# GUIA DE IMPLEMENTAÇÃO

## Educação Financeira por meio de jogos

**Piquenique** **BONS NEGÓCIOS**

Jogos de tabuleiro e cartas que exercitam de forma lúdica as habilidades de poupar e investir

*Vamos Jogar e Aprender!*

www.vamosjogareaprender.com.br

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

# SUMÁRIO


03 I. Apresentação

06 II. Projeto de Educação Financeira na Escola

08 III. Passos para implementação dos jogos na escola

09 IV. Formando disseminadores

10 V. Replicação nas escolas

13 VI. Preparação e acompanhamento na sala de aula

15 VII. Para além da aplicação dos jogos

18 VIII. Orientações pedagógicas importantes

19 IX. Materiais didáticos

21 X. Site 'Vamos Jogar e Aprender'

22 XI. Piquenique Online

Anexo I – Cartas Tomada de Decisão e Cartas Ganhos e Gastos/Piquenique

Anexo II – Cartas Desafio/Bons Negócios

# I. Apresentação

A educação financeira amplia a consciência sobre como tomar boas decisões que envolvam recursos finitos como o tempo e o dinheiro, sendo o espaço da escola extremamente propício para despertar a consciência e conhecimentos acerca da temática.

Neste sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada recentemente pelo Ministério da Educação (MEC), incluiu a Educação Financeira entre os temas transversais que deverão constar nos currículos de todo o Brasil, devendo o tema ser incorporado às propostas pedagógicas de estados e municípios. A iniciativa do projeto, apesar de ser anterior a homologação, está alinhada ao estipulado na BNCC, possibilitando o estudo da Educação Financeira como tema transversal, não restringindo a sua utilização em uma única matéria.

A Educação Financeira, além de informar, também forma e orienta indivíduos que consomem, poupam e investem de forma responsável e consciente, propiciando uma base mais segura para o desenvolvimento do país.

Com formato transversal, direcionados para cada idade e etapa escolar, os jogos "Piquenique" e "Bons Negócios", trazem uma proposta dinâmica e didática de apresentar os desafios recorrentes do dia a dia, desde a estratégia de compra e venda até a tomada de decisões na aplicação dos recursos disponíveis, que podem se multiplicar ou se esgotar de acordo com a ação do jogador.

Com lançamento em junho de 2017, o Projeto de Educação Financeira com um jogo de tabuleiro Piquenique e outro de cartas Bons Negócios, trouxe uma proposta inédita de aprendizagem, possibilitando exercitar as habilidades de poupar, empreender e investir, com atividades lúdicas e criativas. O projeto se baseia na oferta de dois diferentes jogos para turmas do ensino fundamental especialmente, desenvolvidos por uma equipe formada por especialistas em jogos e em educação financeira. Na fase inicial do projeto piloto, foram entregues cerca de 2 mil jogos para mais de 90 escolas dos municípios de Beberibe, Pindoretama e Cascavel, no Ceará, alcançando em torno de 20 mil alunos, que por meio desse material, conseguiram potencializar o aprendizado de pontos importantes para a vida financeira dos alunos, como planejar, julgar, decidir, poupar, escolher, identificar e lidar com riscos e oportunidades.

*A proposta envolve a distribuição de todo o material nas escolas, onde os educadores recebem formação e acompanhamento pedagógico, além de sequências didáticas para utilizarem o material de forma dinâmica e interativa dentro e fora da sala de aula.*

A partir de 2019, a proposta ganhou expansão nacional e internacional, chegando em Santiago, no Chile, e aqui no Brasil, superando as expectativas de atuação, conseguiu multiplicar a proposta em dezenas de municípios brasileiros, atendendo a alunos de ensino fundamental e médio. Revisitando regiões já atendidas pelas ações do Instituto Brasil Solidário, foi possível fortalecer parcerias com educadores e instituições que se tornaram multiplicadores da proposta com os jogos, promovendo as formações de forma efetiva, com continuidade em todos os processos de acompanhamento nas escolas.

**Público-alvo**:
a partir dos 6 anos

**Nº de jogadores**:
de 2 a 6 pessoas

Piquenique é um jogo de tabuleiro que promove reflexão sobre decisões de consumo e finanças pessoais.

Bons Negócios é um jogo de cartas que instiga a negociação e exercita as habilidades de empreender e investir.

**Público-alvo**:
a partir dos 10 anos

**Nº de jogadores**:
de 3 a 6 pessoas

O objetivo do projeto é contribuir com as principais questões da escola na atualidade, construindo um pensamento em educação financeira desde os anos iniciais do período escolar sendo assim uma "porta de acesso" ao tema e ao desejo pessoal e coletivo de busca em uma formação completa nessa temática, por docentes, discentes e famílias envolvidas, realizada por amplo material disponível em literatura e internet e encaminhamentos continuados por parte do IBS.

Além de colaborar para as áreas de conhecimento da educação financeira, a iniciativa também foi planejada para proporcionar a melhoria de desempenho dos alunos em Língua Portuguesa, Matemática e Ciências da Natureza. Pelo desenvolvimento transversal, os jogos trazem dinâmicas, debates e conceitos, ainda, em educação ambiental, nutrição, cidadania, mobilidade urbana, educação fiscal, gentileza e voluntariado, entre outras possíveis conexões alinhadas aos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável).

