



Piquenique: o conceito do poupar



- ✓ Poupar: conceitos e possibilidades
- ✓ Jogos de tabuleiro
- ✓ Piquenique e Piquenique Online
- ✓ Os ODS's trabalhados pelo jogo e muito mais!



“

Cuidado com as pequenas despesas; um pequeno vazamento afundará um grande navio.

Benjamin Franklin

”

Poupar: conceitos e possibilidades

Mais que poupar

Poupar é sempre importante e, num momento de crise, torna-se ainda mais, uma vez que uma economia doméstica que se ajusta conforme os nossos ganhos nos dá uma sensação de maior tranquilidade. Numa situação de crise, o crédito é mais difícil de obter e, se surgir algum imprevisto e não tivermos nenhum dinheiro reservado, poderemos ter graves problemas a enfrentar.

Poupança e felicidade: há alguma relação?

As razões que podemos encontrar para poupar são muitas, mas por vezes esquecemos uma das mais importantes: a tranquilidade e a felicidade. Pode parecer estranho este argumento, mas qual é verdadeiramente a importância da poupança no que diz respeito à felicidade?

À primeira vista, poupar não parece ser razão para nos fazer mais felizes, mas fica mais claro

perceber se pensarmos que, se tivermos capacidade para poupar dinheiro, o nosso nível de estresse e as preocupações com imprevistos que podem nos tirar do caminho para alcançar nossos objetivos diminuem consideravelmente. Além disso, poupar pode ser um impulsionador para a realização de um sonho garantindo, inclusive, facilidades no momento da compra.

Etimologia da palavra poupar

Poupar vem do latim *palpare*, que significa “avaliar pelo tato, sopesar”. Este termo também originou o verbo “apalpar”.

Para saber se era possível fazer um gasto, em tempos remotos, a pessoa avaliava com a mão a sua bolsa de moedas. Assim, a palavra acabou gerando o verbo “poupar” no sentido de “economizar”.

Metaforicamente, “sopesamos” o que temos antes de gastar e muitas vezes resolvemos não comprar. Ou, pelo menos, deveríamos fazê-lo.



O jogo *Piquenique* ensina a poupar por meio de tomadas de decisão.



Os significados de poupar:

Verbo bitransitivo: [figurado] empregar com cautela. Exemplo: a atriz não poupou elogios à colega;

Verbo transitivo direto e intransitivo: guardar dinheiro por economia, geralmente para um investimento futuro. Exemplo: estava poupando dinheiro para comprar um carro; ele se esforça, mas não consegue poupar;

Verbo bitransitivo e pronominal: não se esforçar em excesso ou evitar qualquer esforço físico ou emocional. Exemplo: poupar forças para o último jogo; poupou-se do passeio para evitar o cansaço;

Verbo transitivo direto: gastar com cautela, evitando desperdício. Exemplo: poupar o salário. Não aplicar qualquer castigo: seus pais não o pouparam da punição;

Verbo transitivo direto e bitransitivo: tratar com consideração. Exemplo: poupar a velhice; o chefe não poupou os funcionários de críticas. Deixar subsistir; não ser alvo de algo que atinge os demais: o bombardeio poupou esse edifício;

Verbo pronominal: evitar uma situação; esquivar-se. Exemplo: minha irmã poupou-se de ajudar no casamento.

Agora, vamos pensar no termo financeiro *poupança*

A poupança é a ação de salvar/poupar dinheiro para o futuro, reservar uma parte das despesas correntes ou evitar aumento do consumo.

Em seu conceito literal, a poupança nada mais é do que uma parcela da renda do indivíduo, instituições ou empresas que não é gasta exatamente no período em que ela é recebida. Dessa forma, esse valor, que sempre deve ser ofertado em dinheiro, é guardado para uso em uma outra situação do futuro.

Existe confusão entre a poupança propriamente dita, ou seja, seu conceito econômico, com a poupança financeira, que é aquela realizada em contas poupança e é também o modelo mais comum e conhecido popularmente para juntar dinheiro por algum tempo para uso posterior.



Conta Poupança

A caderneta de poupança é um dos mais conhecidos e simples investimentos financeiros, disponível em toda a extensão do território nacional. Além de ser a forma mais tradicional de investimento do brasileiro, a vantagem de ser uma aplicação de renda fixa simples, que qualquer pessoa pode utilizar, com isenção de custos e tributos, de fácil e rápido resgate e de baixo risco, atrai a população ainda bastante carente de conhecimento financeiro. Apesar das facilidades, não é o investimento mais indicado por especialistas dada a baixa rentabilidade que apresenta, mas bem adequado para guardar e acumular dinheiro para investir.

Quase sempre, os recursos que são investidos nas contas poupança têm um destino muito comum, especialmente entre os brasileiros: o investimento em infraestruturas habitacionais, ou seja, em casas ou apartamentos para moradia. Também é prática comum utilizar a conta poupança para guardar dinheiro para comprar outros bens, como uma televisão, uma geladeira ou um novo veículo.



IMPORTANTE

Um dos principais motivos pelo qual se cria uma poupança, modo econômico para adquirir itens que podem ser comprados por meio de longas parcelas, é o fato de que quanto maior for o valor pago à vista, menores serão os custos com as taxas de juros.

Vamos pensar

A renda da minha família é de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) mensais. Paguei todas as minhas despesas do mês, que foi um total de R\$ 1.800,00 (um mil e oitocentos reais). Minha economia será de duzentos reais. Esse dinheiro pode ser guardado como uma salvaguarda para realizar um sonho que requer maior gasto, como uma viagem internacional de férias, que demanda mais de um mês de poupança, por exemplo.

Assim, percebemos como estabelecer metas e planos é importante. Isto é conhecido como **planejamento**. Para que tenhamos capacidade de poupar que, como vimos, é importante em qualquer momento, especialmente em períodos de crise, precisamos adotar medidas para garantir dinheiro disponível para esse fim. Portanto, cumprir uma série de dicas pode ser de grande interesse de todos, como as seguintes:

- ✓ **Anotar os gastos**, organizar as contas e desenvolver um orçamento doméstico, com espaço para desejos e sonhos;
- ✓ **Evitar compras por impulso**, buscando manter o orçamento planejado, com foco nas metas desejadas;
- ✓ **Analisar os preços** de supermercado para ver qual deles oferece melhores produtos e descontos;
- ✓ Ter em mente a possibilidade de visitar mercados, brechós e **lojas de segunda mão**, que oferecem artigos seminovos de qualidade e preços atraentes;
- ✓ Comprar roupas e outros itens de empresas de **comércio atacadista**, quando estas proporcionam preços mais acessíveis.
- ✓ **Reduzir despesas** mensais supérfluas. Focar no que realmente necessita;
- ✓ **Negociar tarifas** de telefone e internet mais baratas que atendam às suas necessidades;
- ✓ **Caçar os "gastos invisíveis"** - aquelas assíntomas que não lembra mais que fez ou que não tem mais utilidade, por exemplo;
- ✓ **Manter o cartão de crédito em dia**, sempre prestando atenção para não acumular muitas parcelas que possam ultrapassar o orçamento;
- ✓ **Planejar a alimentação da semana**, fazer lista de mercado antes de ir às compras;
- ✓ **Estar atento à conta de luz** e buscar ações de economia: fazer a manutenção da rede elétrica de casa, desligar aparelhos que não estiver usando, trocar lâmpada para opções que consomem menos etc.;
- ✓ **Poupar água**, consertando vazamentos, tomando banhos mais curtos, aproveitando água da chuva ou da lavadora para limpar o quintal e fechando a torneira ao escovar os dentes ou ensaboar a louça;
- ✓ Escolher **formas de lazer** que não demandem grandes gastos financeiros;
- ✓ **Negociar dívidas** para que caibam dentro do orçamento e não acumulem juros, não usar o cheque especial;
- ✓ **Envolver a família** na hora do planejamento;
- ✓ **Fazer reciclagem**, podendo construir brinquedos com objetos que não têm mais uso.

Até aqui percebemos que o termo **poupança** pode se apresentar com diferentes significados. A conta poupança ou caderneta de poupança é um investimento que pode ser realizado em instituições financeiras estatais ou privadas, cujo rendimento é calculado pela taxa de juros mensal determinada pelo *Banco Central*. E a poupança, seja familiar ou pessoal, é gerada pela economia da renda familiar através do planejamento do consumo consciente e sustentável.



Jogos de tabuleiro: conceito e história

O jogo de tabuleiro ou de mesa é uma proposta de entretenimento que utiliza normalmente um tabuleiro e algum tipo de complemento como dados, pinos, cartas ou fichas. Seguindo uma série de regras e instruções, os participantes têm que alcançar algum objetivo para obter a vitória.

Em cada proposta é utilizada alguma habilidade intelectual ou manual: uma boa memória, uma estratégia adequada de raciocínio e rapidez na tomada de decisões.



Os jogos mais populares

Existem modalidades diversas de jogos para todos os gostos. Entre os mais populares, podemos destacar: *Banco Imobiliário*, *Catan*, *Sushi Go*, *Carcassonne*, *Wonders*, *Condottieri* ou *Vírus*. Entre os clássicos, vale a pena mencionar o dominó, o jogo do ganso, a dama, o xadrez e o ludo.

Trata-se de uma alternativa lúdica ideal para compartilhar com a família ou entre amigos. Também são usados em escolas e ludotecas. São destinados tanto para crianças como para adultos.

Um pouco de história

Na pré-história, os seres humanos já se divertiam brincando com várias engenhocas. Acredita-se que os dardos e os dados rudimentares foram os primeiros objetos empregados para a diversão.

