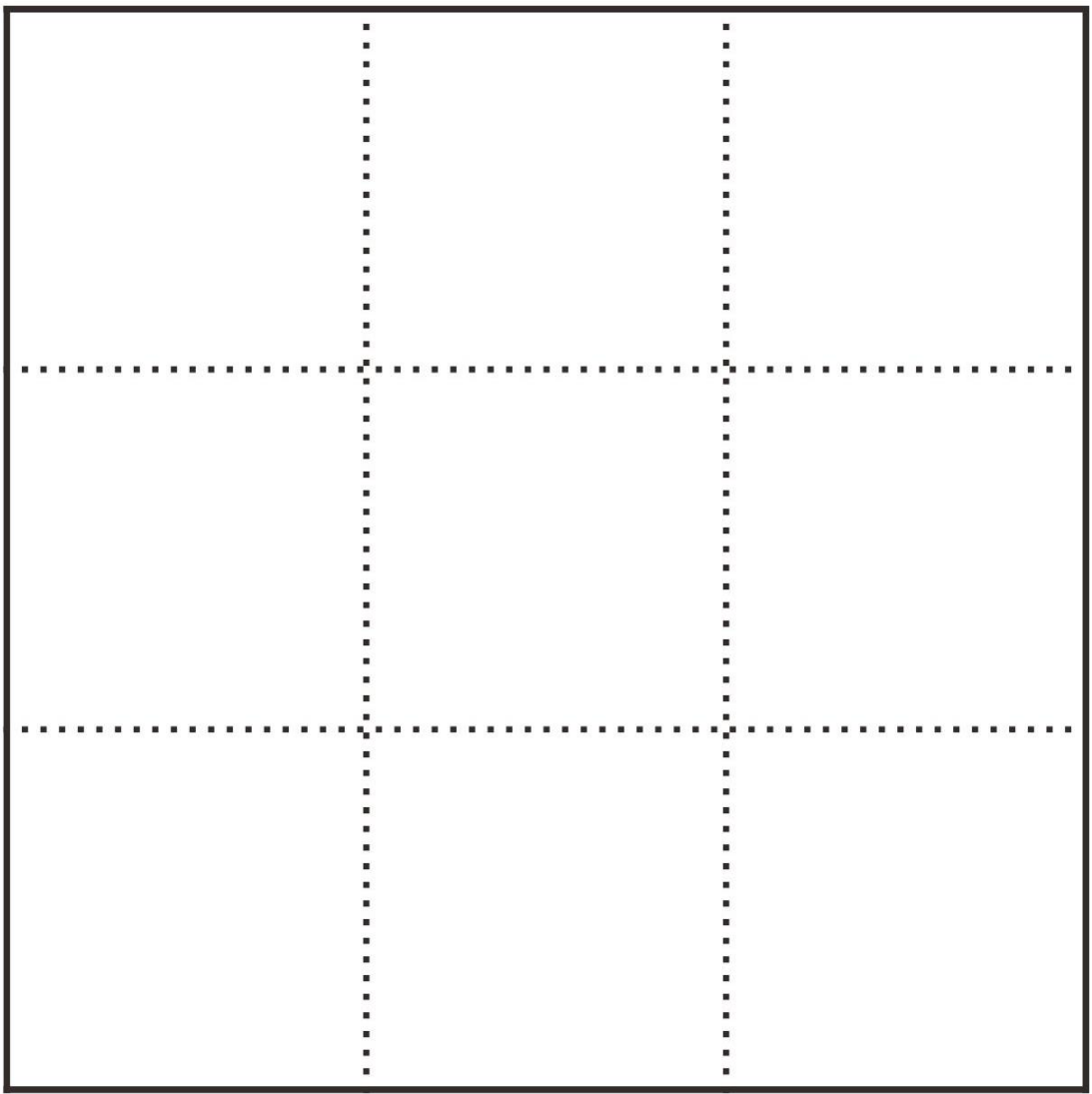
## **Regras do jogo:**

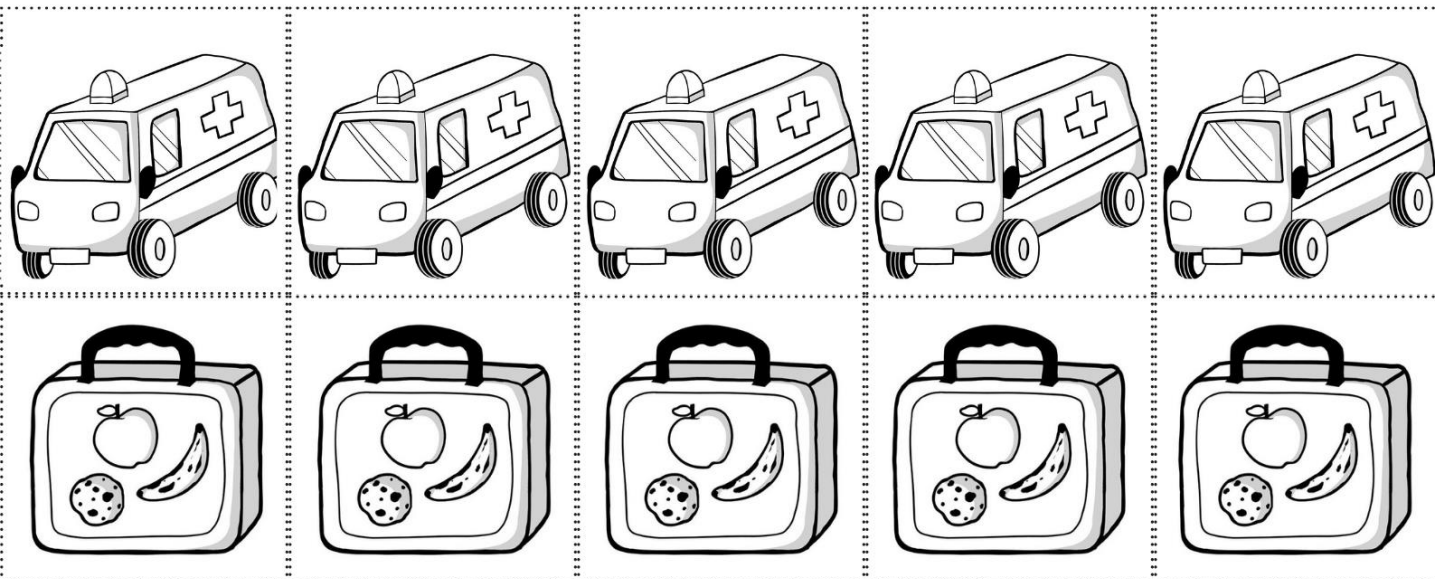
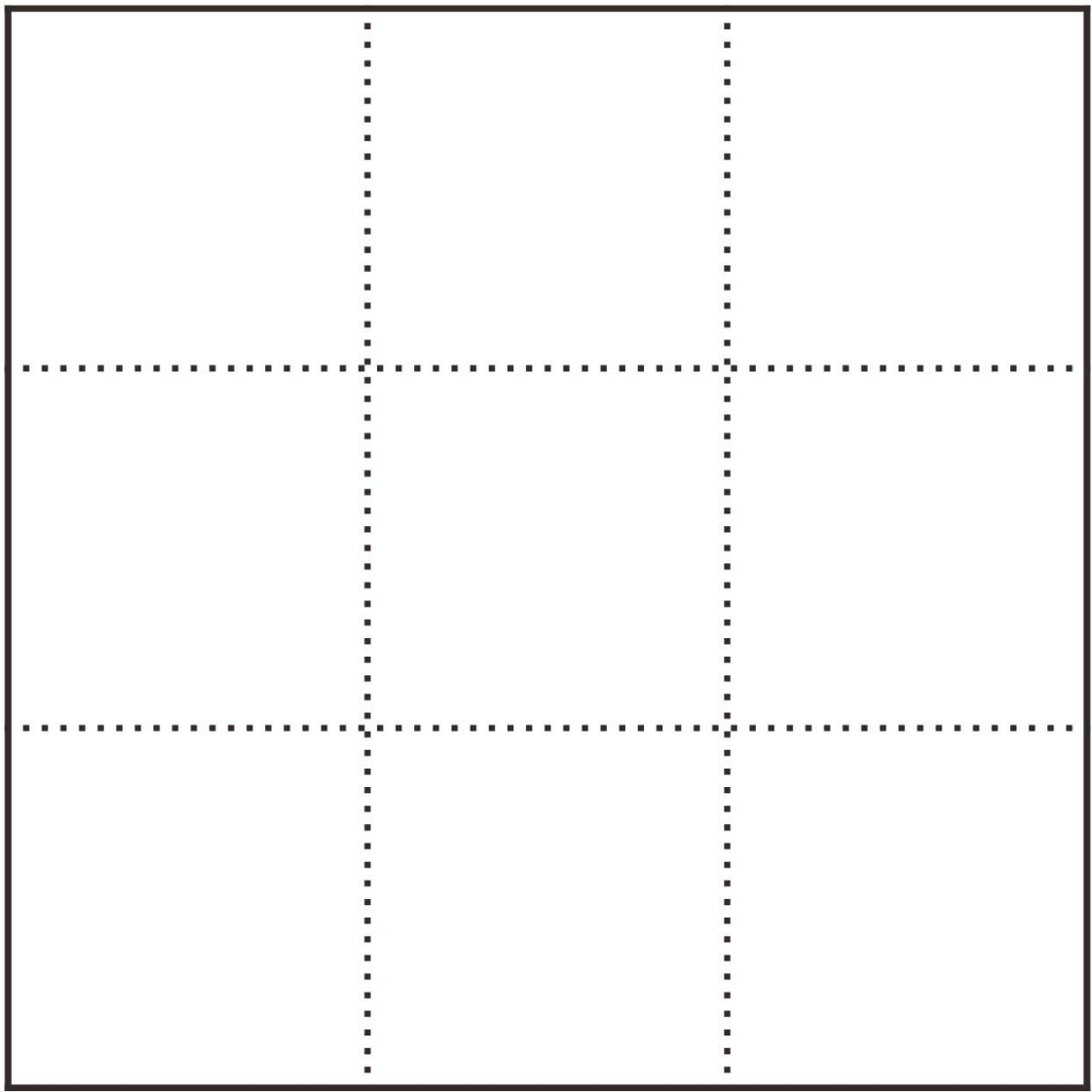
Dividir os alunos em grupos ou duplas e entregar um tabuleiro e as 10 fichas correspondentes. A partida é disputada por dois jogadores e cada um vai receber as fichas com um desenho, que será a sua marca. Os jogadores irão alternando as jogadas e preenchendo cada um dos espaços vazios com uma de suas fichas até formar uma linha com três desenhos iguais, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo.

