

Uma outra família de jogos de Educação Financeira



- ✓ **Novos jogos de Educação Financeira do IBS**
- ✓ **Jogo Pic\$ e Pic\$ BIO: possibilidades pedagógicas**
- ✓ **Pic\$ GO e Pic\$ BIO+: versões mais lúdicas dos jogos**
- ✓ **Planos de aula com o uso dos novos jogos e muito mais!**



“

No jogo existe alguma coisa envolvida que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Johan Huizinga

”

Os novos jogos de Educação Financeira do IBS

Nos últimos sete anos o IBS se dedicou a propostas educacionais por meio de dois jogos, **Pique-nique** e **Bons Negócios**, gerando vários casos de sucesso dentro e fora do ambiente escolar, por meio do **Projeto Vamos Jogar e Aprender**.

A educação por meio de jogos, conhecida como *aprendizado lúdico* ou *aprendizado baseado em jogos*, desempenha um papel significativo no campo da educação escolar e familiar. Vamos recapitular, rapidamente, as razões pelas quais a educação por meio de jogos é importante:

ENGAJAMENTO

Os jogos são naturalmente envolventes e motivadores. Eles permitem que todos se divirtam enquanto aprendem, o que pode aumentar a motivação intrínseca para adquirir conhecimento e habilidades e se tornar o ganhador.

APRENDIZADO PRÁTICO

Os jogos frequentemente oferecem simulações ou cenários que permitem praticar o que se aprende. Isso ajuda a consolidar o conhecimento de maneira mais eficaz do que a aprendizagem passiva.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Nossos jogos trabalham com a resolução de problemas, o que ajuda o desenvolvimento de habilidades cognitivas cruciais, como pensamento crítico, raciocínio lógico e habilidades de tomada de decisão.

Devido ao grande impacto e contribuição na aprendizagem dos estudantes, a família de jogos de Educação Financeira do IBS aumentou. Para reforçar o time, chegaram os jogos de cartas **Pic\$, Pic\$ BIO, Pic\$ GO** e **Pic\$ BIO+**. Junto à nova linha de jogos, encontra-se uma gama de novas oportunidades de aprendizagem.



A linha de jogos **Pic\$** é uma inovação criada pela *Bethagames* em colaboração com o Instituto Brasil Solidário - IBS, com o objetivo de unir entretenimento e impacto social.

Concebidos como ferramentas lúdico-educativas, os jogos **Pic\$** visam não apenas proporcionar diversão, mas também promover a conscientização sobre hábitos e atitudes, propondo aos jogadores reflexões sobre planejamento financeiro, meio ambiente e outros temas essenciais para a construção de uma Educação voltada para a vida prática de forma dinâmica.

O **Pic\$** e **Pic\$ GO** são jogos de cartas para adolescentes e jovens a partir de 12 anos que ensinam Educação Financeira com foco na gestão de gastos e no endividamento, abordando temas cotidianos e promovendo a conscientização sobre a natureza e a importância dos vários tipos de gastos no controle financeiro pessoal e familiar.

Pic\$ BIO e **Pic\$ BIO+** são jogos de cartas que propõem reflexões sobre sustentabilidade, com foco no impacto das atividades humanas sobre o meio ambiente - a *pegada ambiental* - abordando diversos temas atuais e promovendo a conscientização sobre consumo responsável e sustentabilidade.

Nesse fascículo, vamos apresentar detalhadamente cada um desses novos membros da família de jogos de Educação Financeira do IBS e mostrar como podem potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento.



Pic\$ e Pic\$GO: planejar gastos é fundamental para a saúde financeira

Pic\$ é um jogo de cartas de estratégia e planejamento consciente voltado para estudantes a partir de 12 anos. Uma partida de **Pic\$** envolve habilidades como interação social por meio de debates, capacidade de associação, planejamento, raciocínio lógico matemático e linguagem, além de temas transversais da BNCC, tais como Economia, Meio ambiente e Cidadania e civismo. Os *Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)* da ONU também estão latentes no jogo e podem ser identificados ao longo de sua aplicação. **Pic\$ GO** é o **Pic\$** com roupa nova e colorida: com as cartas bem ilustradas e textos com dicas que apoiam o tema, ele atrai ainda mais a atenção dos jogadores.



O objetivo do jogo é chegar ao final das rodadas com a menor dívida possível, ou seja, a menor pontuação, o que corresponderá a um menor endividamento. O jogador deve almejar o descarte de cartas durante as diversas situações do cotidiano propostas na partida, organizadas por quatro tipos de gastos que são:



Bem-estar e estilo;



Gastos essenciais;



Gastos de emergência;



Conquistas e supérfluos.

Planejar as dívidas e despesas é fundamental para uma vida financeira saudável e para alcançar objetivos financeiros de curto, médio e longo prazos. Portanto, o jogo **Pic\$** aborda temas bastante significativos para o desenvolvimento de conhecimentos sobre educação financeira.

Seguem outros assuntos e reflexões que podem ser trabalhados com o uso do jogo **Pic\$**:

Melhor controle financeiro

Planejar dívidas e despesas permite que se tenha um controle melhor sobre o dinheiro. Anali-

sando e refletindo melhor as situações do dia a dia, é possível saber para onde o dinheiro está indo e permite uma tomada de decisão consciente sobre como gastá-lo ou guardá-lo.