- No *Livro dos Mortos* da civilização do Egito Antigo, existem referências a diversos jogos. Nesta época, o tabuleiro de *Senet* e *Mehen* eram duas distrações lúdicas muito apreciadas pelos faraós, mas suas regras são desconhecidas;
- O *Gamão* é inspirado em um jogo já praticado na antiga Mesopotâmia;
- Os gregos do mundo antigo praticavam a *Petteia* e os romanos gostavam muito do *Ludus latrunculorum* ou do *Ludus duodecim scriptorum*;
- Na China Antiga se destaca o *Wéqí* e o *Xiangqi*.
- No norte da Europa se praticava o *Tablut*;
- Na Índia o *Chaturanga*, que se acredita ser o precursor do xadrez. Suas referências se encontram no *Mahabharata*, um texto mitológico da Índia, datado no século III a. C.;
- O *Shogi* ou *xadrez japonês* está relacionado ao *Chaturanga*.

Estes entretenimentos milenares se mantiveram ao longo do tempo e suas regras serviram para a criação de novos passatempos.

Aqueles que estudam os jogos de tabuleiro e sua história afirmam que estão relacionados a estratégias e táticas militares. Neste sentido, os tabuleiros representam o campo de batalha e as decisões tomadas correspondem aos movimentos dos soldados.

Alguns historiadores afirmam que a maioria dos passatempos foi criada para evitar o tédio durante os períodos de inatividade em tempos de guerra.



Mehen

Reprodução



Gamão

Reprodução



Ludus Romanus

Reprodução



Xiangqi

Reprodução



Shogi

Reprodução



O jogo e a educação

O jogo é a vida e, como diz o professor emérito de psicologia da *Universidade de São Paulo (USP)*, Lino de Macedo, “cria conflitos e projeções, concebe diálogos, induz a praticar argumentações, resolve ou possibilita o enfrentamento de problemas”.

De acordo com o especialista, o jogo desperta o aprendiz para a resolução de problemas com foco e envolvimento, portanto, não há preguiça que se sobreponha a um momento envolvente e divertido.

Além de potencializar o desenvolvimento de habilidades, os jogos também abrem espaço para competências socioemocionais e cognitivas, entre outras.

Embora a história mostre que, desde tempos remotos, a humanidade utiliza jogos em seu dia a dia, somente na atualidade as escolas estão entendendo e adotando essa ferramenta nas salas de aula.

Jogos de Educação Financeira IBS: *Piquenique*

O que é um piquenique? Um passeio ao ar livre em que cada pessoa leva alimentos que serão desfrutados coletivamente. O maior prazer desse programa é fazer uma refeição em meio à natureza. Agora imagine que você planejou um piquenique com um grupo de crianças e elas deverão levar os seus alimentos percorrendo um trajeto específico até chegar ao parque. Durante essa caminhada, você pode propor algumas reflexões, por exemplo: como as crianças fizeram para comprar os alimentos que estão levando; se analisaram algumas opções de alimentos antes de selecionar o que iam levar; se buscaram por alimentos saudáveis e outras do tipo.

Piquenique é, também, o nome do jogo pedagógico de tabuleiro criado pelo Instituto Brasil Solidário. O jogo Piquenique promove uma reflexão acerca das decisões que envolvem consumo e finanças pessoais de uma forma lúdica e dinâmica, colocando situações com as quais certamente nos deparamos com frequência no nosso cotidiano.

Ao longo do percurso, os jogadores enfrentam diferentes desafios por meio das cartas de ganhos e gastos ou de tomada de decisão. Vence o jogo quem conseguir chegar ao final do tabuleiro com mais dinheiro, após comprar os alimentos previamente selecionados numa lista,

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



desenvolvendo, assim, a ideia central do jogo: o poupar. O jogo Piquenique ainda proporciona a prática de habilidades, tais como autocontrole, adiamento de gratificações e raciocínio lógico.



OBJETIVO DO JOGO

Chegar ao parque com dinheiro suficiente para comprar os alimentos da lista elaborada no início do jogo e ficar com mais dinheiro.



COMPONENTES

- 1 tabuleiro de percurso;
- 6 peões;
- 2 dados;
- 1 tabela de produtos;
- 62 cartas com alimentos para o piquenique;
- 14 cartas amarelas, de ganhos e gastos;
- 14 cartas vermelhas, de tomada de decisão;
- 100 moedas (50 de A\$1 e 50 de A\$2);
- 1 tabela de anotações (opcional).

Público-alvo:

a partir dos 6 anos

Nº de jogadores:

de 2 a 6 pessoas



Cartas de *Ganhos e Gastos*

Tal como a vida real, coisas acontecem o tempo todo. As contas de luz ou de telefone podem chegar um pouco mais caras ou alguns dias antes do que o previsto e exigir alguma flexibilidade. O aluguel também vence e precisa ser pago e não é possível se planejar sem considerar essas despesas.

Além dessas despesas rotineiras, existem também aquelas imprevisíveis, como um gasto com medicamento, um pneu que fura (seja do carro ou da bicicleta), além dos desperdícios.

Mas também existem situações que podem surpreender positivamente, como uma conta que vem um pouco menor que o previsto, economia de água e energia e outras situações que reforcem uma conduta saudável, não apenas financeira, mas também de consciência ambiental, levando a hábitos sustentáveis.



Cartas de *Tomada de Decisão*

Trazem a necessidade de escolha entre duas possibilidades. Aqui os jogadores serão forçados a sair da zona de conforto e fazer sua opção e para cada uma delas, haverá uma consequência.

Ir de carro ou de bicicleta? Pensamento de curto ou longo prazo? Individualismo ou cooperativismo? Hábitos saudáveis ou não? Qual será a escolha de cada jogador?



Regras do jogo: agora vamos jogar!

PREPARAÇÃO PARA INÍCIO DO JOGO

- Cada participante inicia o jogo com A\$ 10 (orientação: 3 moedas de A\$2 e 4 moedas de A\$1);
- Cada participante deve fazer uma lista de compras selecionando quatro alimentos que deseja levar ao piquenique (o jogador deve escrever o nome desses produtos e seus respectivos preços em uma folha de papel ou na tabela de anotações baixada e impressa). Aqui, vale lembrar: o pagamento dos produtos selecionados não será realizado nesse momento; o preço de cada item é informado na tabela e nas cartas de alimentos;
- As cartas de tomada de decisão (vermelhas) e ganhos e gastos (amarelas) devem ser embaralhadas separadamente e colocadas em dois montes, com a face para baixo, no local marcado no tabuleiro;
- O jogador pode selecionar alimentos cujo total exceda A\$10, pois, ao longo da partida, pode juntar o dinheiro restante.

MODO DE JOGAR

- 1) Cada jogador escolhe um peão e o posiciona na saída. Começa a partida aquele que obtiver o maior valor ao lançar os dados. Em caso de empate, joga-se novamente. As jogadas seguem no sentido horário;
- 2) Na sua vez, o participante lança os dados para determinar o número de casas que deve andar com o peão no tabuleiro. Uma casa pode ser ocupada por mais de um peão;
- 3) Quando o peão parar em uma casa vermelha, o jogador pega uma carta de tomada de decisão. Quando parar em uma casa amarela, pega uma carta de ganhos e gastos e segue as orientações. A carta retirada volta para o final do monte. Se o peão cair em uma casa amarela ou vermelha depois de andar seguindo as orientações da carta, o jogador não pega uma carta novamente.



Organização do tabuleiro e das cartas na mesa

FINAL DO JOGO

Ao chegar ao parque, o jogador aguarda todos os demais para comprar os alimentos que marcou em sua lista. A compra deve seguir a ordem de chegada dos jogadores.

Os alimentos ganhos ao longo do percurso e que fazem parte da lista do jogador, não precisam ser comprados novamente. Aqueles que não compõem a lista não representam nenhum benefício no jogo. Se não houver mais cartas do alimento escolhido porque outro jogador já comprou, deve-se escolher outro item do mesmo preço.

A partida termina quando todos os jogadores chegarem ao parque para o piquenique. Ganha quem conseguir comprar os alimentos previamente selecionados e ficar com mais dinheiro.

Se houver empate, o vencedor é aquele cuja somatória dos preços dos produtos adquiridos for maior (essa regra se aplica apenas para os produtos previamente selecionados na lista de compras). Se ainda assim houver empate, ganha quem chegou primeiro ao parque.



Tabela de anotações do Piquenique

As ideias discutidas ao longo do fascículo nos ajudaram a refletir sobre o impacto de nossas ações e decisões de consumo, o que possui uma relação direta com a organização de nossas finanças e, conseqüentemente, nossa vida financeira.

Se tratando do jogo *Piquenique*, encontramos aí uma grande semelhança. Isso porque, assim como os demais jogos que você conhecerá em nossos próximos fascículos, o *Piquenique* também passou a contar com uma **tabela de anotações**.

Piquenique											TABELA DE ANOTAÇÕES	
Saldo inicial										(+)AS		
Recebimentos	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	(+)AS	
Subtotal 1:											AS	
Pagamentos	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	(-)AS	
Compras não previstas	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	(-)AS	
Subtotal 2:											AS	
Compras previstas	Preço	Anotações								Compra(s) realizada(s)		
1.	AS									(-)AS		
2.	AS									(-)AS		
3.	AS									(-)AS		
4.	AS									(-)AS		
Subtotal 3:											AS	
(+) Saldo inicial, Entradas, Créditos (-) Saídas, Gastos, Débitos		Subtotal 1 - Subtotal 2 - Subtotal 3 = Resultado final: AS										

Semelhante ao extrato apresentado no final da partida do *Piquenique Online*, a Tabela de anotações possui o objetivo de avançar nas discussões e reflexões propostas no jogo e o seu preenchimento possibilita uma avaliação completa de toda a movimentação realizada durante a partida, com base nos ganhos e gastos dos jogadores, sendo esse ganho ou esse gasto, em alguns momentos, oriundo de uma decisão que precisou ser tomada.

Como um recurso opcional, a tabela não vem com o jogo como os outros componentes citados acima, mas é possível [clique aqui](#) para baixar e explorar todas as suas possibilidades pedagógicas.

Além da tabela, também é possível baixar o **guia prático** que apresenta todas as orientações para o preenchimento desse componente opcional.