Quem conseguir formar primeiro uma linha com três desenhos iguais vence o jogo. Essa linha pode ser na horizontal, vertical ou diagonal.













# RESPONDE OU PASSA:

- 1) A turma será dividida em dois grupos;
- 2) Os integrantes de cada um dos grupos formarão duplas;
- 3) As duas primeiras duplas de alunos, uma de cada grupo, deverão se levantar e ir para frente da sala;
- 4) As duplas farão a disputa de par ou ímpar. A dupla que vencer começa respondendo as questões e passando a vez, na questão seguinte, para a outra dupla;
- 5) O professor fará a primeira pergunta, e a dupla poderá escolher se quer ou não responder. Caso não queiram, poderão passar para outra dupla, que por sua vez, poderá retornar a pergunta para a dupla inicial. Quando isto acontecer e caso a primeira dupla ainda não saiba/não queira responder, a segunda dupla poderá escolher uma prenda para que os componentes da primeira dupla paguem. Além disso, a segunda dupla recebe 1 ponto para sua equipe. As perguntas serão feitas assim sucessivamente para toda as duplas formadas nos dois grupos;



## Sugestões de prendas:

- Cantar uma canção
- Cantar de boca fechada
- Falar um trava-linguas
- Desenhar de olhos fechados
- Imitar um animal (Galinha, cachorro, gato, leão, cobra etc.)
- Falar de trás para frente o alfabeto
- Falar de trás para frente os meses do ano
- Pendurar uma maçã e tentar morder, tirando um pedaço sem segurá-la.
- Pendurar uma aliança e com os olhos vendados, deverá enfiar o lápis no meio da aliança

6) Caso nenhuma das duas duplas saiba responder as questões, o professor deverá então dar a resposta correta;

7) Vence a equipe que somar mais pontos. Em caso de empate, haverá uma questão extra que poderá ser respondida por qualquer componente de cada uma das equipes;

8) O jogo também pode ser disputado por apenas um aluno de cada uma das equipes.



1) Qual a finalidade dos impostos?

- A) Melhorar bens e serviços públicos
- B) Controlar a vida das pessoas
- C) Realizar uma caderneta de poupança

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "A"

3) Por quem é custeada a merenda escolar?

- A) Diretora da escola
- B) Somente pelo Prefeito Municipal
- C) Pela população através dos impostos

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

5) Qual a função da Nota Fiscal?

- A) É um papel pra colocar no lixo
- B) É para o governo fiscalizar e controlar os gastos das famílias
- C) Evitar a sonegação dos impostos e ter direito à troca do produto

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

6) Quando ocorre a sonegação de impostos?