ENEF
Estratégia Nacional de Educação Financeira

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA
2 FOME ZERO
3 BOA SAÚDE E BEM-ESTAR
4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE
5 IGUALDADE DE GÊNERO
6 ÁGUA LIMPA E SANEAMENTO
7 ENERGIA ACESSÍVEL E LIMPA
8 EMPREGO DIGNO E CRESCIMENTO ECONÔMICO
9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA
10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES
11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS
12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS
13 COMBATE ÀS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS
14 VIDA DE BAIXO D'ÁGUA
15 VIDA SOBRE A TERRA
16 PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES FORTES
17 PARCERIAS EM PROL DAS METAS
OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

*Os jogos receberam o reconhecimento de diversos órgãos ligados à Educação Financeira. O Selo ENEF 2018 reconheceu iniciativas que contribuem para disseminar ações alinhadas à Estratégia Nacional de Educação Financeira, segundo critérios estabelecidos pelo CONEF. Os jogos também estão alinhados aos ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, da ONU.*

# II. Projeto de Educação Financeira na Escola

**EIXOS NORTEADORES:**

### 1. Formar para a cidadania

O exercício da cidadania é ingrediente indispensável da construção de uma sociedade democrática e justa, e a Educação Financeira tem como principal propósito ser um dos componentes dessa formação para a cidadania.

### 2. Ensinar a consumir e a poupar de modo ético, consciente e responsável

O consumo em níveis adequados é imprescindível para o bom funcionamento da economia, a questão é torná-lo uma prática ética, consciente e responsável, equilibrada com a poupança.

Consumo consciente e poupança configuram-se como ação responsável ao levar em conta os impactos sociais e ambientais. Procura-se, assim, não transbordar problemas financeiros para o outro, não comprar produtos advindos de relações de exploração ou de empresas sem comprometimento socioambiental, reduzir o consumo desnecessário, ampliar a longevidade dos produtos possuídos, reduzir a produção de lixo e doar objetos úteis não desejados.

O modo como a consciência e a responsabilidade foram aplicadas a consumo e poupança em uma clara preocupação com o outro e com as consequências das decisões tomadas traduz o compromisso ético da cidadania.

### 3. Oferecer conceitos e instrumentos para a tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude

À nossa volta, atualmente, circula uma quantidade excessiva de informações e de signos (inclusive financeiros), muitas vezes descontextualizados e incompreensíveis para muitas pessoas. A compreensão da linguagem do mundo financeiro, através de um programa educativo, possibilita ao indivíduo obter as informações necessárias para que tome suas decisões de modo autônomo, independente.

Com o desenvolvimento do Projeto de Educação Financeira nas escolas por meio dos jogos Piquenique e Bons Negócios, espera-se que os indivíduos e as sociedades tenham condições de moldar seu próprio destino de modo mais confiante e seguro e que deixem de ser beneficiários passivos de programas econômicos e sociais para se tornarem agentes de seu próprio desenvolvimento.

### 4. Formar disseminadores

A implantação do Projeto de Educação Financeira na Escola pretende colaborar para uma formação mais crítica de crianças e jovens que podem ajudar suas famílias na determinação de seus objetivos de vida, bem como dos meios mais adequados para alcançá-los.

A tendência gastadora da grande maioria das famílias passa por várias transformações através de conhecimentos levados pelos alunos para suas famílias. Assim, o público beneficiário do Projeto de Educação Financeira não se restringe ao público escolar, mas, através dele, atinge-se um número muito maior de pessoas, ampliando essa disseminação de conhecimentos extremamente útil para a vida na sociedade atual.

Dessa forma, promove-se o trânsito de informações pelos distintos níveis espaciais, dos mais próximos aos mais distantes, num ótimo exemplo de que boas práticas e ideias devem transgredir os limites espaciais e circular livremente.

Este dado pode ser verificado através dos vídeos "Além dos Muros da Escola". Veja **neste link**.

## III. Passos para implementação dos jogos na escola

Para uma boa implementação dos jogos, é recomendado que se siga um cronograma previamente alinhado entre o IBS e as escolas. É a partir da formação ministrada pela Equipe IBS que saem os primeiros replicadores dos jogos entre os professores para que, dessa forma, todos estejam aptos a aplicar os jogos na sala de aula , conforme mostra o gráfico abaixo.

**Formação Equipe IBS**

Momento em que serão formados os replicadores, para disseminar o conteúdo dentro das escolas

**Replicação nas escolas**

Momento de repasse para a equipe da escola (gestão, professores e demais funcionários)

**Aplicação em sala de aula**

Momento em que o professor promove o primeiro contato dos alunos com os jogos

## IV. Formando disseminadores

O papel de disseminador do(a) coordenador(a) responsável pelas ações de Educação financeira é uma figura-chave no processo de implementação dos jogos nas escolas. É através dela que os jogos chegarão aos professores. Abaixo listamos as funções que os disseminadores terão de desempenhar durante o processo.

• Participar das formações conduzidas pela Equipe do Instituto Brasil Solidário – IBS;

• Atuar como ponto focal institucional do Projeto de Educação Financeira na Escola em seu Estado e/ou município e/ou escola;

• Apoiar o processo de implementação do Projeto dos Jogos de Educação Financeira em sala de aula em suas diversas etapas;

• Fomentar a autonomia dos educadores de forma que o coletivo de profissionais se fortaleça e encontre soluções comuns e viáveis para lidar com as especificidades locais;

• Fomentar, mediar e divulgar a discussão e a análise compartilhada de dados do monitoramento realizado nas escolas;

• Estabelecer e manter a articulação permanente com a Direção e a Coordenação Pedagógica da escola, professores, alunos e comunidade, fomentando o engajamento de todos os envolvidos no processo;

• Difundir também os princípios da Educação Financeira nos espaços externos a escola e nas práticas cotidianas da escola;

• Realizar visitas às salas de aula;

• Registrar e organizar dados observados a partir da prática dos jogos nas salas de aula, junto aos educadores.