A tabela de anotações do *Piquenique* é mais uma oportunidade de aprofundar temas e conceitos, refletir sobre os impactos financeiros positivos e/ou negativos causados por nossas escolhas e decisões e, ainda, exercitar a resolução de cálculos simples a partir de registros pessoais.



Piquenique Online: avançando para o controle financeiro

Os jogos eletrônicos propiciam diversão sem precedentes para as pessoas. Além disso, a indústria dos *videogames* é uma das maiores do mundo, superando a indústria bilionária do cinema em arrecadação, e está em expansão.

Os jogos também estão chegando a patamares impossíveis de se pensar há alguns anos atrás. Além de imitar a realidade, eles já conseguem simular aspectos mais perfeitos que a própria realidade em si, provendo novas interatividades e sendo utilizados para diversas funções e não apenas como diversão.

A influência dos jogos eletrônicos na sociedade é enorme. Afetando crianças e jovens, se bem orientado, o uso dos jogos promove ganho de raciocínio lógico e aprendizado de conceitos teóricos.

Gamificação é o uso de dinâmicas de jogos para aumentar o engajamento e despertar a curiosidade das pessoas, estimulando o aprendizado e motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos.



“*Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.*

(SOUZA, 2006)

Benefícios

“Os videogames trazem vários benefícios para as pessoas. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos ‘ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos’.”

(KENSKI, 2000)

Os jogadores podem aprender sobre a cultura de outros países, sobre mitologia e desenvolver o gosto pela leitura, além de criar estratégias em tempo real durante o jogo - em muitas delas, é preciso pensar rapidamente, criar soluções para os problemas e desafios, traduzir os diálogos, melhorando e treinando outros idiomas, como o inglês.

Os jogos educativos estão em alta na sociedade. Além de divertir, também podem ajudar na educação de crianças e, para os desenvolvedores, é um nicho de mercado que ainda é pouco explorado. Mas, ainda assim, muitos pedagogos têm receio de usar estes tipos de jogos na educação.

Segundo Cláudio Lúcio Mendes, “um jogo educativo é composto por estratégias e tecnologias que lhe darão uma forma curricular mais próxima a de um currículo escolar: os conteúdos trabalhados serão aqueles consagrados no ambiente escolar (Matemática, Física, História, Biologia e outros); as tecnologias teórico-metodológicas se pautarão em teorias tradicionais historicamente desenvolvidas no ambiente escolar ou em teorias construtivistas tão difundidas nos anos 90; as respostas corretas, dadas por quem está aprendendo, serão bem avaliadas, mas as respostas incorretas, muitas vezes, não serão sequer problematizadas” (MENDES, 2005).



Malefícios

Os jogos eletrônicos também têm desvantagens e muitas delas trazem riscos para a sociedade. Qualquer atividade que traga prazer pode desenvolver vícios e, com os jogos eletrônicos, isso não é diferente. Já existe até um termo próprio para isso: *Transtorno de Jogo pela Internet (TJI)*, caracterizado pela abdicação de atividades importantes do dia a dia, como se alimentar, dormir, estudar, trabalhar e socializar para permanecer jogando. O resultado pode ser baixa tolerância a frustração, ansiedade social, problemas de autoestima, depressão, transtorno bipolar, *déficit* de atenção e hiperatividade, além de problemas físicos, como problemas de audição e postura, entre outros. Nos meios educativos, portanto, é essencial que qualquer jogo eletrônico seja oferecido de forma intencional e dentro de um planejamento com objetivos bem consolidados. A supervisão de adultos responsáveis, em se tratando de crianças e adolescentes, deve ser constante.

Piquenique Online: a origem da proposta

A pandemia e a nova realidade do ano de 2020 levaram o projeto com os jogos de Educação Financeira a uma nova fase. O *Piquenique Online* surgiu com a proposta de respeitar as regras de distanciamento social e, ao mesmo tempo, proporcionar a alunos e professores uma nova ferramenta interativa.

Para chegar ao universo digital, respeitando as especificações técnicas, o jogo precisou de algumas adaptações, mas manteve o aspecto lúdico do jogo físico, sempre estimulando o ato de poupar, mas também conseguindo avançar em alguns conceitos.

Fácil de jogar em qualquer suporte - seja no computador, no *tablet* ou no celular - o *Piquenique Online* possui uma assistente, chamada **Aya**, que orienta os jogadores ao longo da partida, como uma mediadora.

A plataforma permite que os jogadores marquem partidas com amigos e se conectem a novas pessoas. Cada sala virtual do jogo comporta até três jogadores.

No momento de desafio como o que vivemos, as escolas trabalharam para levar as aulas para o ambiente digital, tornando possível que professores pudessem seguir com as atividades em Educação Financeira e as temáticas transversais dentro do programa curricular, abrindo uma nova frente tanto no planejamento das aulas quanto no engajamento dos alunos.

Partindo da premissa de que é possível extrair grandes aprendizados com esse novo contexto que vivemos, a ideia de explorar o tema, tanto no ambiente presencial quanto no digital, surge como um reforço da proposta com os jogos de Educação Financeira.



Piquenique Online

O *Piquenique* na versão *online* é um complemento da versão impressa do tabuleiro e possui o objetivo de proporcionar às crianças e jovens o desenvolvimento da criatividade, ajudar a cultivar relacionamentos com amigos e melhorar o pensamento estratégico.

O jogo também pode ajudar as crianças a serem perseverantes para atingir metas, desenvolverem a resiliência e melhorarem suas habilidades de comunicação para que saibam respeitar os pontos de vista de outras pessoas.

Para ser usuário desta ferramenta, será necessário que o professor e o aluno realizem o seu cadastro e criem um *login* de acesso ao jogo. Como

jogo interativo, o *Piquenique* apresenta duas possibilidades: jogar em uma sala que proporciona a interação entre 03 jogadores, 02 jogadores ou a opção de jogar sozinho - como opção de treinar as habilidades necessárias para elaborar a melhor estratégia e chegar ao final do piquenique realizando a ação de poupar a maior quantidade de acordo com suas tomadas de decisões.

O *Piquenique Online* é imersivo e exige habilidades de estratégia e resolução de tomadas de decisões para vencer. Jogar regularmente esse tipo de jogo pode ajudar a melhorar a memória de curto e longo prazo das crianças e jovens ajudando o cérebro a processar informações mais rapidamente.



Acima: o tabuleiro reproduzindo o mesmo percurso do jogo físico.

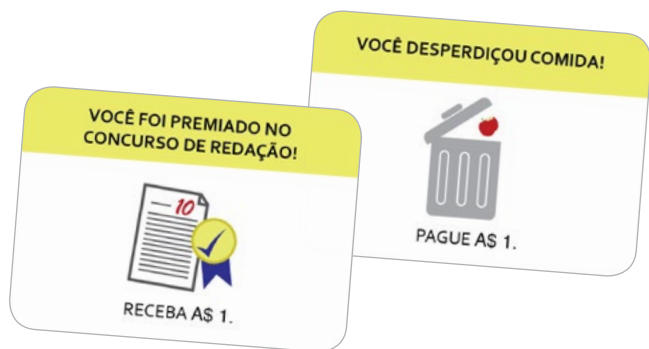
Abaixo: o jogador também vai virar as cartas amarelas e vermelhas.



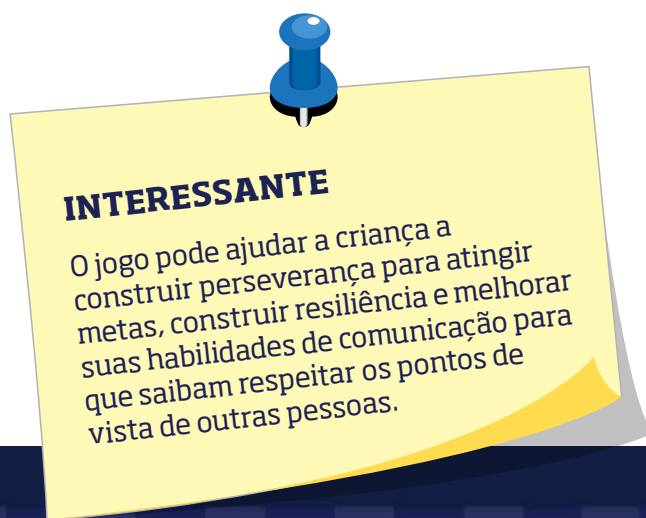
Por ser virtual, a versão *online* do *Piquenique* permite que o jogador participe de um variado *quiz* focado no tema, além de ter acesso à uma série de dicas relacionadas à Educação Financeira. Nessa versão, o professor pode, ainda, atuar como agente articulador mediando e acompanhando os alunos/jogadores através da plataforma do jogo que apresenta as estatísticas de desenvolvimento dos usuários, incluindo

do um *ranking* extra, que contabiliza vitórias e derrotas de cada jogador, número de jogadas e acertos das perguntas do *quiz*, por exemplo.

