

## Educação Financeira no ambiente escolar



- ✓ Educação Financeira na Escola e a BNCC
- ✓ Gamificação: aprendizagem com jogos
- ✓ Os jogos Piquenique, Bons Negócios e Pic\$
- ✓ Estratégia de implementação dos jogos e muito mais!



“

A Educação Financeira deve começar na escola. As pessoas devem ser educadas sobre questões financeiras o mais cedo possível em suas vidas.

*Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico - OECD (2005b, p. 5)*

”

## Educação Financeira na Escola

Tornou-se evidente, nos dias atuais, os efeitos nocivos da falta de planejamento e de organização dos gastos na qualidade de vida das pessoas, independentemente do tamanho da renda. Vários estudos demonstram que dívidas contribuem para agravar problemas de saúde, como estresse e depressão, conflitos familiares e conjugais, queda de produtividade no trabalho, além de ser um dos fatores que mais motivam a evasão de alunos do ensino superior.

A Educação Financeira é o caminho para realizar objetivos por meio de um planejamento dos gastos, destinando de forma mais coerente os recursos, construindo um fundo financeiro de emergência, pensando no futuro (aposentadoria) e mesmo reorganizando as finanças pessoais em tempos mais difíceis.

A introdução do tema permitiu às pessoas enxergarem que o dinheiro é produto da força de trabalho e instrumento para realização de sonhos. Sendo assim, deve ser bem administrado, com clareza dos objetivos de curto, médio e longo prazo garantindo escolhas conscientes, equi-

librando o orçamento, fazendo gestão dos riscos que possam desviar das metas e do futuro que se deseja. Fica claro nessa gestão que, além das realizações almejadas, há necessidade de sempre poupar parte da renda para as eventualidades, como gastos emergenciais, e investir, se preparando para a aposentadoria desejada.

A compreensão da dinâmica financeira proporciona uma melhor percepção sobre planejamento, ganhos e gastos e pode transformar a vida das pessoas.

A *Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico - OECD* preconiza que é fundamental a introdução da Educação Financeira no currículo formal das escolas desde os anos iniciais, tendo em vista que constitui um campo de investigação que mobiliza diversos saberes, habilidades, competências, crenças e concepções que envolvem diferentes áreas do conhecimento humano, em suas diferentes etapas.

Do mesmo modo, a *Base Nacional Comum Curricular - BNCC*, homologada em 2017, trouxe novas perspectivas para a Educação Financeira no Brasil, comparada aos *Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN*, que se limitavam somente a assegurar a presença da Matemática Financeira no currículo escolar.

Com a nova Base, a Educação Financeira passou a ser um *Tema Contemporâneo Transversal*, como vimos anteriormente. A BNCC apresentou avanços ao ampliar o espaço da Matemática Financeira e garantir a presença da Educação Financeira por meio de uma abordagem transversal e integradora. Centrada na realidade do aluno, incorpora problemas socioambientais, o uso de tecnologias digitais e o desenvolvimento do pensamento crítico.

O documento apresenta dez competências gerais que consolidam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Dentre as dez competências, destacamos duas:



### Competência 7

Estabelece relação com consumo responsável e posicionamento ético



“Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.”

(BRASIL, 2018, p. 9)

### Competência 10

Visa promover ações responsáveis, socialmente engajadas, embasadas na ética, na solidariedade e na sustentabilidade



“Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.”

(BRASIL, 2018, p. 10)

VOCÊ SABIA?

O *Vamos Jogar e Aprender* possui um site próprio! Acesse:

[www.vamosjogareaprender.com.br](http://www.vamosjogareaprender.com.br)

A partir das competências gerais da BNCC destacadas acima, é possível afirmar que a Educação Financeira se relaciona com a participação cidadã, uma vez que possibilita o entendimento da sociedade sobre conceitos para além da gestão de recursos financeiros, como pressuposto na *Constituição Federal* de 1988, em seu *Artigo 205*, ao apontar que a educação visa o pleno desenvolvimento da pessoa e o seu preparo para o exercício da cidadania.



No Brasil, tais ações são amparadas pela *Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF)* quando os projetos são desenvolvidos em conjunto pela iniciativa privada, a sociedade civil e o governo. A proposta pedagógica da ENEF também aponta:

“O modelo pedagógico foi concebido para oferecer ao aluno informações e orientações que favoreçam a construção de um pensamento financeiro consistente e o desenvolvimento de comportamentos autônomos e saudáveis, para que ele possa, como protagonista de sua história, planejar e fazer acontecer a vida que deseja para si próprio, em conexão com o grupo familiar e social a que pertence. Nesse sentido, o foco do trabalho recai sobre as situações cotidianas da vida do aluno, porque é nelas que se encontram os dilemas financeiros que ele precisará para resolver”. (BRASIL, 2011a, p.7)



O conceito de Educação Financeira proposto pelo Instituto Brasil Solidário envolve a formação de cidadãos por meio de análises, reflexões e a construção de um pensamento financeiro e comportamentos autônomos, com base em situações cotidianas que devem ser abordadas e vivenciadas na escola. Silva e Powell (2013) esclarecem:

“

[...] diremos que um(a) estudante é educado(a) financeiramente ou que possui um pensamento financeiro quando: frente a uma demanda de consumo ou de alguma questão financeira a ser resolvida, o estudante analisa e avalia a situação de maneira fundamentada, orientando sua tomada de decisão, valendo-se de conhecimentos de finanças, economia e matemática; opera segundo um planejamento financeiro e uma metodologia de gestão financeira para orientar suas ações (de consumo, de investimento) e a tomada de decisões financeiras a curto, médio e longo prazo; desenvolveu uma leitura crítica das informações financeiras veiculadas na sociedade.

(SILVA; POWELL, 2013, p.12)

”

Para compreender as informações veiculadas na sociedade é necessário interpretar, analisar, julgar, posicionar-se criticamente, dentre outras ações e posturas que perpassam a ideia de Educação Financeira, formando sujeitos autônomos e capazes de adotar comportamentos financeiros responsáveis, sem comprometer seu presente e seu futuro.