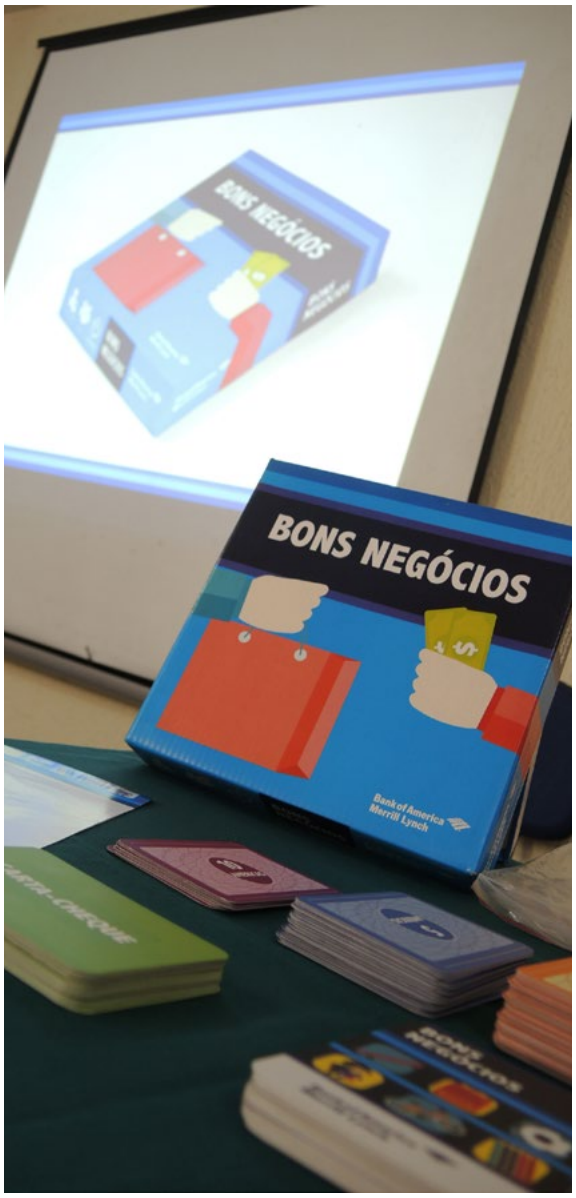
# V. Replicação nas escolas

### 1. Visitas técnicas às salas de aula

Finalidade: registrar relatos, fotografia e/ou vídeo, o planejamento e a aplicação de cada jogo nos momentos em que as interações das crianças são observadas em situação de jogo, com objetivo de monitorar formatos de implementação usados após a formação inicial, pelo disseminador, garantindo a qualidade da implementação e uso correto do material..

### 2. Análise Periódica dos Riscos/Intercorrências na aplicação dos jogos de educação financeira: Os Grupos de Estudo

Encontros com presença de educadores, gestores e técnicos que implementam os jogos de Educação Financeira na escola para aprofundamento dos fundamentos e compartilhamento de questões relevantes relacionadas à execução dos passos para implementação dos jogos.




**IMPORTANTE!**

• **Grupo de estudo?** É um dispositivo para garantia da fidelidade e coerência nas aplicações, pois configura-se como espaço de trocas e produções direcionado a questões específicas dele.

• **Quando realizar:** uma vez a cada trimestre.

• **Quem realiza?** Sugere-se que papéis de registro, coordenação de pautas e manejo de tempo sejam alternados entre participantes a cada encontro de preferência com a equipe de gestão pedagógica do projeto. O coordenador responsável pelas ações de Educação financeira será o ponto focal para compartilhar os registros com o Educador.

• **Como realizar?** O tema de cada grupo de estudo dependerá dos passos da implementação a serem tratados.

### 3. Análise dos jogos e/ou observações realizadas nas salas

Em cada encontro do grupo de estudo, os(as) participantes elaborarão um produto a ser compartilhado com o(a) formador(a) local, que poderá ser:
a) uma questão relacionada ao aprofundamento dos temas/fundamentos da educação financeira,
b) um caso desafiador e soluções encontradas a partir dos fundamentos dos jogos.

O objetivo desta tarefa é oportunizar discussões das vivências nos jogos de educação financeira que favoreçam a apropriação da metodologia e sirvam como base para exercícios reflexivos nos encontros de formações Locais.

**ORIENTAÇÕES:**

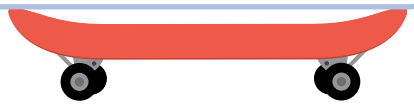
a) Familiarizar-se com a dinâmica da turma: ao chegar, apresente-se, explique que acompanhará a turma por um tempo e que, às vezes, fará anotações ou até mesmo gravações e registros fotográficos (se for o caso);

b) Apoio ao(à) educador(a) na condução da 1ª observação da aplicação dos jogos Piquenique ou Bons Negócios.

**Ao praticar a visita técnica em sala de aula...**

a) Familiarizar-se com a dinâmica da turma.

b) Apoio ao educador(a) na condução da 1ª observação dos jogos.



**IMPORTANTE!**
Para uma observação qualificada, seguem pequenas dicas ao coordenador(a) responsável pelas ações de Educação financeira:

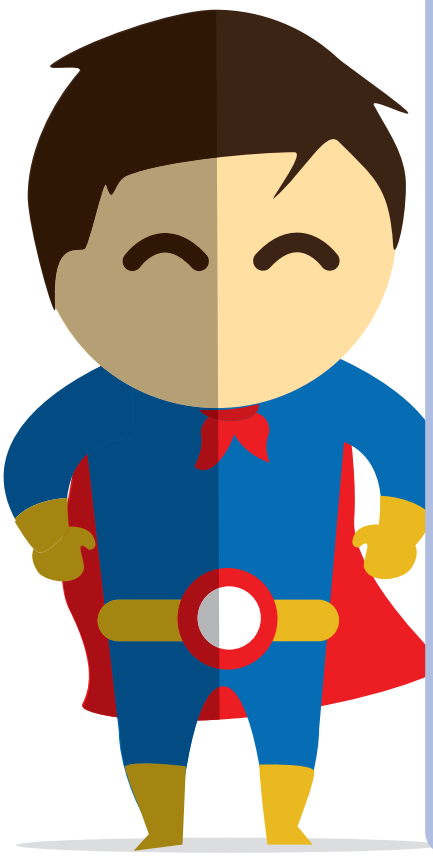
• Fique ao lado do(a) educador(a), circulando as equipes que estão jogando;

