

Piquenique

dia **D**

BONS NEGÓCIOS

da Educação Financeira na Escola

Dentro das ações do Projeto de Educação Financeira, do Instituto Brasil Solidário, existe a proposta da realização do Dia D da Mobilização da Educação Financeira na Escola. Mas, do que se trata esse dia e de que modo as escolas, comunidades e municípios podem se envolver nessa proposta?

A ideia da realização de um Dia D voltado para a Mobilização da Educação Financeira vem ao encontro do desejo de assegurar a inclusão do tema nos currículos escolares das escolas, municípios, estados e Distrito Federal, como assim preconiza a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, ao tratar deste como um dos Temas Contemporâneos Transversais.

O uso dos jogos Piquenique e Bons Negócios são poderosas ferramentas pedagógicas que contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, por meio de uma proposta dinâmica que possibilita um trabalho de forma interdisciplinar e significativa, ao apresentar desafios baseados no cotidiano dos alunos e comunidade escolar.



O dia escolhido como Dia D da Educação Financeira nas escolas participantes do projeto é a primeira sexta-feira do mês. Neste dia, todas as escolas, comunidades e municípios são convidados a organizar e desenvolver ações e atividades que tenham como tema a Educação Financeira, com foco no uso dos jogos Piquenique e Bons Negócios. Muito além do que um dia para jogar os jogos, trata-se de um momento que busca apresentar os resultados alcançados a partir do desenvolvimento do projeto nas escolas, compartilhando competências desenvolvidas e aprendizagens conquistadas, uma espécie de culminância mensal já prevista na agenda das escolas que se mobilizam para esse momento.

DIAS DE MOBILIZAÇÃO DOS JOGOS DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA ESCOLA 2023

WWW.VAMOSJOGAREAPRENDER.COM.BR

FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO
03	03	14	05
JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO
02	07	04	01
OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO	
06	03	01	

 Instituto BRASIL SOLIDÁRIO | *Vamos Jogar e Aprender!* | *juntos construímos!*

<< Veja ao lado o calendário do Dia D da Mobilização da Educação Financeira na Escola em 2023



do Piquenique ao Churrasco!

Vale destacar o intercâmbio e a participação de toda a comunidade escolar no Dia D. As propostas idealizadas para este dia podem e devem incluir todos os sujeitos envolvidos no processo educativo, além de abrir as portas da escola para as famílias, permitindo a integração entre todos.

Trata-se de mais uma ação que almeja contribuir com a formação integral dos alunos, ao introduzir a Educação Financeira no dia a dia escolar, despertando-os para um olhar financeiro ético, sustentável e comprometido com o bem-estar individual e coletivo.



A seguir, destacamos algumas atividades que podem ser realizadas no Dia D da Mobilização da Educação Financeira na Escola:

- Prática dos jogos Piquenique e Bons Negócios entre as diferentes turmas da escola;
- Feiras temáticas; gincanas educativas: realização de quizzes abordando as temáticas trabalhadas nos jogos: educação ambiental, educação para o consumo, saúde, educação alimentar e nutricional, cidadania e civismo, educação fiscal, economia e trabalho, ciência e tecnologia e outras;
- Realização de bazares, colocando à venda produtos produzidos pela própria comunidade escolar, incentivando o empreendedorismo local;
- Realização de mutirões de coleta seletiva dentro e fora da escola: além de organizar que os alunos levem seus resíduos, pensar em momentos externos onde eles possam visitar as casas das famílias da comunidade, sob a supervisão dos professores, para orientar sobre a importância de tal ação e recolher resíduos;
- Promover uma sessão de cinema com títulos que proporcionem reflexões acerca da Educação Financeira e dos temas trabalhados nos dois jogos;
- Apresentação de casos de sucesso na escola e/ou comunidade a partir do trabalho com os jogos;
- Promoção de palestras temáticas;
- Realização de atividades culturais, tais como: feiras literárias, exposições fotográficas, de artes plásticas, teatro, dança, pesquisas históricas e outras, que apresentem os resultados do aprendizado construído pelos alunos a partir dos estudos realizados e uso dos jogos;
- Aplicação dos planos de aula IBS, com foco na utilização dos jogos como recurso pedagógico que possibilita a construção de habilidades dentro de todas as áreas do conhecimento.

Outras ideias, tanto para este dia, como para os demais na escola, podem ser encontradas em nosso portal específico do Projeto de Educação Financeira e dos jogos: www.vamosjogareaprender.com.br. Fica a dica para um mergulho no vasto material disponível: guia de implementação, sequências e dicas pedagógicas, tutoriais, partidas guiadas e muito mais... e dessa forma vamos juntos construindo e transformando a Educação Financeira em nosso país.

Vamos jogar e aprender!

Instituto Brasil Solidário

Como fazer um 'dia D do Oiapoque ao Chuí'

Dia 14 de Abril de 2023 se tornou um marco na história do 'dia D'. Não apenas pelo número de municípios que mandaram seus registros, mas também pela qualidade das histórias, e pela criatividade e diversidade dos projetos apresentados. Dessa forma, aproveitamos a cobertura especial que fizemos em nosso informativo Educação Financeira em Foco e reproduzimos este conteúdo aqui, para mostrar a força que essas mobilizações possuem na aplicação dos jogos nas escolas como um todo. E aí, prontos para fazer um 'dia D do Oiapoque ao Chuí'? Só depende de nós!