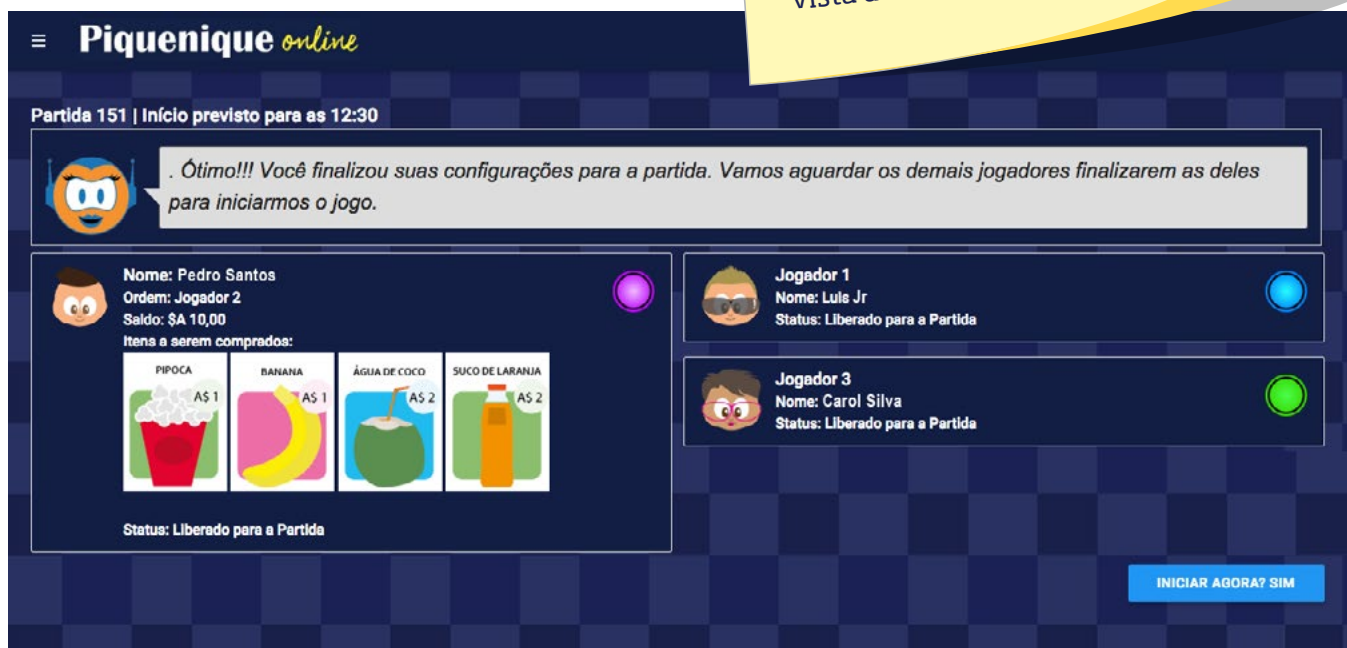
Assim, esta ferramenta também apresenta a possibilidade de realizar a avaliação das práticas e da aprendizagem dos alunos/jogadores com opções de complementar o aprendizado e ensiná-los sobre habilidades como o princípio e importância do poupar, a importância das escolhas e tomadas de decisão e da economia frente aos ganhos e aos gastos.



Acima, algumas cartas amarelas na versão *online*.

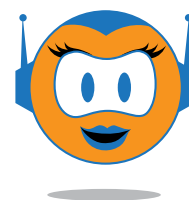


Abaixo, a tela inicial para escolher os quatro produtos.



Passo a passo

Antes de começar a jogar, é necessário realizar um rápido cadastro com perguntas feitas pela **Aya** (*imagem ao lado*), para que cada jogador personalize seu perfil. Esse momento é o que define a construção de um banco de dados, que permite entender melhor quem são os jogadores, suas idades, suas origens, seus municípios. O contraponto fica por conta da escolha do *avatar*, que torna o processo personalizado e lúdico.

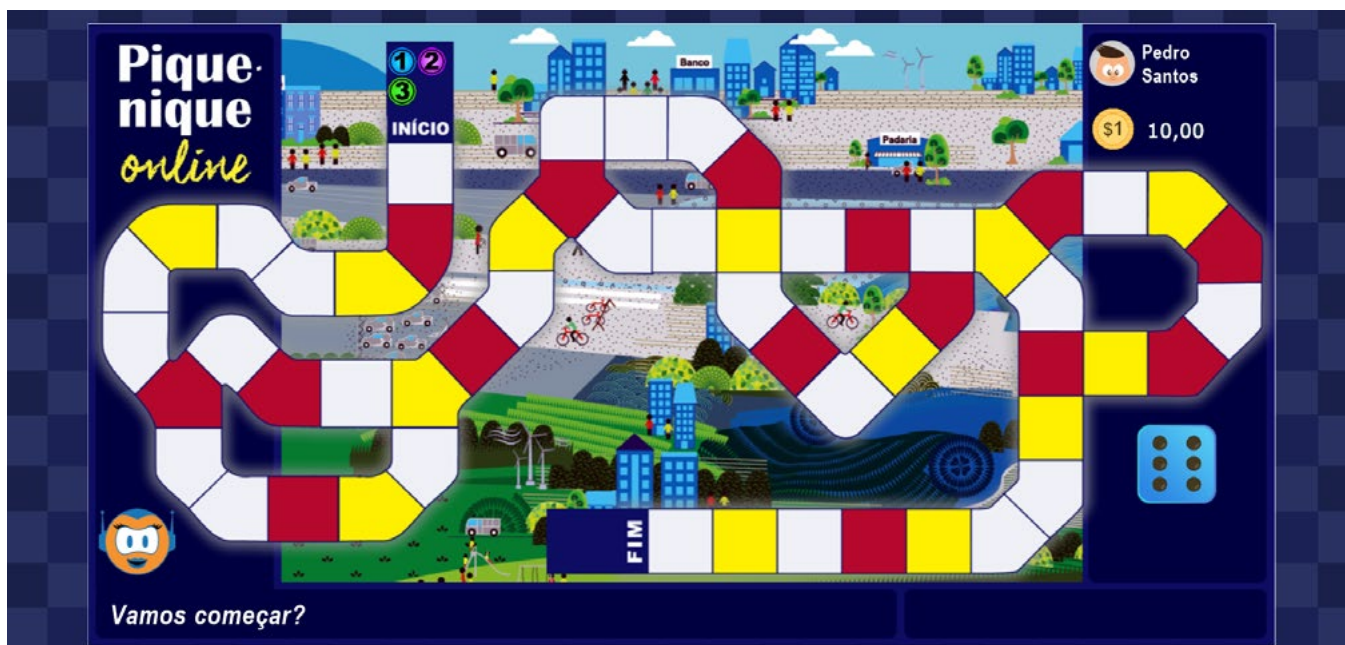




Escolhida a sala, os jogadores selecionam os seus produtos e, feito isso, está tudo pronto para o jogo começar.

Feito o cadastro, o jogador irá escolher em qual sala virtual irá jogar. Serão sempre 12 opções na tela, as salas estarão numeradas e cada uma indica um horário de início.

Assim que todos estão na sala, é chegada a hora de escolher os 4 produtos da lista, exatamente como no *Piquenique* original. Depois é só clicar em **avançar** e ir para o jogo.



O número de casas é o mesmo da versão física do *Piquenique*, mas com formato adaptado para a melhor encaixar na tela digital.

Quando houver a opção de seguir dois caminhos diferentes no tabuleiro, aparecerão dois pontos de interrogação nas casas e o jogador tem 10 segundos para decidir qual deles irá seguir. Durante todo o jogo, a **Aya** orienta e dá dicas.

Do mesmo modo, a dinâmica das cartas é a mesma do jogo de tabuleiro. Ao jogar o dado virtual, o jogador deve avançar o número de casas correspondente. Quando o peão cair na casa amarela, o jogador terá um ganho ou um gasto e quando cair na casa vermelha, ele deverá tomar uma decisão, escolhendo uma das duas opções que a carta apresentar. A diferença é que existe um tempo cronometrado tanto para virar a carta quanto para tomar a decisão. Caso o jogador não o faça, será penalizado em A\$ 1. Após três penalizações seguidas, o jogador será automaticamente excluído do jogo.

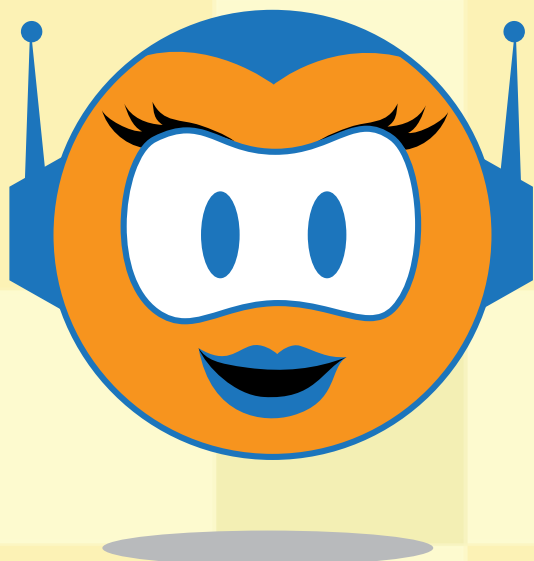
O jogo segue até que todos cruzem a linha de chegada. O final é igual ao jogo original: cada um realiza a sua compra e é feita a contagem das Américas para conhecermos o vencedor.

Indo além do poupar

Uma das grandes oportunidades pedagógicas do novo *Piquenique Online* é a possibilidade de explorar as diversas formas de interação no ambiente digital. Além das dicas sobre Educação Financeira, foi criada a ferramenta do *quiz*, que aparecerá de forma constante durante as partidas. Isso possibilita algo que não é possível fazer com o jogo físico: a criação de um *ranking* entre os jogadores cadastrados e que jogam frequentemente.

No médio e longo prazo, o *ranking* trará um perfil da curva de aprendizagem dos jogadores, a partir de um determinado número de partidas jogadas, que servirá tanto para professores acompanharem seus alunos quanto para os próprios alunos acompanharem sua evolução. Os acertos serão somados ao desempenho dos jogadores nas partidas e todas as informações ficarão disponíveis *online* para consulta.

COMO VAI FUNCIONAR O QUIZ



- As perguntas terão 5 níveis de dificuldade;
- No nível 1, as questões são mais simples e questionarão sobre fundamentos básicos do jogo e sobre Educação Financeira;
- Quando o jogador atingir o máximo nesse nível, acertando um determinado número de respostas, ele passa para o nível seguinte;
- A partir do nível 2, as questões vão ganhando maior complexidade, que vai aumentando à medida que o jogador for passando de nível;
- Os acertos se somarão ao desempenho nas partidas, que vão compor o *ranking*, e que estará *online* e acessível a todos.