Como uma forma de apoiar a inserção transversal da Educação Financeira em escolas e o desenvolvimento de habilidades específicas propostas na BNCC em seus diversos componentes curriculares, o IBS desenvolve, desde 2017, o projeto de Educação Financeira com jogos, possibilitando a abordagem efetiva do tema nas redes públicas de ensino de todo o Brasil. Por meio dos jogos **Piquenique**, **Bons Negócios** e dos novos jogos de cartas da família **Pic\$**, é possível empoderar toda a comunidade escolar e promover o fortalecimento de atitudes conscientes de sustentabilidade financeira.



## A importância da Educação Financeira na formação do indivíduo

A Educação Financeira é de máxima importância para que o indivíduo possa aproveitar sua existência de forma mais tranquila. Como grande parte do período da formação de um indivíduo é vivido durante o período escolar, é imprescindível que as instituições de ensino também ofereçam ensinamentos e práticas que colaborem para a evolução da consciência financeira de seus alunos.

Na sociedade na qual vivemos, existe uma sequência aparentemente lógica na vida de cada indivíduo:

- 1 - a pessoa nasce;
- 2 - inicia sua adaptação ao mundo, junto à família;
- 3 - inicia a etapa escolar;
- 4 - inicia a etapa profissional;
- 5 - especializa-se em uma profissão;
- 6 - forma uma família;
- 7 - constrói um patrimônio;
- 8 - se aposenta (pelo menos oficialmente);
- 9 - curte a vida aproveitando o que conquistou.

A ordem sequencial pode ter variações. Algumas etapas podem não ser realizadas devido a limitações ou por não serem consideradas importantes, mas o fato é que todo indivíduo espera poder aproveitar a vida. Para muitos, se puderem resumir em uma única palavra a condição de vida desejada seria **tranquilidade**.

Para a maioria das pessoas, um fator, ou talvez até o fator mais importante para uma vida tranquila, é a possibilidade de decidir a qualquer momento sobre o que fazer ou adquirir, sem a dependência de apoiadores financeiros (bancos, empréstimos etc). Para outros, significa ir ainda além e atingir a sonhada independência financeira, tendo o trabalho como uma escolha e não mais uma necessidade.

Seria lógico, então, afirmar que essa mesma maioria de pessoas se planeja e se organiza desde o início de suas vidas, a fim de atingir a tranquilidade financeira com a máxima brevidade possível, podendo assim aproveitar por mais tempo a condição alcançada, certo? Errado.

No Brasil, a grande maioria vive o que poderíamos chamar de *irresponsabilidade financeira*, assumindo um comportamento consumista negativo que dificulta e, em muitos casos, impossibilita o alcance da tão esperada condição de *tranquilidade*. Essas pessoas se veem, a todo momento, dependentes de empréstimos, financiamentos etc.

Considerando essa linha de pensamento apresentada, reforçamos o quanto a Educação Financeira se faz importante no cotidiano escolar. De fato, não eximimos a importância da família na Educação Financeira dos seus filhos, já que é onde a educação de um indivíduo se inicia desde o seu nascimento, sendo seu primeiro modelo de comportamento.



Porém, precisamos considerar o fato de que, muitas vezes, esses modelos carecem de informação e desenvolvimento nesse aspecto podendo, muitas vezes, serem fonte de propagação de um modo de vida limitante. Sendo assim, com essa inserção, entendendo a escola e a família como parceiras no desenvolvimento infantil, podemos, com Educação Financeira, não apenas instruir as crianças para um melhor futuro, mas atingir e melhorar a relação com o dinheiro em seus lares, desmitificando crenças e comportamentos familiares de consumo e vida.

Se queremos formar uma sociedade mais justa, precisamos formar indivíduos mais conscientes, em todos os sentidos e a Educação Financeira, através da inclusão de comportamentos financeiros saudáveis na vida diária proporciona a formação de cidadãos conscientes de suas escolhas e atuantes na sociedade em que vivem. É possível, ainda, afirmar que uma pessoa bem instruída durante seu processo educacional será um indivíduo menos dependente durante sua vida adulta, pois aprendeu a gerir melhor os vários âmbitos de sua existência.

## Foco na aprendizagem: o aluno como protagonista

O Art. 13, inciso III, da LDB (Lei 9.394/96), que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, afirma que cabe aos docentes “zelar pela aprendizagem dos alunos”. Tal dispositivo indica que o conceito de ensino se encontra atrelado ao de aprendizagem. Em outras palavras, não se poderia mais falar que “a aula foi excelente, o aluno é que não aprendeu”, porque o ensinar passa a estar profundamente comprometido com o aprender.

É nesse contexto que o *Projeto Educação Financeira na Escola*, do Instituto Brasil Solidário, escolheu como metodologia de trabalho o princípio da aprendizagem ativa através dos jogos. Nesse método o aluno passa a ser o protagonista e maior responsável por sua aprendizagem e o professor um facilitador do processo.

Estudos no campo da Neurociência e aprendizagem relatam a importância de trabalhar com os conceitos em sala de aula a partir de diferentes abordagens, visando ampliar as conexões neurais dos estudantes e, conseqüentemente, melhorar o processo de aprendizagem. Nesse sentido, os jogos se configuram como um excelente recurso para esse trabalho em sala de aula, para explorar conceitos de diferentes áreas do conhecimento, já que a Educação Financeira se configura como um tema transversal importante para a formação dos indivíduos.



Considerando nossa temática financeira, quando o aluno se engaja em uma atividade que foi concebida como oportunidade de desenvolver habilidades relacionadas a uma competência, significa que irá acionar os conhecimentos necessários para lidar com as múltiplas e variadas situações financeiras da vida cotidiana, estabelecendo múltiplas conexões sobre os diferentes contextos estudados de maneira ativa, autônoma e socializando com os demais colegas.

É certo que, para acionar conhecimentos, é preciso que, antes, o aluno se aproprie deles. O diferencial do ensino com foco na aprendizagem ativa e no desenvolvimento de competências é que tais conhecimentos são apresentados dentro de um contexto no qual o aluno se reconhece e pode, assim, construir as relações e significados necessários para aprender.

