

22/05/2019 - 05:00

Jogos são via para educação financeira

Por **Adriana Cotias**

Depois de impactar, em dois anos, cerca de 20 mil alunos num piloto feito em escolas públicas de cidades como Beberibe, Pindoretama e Cascavel, na região metropolitana de Fortaleza, no Ceará, e outros 5 mil em São Paulo, o projeto "Jogos de Educação Financeira" está pronto para voos mais altos.

Desenvolvido pelo Bank of America Merrill Lynch, em parceria com o Instituto Brasil Solidário (IBS), o programa agora avança para outros 28 municípios brasileiros, no Norte, Nordeste e Sudeste. E também ganha um novo sotaque, com versões adaptadas para escolas em Santiago, no Chile.



Pequenos são desafiados a fazer sobrar dinheiro e aprendem conceito de poupança

No Brasil serão distribuídos 14 mil jogos, com o objetivo de alcançar 160 mil crianças até o fim de 2019. O projeto, certificado pela Estratégia Nacional de Educação Financeira (Enef), casa com a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que desde o ano passado classificou a educação financeira como habilidade prioritária para alunos dos ciclos médio e fundamental. Só em Sobral, no Ceará, vitrine brasileira de educação pública, serão 20 mil crianças que vão conhecer os primeiros conceitos de finanças.

O programa é composto por dois jogos. "Piquenique" é um tabuleiro que promove a reflexão sobre decisões de consumo e finanças pessoais para crianças a partir de seis anos. Ao longo do passeio surgem desafios que exigem decisões nem sempre fáceis para os pequenos: comprar uma fruta, mais barata e nutritiva, ou uma barra de chocolate? É preciso também cumprir certas responsabilidades, como fazer o pagamento de contas. Ganha quem termina o jogo com mais dinheiro no bolso.

Já as cartas do "Bons Negócios" estimulam a negociação entre os alunos, que exercitam habilidades de empreendedorismo e de investimentos para a faixa a partir dos dez anos. Fazer sobrar uma reserva financeira também determina quem é o vencedor.

"O nosso diagnóstico social, no Brasil e na América Latina, é que faltava [para as crianças e as suas famílias] a experiência com a sobra do dinheiro. O jogo oferece a experiência emocional num ambiente de simulação seguro que é entendido pela mente como real", resume Thiago Fernandes, responsável pela área social e de governança do BofA na América Latina. "Se a criança perde para o amigo é porque não fez escolhas inteligentes para poupar. Essa experiência, ela transfere de maneira automatizada para o dia a dia. Há mudanças de hábitos quase que imediatos."

Segundo Luis Salvatore, presidente do IBS, após duas avaliações externas, os resultados dão confiança para que os jogos com conceitos de educação financeira ganhem escala e se transformem em política pública.

A um custo de R\$ 8 por estudante, por ano, as metas do Bank of America para 2020 são ambiciosas. A intenção, a partir da avaliação da expansão deste ano, é buscar outros parceiros privados e pessoas físicas para alcançar 1 milhão de alunos. Seriam necessários R\$ 8 milhões para tal implementação. Isso também permitiria ter um custo de R\$ 1 por criança por mês, cita Fernandes.

A partir do ano que vem, o plano é que também os jogos sejam licenciados para o IBS tendo como alvo entidades particulares. "O déficit de educação financeira não é específico da escola pública, é um déficit de Brasil, um problema mundial", diz Salvatore. Com esse desenho, seria possível construir um subsídio cruzado: cada jogo pago financiaria um

gratuito.

Na fase piloto nas escolas do Ceará, um grupo de controle recebeu os jogos e seus educadores um treinamento de como aplicá-los em sala de aula. Um outro apenas ganhou o tabuleiro e as cartas para usar se quisesse, sem informações extras, enquanto um terceiro permaneceu sem nenhuma ação. No primeiro caso, 77% das escolas trabalhadas tiveram melhores índices em conhecimentos de educação financeira, segundo métricas desenvolvidas pela Move Social.

Houve aumento na capacidade de calcular riscos e oportunidades, autonomia e autocontrole para gerenciar ganhos e gastos, além do entendimento do conceito de poupar e investir.

"Quando a gente pega os resultados de dois anos de avaliação consegue entender que o jogo estimula o letramento e pode, de maneira transversal, ser aplicado em diferentes disciplinas", diz Salvatore. "A gente está falando de educação financeira de maneira contextualizada e começa a entender que pode ir para a fase de escala."

Para não perder qualidade nesta etapa foi criado um portal (vamosjogareaprender.com.br) com tutoriais que ensinam a jogar, com dicas pedagógicas e a sequência didática para os educadores. A ideia é que os jogos não estejam restritos à sala de aula e fiquem disponíveis nas bibliotecas, podendo ser levados para casa.

No Chile, o projeto chegou há cerca de um mês para cerca de 5 mil estudantes, de dez escolas de Santiago. O IBS pretende fazer uma visita ao país em 60 dias para coletar as primeiras impressões. "É bacana perceber que um projeto que nasceu no Brasil pode servir para dar respostas globais", diz Salvatore.

Ele ainda chama a atenção para o fato de um jogo de tabuleiro e outro de cartas provarem-se atraentes para crianças mesmo em tempos tão tecnológicos, em meio à disseminação dos "games". Por mais que o brasileiro tenha acesso a celulares, isso não quer dizer que ele esteja conectado se não tiver uma rede wifi por perto, acrescenta Fernandes. E é essa a realidade da maioria das escolas brasileiras.