Extrato e classificação final

Piquenique online

Partida 210 | Início previsto para as 17:25

A Classificação Final da partida ficou da seguinte forma:

Vencedor:
Paulo Garcia

Itens previstos na lista Inicial:

MAÇÃ AS 1	BANANA AS 1	PIPOCA AS 1	PERA AS 1
-----------	-------------	-------------	-----------

Saldo final vencedor:
A\$ 8,00

João Paulo Martins

Saldo Final: A\$ 6,00

Lista Inicial:

BANANA AS 1	MAÇÃ AS 1	PIPOCA AS 1	PERA AS 1
-------------	-----------	-------------	-----------

Pedro Santos

Saldo Final: A\$ 5,00

Lista Inicial:

PERA AS 1	PIPOCA AS 1	BANANA AS 1	MAÇÃ AS 1
-----------	-------------	-------------	-----------

INICIAR OUTRA PARTIDA

Outra novidade apresentada no *Piquenique Online* é a classificação final do jogo, de forma que fique demonstrado a todos os participantes o quadro geral da partida (*imagem acima*). Dessa forma é possível fazer uma avaliação mais completa do jogo, com seus ganhos e gastos e suas tomadas de decisão.

Cada jogador consegue visualizar o seu extrato e acompanhar a apuração final das Américas gastas e ganhas durante a partida, bem como o pagamento dos quatro produtos de sua lista inicial (*veja abaixo*).

Se o participante não tiver dinheiro suficiente para efetuar a compra da lista planejada, conseguirá adquirir apenas parte dos produtos e será informado do saldo remanescente e da quantia que faltou para cumprir seu objetivo. Isso também é uma ferramenta exclusiva do *Piquenique Online*.

Piquenique online

Partida 210 | 10/09/2020

Agora podemos verificar quais foram os seus resultados na partida.

Nome: Pedro Santos

A\$ 5,00

Compra final realizada com sucesso:
Infelizmente seu saldo após a partida não permitiu que você pudesse comprar todos os produtos da lista como você planejou.

PERA AS 1	PIPOCA AS 1	BANANA AS 1	MAÇÃ AS 1
-----------	-------------	-------------	-----------

Histórico das Movimentações Financeiras

	Saldo
Saldo Inicial	A\$ 10,00
Total de Recebimentos durante a partida	(+) A\$ 2,00
Total de Pagamentos durante a partida	(-) A\$ 3,00
Compra prevista na lista: Pera (de A\$ 1,00 por ...)	(-) A\$ 1,00
Compra prevista na lista: Pipoca (de A\$ 1,00 por ...)	(-) A\$ 1,00
Compra prevista na lista: Banana (de A\$ 1,00 por ...)	(-) A\$ 1,00
Compra prevista na lista: Maçã (de A\$ 1,00 por ...)	(-) A\$ 1,00
Saldo Final	A\$ 5,00

CLASSIFICAÇÃO FINAL



Piquenique Online: observações específicas

- partidas apenas para 2 ou 3 jogadores;
- não existe escolha de cor de peão (automático pela ordem de entrada na partida);
- tabela de preços igual ao físico;
- não lidamos exatamente com moedas, mas sim com movimentação de saldo (mais próximo da realidade adulta);
- tempo limite para jogar o dado de 10 segundos (considerando 1 falta se não jogar);
- mesmo que o jogador não jogue, o sistema realizará a jogada automaticamente;
- tempo limite para decisão de destino (bifurcações) é igual: 10 segundos, considerando 1 falta se não escolher;
- tempo limite para virada das cartas é de 6 segundos considerando 1 falta se não virar e havendo uma penalização de A\$1 nesse caso;
- acumulando **três faltas consecutivas**, o jogador é excluído do jogo;
- qualquer ação do jogador no jogo “zera” as faltas existentes, reiniciando a contagem;
- desafio de conhecimento valendo A\$2 por resposta certa;
- apuração passo a passo (utilização de bônus, compras finais etc);
- extrato de movimentação a cada passo da apuração.

No online as fases são:

- cadastro base (*login*);
- cadastro complementar (dados cadastrais e avatar);
- vídeo tutorial;
- dica inicial da nossa assistente virtual Aya (despertando reflexão para o desafio de conhecimento);
- escolha da partida (permite combinar de jogar junto com amigos);
- definição da lista inicial de produtos;
- desafio de conhecimento (*quiz*);
- apuração (compras finais);
- classificação (resultado da partida);
- *ranking* (posição do jogador em relação aos demais).

Crítérios de desempate ao final da partida:

- 1) Saldo final;
- 2) Total gasto com itens da lista inicial;
- 3) Ordem de chegada ao parque.

Ranking baseado no acúmulo de:

- 1) *Américas* referentes a saldos positivos em partidas;
- 2) *Américas* referentes a respostas corretas nos desafios de conhecimento.



Minha sala de aula inovadora

Que tal inovar e começar a pensar a educação envolta em cenários que permitam os alunos completarem missões que incluam, quem sabe, ações de sustentabilidade, leitura, cidadania e transformação da escola e seu entorno?

Esse é um desafio proposto pelo IBS, que acredita que a educação pode e deve ser transformadora!

Sendo assim, apresentamos algumas dicas de como *gamificar* sua aula:

- ✓ Transforme o conteúdo em uma narrativa, uma história;
- ✓ Divida o conteúdo a ser estudado em fases a serem alcançadas;
- ✓ Crie cenários com diferentes desafios a serem alcançados e escolhas a serem feitas;
- ✓ O objetivo é que o aluno retenha, durante o caminho percorrido, o conteúdo que deve ser aprendido, de modo que as tarefas estejam ligadas à resolução de problemas afeitos ao componente curricular;
- ✓ Ao aluno deve ser permitido assumir um personagem e escolher o papel que vai desempenhar no jogo de acordo com seu perfil (competidor, socializador, conquistador ou explorador);
- ✓ Os avanços garantem pontos, mais vidas e acesso à próxima fase. Inversamente, os insucessos retiram as vidas e os pontos conquistados.



Não há mais justificativas para que o ensino mantenha um ambiente educativo retrógrado, cujo objetivo seja apenas classificar os alunos segundo provas e notas. Por isso, a *gamificação* desponta na educação como uma estratégia fundamental para valorizar as habilidades individuais e mais uma forma de permitir que os alunos explorem seu melhor no processo de ensino-aprendizagem.



Piquenique e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Ao longo dos anos, a escola tem sido um reflexo da sociedade e nada mais natural que ela acompanhe sua evolução. Embora sua estrutura permaneça praticamente a mesma, é necessário que alguns aspectos importantes sejam transformados de acordo com as mudanças trazidas pelas novas gerações.

Em 2016, a *Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)*, divulgou um relatório intitulado *Educação para as pessoas e o planeta*, apontando que a Educação, no geral, precisa passar por importantes transformações para que a humanidade possa atingir os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS**, até 2030, como preconizado na Agenda 2030, da *ONU*.



Os 17 ODS estão alinhados com as 8 áreas temáticas do IBS.

Os principais focos dessa agenda são:

Pessoas - estamos determinados a **acabar com a pobreza e a fome**, em todas as suas formas e dimensões, e garantir que todos os seres humanos possam realizar o seu potencial em matéria de dignidade e igualdade, em um ambiente saudável;

Planeta - estamos determinados a proteger o planeta da degradação, por meio do consumo e da produção sustentáveis, da gestão sustentável dos seus recursos naturais e de medidas urgentes para combater a mudança do clima, para que possa atender as necessidades das gerações presentes e futuras;

Prosperidade - estamos determinados a assegurar que todos **os seres humanos possam desfrutar de uma vida próspera e de plena realização pessoal**, e que o progresso econômico, social e tecnológico ocorra em harmonia com a natureza;

Paz - estamos determinados a promover **sociedades pacíficas, justas e inclusivas, livres do medo e da violência**. Não pode haver desenvolvimento sustentável sem paz, e não há paz sem desenvolvimento sustentável.

Parceria - estamos determinados a mobilizar os meios necessários para implementar esta Agenda por meio de uma **Parceria Global para o Desenvolvimento Sustentável revitalizada**, com base no espírito de solidariedade global fortalecida, com ênfase especial nas necessidades dos mais pobres e mais vulneráveis e com a participação de todos os países, todas os grupos interessados e todas as pessoas. As interconexões e a natureza integrada dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são de importância crucial para assegurar que o propósito da nova Agenda se concretize. Se realizarmos as nossas ambições em toda a amplitude da Agenda, todos sentirão melhoras sensíveis em suas vidas e nosso mundo será melhor.



O relatório da *UNESCO* estabelece dois aspectos fundamentais para nossa discussão: o primeiro é que ele indica que apenas um terço da população é alfabetizada financeiramente; o segundo é a necessidade de mudarmos a maneira como a educação é pensada no Brasil. O foco está em modificarmos o modelo de apenas transferir conhecimentos para sustentarmos o fazer pedagógico nos **4 pilares: aprender a conhecer, a fazer, a ser e viver juntos**. Dessa forma, estimulamos no indivíduo o desenvolvimento de habilidades, raciocínio, autonomia e responsabilidade, comportamentos que podem levar a um crescimento sustentável inclusivo.

Todos esses dados da agenda e do relatório da *UNESCO* corroboram para o que estamos apresentando: a importância e benefício de uma Educação Financeira de base, visando os objetivos apontados, sendo ela pautada em educar financeiramente o indivíduo desde cedo, oferecendo ferramentas de conhecimento para que possam desenvolver um pensamento crítico

com relação a seu caminho para o futuro, estimulando a conscientização de suas metas e escolhas na gestão dos recursos, compreendendo suas repercussões em sua vida e sociedade.

Tendo em vista essa missão tão importante, o IBS assumiu a tarefa de promover transformações significativas por meio da Educação, desenvolvendo, desde 2017, atividades na área de Educação Financeira, pautada em um conjunto de ações sustentáveis utilizando a aplicação dos jogos *Piquenique* e *Bons Negócios* - e mais recentemente, os jogos da família *Pic\$* - como recursos pedagógicos. A ideia é introduzir um pensamento voltado à Educação Financeira desde os anos iniciais do período escolar, tendo assim, uma porta de acesso ao tema e ao desejo pessoal e coletivo de busca em uma formação completa nessa temática com base em situações cotidianas que devem ser abordadas e vivenciadas na escola. Buscamos atingir, assim, o objetivo de formar cidadãos por meio de análises, reflexões e a construção de um pensamento financeiro e comportamentos autônomos.