Ao iniciar o trabalho com a Educação Financeira na escola, é importante integrá-lo a outros temas contemporâneos transversais já instituídos no contexto escolar como Meio Ambiente, Trabalho, Educação para o consumo, Saúde, Educação Fiscal e outros.

Alinhado às diretrizes dos *ODS*, da *BNCC* e da *ENEF*, o IBS elabora as ações do Projeto Educação Financeira na Escola visando desenvolver o aprendizado ativo com conteúdo e atividades práticas, familiarizando as crianças com os conceitos de finanças pessoais, tomada de decisões, consumo, compra, venda, lucro, endividamento, planejamento e outros temas através dos jogos e por meio de diversas estratégias que integram

os conceitos financeiros ao conteúdo estudado pelos alunos ao longo do ano, respeitando a faixa etária e o nível de conhecimento da classe.

O tema *Educação Financeira na Escola* também pode incluir familiares nas ações desenvolvidas para conscientização dos alunos e da comunidade. Os educadores podem, por exemplo, organizar palestras e oficinas sobre finanças pessoais, organização do orçamento doméstico e outros assuntos que contribuem para a saúde financeira da comunidade.

O quadro abaixo apresenta a conexão entre objetivos espaciais, objetivos temporais e as 10 competências gerais da *BNCC*.

OBJETIVOS		COMPETÊNCIAS	
Objetivos Espaciais	Objetivo 1	Formar para a cidadania	Debater direitos e deveres
	Objetivo 2	Ensinar a consumir e a poupar de modo ético, consciente e responsável	Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis  Distinguir desejos e necessidades de consumo e poupança no contexto do projeto de vida familiar
	Objetivo 3	Oferecer conceitos e ferramentas para tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude	Ler e interpretar textos simples do universo da Educação Financeira  Ler criticamente textos publicitários  Participar de decisões financeiras considerando necessidades reais
Objetivos Temporais	Objetivo 4	Formar Multiplicadores	Atuar como multiplicador
	Objetivo 5	Ensinar a planejar a curto, médio e longo prazos	Elaborar planejamento financeiro com ajuda
	Objetivo 6	Desenvolver a cultura da prevenção	Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente  Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente

## Gamificação: aprendizagem através de jogos

Nos últimos anos, temos acompanhado uma revalorização do jogo e do aspecto lúdico, de acordo com a finalidade ou a proposta educativa, contemplando-se, no seu planejamento, a contextualização de conteúdos das diversas áreas. Se antes eram associados exclusivamente ao entretenimento, nos últimos anos os jogos vêm sendo cada vez mais inseridos nas atividades escolares. Trata-se do conceito do jogo como agente incentivador da aprendizagem, trazendo um maior engajamento motivacional.



Formação com alunos em São Paulo

Para Gabe Zichermann (apud PONTES; ROSA, 2015), “técnicas de jogos podem incentivar uma vida saudável, melhorar o ensino educacional, conscientizar e até promover produtos”. É possível constatar que o uso de jogos contribui para o desenvolvimento da criatividade e da fixação da aprendizagem, devido ao forte componente emocional que provoca no aluno. Para que o aprendizado seja eficiente, um motivo que deve conduzir a ação, a memorização e a compreensão se revela pela necessidade prática, manifestada como um desafio que irá se tornando cada vez mais intenso após certo aprendizado e prática.

“A chamada gamificação é vista como relevante para a aprendizagem do futuro por causa de seu potencial flexível de adaptação à maioria das áreas do conhecimento.”

(PEREIRA; MOTA; NOGUEIRA, 2014)

James Paul Gee (2008) aponta cinco condições necessárias para o bom desenvolvimento de ações com jogos, para que a experiência contribua para o aprendizado:

- 1- As pessoas armazenam melhor suas experiências quando estas estão relacionadas a metas.
- 2- As experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Conclusões devem ser extraídas das experiências anteriores, a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas essas lições podem ser úteis novamente.
- 3- As pessoas devem receber retorno imediato durante as suas experiências, para que possam reconhecer seus erros. É importante

- que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente;
- 4- As pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos Assim elas podem melhorar a interpretação de suas experiências e aplicá-las em outros contextos;
- 5- Um jogador precisa aprender a partir das experiências dos demais, o que inclui a discussão com seus pares e as instruções oferecidas pelo orientador da atividade.

## Os jogos

O Projeto Educação Financeira na escola por meio dos jogos - *Piquenique*, *Bons Negócios* e *Pic\$* - proporciona a gestores, professores, alunos e famílias a oportunidade para que consigam ampliar a visão acerca da temática da Educação Financeira sob diferentes pontos de vista.

Os jogadores podem perceber seu papel como consumidores, agentes de trocas, poupadores ou influenciadores frente ao local, ao regional, ao nacional e ao global, incorporando os conceitos financeiros na dinâmica de sua atuação em sociedade.

Outro aspecto que merece atenção é o de que todos os envolvidos com os jogos (estudantes, professores e/ou familiares) conseguem perceber o tempo de uma maneira diferente: considerando o ontem, o hoje e o amanhã, ao compreender os impactos de suas decisões, a evolução de suas escolhas ao longo do tempo e incorporando o planejamento em seu dia a dia.

O projeto é realizado através das seguintes abordagens: como tema transversal, aliado às diversas áreas do conhecimento, como disciplina específica, como projeto integrador entre

os componentes curriculares ou como projeto complementar ao currículo escolar.

Por meio de um diálogo articulador entre as áreas do conhecimento, o IBS desenvolve projetos e ações em oito áreas temáticas e várias delas estão relacionadas à Educação Financeira na escola, como Educação Ambiental (degradação ambiental, consumismo, sustentabilidade); Cidadania (valor do dinheiro na sociedade, consciência de classe, políticas econômicas, mercado financeiro etc.); Empreendedorismo (escolhas, hábitos, publicidade e estímulo, necessidades); Educação Fiscal (direitos e deveres, legislação) e Incentivo à Leitura (pesquisa, práticas de leitura, desenvolvimento cognitivo).