Jogos chegam a escolas indígenas em Monsenhor Tabosa (CE)

Além de temas transversais, como sustentabilidade, cidadania e consumo responsável, os jogos de Educação financeira ajudam a promover a valorização cultural. Nas escolas indígenas Tabajara e Aba Katu, em Monsenhor Tabosa (CE), foi traçado um cronograma ativo de participação na mobilização do Dia D da Educação Financeira.

Com atividades inseridas em todas as disciplinas da escola, os alunos da etnia Tabajara têm participado de várias iniciativas dinâmicas e interativas. De acordo com o educador Wallyson Teixeira, que atua na rede municipal e estadual e tem acompanhado as ações nas escolas indígenas, o projeto trouxe várias orientações pedagógicas para aplicação do plano de aula, dividido por série e disciplina, que contribuiu para os professores compreenderem



as muitas oportunidades de trabalhar o tema para além da matemática.

"A partir do material que foi passado junto aos jogos, conseguimos trabalhar as atividades conforme as habilidades da BNCC. Iniciamos as aulas já trabalhando os jogos, seja em Português, Matemática, Geografia, História. São muitas as possibilidades que ajudam o nosso educador a integrar o tema dentro do contexto e a realidade dos alunos", destacou.



A escola recebeu um conteúdo completo que se adequa ao currículo escolar e facilita muito a rotina na elaboração dos planejamentos de aula.

Wallyson Teixeira,
educador

Mercadinho em Bento Gonçalves (RS)



Na Escola Municipal General Rondon, teve um mercado de faz de conta, em que os alunos não só escolhiam os produtos que queriam utilizando as cartas do Piquenique, como tinham que se atentar aos preços.

Empreendedorismo em Irecê (BA)



Na Escola Parque Municipal, alunos se concentraram na captação de recursos voltados à compra de livros literários, festas das crianças e viagens de fim de ano, criando e vendendo seus próprios produtos, dividindo tarefas.

Gamificação em Cuiabá (MT)



Na EMEB Professor Carlos Alberto Reyes Maldonado o Piquenique foi usado para trabalhar o projeto de gamificação da escola. Para a turma pouco alfabetizada do 1º ano, o jogo foi adaptado, realizando a leitura das cartas para os alunos. Já na turma do 2º ano, os estudantes já tomam decisões mais assertivas.

As 4 operações em Catunda (CE)



Os jogos inspiram professores a criar outros jogos, tornando as aulas mais atrativas, e sem perder o foco pedagógico. A Escola Raimunda Camelo Gomes trabalhou o "jogo da velha das 4 operações" com os alunos, que foram desafiados a resolver os problemas financeiros colocados nas cartas.

Reciclados em São Raimundo Nonato (PI)



Na Escola Madre Lúcia, os alunos do 3º ano jogaram e depois fizeram uma saída pedagógica para visitar o espaço de compra de reciclados, onde puderam ver e manusear os materiais.

Analisando folhetos em Amparo (SP)



Na EMEF Professora Floripes Bueno da Silva, os estudantes receberam uma quantia em dinheiro de brinquedo para realizar as compras que queriam, levando em conta os preços dos produtos presentes em folhetos de supermercado. Ao final da aula, todos estavam cientes da importância do planejamento.

Cartas em Santo Antônio da Patrulha (RS)



Na EEEF Felisberto Luiz de Oliveira, a sugestão de criar cartas de ganhos e gastos para o jogo Piquenique mostrou a transdisciplinaridade. Misturando Artes, Matemática, Ciências, Geografia e Língua Portuguesa, os alunos tiveram que inventar e produzir novas cartas para relacionadas ao consumo consciente e sustentabilidade.

Compostagem em Queimadas (PB)



As escolas do município aproveitaram os jogos para aprender não só a poupar e economizar, mas ainda estudar sobre a importância da compostagem, das boas escolhas e do não desperdício nas aulas de Ciências.

Além das histórias destacadas nas páginas anteriores, o dia D de 14 de abril de 2023 teve mobilizações em outros XX municípios, que não podemos deixar de fora aqui. São registros importantes, que nos ajudam a dimensionar todas as possibilidades pedagógicas que inspiram professores a planejar suas aulas de forma mais dinâmica e potencializam o aprendizado dos alunos.



Nova Russas (CE)



Sobral (CE)



Serra do Mel (RN)



Pilões (PB)



Frederico Westphalen (RS)



Charqueadas (RS)



Beberibe (CE)



Bragança Paulista (SP)



Lauro de Freitas (BA)



Carlos Barbosa (RS)



Monte Horebe (PB) promoveu uma feira com os jogos



Itapevi (SP)



São Paulo (SP)



Cachoeira dos Índios (PB)



Imperatriz (MA)



Pedra Lavada (PB)



Cachoeira Dourada (MG)



Patos (PB)



Camaquã (RS)



Campinas (SP)



Manaus (AM)



Cajazeiras (PB)