Outro objetivo é desenvolver competências e habilidades ligadas à Educação Financeira, com foco na compreensão dos conceitos relacionados com as finanças pessoais, os conceitos de poupar e investir, endividamento, planejamento e a promoção do fortalecimento de atitudes conscientes para uma vida financeira saudável. E, nessa perspectiva, o IBS busca a formação de sujeitos conscientes e críticos, fortalecendo práticas cidadãs baseadas em um espírito cooperativo e comprometido com o futuro do planeta.

Abaixo, ressaltamos os aspectos da atuação do IBS dentro da área da Educação Financeira que buscam atender aos *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS*, propostos pela ONU:



Erradicação da pobreza: a meta deste objetivo é acabar com a pobreza em todos os lugares do planeta, e garantir o acesso de todos à educação, saúde, alimentação, segurança, lazer e oportunidades de crescimento.



Educação de qualidade: a educação deve ser acessível a todos, de modo inclusivo, equitativo e de qualidade. Além disso, deve promover a aprendizagem ao longo da vida.



Trabalho decente e crescimento econômico: a orientação deste objetivo é promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, além das oportunidades de um emprego pleno e produtivo para todos.



Indústria, inovação e infraestrutura: a infraestrutura das cidades deve promover uma industrialização inclusiva e sustentável, fomentar a inovação e gerar oportunidades de emprego, integrando a sociedade para uso inclusivo dos espaços públicos.



Redução das desigualdades: este objetivo consiste na busca pela redução das desigualdades em todas as suas esferas.

Consumo e produção responsáveis: com apoio das instituições públicas e privadas, deverão ser assegurados padrões de produção e de consumo que sejam sustentáveis e conscientes.



Parcerias e meios de implementação: o último objetivo prevê uma parceria global para a sustentabilidade, fortalecendo os meios de implementação.



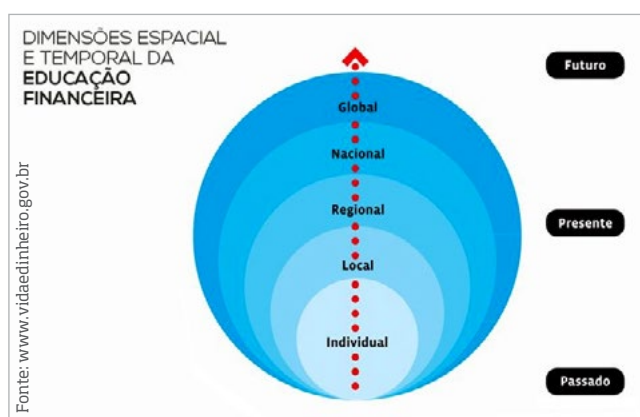
A Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF

A *Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF* - é uma mobilização multissetorial em torno da promoção de ações de Educação Financeira no Brasil. A estratégia foi instituída como política de Estado de caráter permanente, e suas características principais são a garantia de gratuidade das iniciativas que desenvolve ou apoia e sua imparcialidade comercial. O objetivo da *ENEF*, criada através do Decreto Federal 7.397/2010, é contribuir para o fortalecimento da cidadania ao fornecer e apoiar ações que ajudem a população a tomar decisões financeiras mais autônomas e conscientes. A estratégia foi criada através da articulação de nove órgãos e entidades governamentais e quatro organizações da sociedade civil, que juntos integram o *Comitê Nacional de Educação Financeira - CONEF*. Com a instituição da nova *ENEF* pelo Decreto nº 10.393/2020, a esfera de governança estratégica é coordenada pelo *Fórum Brasileiro de Educação Financeira - FBEF*.



A Educação Financeira é um processo que colabora com os indivíduos a:

- Melhorar a compreensão em relação a conceitos e produtos financeiros;
- Desenvolver os valores e as competências necessárias para tomar consciência das oportunidades e riscos das escolhas financeiras;
- Fazer escolhas bem-informados e adotar ações que melhorem o bem-estar, comprometidos com o futuro.



Nas escolas, deve-se trabalhar conectando-se, de forma interdisciplinar:

Dimensão espacial: refere-se ao impacto das ações individuais sobre as sociais e vice-versa, congregando os níveis individual, local, regional, nacional e global. Os objetivos são:

- Formar para a cidadania;
- Educar para consumir e poupar de modo ético, consciente e responsável;
- Oferecer conceitos e ferramentas baseados em mudança de atitude;
- Formar multiplicadores.

Dimensão temporal: permite compreender as inter-relações do tempo nas decisões tomadas. Os espaços são atravessados por essa dimensão conectando passado, presente e futuro. Os objetivos são:

- Ensinar a planejar a curto, médio e longo prazos;
- Desenvolver a cultura da prevenção;
- Possibilitar a mudança da condição atual.

Principais comportamentos de consciência e cidadania a serem desenvolvidos:

No âmbito individual:

- Planejar a vida financeira e viver de acordo com esse planejamento;
- Pagar impostos e contribuições;
- Compreender e exercitar os *5 Erres* do consumo consciente: refletir, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar o que consumir;
- Doar objetos não mais utilizados; pesquisar preços; dar preferência de compra e investi-

mento a empresas e estabelecimentos regularizados e com responsabilidade socioambiental;

- Avaliar opções de poupança e decidir-se pela melhor, de acordo com as necessidades.

No âmbito social:

- Exigir a nota fiscal;
- Manusear responsabilmente o dinheiro;
- Acompanhar e fiscalizar as ações do Estado.



Piquenique: para além do jogar

Possibilidades pedagógicas do jogo *Piquenique*

Que conteúdos podemos trabalhar?

A partir dos componentes do *Piquenique*, confira alguns conteúdos para trabalhar o tema Educação Financeira em suas aulas:

1. TABELA DE PRODUTOS

Perguntas ou atividades propostas:

- Qual a diferença entre alimentos naturais e industrializados?
- Qual a importância de uma alimentação saudável?
- Pesquisa acerca de distúrbios nutricionais causados por má alimentação.
- Quais benefícios o consumo de frutas proporciona ao organismo?
- Criação de um cardápio saudável a partir dos alimentos apresentados na tabela.
- Por que alimentação saudável pode trazer economia?
- Diferenças das embalagens e a reciclabilidade dos materiais.
- Sistema de industrialização, desde a extração da matéria-prima até a venda ao consumidor final.
- Identificação e análise de rótulos: valores nutricionais, ingredientes, interpretações.



Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Lista de palavras, ordem alfabética, vogais e consoantes, divisão de sílabas, classificação das palavras;
- Símbolos e códigos;
- Pesquisa, leitura e produção de textos instrucionais e publicitários.

Matemática

- Números naturais;
- Sistema monetário;
- Medidas de massa;
- Medidas de capacidade;
- Representação de dados em tabelas;
- Leitura e interpretação de dados em tabelas;

- Cálculo mental;
- Reconhecimento de números pares e ímpares;
- Operações com números naturais (adição, subtração, multiplicação e divisão);
- Resolução e elaboração de problemas.

Ciências

- Produtos naturais e produtos industrializados;
- Hábitos de higiene;
- Transformação dos alimentos;
- Alimentação saudável;
- Distúrbios nutricionais (obesidade, subnutrição);
- Resíduos Sólidos;
- Reciclagem;

- Consumo consciente.

Geografia

- Alimentos extraídos da natureza;
- Produtos do campo e da cidade;
- Produção, circulação e consumo de produtos;
- Solo;
- Água;
- Produção de lixo doméstico;
- Consumo consciente;
- Globalização.

História

- História dos alimentos da tabela;
- Tradições alimentares de povos distintos (indígenas, afro-brasileiros, de diferentes regiões do Brasil e outros países).



2. DADOS E PINOS

Perguntas ou atividades propostas:

- O que é um dado? E um pino?
- Para que servem os dados? E os pinos?
- A quais figuras geométricas se assemelham os dados e pinos?
- Realização de pesquisa acerca do surgimento dos dados e dos pinos.
- Realização de pesquisa acerca de jogos ou brincadeiras que utilizam dados e pinos.
- O que é probabilidade? Qual importância desse conceito no planejamento?



Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Pesquisa, leitura e produção de textos instrucionais e informativos.

Matemática

- Números naturais;
- Reconhecimento de números pares e ímpares;
- Cálculo mental;

- Operações com números naturais (adição, subtração, multiplicação e divisão);

- Resolução e elaboração de problemas;
- Figuras geométricas;
- Probabilidades.

Ciências

- Teoria das cores;
- Materiais utilizados na produção de dados e pinos.

Geografia

- Localização espacial de objetos.

História

- Brincadeiras e jogos em diferentes épocas e culturas (indígenas, afro-brasileiras, de diferentes regiões do Brasil e de outros países);
- Brincadeiras e jogos que utilizam dados e pinos;
- Origem e histórias dos dados e pinos.



3. MOEDAS (AMÉRICAS)

Perguntas ou atividades propostas:

- O que é dinheiro?
- De onde surgiram as moedas? E as cédulas?
- Como o dinheiro é fabricado?
- Qual o papel dos bancos?
- Realização de pesquisa acerca da origem e história do dinheiro.
- Quem é o responsável pela fabricação de dinheiro no Brasil?
- Realização de pesquisa sobre o dinheiro (cédulas e moedas) de diferentes países.
- Que frases ouviu sobre dinheiro na sua família? Vamos pesquisar sobre elas?



Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Símbolos e códigos;
- Pesquisa, leitura e produção de textos informativos.

Matemática

- Números naturais;
- Cálculo mental;
- Sistema monetário;
- Figuras geométricas;
- Operações com números naturais (adição, subtração, multiplicação e divisão);

- Resolução e elaboração de problemas;
- Ideia de compra e venda;
- Ideia de a vista e parcelado;
- Desconto e troco.