São trabalhados, também, aspectos como finanças pessoais, orçamento, planejamento, previdência social, impostos, endividamento e o funcionamento do sistema financeiro, com o potencial de despertar nas pessoas uma maior responsabilidade com o dinheiro. Em um país com tantos endividados, é uma estratégia prática para mudança de hábitos e melhoria na qualidade de vida das pessoas. Uma população consciente, certamente vive melhor.



## Piquenique

*Piquenique* é um jogo de tabuleiro que promove, de forma lúdica e dinâmica, a reflexão acerca das decisões que envolvem o poupar e o consumir, direcionado a crianças a partir de 06 anos - alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, embora já tenhamos também relatos de experiências bem-sucedidas com crianças da Educação Infantil. O jogo aborda temas cotidianos, proporcionando debates interdisciplinares e promovendo reflexões sobre decisões de consumo e finanças pessoais.



A ideia central do jogo é trabalhar o conceito de poupar. Vence o jogo quem, ao chegar ao parque, conseguir comprar os alimentos de sua lista de compras e, ainda assim, ficar com mais dinheiro. Pode-se considerar que há uma analogia entre o jogo e a vida: em ambos é possível controlar algumas situações e outras não.

Ao longo das partidas, a criança tem a oportunidade de pensar sobre suas escolhas, tomar decisões para resolver questões do dia a dia e lidar com os desafios que surgem. O simbolismo experimentado no jogo funciona como um recurso para introduzir ou exercitar aspectos importantes no cotidiano, como escolher uma alimentação adequada e manter a saúde, comprar, pagar e adiar o desejo de consumir mesmo em uma situação cheia de desafios e surpresas.

## Bons Negócios

*Bons Negócios* é um jogo de cartas direcionado para os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, que instiga a negociação e exercita as habilidades de empreender e investir.

Imagine que você planeja abrir uma loja de produtos diversos, como bonecas, *tablets*, materiais escolares e *videogames*. Para isso, necessitará de um capital inicial e terá de planejar a compra e a venda dos produtos para obter lucro. Este é o objetivo do jogo: levar o jogador a exercitar, de forma lúdica, as habilidades de empreendedor e investidor.



Destinado a pessoas a partir de 12 anos de idade, o jogo apoia o desenvolvimento de habilidades de um empreendedor, como estratégia, planejamento, julgamento, tomada de decisão, adiamento de gratificações, boa utilização dos recursos financeiros e observação. Para ter sucesso, o jogador necessita enfrentar contingências que podem ser favoráveis ou desfavoráveis aos seus objetivos, além de lidar com impostos e outros encargos.



## Pic\$

Fazendo parte de uma nova família de jogos, que nasceu a partir da experiência com o *Piquenique* e o *Bons Negócios*, a linha *Pic\$* chegou para ampliar as discussões e aprendizagem da Educação Financeira nas escolas. Com o mesmo formato simples, descomplicado, lúdico e significativo, é composta por outros membros que estão voltados para o diálogo com outros temas e públicos, como é o caso do *Pic\$ BIO*, que proporciona um diálogo com a Educação Ambiental através do debate e reflexão acerca da pegada ambiental de cada sujeito, o *Pic\$ GO*, direcionado ao público infantil, com ilustrações específicas e textos mais detalhados e o *Pic\$ MAX*, que possibilita o desenvolvimento de estratégias, cálculos e raciocínios através das quatro operações básicas da matemática.

*Pic\$* é um jogo de cartas voltado para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, do Ensino Médio e da Educação de Jovens e Adultos (EJA), que proporciona debates sobre endividamento.

Através de escolhas e uma pitada de sorte, os jogadores se deparam com exemplos de gastos em situações do dia a dia organizados em 4 cores, de acordo com o tipo de dívida: amarelo (Bem-estar & estilo), verde (Gastos essenciais), azul (Gastos de emergência) e vermelho (Conquistas & supérfluos).



O objetivo do jogo é, portanto, livrar-se da maior quantidade de dívidas possível. Contando com bastante leitura, interpretação de texto, organização de números, cálculos e momentos de debate, o jogo é dinâmico e cheio de reviravoltas.

Indicado para pessoas a partir de 12 anos, *Pic\$* estimula o jogador a analisar os tipos de gastos presentes, compreender e debater sobre o que é realmente necessário, o que é supérfluo e as surpresas que ocorrem no meio do caminho. Dessa forma, a análise de cada situação de acordo com os potenciais perigos e ganhos, a capacidade de interpretação de texto, o cálculo mental, a argumentação, o planejamento e a elaboração de estratégias são habilidades desenvolvidas plenamente no decorrer de toda a partida.

## Estratégia de implementação dos jogos

Com formato transversal, direcionados para cada idade e etapa escolar, os jogos *Piquenique*, *Bons Negócios* e *Pic\$* 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.

Os jogos *Piquenique* e *Bons Negócios* possuem o **Selo ENEF**, identificando que ambos estão em conformidade com os objetivos e diretrizes da *Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF*, bem como com os critérios estabelecidos pelo *Fórum Brasileiro de Educação Financeira - FBEF*. Já o *Pic\$* chega com uma roupagem simples e divertida, cabendo em qualquer bolso para uma partida a qualquer hora, mas ainda repleto de possibilidades pedagógicas e aprendizados, pronto para abrir debates sobre temas fundamentais, ainda que de forma descontraída.

Com base na estratégia das demais ações do Instituto, que combina um tripé lógico de implementação contextualizada e de aprendizagem ativa, envolvendo o conceito “espaço, gestão e projetos”, a implementação dos jogos tem seguido essa mesma lógica, com: (I) formação de educadores e alunos por meio de debates acerca do tema; (II) utilização dos jogos com direcionamento e estudo de cartas e situações e; (III) cocriação de projetos e planos de aula com propostas curriculares alinhadas à *BNCC* e aos *ODSs*, de médio e longo prazo, unindo os conhecimentos propostos na dinâmica com os aprendizados.