• Tire dúvidas, caso seja necessário. Procure realizar registros junto ao(à) educador(a) e vá compartilhando com ele(a) sugestões das experiências vividas em outras realidades escolares;

• Ao final da visita, verifique se houve alguma dúvida na realização da observação;

• Acompanhar as crianças no ato de jogar;

• As escolas podem estabelecer parcerias com outras instituições de ensino;



• A função do(a) observador(a) nesse momento é analisar a compreensão e o envolvimento das crianças, bem como o entendimento e segurança do(a) próprio(a) educador(a) em relação a aplicação;

• Preste atenção à clareza, à concisão do(a) educador(a) e a seus tons de voz;

• Em casos em que houver algum descompasso muito importante entre a proposta de esclarecimento das regras e o modo apresentado pelo professor, intervenha de maneira muito tranquila e cuidadosa de modo que apenas ele(a) possa ouvi-lo(a). Quanto a frequência de utilização dos jogos, sugerimos como forma mínima uma vez por semana, não impedindo de serem jogados mais ou menos que a sugestão.

## VI. Preparação e acompanhamento na sala de aula

### Antes do jogo/Organizando a sala/espaço

• Sala de aula limpa e arrumada, permitindo que o(a) educador(a) e educandos(as) tenham fácil acesso aos diferentes espaços da sala e aos materiais.
• Organizar os educandos em grupos.
• O educador consegue facilmente visualizar todos os educandos a partir de todos os pontos.

### Chegou a hora de jogar

• Após sondagem cuidadosa da diversidade da turma e de suas distintas necessidades, explicar as regras do jogo com clareza, dar instruções claras, concisas e em pequenos passos sobre como jogar.
• Partida Guiada: temos partidas guiadas para os 2 jogos em vídeos no nosso canal: veja a partida guiada do Piquenique **aqui**; e veja a partida guiada do Bons Negócios **aqui**.
• Exemplos e demonstrações devem ser usados de diferentes formas a fim de garantir que todos os educandos entendam o objetivo do jogo.

### Durante o jogo

• Observar consistentemente as interações dos educandos/jogadores enquanto jogam;
• Reconhecer verbalmente o compromisso com o jogo e a organização do material.
• Ensinar os procedimentos estabelecidos para os educandos/jogadores que tenham dúvidas durante o jogo. Ex.: educandos podem fazer perguntas aos líderes de equipe caso tenham dúvidas.

## Depois do jogo

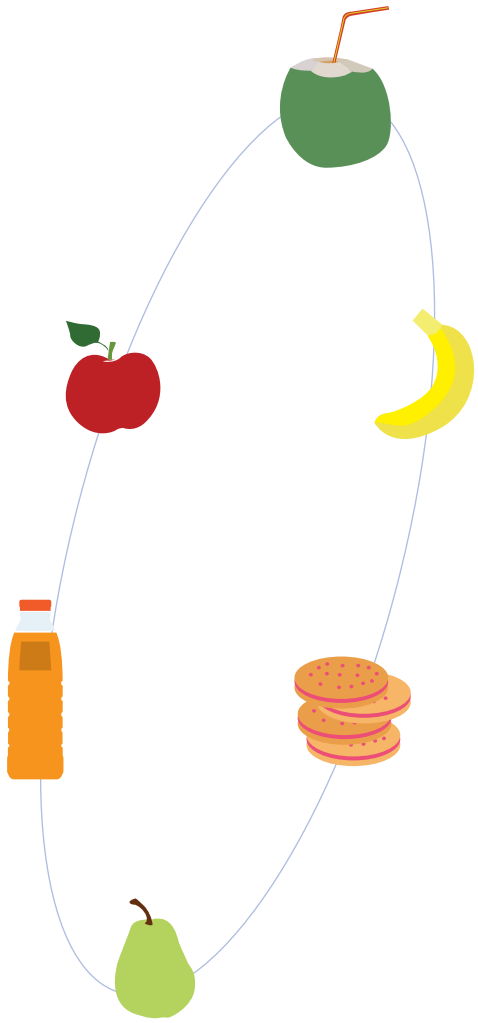
• Anunciar o término do tempo à turma.
• Anunciar e reconhecer os alunos campeões da rodada do jogo.
• Realizar momentos de reconhecimento às equipes ganhadoras depois do jogo, valorizando-as individualmente.
• A turma é engajada a decidir junto ao educador possíveis elementos de reconhecimento diários e semanais.
• Utilizar recursos de reconhecimento materiais ou simbólicos para comemorar o engajamento das equipes.

## Após o jogo: Coleta de dados

• Registrar o planejamento de todos os jogos;
• Escuta dos jovens, professores, gestores e comunidade envolvida;
• Educador mantém um registro organizado e acessível para o(a) coordenador(a) responsável pelas ações de Educação financeira;
• Educador consegue articular como utiliza os dados para tomar decisões no jogo;
• Educador usa os diferentes dados dos jogos de educação financeira para informar sua prática além do jogo e/ou introduz novas práticas.

## VII. Para além da aplicação dos jogos

**Mostramos possíveis alcances de condutas cidadãs conscientes e responsáveis:**



### 1. Trabalho & Renda, Planejamento e Orçamento

• Planejar sua vida financeira e viver de acordo com esse planejamento, de modo a não transbordar para os outros níveis espaciais;
• Pagar impostos e contribuições.

### 2. Consumo

• Utilizar os cinco Rs do consumo consciente: refletir, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar o que consumir;
• Doar objetos não mais utilizados;
• Pesquisar preços;
• Dar preferência de compra a empresas e estabelecimentos regularizados e com responsabilidade socioambiental.