Ciências

- Materiais utilizados na produção de moedas e cédulas; De onde vem e para onde vai o dinheiro?
- Resistência e propriedades físicas dos materiais;
- Resíduos sólidos;
- Reciclagem.

Geografia

- Trabalho e remuneração;
- Trabalho no campo e na cidade;
- Profissões.

História

- Origem e história do dinheiro;
- O dinheiro em diferentes países.



4. CARTAS-PRODUTO

Perguntas ou atividades propostas:

- De onde vem esse alimento? Qual a matéria prima que utilizamos para produzi-lo?
- Onde surgiu esse alimento? Faça uma pesquisa sobre suas origens, variações e receitas.
- Esse alimento possui vitaminas? Se sim, quais são os benefícios de seu consumo?
- E em caso negativo, quais os malefícios de uma má alimentação?
- Realização de pesquisa de receitas culinárias que possuam esse alimento como um de seus principais ingredientes.



Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Pesquisa, leitura e produção de textos instrucionais e informativos;
- Leitura e formação de palavras e frases;
- Aspectos ortográficos: dígrafo;
- Aspectos gramaticais: separação de sílabas, encontro vocálico, encontro consonantal, classificação das palavras, substantivo, plural e singular;
- Uso de palavras inglesas na língua portuguesa;
- Ortografia: *nh/ch/lh*.

Matemática

- Operação com números naturais (divisão);
- Resolução e elaboração de problemas;
- Números fracionários;
- Operações com números fracionários;
- Números naturais;
- Cálculo mental;
- Figuras geométricas;
- Medidas de massa;
- Medidas de capacidade.

Ciências

- Produtos naturais/produtos industrializados;
- Origem e transformação dos alimentos;
- Hábitos de higiene;
- Alimentação saudável;
- Distúrbios nutricionais (obesidade, subnutrição);
- Reciclagem;
- Origem e transformação dos alimentos;
- Plantio e cultivo de frutas, verduras e legumes;
- Criação de horta doméstica e/ou escolar;
- Produção de lixo doméstico;
- Consumo consciente;

- Microorganismos, saúde e decomposição.

Geografia

- Alimentos naturais e alimentos industrializados;
- Produtos do campo e da cidade;
- Produção, circulação e consumo de produtos;
- Solo;
- Água;
- Resíduos orgânicos;
- Consumo consciente.

História

- Origem e história do alimento;
- Presença e uso do alimento em diferentes povos e culturas.
- Alimentos extraídos da natureza;
- Produtos do campo e da cidade;
- Solo;
- Água;
- Agricultura orgânica;
- Produção de lixo doméstico;
- Consumo consciente;
- Identificar elementos de tradições culturais e alimentares de povos distintos (indígenas, afro-brasileiros, de diversas regiões do Brasil e de outros países).



FIQUE DE OLHO!

As possibilidades pedagógicas aqui apresentadas são fundamentais para a construção dos planos de aula!



5. CARTAS DE GANHOS E GASTOS

a) Lâmpadas Econômicas

Perguntas ou atividades propostas:

- O que é energia renovável?
- Quais os tipos de energia renovável?
- Estudo da conta de luz da residência familiar.
- Produção de lâmpadas solares.
- De onde vem a energia que chega em sua casa?
- Vamos testar quanto é possível economizar com essa troca?

Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Leitura silenciosa, em voz alta e coletiva de frases e textos;
- Acentuação gráfica;
- Símbolos e códigos;
- Gramática: substantivo e verbo;
- Sinais de pontuação;
- Relação imagem/palavras/frases e interpretação de recursos gráficos;
- Pesquisa, leitura e produção de textos informativos e científicos;
- Reconhecimento de informações explícitas e implícitas em frases e textos.

Matemática

- Uso de números naturais como indicadores de medida (valor monetário);
- Significados da adição;
- Cálculo mental;
- Gratificação;
- Resolução e elaboração de problemas;
- Reconhecimento de valores monetários;
- Cálculo de despesas familiares;
- Elaboração de tabelas e gráficos de despesas pessoais e familiares;



- Elaboração de tabelas e gráficos a partir de dados sobre a produção de energia nas regiões brasileiras.

Ciências

- Produção de energia elétrica;
- Transformação das energias;
- Fontes de energia renováveis e não renováveis;
- Economia e consumo consciente de energia;
- Prevenção de acidentes domésticos causados com energia;
- Sustentabilidade.

Geografia

- Tipos de energia utilizados pelo ser humano;
- Uso da água na geração de energia elétrica;
- Impactos causados pela construção de usinas hidrelétricas;
- Transformações de paisagens;
- Pesquisa sobre produção de energia nas regiões brasileiras.

História

- Diferentes formas de trabalho e suas relações com a natureza;
- Revolução Industrial;
- Identificar mudanças e permanências a partir da descoberta e utilização da energia elétrica ao longo da história.

b) Convide um amigo para o piquenique

Perguntas ou atividades propostas:

- Quais as brincadeiras e jogos de antigamente?
- A história do piquenique.
- A origem da palavra piquenique.
- Piquenique como moda no século XIX.
- O que não pode faltar no piquenique?
- Quem você convidaria para um piquenique? Aonde iriam (sonhos)?

Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Leitura silenciosa, em voz alta e coletiva de frases e textos;
- Símbolos e códigos;
- Gramática: substantivo e verbo;
- Sinais de pontuação;
- Relação imagem/palavras/frases e interpretação de recursos gráficos;
- Reconhecimento de informações explícitas e implícitas em frases e textos.

Matemática

- Uso de números naturais como indicadores de medida (valor monetário);
- Significados da subtração;
- Cálculo mental;
- Resolução e elaboração de problemas;
- Reconhecimento de valores monetários.

Ciências

- Práticas saudáveis/sustentáveis e sua relação com a saúde e o bem-estar;
- Consumo consciente.

Geografia

- Boas práticas de relação com a natureza;
- Espaços e serviços públicos.



História

- Situações cotidianas que exigem gestos de gentileza;
- Cidadania e sua relação com o respeito às diferenças sociais, culturais e aos direitos humanos.

Clique aqui para acessar e baixar mais sugestões de abordagens pedagógicas com as cartas de **Ganhos e gastos** do jogo *Piquenique!*



6. CARTAS DE TOMADA DE DECISÃO

a) Aproveite

Perguntas ou atividades propostas:

- O que é metade?
- Pesquisa sobre os distúrbios nutricionais causados por má alimentação.
- Como as mensagens de *marketing* podem te induzir a comprar mais do que tinha planejado (combo do *McDonald's*, pequenas diferenças de preço entre batata pequena, média e grande induzindo a comprar a grande)?

Conteúdos relacionados

Língua Portuguesa

- Leitura silenciosa, em voz alta e coletiva de frases e textos;
- Gramática: substantivo e verbo;
- Sinais de pontuação;
- Relação imagem/palavras/frases e interpretação de recursos gráficos;
- Reconhecimento de informações explícitas e implícitas em frases e textos.

Matemática

- Uso de números naturais como indicadores de medida (valor monetário);
- Compra e venda;
- Formas de pagamento;
- Troco;
- Desconto;
- Significados da adição e subtração;
- Cálculo mental;
- Resolução e elaboração de problemas;
- Reconhecimento de valores monetários;
- Risco e probabilidade;
- Tomada de decisão.

Ciências

- Transformação dos alimentos;
- Produtos naturais e industrializados;



- Reciclagem;
- Alimentação saudável.

Geografia

- Identificar alimentos extraídos da natureza;
- Processo de produção, circulação e consumo de produtos;
- Uso do solo e da água para plantio de alimentos;
- Produção de lixo doméstico;
- Propostas de consumo consciente.

História

- Origem e história dos refrigerantes;
- Identificar elementos de tradições culturais e alimentares de povos distintos.

Jogo com acessibilidade

Desde 2023, o jogo *Piquenique* recebeu uma repaginada, tornando-se acessível à população de surdos através da inclusão de um QR Code em suas cartas que levam à interpretação em Libras. Deste modo, não só as pessoas surdas podem aproveitar todo o material, mas também as pessoas ouvintes podem aprender alguns sinais de Libras, dando os primeiros passos na comunicação plena com os surdos.



b) Esgoto! Via interdita para manutenção

Perguntas ou atividades propostas:

- Para que serve o esgoto?
- Quais os problemas que um esgoto não tratado pode causar?
- As cidades, vilas e comunidades de outros tempos também tinham sistema de esgoto?
- Qual o nome da empresa que cuida do esgoto em nossa cidade?
- O que é *saneamento básico* e por que ele é importante?
- Qual a porcentagem de imóveis/pessoas atendidas pela rede de esgoto regular da nossa cidade? E do Brasil? E no mundo?



Conteúdos relacionados:

Língua Portuguesa

- Leitura silenciosa, em voz alta e coletiva de frases e textos;
- Símbolos e códigos;
- Gramática: substantivo e verbo;
- Sinais de pontuação;
- Relação imagem/palavras/frases e interpretação de recursos gráficos;
- Reconhecimento de informações explícitas e implícitas em frases e textos.

Matemática

- Uso de números naturais como indicadores de medida (valor monetário);
- Significados da adição e subtração;

- Gratificação;
- Economia;
- Cálculo mental;
- Resolução e elaboração de problemas;
- Reconhecimento de valores monetários;
- Risco e probabilidade;
- Tomada de decisão;
- Porcentagem.

Ciências

- Água;
- Poluição das águas;
- Ciclo da água;
- Microorganismos;
- Platelmintos e nematelmintos;
- Corpo humano;
- Saúde e bem-estar;

- Impactos ambientais causados pela poluição das águas;
- Práticas individuais e coletivas que possam minimizar os danos causados pelo esgoto.

Geografia

- Urbanismo;
- Cuidados com rios e afluentes;
- Mudança da paisagem natural;
- Saneamento básico e números;
- Taxa de natalidade, mortalidade e expectativa de vida.