17 Objetivos para transformar o mundo, ação global para manter a vida no planeta

## Sites oficiais

### Vamos jogar e aprender

O *site* foi desenhado para apresentar e divulgar todas as informações sobre o *Projeto Vamos Jogar e Aprender* com os jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*. Além de ser uma grande vitrine virtual do projeto, concentra todo o conteúdo a ele relacionado.

Desenvolvido para ser um ambiente virtual de referência sobre o tema Educação Financeira, o

*site* possui programação visual moderna e atraente, com versões em três idiomas diferentes: português, inglês e espanhol, além de ferramentas de acessibilidades como interpretação em *Libras*, leitura em voz alta e alteração de tipografia, tamanhos e cores. Permite o acesso de todo e qualquer aparelho móvel (celular, *notebook*, *tablet* e outros) de sistema operacional *Android* ou *IOS*.

O visitante que acessar o *site [Vamos Jogar e Aprender!](#)* encontrará uma série de materiais e recursos, como por exemplo:

- Informações sobre a rede de formação em Educação Financeira: depoimentos, casos de sucesso, vídeos institucionais, relatórios etc.;
- Materiais de apoio ao trabalho com os jogos: regras e componentes dos jogos, perguntas frequentes, dicas pedagógicas etc.;
- Conteúdos exclusivos para baixar: sequências didáticas, guia de implementação do projeto, alinhamento pedagógico com a *BNCC*, planos de aula, guia de orientação sobre o *Dia D de Educação Financeira*, plano de eletiva, guia para elaboração de projetos etc.;
- Série de vídeos tutoriais que apresenta as regras básicas e objetivos dos jogos, além de demonstrações de rodadas práticas;
- Série documental *Além dos muros da escola*, que traz casos e exemplos de mudanças de comportamento observadas em estudantes e suas famílias e na comunidade escolar a partir da aprendizagem com os jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*;
- Série documental *Professores que transformam*, que traz o trabalho e as boas práticas de educadores de diversos municípios do Brasil que desenvolveram ações e projetos de sucesso com os jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*.

### **Site dos jogos da família Pic\$**

O *site* da família *Pic\$* foi desenhado para reunir todas as informações acerca dos jogos *Pic\$*, *Pic\$ BIO* e *Pic\$ GO*. Com uma programação visual atual e interativa, possui fácil navegabilidade e também conta com versões em três idiomas diferentes: português, inglês e espanhol, além das ferramentas de acessibilidade.

Ao contrário da proposta dos jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*, os jogos da família *Pic\$* são comercializados. Dessa forma, o *site* conta com uma seção para a compra dos jogos. Através de um processo simples, o visitante pode efetuar a consulta e conferir todas as opções de valores, concretizando, assim, a aquisição de um, dois, três ou a quantidade que desejar, com a facilidade de recebê-los no conforto de casa ou do local que indicar.

Contribuindo com a ampliação das práticas de Educação Financeira nas escolas, o *site* oferece uma diversidade de materiais e recursos, entre esses:



- Materiais de apoio ao trabalho com os jogos: regras e tabelas de anotações, perguntas frequentes, tutoriais, partidas guiadas etc.;
- Reflexões acerca de temas associados à Educação Financeira, como controle e empoderamento financeiro, endividamento, uso consciente de recursos, redução de estresse, sustentabilidade, planejamento etc.;
- Planos de aula para os anos iniciais e finais, contemplando os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática.

## Rede de formação de professores

Para qualificar o professor e emponderá-lo para o trabalho com os jogos, o Instituto Brasil Solidário construiu uma rede que sustenta diversas ações de formação, de modo a contribuir com o desenvolvimento de práticas e propostas de Educação Financeira dentro e fora das escolas.

Atualmente, a formação em Educação Financeira se baseia na seguinte estrutura:

- Realização de um curso inicial com carga horária de 80 horas, no formato EaD, contemplando momentos de mentoria interativos e *online*, seguindo um percurso que se inicia com a discussão de conceitos básicos relacionados à alfabetização financeira, a compreensão da Educação Financeira na fase infantojuvenil e no ambiente escolar e a construção de possibilidades pedagógicas a partir do trabalho com os jogos *Piquenique*, *Bons Negócios* e *Pic\$*;
- Encontros pedagógicos, realizados após o curso de formação inicial, para debates e elaboração de estratégias de trabalho com os jogos em sala de aula;
- Realização de trilhas formativas com foco na alfabetização e letramento matemático e no desenvolvimento da leitura e da escrita a partir do uso do jogo *Piquenique*;
- Formação de mediadores de Educação Financeira, também no formato EaD, porém de forma assíncrona e com o objetivo de capacitar educadores que levem a metodologia IBS para os professores da própria rede;
- Professores que concluem o curso básico de formação EaD em Educação Financeira podem acessar outras formações EaD do IBS em diversas áreas do conhecimento, como Arte e Cultura, Incentivo à Leitura, Educomunicação, Planejamento Pedagógico e Educação Ambiental.

Vale destacar que alguns municípios e escolas parceiras também podem ser contemplados com a realização de visitas presenciais, a depender da indicação dos financiadores do projeto. Nesse formato, a formação consiste na seguinte estrutura:

- Encontros presenciais com educadores de acordo com as possibilidades organizacionais local, contemplando breve sensibilização, identificação do trabalho de Educação Financeira na faixa infantojuvenil, interação com os jogos, debates sobre a aplicação em sala de aula e possibilidades de projetos;
- Oficinas presenciais com educadores e estudantes com conversas de sensibilização, estudo de conceitos básicos, interação com os jogos.

Formação com professores de Barreirinhas (MA).



Concluída a formação, os educadores participantes - EaD e presencial - são convidados a ingressar em uma rede nacional de Educação Financeira, integrando um grupo de *WhatsApp* que reúne todos os professores que já realizaram as formações e seguem desenvolvendo propostas, trocando fazeres e experiências com os jogos.

Dessa maneira, é possível acompanhar, orientar e dar suporte pedagógico às escolas que estão aplicando a Educação Financeira em seus currículos.

Até início de 2024, 94 086 docentes de todo o Brasil foram impactados com o projeto de Educação Financeira com os jogos do IBS.