### 3. Poupança

• Avaliar opções de poupança e decidir-se pela melhor, de acordo com suas necessidades;
• Dar preferência a investimentos em empresas com responsabilidade socioambiental.

### 4. Contexto interdisciplinar

• Propor reflexões: além dos conceitos de poupar e investir, a dinâmica dos jogos traz reflexões sobre tomada de decisões, análise de riscos e oportunidades.
• Observar a aplicação em outras áreas, como educação ambiental, consumo consciente, nutrição saudável, cidadania, mobilidade urbana, economia doméstica, empreendedorismo e educação fiscal, entre outros.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR
EDUCAÇÃO É A BASE

"... Outro aspecto a ser considerado nessa unidade temática é o estudo de conceitos básicos de economia e finanças, visando à educacão financeira dos alunos. Assim, podem ser discutidos assuntos como taxas de juros, inflação, aplicações financeiras e impostos. Essa unidade temática favorece um estudo interdisciplinar envolvendo as dimensões culturais, sociais, políticas e psicológicas, além da econômica, sobre as questões do consumo, trabalho e dinheiro."

**Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**

Os Jogos Piquenique e Bons Negócios, trazem uma proposta dinâmica e didática de apresentar os desafios recorrentes do dia a dia, desde a estratégia de compra e venda até a tomada de decisões na aplicação dos recursos disponíveis, que podem se multiplicar ou se esgotar de acordo com a ação do jogador.

A intenção é utilizar os jogos como instrumento pedagógico em sala de aula, estimulando o interesse dos alunos em aplicar as práticas adquiridas nos jogos em seu planejamento financeiro pessoal, seja em sua rotina pessoal diária, em família ou visando uma possibilidade futura de empreender.
O projeto de educação financeira por meio dos jogos Piquenique e Bons Negócios contempla um conjunto de ferramentas e recursos educacionais, seguindo alguns passos e estratégias. São eles:

**A. Gestão e Monitoramento** – Acesso, para gestores de rede e das escolas, bem como para os professores do Ensino Fundamental participantes do programa, a um conjunto de recursos e ferramentas para auxiliá-los na implementação dos jogos em sala e aula e na execução de todas as ações previstas pelo programa, incluindo cruzamentos com a BNCC por série e habilidade para o desenvolvimento de planos de aula e sequencias didáticas.

**B. Desenvolvimento profissional para educadores** – formação on-line interativa e/ou assíncrona com multiplicadores formados (vídeos) que aborda a Educação Financeira de forma prática, incluindo a produção de planos de aula e sequencias didáticas, tratando de temas que fazem parte do dia a dia dos educadores. De modo leve e amparado por exemplos do dia a dia, os temas chave da formação – bem-estar, projeto de vida, planejamento e existência financeira - são explorados para que os professores, por um lado, se apropriem do que será tratado com os estudantes, e, por outro, se beneficiem das reflexões propostas e conteúdos apresentados.

**C. Recursos Educacionais** – oferta de dois jogos para uso em sala de aula pelos professores e alunos (presencial – Jogos Piquenique e Bons Negócios - ou remoto – Piquenique on line) – apresentados de forma transversal e integrados aos componentes curriculares como Língua Portuguesa, Matemática ou Ciências Humanas. Habilidades socioemocionais também são trabalhadas nas diversas atividades propostas, indispensáveis para que os estudantes desenvolvam comportamentos financeiros saudáveis. Além dos benefícios que a Educação Financeira oferece para os estudantes e para suas famílias, o ensino do tema com uso dos jogos também contribui para o aprendizado das habilidades dos componentes curriculares, ao tornar as aulas mais próximas de situações práticas do dia a dia. Assim, o professor "se apoia na Educação Financeira de forma transversal para dar um significado mais concreto aos conteúdos, lecionando os componentes curriculares obrigatórios sem que a Educação Financeira represente uma carga de trabalho adicional."

**D. Avaliação e aprendizagem** – avaliações aplicadas aos educadores na formação EAD e aos estudantes em diferentes momentos do ano letivo permitem aos gestores (da escola, das redes de educação e do programa) acompanharem os efeitos das ações e a aprendizagem das crianças e dos jovens das escolas participantes. O projeto conta com avaliação externa presencial, que traz por amostragem os reflexos de mudança de comportamento observados nos alunos, além de vídeos da série "Além dos Muros da Escola".