História

- O surgimento das cidades;
- Hábitos de higiene e qualidade de vida ao longo do tempo;
- Evolução da ciência.

[Clique aqui](#) para acessar e baixar mais sugestões de abordagens pedagógicas com as cartas de **Tomada de decisão** do jogo *Piquenique!*



7. LITERATURA

Trabalhar a literatura permite a leitura e análise de obras – como livros, contos e poemas – relacionados à economia e às finanças pessoais. Essa arte pode se aliar aos diversos componentes curriculares e mostrar aos alunos como o tema reflete nas produções literárias.

Livros do acervo literário IBS

A Educação Financeira não é somente aprender a economizar, cortar gastos, poupar e acumular dinheiro. É reaprender a tomar decisões de vida, fazer escolhas, definir prioridades, alinhar expectativas, aprender a investir, reduzir gastos, compreender dívidas e motivações. E isso requer conhecimento e leitura!

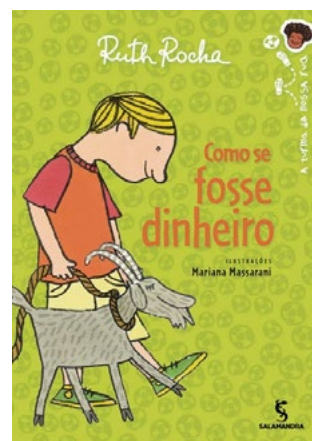
A leitura de obras literárias abre portas para o trabalho com os componentes curriculares e com os temas contemporâneos transversais, proporcionando um aprendizado lúdico. Aprender sobre o uso do cofrinho, da mesada, sobre o empreendedorismo, que o dinheiro não compra tudo, que dinheiro não dá em árvore, mas incentiva a curiosidade para descobrir de onde ele vem e outras questões do tipo podem ser exploradas através do diálogo com o livro literário. O livro oferece exemplos, dialoga sobre poupar e realizar sonhos, mostrando que o dinheiro não é um fim e sim, um meio! Ficou curioso? Leia as obras sugeridas e descubra como elas abrem muitas portas!



Dinheiro compra tudo?,
de Cássia D'Aquino.
Editora Moderna.



A árvore que dava dinheiro,
de Domingos Pellegrini.
Editora Moderna.



Como se fosse dinheiro,
de Ruth Rocha. Editora Salamandra.



A menina, o cofrinho e a vovó,
de Cora Coralina.
Editora Global.



Ganhei um dinheirinho,
de Cássia D'Aquino.
Editora Moderna.



Para finalizar

Não podemos negar que a pandemia da Covid-19, ao mesmo tempo que nos apresentou dificuldades, nos trouxe também muitos ensinamentos e a necessidade de nos reinventarmos em muitas questões.

O Instituto Brasil Solidário sempre trabalhou à frente de seu tempo, acreditando e fazendo uso da tecnologia como uma forte aliada no processo de ensino e aprendizagem e levou essa crença e prática consigo para cada escola e município do Brasil por onde já passou.

Além disso, o humano é a maior aposta do IBS. A formação de sujeitos críticos, autônomos, conscientes de seus atos e responsáveis pela construção de uma sociedade mais justa e igualitária é a nossa busca constante. Cabe perguntar: onde a Educação Financeira entra nessa proposta?

Ela faz sentido quando contribui para tornar os sujeitos capazes de pensar e agir por si mesmos, medindo as consequências dos seus atos na sociedade e no ambiente. Um tabuleiro físico que se tornou virtual, possibilidades que se ampliaram e elevaram o nível de pensamento e reflexão acerca do presente que se vive e do futuro que se almeja.

A importância do projeto Educação Financeira na escola com os jogos se traduz na oferta de ferramentas que ajudam professores e alunos a perceber que eles podem ter uma vida financeira saudável, realizar escolhas mais conscientes e, conseqüentemente, atingir sonhos e objetivos com mais eficácia, além de tranquilidade em seu percurso, sem falar na consciência da sua responsabilidade para consigo e o mundo que o cerca. Assim, construímos também um país mais estruturado e próspero.



Que tipo de poupador você é?

Já percebemos que **poupar** é o primeiro passo para conseguir saúde financeira e alcançar seus sonhos. Um estudo realizado pelo portal *Consumidor Consciente* revela que 74% dos jovens da América Latina têm como meta obter independência financeira. Então, o primeiro passo é guardar uma parte da sua renda.

Que tal fazer um teste e descobrir que tipo de poupador você é:

Você tem algum tipo de poupança no momento?

- a) Já pensei sobre o assunto, mas sempre acontece algo que me atrapalha.
- b) Abri uma, mas não deposito dinheiro nela com regularidade.
- c) Poupo para realizar meus objetivos, para casos de emergência ou aposentadoria.

Você tem metas de poupança?

- a) No momento, não.
- b) Já pensei sobre o assunto, mas preciso de um plano prático para alcançá-las.
- c) Tenho metas de médio e longo prazo, e quando quero viajar ou comprar alguma coisa eu sempre determino quanto preciso guardar e o prazo.

Com qual frequência você guarda dinheiro?

- a) Nunca ou raramente.
- b) Esporadicamente.
- c) Todo mês.

Quando vai ao *shopping*, geralmente...

- a) Compro tudo que me interessa, mesmo que não saiba como vou pagar.
- b) Quando tenho dinheiro eu compro, mesmo que não tenha planejado.
- c) Somente compro o que necessito, que foi planejado e que posso pagar.



Antes de fazer uma compra, o que você faz?

- a) Compro a primeira coisa que vejo, pode ser a última oportunidade de encontrá-la.
- b) Às vezes comparo preços.
- c) Antes de fazer uma compra comparo preço e qualidade, seja pela Internet ou em lojas diferentes.

Você conhece bem as suas despesas?

- a) Não. Não tenho ideia de onde gasto o meu dinheiro.
- b) Mais ou menos. Faço um controle mental, mas não registro nada.
- c) Anoto meus gastos e faço um orçamento mensal.

Você usa algum produto financeiro para poupar?

- a) Tenho um cofrinho.
- b) Tenho uma conta corrente ou conta poupança.
- c) Além de ter uma conta no banco eu invisto meu dinheiro.

AVALIAÇÃO DAS RESPOSTAS: A=1, B=2, C=3

De 1 a 8 pontos - “PROMETE QUE VAI POUPAR”:

Apesar de você querer começar a poupar, sempre acha que “não sobra dinheiro para guardar”, “guardar dinheiro é um sacrifício” ou que “é melhor aproveitar o momento e guardar dinheiro depois”. Mas temos uma notícia para dar: se você quiser realizar seus sonhos, tem de mudar de atitude e adotar o hábito que irá ajudá-lo a alcançar a prosperidade. Lembre-se que a consistência é mais importante do que a quantidade.

De 9 a 15 pontos - “POUPADOR INTERMEDIÁRIO”:

Você sabe que precisa poupar, mas não dá o passo seguinte. Certamente você já identificou seus objetivos. Agora, você precisa fazer um orçamento em que reserve uma quantia, independentemente de ser “bastante” ou “pouco”. Você também pode procurar um aplicativo que te ajude a programar automaticamente o depósito na sua poupança.

De 16 a 21 - “POUPADOR INTELIGENTE”:

Parabéns! Você certamente tem um ou mais tipos de poupança e investe em instrumentos financeiros que ajudam a realizar os seus sonhos de curto, médio e longo prazo. Continue poupando regularmente e aprimore sua educação financeira, assim você irá se aproximar ainda mais da sua liberdade financeira.



Agora você pode estabelecer compromissos rígidos ou leves. Um exemplo de compromisso rígido seria uma poupança cuja possibilidade de saque esteja atrelada ao acúmulo de valor previamente estabelecido ou a uma data futura, como um plano de previdência.

Já um compromisso leve poderia ser, talvez, ter um cofrinho para poupança com o nome do objetivo escrito nele (exemplo: reserva para despesas de saúde).

O objetivo, nesse último caso, é lembrar a destinação da poupança quando você pretender sacá-lo para outros propósitos.

Você deu o primeiro passo, aprendeu a poupar, agora respeite o tempo: tenha determinação, paciência e disciplina.



Referências bibliográficas

A surpreendente história da palavra poupança. Veja. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/a-surpreendente-historia-da-palavra-poupanca/>>. Acesso em: 27 de julho de 2020.

Apresentando os jogos Bons Negócios Piquenique. Instituto Brasil Solidário. Disponível em: <http://www.brasilsolidario.com.br/wp-content/uploads/EF_apresentacao_dos_jogos.pdf>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: Propostas de Práticas de Implementação. Brasília, DF, 2019. Disponível em: <http://basenacional-comum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2017. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

Educação precisa de grandes transformações para atender objetivos globais, diz UNESCO. ONU Brasil. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/educacao-precisa-de-grandes-transformacoes-para-atender-objetivos-globais-diz-unesco/>>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF. Disponível em: <<https://www.vidaedineheiro.gov.br/es/>>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

Gamificação na educação / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada. SAE Digital, 2019. Disponível em: <<https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/>>. Acesso em: 17 de setembro de 2020.

Jogo de Tabuleiro - Conceito, o que é, Significado. Conceitos. Disponível em: <<https://conceitos.com/jogo-de-tabuleiro/>>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

MOLINARI, Davi. Gamificação na sala de aula: jogar para aprender. Revista Educação, 2019. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2019/07/01/gamificacao-na-sala-de-aula/>>. Acesso em: 17 de setembro de 2020.

ONU. Agenda 2030. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 13 de julho de 2020.

Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade. Select Game. Disponível em: <<https://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

Piquenique Online. Disponível em: <<http://www.piquenique.com.br>>. Acesso em: 14 de outubro de 2020.

Poupar. Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/poupar/>>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

Poupar. Origem da palavra. Disponível em: <<https://origemdapalavra.com.br/palavras/poupar/>>. Acesso em: 27 de julho de 2020.



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