## Encontro Nacional de Educação Financeira

Com certeza você já parou para pensar na grande diversidade que existe em nosso país. Levando-se em conta que os projetos de Educação Financeira do IBS cobrem o território brasileiro, do Oiapoque ao Chuí, essa diversidade se torna ainda mais expressiva com sua variedade de ações, práticas e propostas que abrangem os diferentes gêneros, culturas e etnias.

Com o objetivo de divulgar, compartilhar e ampliar resultados e casos de sucesso com *Piquenique* e *Bons Negócios* e também com os jogos da família *Pic\$*, o IBS organiza, periodicamente, o **Encontro Nacional de Educação Financeira**. Nesses encontros, as boas práticas realizadas por educadores de escolas das redes parceiras são apresentadas, propagando projetos que efe-

tivamente impactam a aprendizagem de nossos estudantes.

Contando com a participação de educadores de todo o Brasil, o encontro tem uma formatação que mescla painéis apresentados por especialistas em Educação Financeira, apresentações de ações com os jogos desenvolvidas por educadores em seus municípios e rodas de conversas entre especialistas e educadores.

Em 2023, foram realizadas duas edições do encontro, uma em abril, na cidade de Bento Gonçalves (RS), e outra em dezembro, em Campina Grande (PB).

O **Encontro Nacional** é aberto, gratuito e toda e qualquer pessoa interessada ou que trabalhe com o tema e, em especial, com os jogos de Educação Financeira do IBS, pode participar.



Encontro Nacional de Educação Financeira em Campina Grande (PB).



## Campanha de comunicação

Apresentamos, aqui, estratégias para ampliar a disseminação e adesão ao projeto com o objetivo de ampliar a participação efetiva de educadores-multiplicadores. Esta estratégia prevê a realização de três ações:

### 1- Apresentação da série

#### *Além dos Muros da Escola*

A série é dividida em duas vertentes: a dos alunos e a dos profissionais de educação, sejam eles professores, gestores escolares ou profissionais que atuam nas secretarias de ensino, numa linguagem acessível para o público jovem, equipes escolares e famílias.

São vídeos documentais nos quais os próprios alunos protagonizam os desafios com a gestão de despesas, sugerindo dicas para uma administração adequada do dinheiro.

O objetivo da série é tornar os adolescentes, professores e famílias mais conscientes de suas decisões relacionadas aos seus recursos e, para isso, é preciso demonstrar que estão sendo tomadas decisões o tempo inteiro e que elas geram consequências, sejam elas desejáveis ou não.

A série dá visibilidade a situações corriqueiras a partir de depoimentos reais, com grande apelo para o público jovem e suas famílias, trazendo assuntos sobre crédito, investimento, proteção, consumo e planejamento a partir de temas como vida pessoal e familiar cotidianas, bens pessoais e

públicos, trabalho e empreendedorismo, projetos de vida, economias do país e do mundo etc.

Os vídeos dos alunos focam no protagonismo dos estudantes que, a partir do contato com os jogos nas escolas, desenvolveram atitudes financeiras diferentes, levando tudo o que aprenderam e desenvolveram para as famílias e comunidade.

Já os vídeos dos profissionais de educação apresentam histórias de sucesso que aconteceram em suas escolas ou até mesmo em municípios inteiros, mostrando depoimentos de todos os agentes envolvidos nas ações realizadas para o êxito de projetos que transformaram a vida das comunidades locais.

Neste caso, o objetivo é enfatizar a importância de se trabalhar Educação Financeira com crianças e jovens de todas as idades de forma lúdica, demonstrando a eficácia dos jogos e incentivando outras ações.

Além dos documentários, dispomos de vários vídeos institucionais complementares, incluindo material gerado na cidade de Sobral (CE) em fases distintas do projeto.



Episódio 3 destaca a jornada da menina Vitória.

A professora paulista Marlene Miranda compartilhou produção de moeda social no grupo de *WhatsApp*.



## 2- Grupos de *WhatsApp* de Educação Financeira

Com o objetivo de facilitar a comunicação durante a realização do curso para esclarecer as dúvidas dos participantes e, ainda, promover um espaço para discussões pertinentes aos conteúdos sobre jogos e Educação Financeira, são criados grupos de *WhatsApp* para cada turma matriculada e ativa na plataforma de estudos EaD IBS. Essa iniciativa gera uma oportunidade única de construção e troca de experiências que proporcionam aprendizagens e muitos ganhos no campo pedagógico. Nesses grupos, as boas práticas podem e devem ser demonstradas e replicadas.

Após a formação, os participantes que concluíram o curso são convidados a ingressar em um novo grupo de *WhatsApp*, um grupo geral, que reúne todos os educadores que já integram o projeto e formam a rede nacional de Educação Financeira. Contamos com três tipos de grupos gerais: para gestores municipais, temos os grupos de cada estado; para os professores da rede pública de todo o Brasil, temos os grupos distintos. O último grupo é voltado exclusivamente para os educadores que participam das ações presenciais. Todos que permanecem em seus grupos, seguem fazendo parte da rede IBS de educação.

## 3 - Educação Financeira em Foco

Tudo o que acontece de relevante em projetos de Educação Financeira com os jogos nas escolas fica registrado no periódico *Educação Financeira em Foco* (imagem abaixo), jornal bimestral que relata as principais ações e formações que estão ocorrendo nas escolas e a progressão da expansão dos jogos pelo Brasil e América Latina.

A ideia é que o jornal seja repassado em outros grupos locais e possa ser impresso pelas escolas participantes, disseminando as boas práticas e colocando todos em contato com os avanços e histórias do projeto em lugares e realidades diferentes. Além disso, serve como um material de acompanhamento para financiadores e interessados.

Todas as edições do informativo encontram-se disponíveis para baixar no site IBS, que você pode acessar clicando diretamente [aqui](#).

**Vamos Jogar e Aprender? Jogos PICS e BIO chegam ao mercado!**

Dois novos jogos se juntam ao projeto de EF. Saiba tudo nesta edição!

Já estão disponíveis para venda nossos mais recentes lançamentos da família Vamos Jogar e Aprender: PICS e PICS BIO são jogos alinhados às práticas dos ODS (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) e podem ser trabalhados dentro e fora do ambiente escolar.