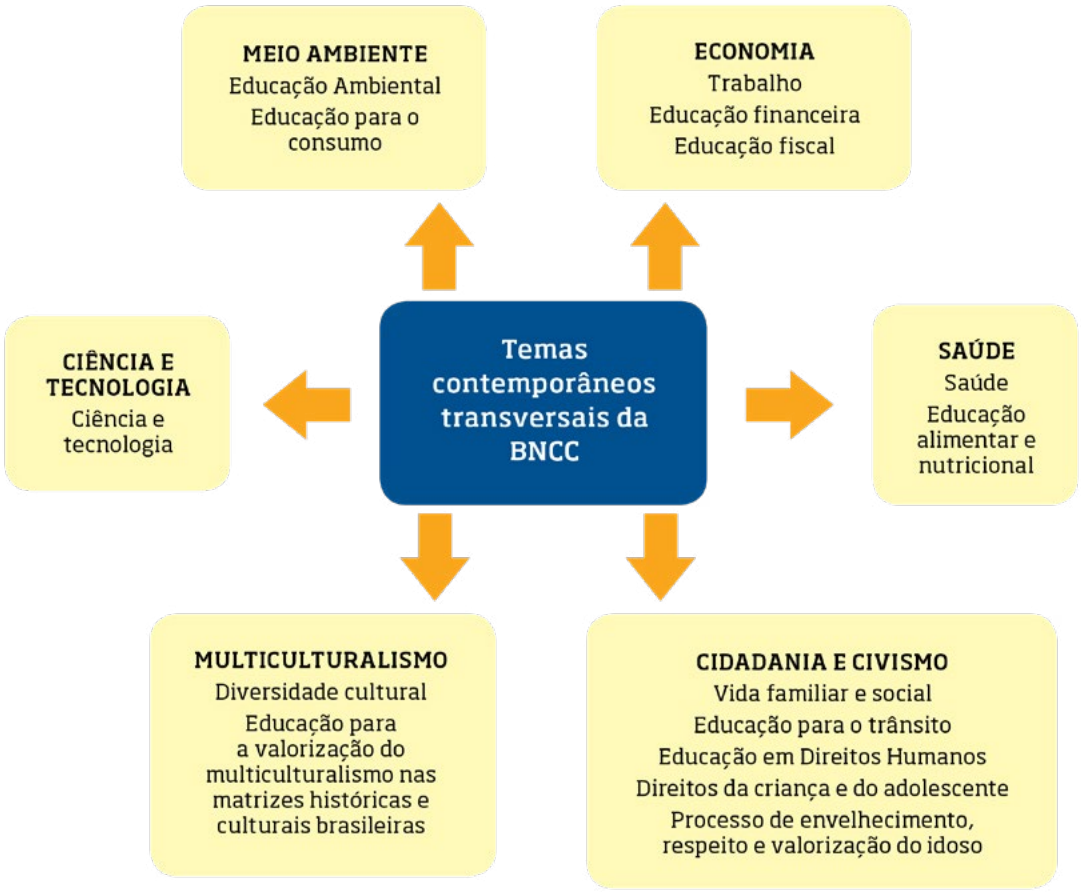
## VIII. Orientações pedagógicas importantes

### Poupar e investir: Educação Financeira e currículo

O Projeto de Educação Financeira na Escola por meio dos jogos Piquenique e Bons Negócios, tal como definida neste documento, promove diálogo articulador entre as áreas do conhecimento, daí a sugestão de que seja introduzida na escola como um tema que transite com desenvoltura entre as referidas áreas.

Essa posição se confirma, porque a Educação Financeira atende aos seguintes quesitos:

• Seu desconhecimento pode comprometer a qualidade de vida das pessoas e impedir o exercício pleno da cidadania;
• Sua abrangência afeta e demanda a implicação de todas as esferas governamentais do país;
• Seu estudo permite o desenvolvimento da capacidade de posicionar-se diante das questões que interferem na vida coletiva e, assim, abre a possibilidade de se superar a indiferença e de intervir nos rumos da nação de forma responsável.




Ao ser introduzida na escola, contudo, a Educação Financeira encontrará outros temas já em ação – Meio Ambiente, Trabalho & Consumo e Educação Fiscal – com os quais precisará dialogar. O projeto Político-Pedagógico de cada escola assume papel importante para determinar a maneira como tais diálogos poderão ser feitos.

# IX. Materiais didáticos

Para dar suporte à introdução do Projeto de Educação Financeira nas escolas, apresentamos materiais didáticos para dois públicos: alunos e professores, sendo aos alunos o principal instrumento o uso dos jogos Piquenique e Bons Negócios, com debates direcionados e programados pelo mediador (implementador). Por meio de grupos monitorados, a formação do IBS passará orientações de aplicação dos jogos a professores, bem como vasto material para pesquisa, planejamento e utilização das atividades interdisciplinares através do site: vamosjogareaprender.com.br

Estes materiais e orientações contemplam segmentos da Educação Básica – Ensino Fundamental e Ensino Médio – e estão alinhados com a BNCC – Base Nacional Comum Curricular, também presente em um documento disponibilizado na formação inicial, organizado por série e disciplina.

**Sugestões de como você pode utilizar os instrumentos didáticos:**

- Explorar os contextos de vida dos alunos nos planos individual e social, cuidando que sejam relevantes e que envolvam ações e decisões que precisarão tomar de fato no curto prazo;
- Apresentar situações de aprendizagem variadas e que possam ser utilizadas, de diferentes formas e abordagens, em todas as áreas do conhecimento;
- Aplicar os jogos Piquenique e Bons Negócios com as turmas do Fundamental nos anos iniciais e finais e Ensino médio;
- Realizar atividades que envolvam a comunidade;

usar recursos lúdico-pedagógicos adequados à faixa etária e aos conteúdos;

- Constituir rotas de navegação a partir das quais o professor poderá organizar as opções de atividades para suas aulas ou projetos;
- Explorar conhecimentos prévios dos alunos;
- Respeitar a diversidade e diferenças regionais;
- Indicar a exploração de recursos tecnológicos.

"... cabe aos sistemas e redes de ensino, assim como às escolas, incorporar aos currículos e às propostas pedagógicas a abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente de forma transversal e integradora. Entre esses temas, destacam-se: (...) , vida familiar e social, educação para o consumo, educação financeira e fiscal, trabalho... "

**Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**

Esses materiais poderão utilizar diferentes suportes, linguagens, mídias e formatos, do impresso ao digital, com objetos didáticos diversos. O importante será aproximar as relações com a vida dentro e fora dos muros escolares, num constante vaivém de informações, conhecimentos e motivações que ofereçam inúmeras oportunidades para o desenvolvimento dos valores e das competências com os quais se pode operar o mundo financeiro no contexto da vida como um todo.

Concluindo, o Projeto de Educação Financeira na Escola por meio dos jogos Piquenique e Bons Negócios entra no mundo escolar para ajudar alunos e professores, da Educação Infantil ao Ensino Médio, a desvendar as "chaves da organização" social e pessoal em torno do mundo financeiro, introduzindo conceitos básicos de poupança e investimento, com vistas a prepará-lo para usufruir dos benefícios de tal organização na vida real, ao mesmo tempo em que procura ajudá-lo a identificar e se defender das armadilhas ao longo desse caminho em sua vida.