- A) Quando o servidor público aceita propina ou se apropria do dinheiro dos tributos.
- B) Quando não há emissão de nota fiscal pela empresa
- C) Quando vou ao restaurante e peço a nota fiscal

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"

2) Quais destes itens não corresponde a bens públicos:

- A) Prefeitura
- B) Residência particular
- C) Hospital

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"

4) Quando ocorre a corrupção pública?

- A) Sempre que os impostos são usados em bens e serviços públicos.
- B) Ocorre quando o servidor público desvia recursos que deveriam ser utilizados para o bem de toda a população;
- C) Quando não há emissão de nota fiscal

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"

7) São exemplos de bens públicos:

- A) Biblioteca pública e as ruas da cidade;
- B) Supermercados e padarias;
- C) Residência do prefeito.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "A"

8) Quais destes impostos incidem sobre o consumo?

- A) IPTU e IPVA;
- B) Imposto de renda e IPVA;
- C) ICMS e IPI.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

9) O IPTU: Imposto Predial .....  
É um imposto de competência:

- A) Federal;
- B) Estadual;
- C) Municipal.

RESPOSTA CORRETA: ALTERNATIVA "C"

10) Qual imposto incide sobre o salário das pessoas?

- A) Imposto de Importação;
- B) Imposto de Renda;
- C) Contribuição Social.

RESPOSTA CORRETA: ALTERNATIVA "B"

11) Como se chama o documento utilizado pelo governo para planejar a utilização do dinheiro arrecadado com os tributos, como por exemplo: investimento na construção de escolas, a verba do transporte escolar, o calçamento e iluminação das ruas e o gasto com a saúde:

- A) Orçamento privado;
- B) B) Fatura de energia elétrica;
- C) c) Orçamento público.

RESPOSTA CORRETA: ALTERNATIVA "C"

12) O Patrimônio público:

- A) É mantido com o dinheiro dos impostos pagos por todos;
- B) É custeado pelo prefeito e vereadores;
- C) Pertence somente aos moradores que possuem veículos.

RESPOSTA CORRETA: ALTERNATIVA "A"

13) O Portal da Transparência:

- A) É um atalho para as redes sociais de pessoas famosas;
- B) É um portal onde consultamos as finanças particulares;
- C) É um site onde pesquisamos informações sobre receitas e despesas do governo.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

14) Um produto pode ter uma alíquota de ICMS maior ou menor, dependendo:

- A) Da importância ou essencialidade do bem ou serviço para as pessoas;
- B) Da época da safra do produto;
- C) Da profissão que a pessoa exerce.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "A"

15) Qual o imposto pago pelos prestadores de serviços como cabelereiros, costureiras e taxistas:

- A) Imposto sobre P...l....
- B) Imposto.....TBI
- C) Imposto....SSQN

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"



16) Qual a finalidade de colocar o CPF na nota fiscal:

- A) Ajuda o governo a fiscalizar os gastos familiares;
- B) Permite que o governo saiba quais produtos a família mais consome;
- C) Serve para o consumidor participar de sorteios de premiações e para as entidades sociais receberem recursos.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

17) O que acontece quando não há emissão de nota fiscal:

- A) Nada, é um papel a menos para colocar no lixo;
- B) Neste caso ocorre a corrupção pública que é um grande problema social;
- C) Os impostos pagos pelo consumidor não entram no orçamento e a comunidade não recebe melhorias nos serviços públicos especialmente na saúde, segurança e educação.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

18) Qual destes poderes é responsável pela elaboração das leis que orientam a sociedade e pela fiscalização da aplicação dos recursos públicos:

- A) Executivo;
- B) Legislativo;
- C) Judiciário.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"

19) Quem representa o Poder judiciário?

- A) Deputados e Senadores;
- B) Prefeitos e Vereadores;
- C) Juízes, promotores de justiça e desembargadores.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

20) Quem representa o poder legislativo no seu município?

- A) Prefeito e vice-prefeito;
- B) Juiz de direito;
- C) Vereadores.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "C"

21) Quais as funções do vereador em seu município?

- A) Somente criar leis para dar nomes às ruas;
- B) Debater problemas, representar a população e criar leis que beneficiem e desenvolvam o município;
- C) Indicar o nome dos secretários municipais.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"

22) Qual a principal finalidade do Programa NFG:

- A) Sortear prêmios em dinheiro;
- B) Combater a sonegação de impostos e repassar recursos para as entidades sociais;
- C) Conhecer os hábitos de consumo dos cidadãos gaúchos.

RESPOSTA CORRETA: Alternativa "B"