O PICS é um jogo de cartas dinâmico que envolve estratégia na gestão de gastos e planejamento consciente. As cartas são divididas em 4 categorias principais: conquistas e superfluos, bem-estar e estilo, gastos essenciais e gastos de emergência. Vence quem conseguir equilibrar melhor as suas contas e terminar com o menor endividamento.

O PICS BIO segue a mesma jogabilidade e traz um tema relevante: a pegada ambiental. As cartas também são organizadas em 4 categorias: preservação do solo, preservação da água, fauna e flora e qualidade do ar. Vence quem terminar com a menor pegada ambiental e comprometimento anti-globo planeta.

Vamos jogar e aprender através dos jogos, com consciência e estratégia? Confira mais detalhes nas próximas páginas.

**Destaque da edição: Ação em escola de SP com voluntários do Bank of America**

Tão importante quanto contar com parceiros fortes para investir na educação, é ter a oportunidade de levá-los para uma experiência em campo, onde eles possam não apenas observar, mas também avaliar a eficácia dos projetos que financiam. Foi o que ocorreu no dia 30 de abril, na capital paulista, na Escola Estadual

Miranda Costa Mendes, com um grupo de voluntários do Bank of America. Na pauta, uma manhã de muitas trocas e mudanças: dois jogos *Piquenique*, *Form Negócios* e PICS, com a participação de 100 alunos das turmas de ensino médio.

Nas páginas 4 e 5, você fica sabendo tudo não apenas sobre a ação, mas também sobre suas repercussões.



## Os jogos como facilitadores da aprendizagem

O que pensa um professor quando está em sala de aula? Possivelmente em alunos sentados cada um em sua carteira, o quadro branco, o famoso pincel, cadernos, lápis grafite e de cor, caneta, papel, tesoura, notas e livros.

E o que pensa um professor sobre o uso de jogos? Bem capaz de pensar que só devem ser usados no horário do intervalo, já que jogar e brincar são atividades consideradas recreativas e aparecem, de vez em quando, nas aulas de Educação Física.

Essa era a visão de um educador do século XX. Não é mais. Nas novas questões propostas à educação do século XXI, este cenário está mudando. Cada vez mais, professores e escolas percebem a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança e do adolescente.

Este é um dos maiores desafios do dia a dia do professor hoje: transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica. Mais do que criatividade e jogo de cintura, são necessários instrumentos pedagógicos que atendam às metas do currículo escolar, que proporcionem estratégias e atraiam o interesse dos alunos. Nesse aspecto, os jogos e brincadeiras são perfeitos para isso, pois garantem o engajamento dos alunos nas atividades.

Além de serem divertidos, os jogos auxiliam no aprendizado, fornecendo diretrizes sobre o respeito às regras, estratégia e controle do tempo, proporcionando à criança o desafio de superar a si mesma e de trabalhar em equipe. Como instrumento de aprendizagem, os jogos ajudam no desenvolvimento do aluno sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural.

Jogando, a criança inventa, descobre, desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista. Tanto as potencialidades quanto as afetividades da criança são harmonizadas no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas.

Jean Piaget, um dos maiores pensadores do século XX, defendia que a atividade lúdica é uma das maiores propulsoras das habilidades intelectuais das crianças e dos adolescentes. Através de simbolismos e do incentivo aos nossos sentidos, o jogo proporciona a assimilação do real e o entendimento de novos pontos de vista.

Concordando com este pensamento, o IBS identificou que os jogos de Educação Financeira *Piquenique*, *Bons Negócios* e *Pic\$* possuem o potencial de disseminar os conceitos teóricos do tema por meio de uma linguagem lúdica e adaptada às novas gerações, os jogos são especialmente dedicados ao aprendizado, permitindo um elo entre o abstrato e o concreto.

Dessa forma, o IBS contempla o desenvolvimento de soluções educacionais usando ferramentas educativas físicas e digitais, realizando a distribuição de materiais em escolas públicas para escalar e potencializar os resultados da Educação Financeira na escola.

Como objetivo específico, devido à larga possibilidade de escala do projeto em escolas públicas do país, é possível utilizar os jogos como ferramentas potentes que conectem alunos e professores, estreitando os laços dessa relação com um material atrativo e que realiza o diálogo entre a seriedade do aprendizado e a diversão do lúdico.



### **Tratando da relação aluno-professor-aluno, as vantagens do uso de jogos são:**

- ✓ Aproveitamento e disseminação de ideias de profissionais criativos;
- ✓ Otimização de chances de acerto no desenvolvimento das ações planejadas;
- ✓ Aumento da autoestima da equipe escolar e das relações aluno-professor, professor-aluno, escola-família, família-escola;
- ✓ Envolvimento e motivação dos funcionários, professores, alunos e famílias;
- ✓ Melhora no desempenho de uma equipe.

Um aspecto importante sobre os jogos é que eles não são apenas um recurso a mais: são ferramentas que proporcionam efetivamente a aprendizagem através de suas aplicações, da realização das sequências didáticas e dos planos de aula alinhados à *BNCC*.

Outro ponto a se destacar é que a faixa etária dos jogos é adequada para a idade das crianças e adolescentes. Antecipar fases não só não contribui com o aprendizado, como também atrapalha o desenvolvimento sociocognitivo das crianças. Nesse sentido, está provado, ainda,

que estabelecer ligações com conhecimentos prévios ajudam a fixar conceitos, fatos e procedimentos, ainda mais quando aliado à emoção em sala de aula.

Por fim, os jogos ajudam a desenvolver estratégias que serão utilizadas na fixação de conteúdos e organização da rotina. Para a educação do século XXI, novas formas de aprender são necessárias. Explorar o interesse das crianças e adolescentes na construção do conhecimento é uma das melhores formas de transformar o estudo em um processo prazeroso.