## X. Site 'Vamos Jogar e Aprender'

O site 'Vamos jogar e Aprender' faz muito mais do que apenas mostrar as regras dos jogos e apresentar o projeto dos jogos nas escolas. Pensamos este espaço como um centro de informações e conhecimento sobre tudo relativo ao projeto, visando a implementação e a disseminação dos jogos como ferramenta pedagógica em todas as escolas e municípios onde o projeto chega.

Pensando nisso, uma das partes mais importantes desse plano de implementação é a questão do alinhamento pedagógico dos jogos com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Sabemos que a adoção dessa nova base nas escolas tem sido um grande desafio para o ensino como um todo, e por isso tivemos o cuidado de fazer todos os cruzamentos dos ensinamentos que os jogos trazem com as orientações pedagógicas da BNCC. Nas imagens abaixo temos esses cruzamentos todos feitos ano por ano, para facilitar o trabalho dos professores.

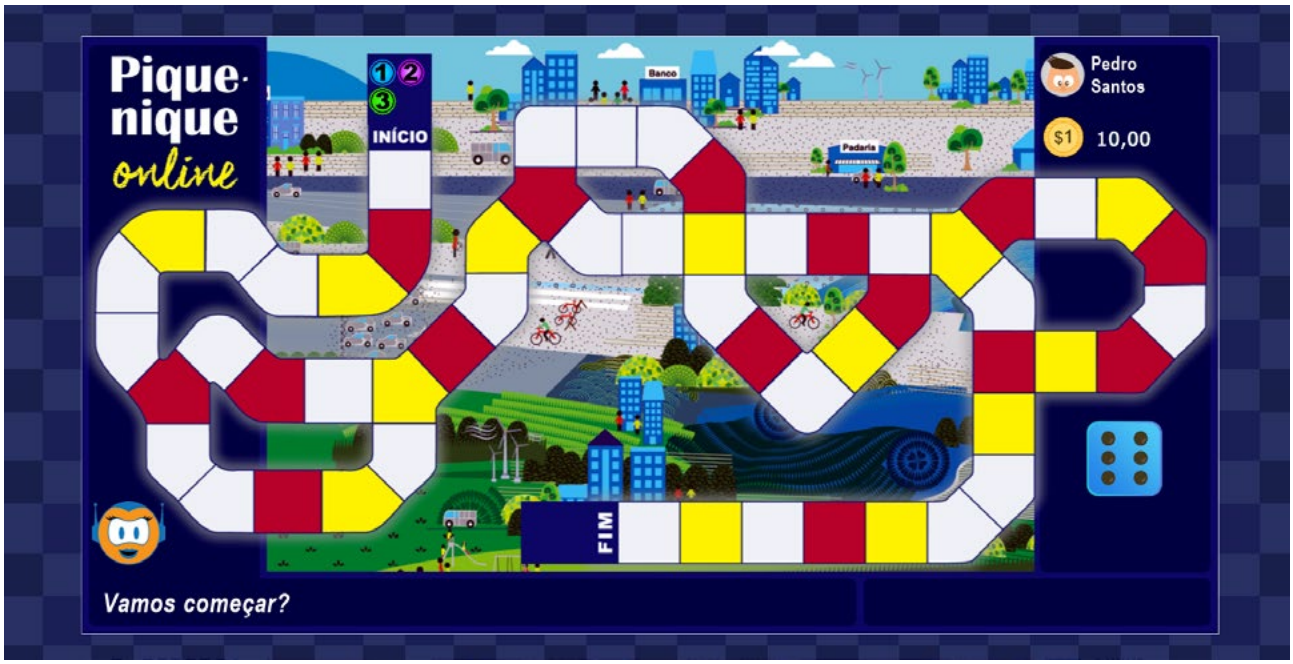
Temos também uma série de mini-documentários intitulada "Além dos Muros da Escola", em que demonstramos de forma inequívoca os efeitos positivos dos jogos na cabeça dos jovens, refletindo diretamente em seus comportamentos e atitudes. Além de torná-los mais conscientes na questão do consumo, o projeto foi capaz de fazer despontar talentos para o empreendedorismo sustentável.

Importante lembrar que tanto Piquenique quanto o Bons Negócios possuem suas áreas específicas dentro do site, com suas regras, perguntas mais frequentes, vídeos tutoriais e tudo o que é útil para a aplicação dos jogos nas escolas. Enfim, esse é um site feito para você, professor e educador!

Vamos acessar e conhecer?
**vamosjogareaprender.com.br**

## XI. Piquenique Online

A pandemia e todas as novas realidades do ano de 2020 levaram o projeto com os jogos de Educação Financeira a uma nova fase. Para chegar ao universo digital, o Piquenique Online precisou de algumas adaptações, mas manteve o aspecto lúdico do jogo físico, sempre estimulando o ato de poupar. O jogo é fácil de jogar em qualquer suporte, seja no computador, no tablet ou no celular e possui endereço eletrônico próprio: **piquenique.com.br** (QR Code abaixo).



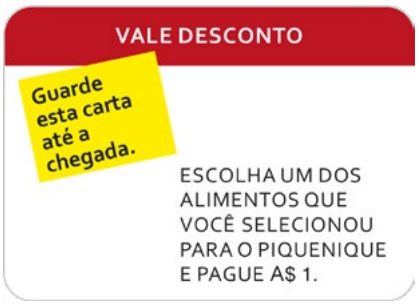

A versão digital do jogo possui uma assistente, chamada Aya, que orienta os jogadores ao longo da partida, como uma mediadora. Além disso, a plataforma permite que os jogadores marquem partidas com amigos, ou jogar contra pessoas desconhecidas. A maior diferença é em relação ao número máximo de jogadores: no on-line são 3, diferente dos 6 no jogo físico. Outra novidade é que, no final do jogo, ao pagar pelos produtos da lista e contar as Américas gastas e ganhas durante o percurso, cada jogador recebe um extrato demonstrando todas as suas movimentações financeiras no jogo.

A pandemia fechou as escolas no Brasil, mas as atividades em Educação Financeira seguiram com as temáticas transversais dentro do programa curricular com o Piquenique Online, e abriu uma nova frente tanto no planejamento das aulas quanto no engajamento dos alunos. Agora podemos trabalhar as atividades tanto no presencial quanto no digital.

# ANEXO I - CARTAS PIQUENIQUE

## CARTAS VERMELHAS (TOMADA DE DECISÃO)

As cartas vermelhas proporcionam ao aluno refletir sobre suas escolhas, e entender de que forma elas afetam nossa vida no curto, médio e longo prazo.



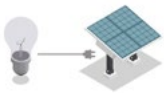
# CARTAS AMARELAS (GANHOS E GASTOS)

As cartas amarelas proporcionam ao aluno uma reflexão sobre consumo consciente e também sobre gastos imprevistos, bem como ganhos obtidos por boas práticas.

**GENTILEZA**

VOCÊ FEZ UMA BOA AÇÃO E FOI RECONHECIDO. ESCOLHA UM JOGADOR E RECEBA DELE A$1.

**LÂMPADAS ECONÔMICAS**



VOCÊ INSTALOU LÂMPADAS ECONÔMICAS E POUPOU.
RECEBA A$1

**CHEGOU A CONTA DE LUZ!**

PAGUE A$ 1.

**CHEGOU A CONTA DE TELEFONE!**

PAGUE A$ 1.

**O ALUGUEL VENCEU!**

PAGUE A$ 2.

**CONVIDE UM AMIGO PARA O PIQUENIQUE!**

ESCOLHA UM JOGADOR E PAGUE A$ 1 PARA ELE.

**VOCÊ ECONOMIZOU ÁGUA!**

RECEBA A$ 1.

**VOCÊ RECICLOU O LIXO!**

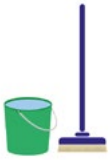
RECEBA A$ 1.

**VOCÊ SE MACHUCOU!**

FAÇA UM CURATIVO.

PAGUE A$ 1.

**VOCÊ AJUDOU NAS TAREFAS DOMÉSTICAS!**



RECEBA A$ 1.

**VOCÊ DESPERDIÇOU COMIDA!**

PAGUE A$ 1.

**VOCÊ FOI PREMIADO NO CONCURSO DE REDAÇÃO!**

RECEBA A$ 1.

**O PNEU FUROU!**

PAGUE A$ 1.

**VOCÊ ECONOMIZOU!**

PLANEJOU BEM SUAS COMPRAS.

RECEBA A$ 2.

**Pique-nique**

Ganhos e Gastos

# ANEXO II
# CARTAS-DESAFIO
# TERCEIRA FASE DO JOGO BONS NEGÓCIOS

**Sua empresa foi fiscalizada!**

Todos os funcionários estão com o registro na carteira de trabalho.

= Mantenha o seu resultado

**Multa ambiental!**

A destinação dos resíduos não acontece conforme a lei.

− Tire 20% do seu resultado

**Suas contas venceram!**

Pague o aluguel, internet e o telefone da sua loja.

− Tire A$ 20 do seu resultado

**Energia Renovável.**

Você instalou placas de energia solar e reduziu o valor da conta de luz.

+ Some A$ 10 ao seu resultado

**Desperdício de água.**

Sua loja está com vazamentos e sua conta de água aumentou.

− Tire A$ 10 do seu resultado

**Sua empresa é inovadora.**

Você desenvolveu um aplicativo que melhorou suas vendas!

+ Some 10% do seu resultado

**Produtos piratas!**

Você comprou e revendeu mercadorias de origem ilegal.

− Tire A$ 30 do seu resultado

**Impostos!**

Impostos e taxas aumentaram esse mês.

− Tire A$ 10 do seu resultado

**Sua empresa foi autuada!**

Você não emite nota fiscal e não cumpre as obrigações tributárias.

− Tire A$ 40 do seu resultado

**Sua empresa foi reconhecida!**

Sua empresa foi premiada por boas práticas sociais e ambientais.

+ Some A$ 20 ao seu resultado

**?**

Crie uma situação que gere um ganho.

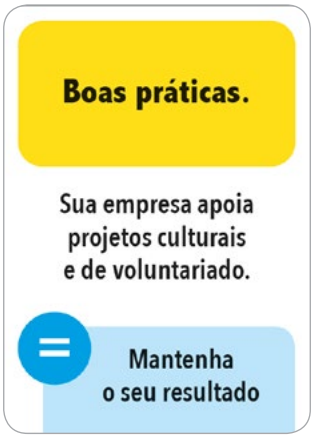
+ Some A$ 20 ao seu resultado

**?**

Crie uma situação que gere uma perda.

− Tire A$ 20 do seu resultado

A terceira fase do jogo Bons Negócios apresenta uma tamática fundamental para exercitar a Educação Financeira: a educação fiscal. Por meio de ganhos e gastos, vistos pelo olhar empreendedor, tem-se noções abrangentes de que tipo de cálculos - sejam eles mentais ou matemáticos - um futuro empreendedor deve fazer. Essa temática proporciona ao educador suscitar debates aprofundados em diversas questões, que vão desde saneamento básico, passando por pagamento de impostos e chegando a propor discussões éticas. Ao fazer esse tipo de proposição aos alunos, o educador tem a oportunidade de reforçar e enriquecer o processo de aprendizado.



# Vamos Jogar e Aprender!

www.vamosjogareaprender.com.br

Instituto
BRASIL
SOLIDÁRIO

Siga-nos no Instagram:

juntos construímos!

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS
www.brasilsolidario.org.br