### **Para além da aplicação dos jogos**

As principais condutas cidadãs, conscientes e responsáveis, conquistadas por meio do uso dos jogos *Piquenique*, *Bons Negócios* e *Pic\$*, são:

#### **1. Trabalho, renda, planejamento e orçamento**

- Planejar sua vida financeira e viver de acordo com esse planejamento, de modo a não exceder limites e evitar o endividamento;
- Pagar impostos e contribuições.

#### **2. Consumo**

- Utilizar os *5 Erres* do consumo consciente: refletir, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar;
- Doar objetos não mais utilizados;
- Pesquisar preços;
- Comprar de empresas e estabelecimentos regularizados e com responsabilidade socioambiental, preferencialmente.



### 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, preservando o capital humano e natural.

### 4. Endividamento

- Compreender que existe endividamento saudável, desde que planejado;
- Identificar os diferentes tipos de endividamento, distinguindo os necessários daqueles que podem ser evitados.

### 5. Saúde e alimentação

- Evitar o desperdício;
- Estimular uma alimentação mais saudável.

### 6. Saúde e mobilidade urbana

- Melhora da saúde através do caminhar e do uso de bicicletas;
- Estimular a locomoção via transporte público.

### 7. Cidadania

- Promover o consumo consciente e a preservação de nossos bens naturais;
- Estimular a empatia e a colaboração entre as pessoas.

## Para finalizar

Atenção professor: este curso de formação tem como objetivo lançar as primeiras bases de um dos pensamentos fundamentais para a Educação Financeira, que é compreender as finanças pessoais, o conceito de poupar e investir, a importância do planejamento financeiro, a educação fiscal, o consumo consciente e sustentabilidade.

Nosso estudo perpassa várias áreas do conhecimento, integrando todos os componentes curriculares, sejam eles a Matemática, a Língua Portuguesa, a História, a Geografia ou a Ciências porque, chegando até aqui, já é possível compreender que a Educação Financeira promove um diálogo articulador entre todas as áreas e que cada uma contribui com o entendimento e construção de conceitos e comportamentos financeiros saudáveis.

Em todos os fascículos, são trabalhados conceitos baseados em: formar para cidadania; orientar o consumo e a poupança de modo ético, consciente e responsável; ensinar a prática de investir e planejar a curto, médio e longo prazos; oferecer ferramentas para a tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude; e formar multiplicadores.

Assim, este curso de formação como parte do *Projeto Educação Financeira na Escola do IBS*, foi planejado com o objetivo de ser replicado por quaisquer professores independentemente de sua especialidade, porque se entende que a natureza da Educação Financeira é multidisciplinar. Ela navega por meio de diálogo entre as áreas do conhe-



cimento, delas tomando emprestados conceitos, procedimentos, ferramentas ou ações. Na verdade, espera-se que os professores ministrem aulas de Educação Financeira por meio de sua vivência cidadã, mais do que pelo concurso de sua especialidade docente, já que o projeto se destina a educar para a vida financeira real, que todos enfrentam ou enfrentarão de modo pleno na fase adulta.

Então, quem são os multiplicadores da Educação Financeira? Somos todos nós, cidadãos conscientes e atuantes, que diariamente estamos em nossas escolas e salas de aula, em contato com os alunos e suas famílias, proporcionando a oportunidade para pensar e aprender sobre este tema e transformando estes conhecimentos em comportamentos financeiros saudáveis.

Preparem-se para o nosso próximo encontro, pois vamos aprender sobre poupar e conhecer mais sobre o jogo *Piquenique*!

## Referências bibliográficas

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <[http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

BRASIL. ENEF - Estratégia Nacional de Educação Financeira. Disponível em: <<https://www.vidaedinheiro.gov.br/es/>>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

GEE, James Paul (2008). Video Games and Embodiment. Sage Publications. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/Gee-VideoGames-and-Embodiment.pdf>>. Acesso em: 1 de setembro de 2021.

GIORDANO, Cassio C.; COUTINHO, Cileda Q. S.; ASSIS, Marco R. S. A Educação Financeira e a Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/241442>>. Acesso em: 15 de julho de 2020.

Jogos de Educação Financeira - Projeto Piloto - Ceará, 2017-18. Instituto Brasil Solidário. Disponível em: <[http://www.brasilsolidario.com.br/wp-content/uploads/relatorio\\_EF.pdf](http://www.brasilsolidario.com.br/wp-content/uploads/relatorio_EF.pdf)>. Acesso em: 15 de julho de 2020.

Novos Alunos. A importância do uso de jogos no aprendizado para as novas gerações. Disponível em: <<https://novosalunos.com.br/a-importancia-do-uso-de-jogos-no-aprendizado-para-as-novas-geracoes/>>. Acesso em: 16 de julho de 2021.

Pereira, H., Mota, P. y Nogueira, F. (2014). A magia interativa transformada em realidade: princípios orientadores da ação e resultados. In: Costa, F. (Org). Congresso Internacional TIC na Educação - TICEDUCA. Instituto de Educação de Lisboa. Acesso em: 27 de agosto de 2021.

Pontes, F. y Rosa, G. (2015). Conheça a gamificação, que transforma suas tarefas cotidianas em games. Revista Galileu. Recuperado de: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT291109-17773,00.html>>. Acesso em: 27 de agosto de 2021.

Orientação Positiva: A importância da Educação Financeira na formação do indivíduo. Disponível em: <<http://www.orientacaopositiva.com.br/site/p/A12SDF4RT/a-importancia-da-educacao-financeira-na-formacao-do-individuo>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

SILVA, A. M.; POWELL, A. B. Um programa de Educação Financeira para a Matemática Escolar da Educação Básica. In: *Encontro Nacional de Educação Matemática: retrospectivas e Perspectivas*. Curitiba: 2013. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/5940248-Um-programa-de-educacao-financeira-para-a-matematica-escolar-da-educacao-basica.html>>. Acesso em: 15 de julho de 2020.

Zichermann, G. (2010). Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests. Wiley.



Conteúdo protegido - Proibida a reprodução sem créditos ao Instituto Brasil Solidário  
para fotos ou contextos de projetos apresentados



Instituto  
**BRASIL  
SOLIDÁRIO**

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS  
[www.brasilsolidario.org.br](http://www.brasilsolidario.org.br)