Controle do endividamento

O planejamento financeiro ajuda a evitar o acúmulo de dívidas. Ao definir um orçamento e limitar gastos de acordo com a renda, evita-se o endividamento além do que se pode pagar.

Alcance de metas financeiras

Metas financeiras como comprar uma casa, pagar a faculdade dos filhos ou aposentar-se confortavelmente, exigem planejamento. Isso permite que a pessoa economize e invista de forma consistente para alcançar objetivos.



Redução de estresse

Ter um plano financeiro sólido reduz o estresse relacionado às finanças. A incerteza sobre o dinheiro pode causar ansiedade e o planejamento pode ajudar a aliviar a pressão.

Melhor uso dos recursos

O planejamento financeiro ajuda a alocar o dinheiro de forma eficiente. É possível administrar parcelas do recurso para áreas mais significativas da vida como saúde, educação ou lazer.

Acesso a crédito

Um bom planejamento inclui o pagamento pontual de contas e a gestão responsável de dívidas. Isso ajuda a construir um histórico de crédito positivo, importante para obter empréstimos com taxas de juros mais baixas, se necessário.

Empoderamento financeiro

Quando se planeja as finanças, é possível estar no controle da situação financeira, o que promove um senso de empoderamento e independência, pois as decisões sobre o dinheiro são tomadas conscientemente.

Evitar decisões impulsivas

O planejamento financeiro ajuda a evitar decisões impulsivas de compra. Quando há um orçamento e um gerenciamento de gastos, é menos provável que se desperdice dinheiro em compras desnecessárias.

Preparação para o futuro

O planejamento de gastos e despesas diz respeito não somente ao presente, mas também ao futuro. Ele ajuda a garantir uma preparação para as mudanças na vida como aposentadoria, educação dos filhos e outros eventos importantes, além de situações emergenciais.



Tabela de anotações

Em nossa vida, se identificamos e registramos nossos tipos de receitas e despesas, fica muito mais fácil encontrar o tão sonhado equilíbrio financeiro, ou pelo menos chegar perto. Da mesma forma, fica muito mais fácil identificar e refletir sobre o tipo de gasto que está contribuindo com o nosso endividamento no jogo se realizarmos o registro na tabela. Por isso, o seu preenchimento é essencial. As informações colocadas nela nos ajudarão a reorganizarmos os gastos e, conseqüentemente, nossas finanças.

A tabela de anotações é um material que complementa os objetivos pedagógicos do jogo. Seu preenchimento favorece o cálculo mental de operações simples de adição e subtração, além de desenvolver habilidades que envolvem o tratamento e organização de informações. Além disso, é um recurso que vai motivar a reflexão temática proposta ao final da partida e possibilitar a compreensão das estratégias adotadas por cada jogador. É possível baixar a tabela de anotações [clcando aqui](#).

Regras do jogo

Preparação

1. Pode ser jogado de forma individual ou em duplas;
2. Embaralhar bem as cartas. Cada jogador tira uma e aquele que tirar o número mais alto (0-9) fará a distribuição e iniciará o jogo (não usar cartas coringa);
3. Com todo o baralho: distribuir 7 cartas para cada jogador (mesma quantidade se for uma dupla de jogadores);
4. Todas as demais cartas devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de compras;
5. A primeira carta da pilha de compras deve ser virada para formar a pilha de descarte e dar início ao jogo (essa carta não poderá ser coringa);
6. Os jogadores devem ter a tabela de anotações em mãos e sempre anotar os resultados (cor das cartas e pontos ao final da rodada).

Modo de jogar

- A primeira carta do baralho é virada na mesa e, a partir de então, em sentido horário, cada jogador deve esperar a sua vez para escolher e descartar uma de suas cartas.
- As cartas a serem descartadas precisam combinar com a carta na mesa, seja pelo número, seja pela cor. Por exemplo, se houver uma carta 5 na mesa, outras cartas 5 podem ser descartadas, não importando a cor. Se a carta for vermelha, outras cartas vermelhas podem ser descartadas, de qualquer número. Não se esqueça de ler em voz alta os conteúdos descritos em cada carta!
- No caso de o jogador não possuir uma carta que combine com a carta ao centro da mesa, é preciso sacar uma nova carta da pilha de compras.
- Se a nova carta comprada combinar com a do centro da mesa, ela pode ser descartada imediatamente; caso contrário, o jogador que a retirou deve permanecer com ela.
- Cada carta é segmentada por cores e possui uma mensagem que corresponde à sua pontuação (número), que pode ser maior ou menor, dependendo do caso (Azul: Gastos de emergência, Verde: Gastos essenciais, Amarelo: Bem-Estar & Estilo e Vermelho: Conquistas & Supérfluos).



- Sempre ao descartar, cada jogador deve ler o texto de sua carta em voz alta. Exemplo: "Vazamentos de água" e, em seguida, faz o descarte na mesa. Caso isso não aconteça, ele pode ser denunciado por outro jogador e deverá comprar 1 carta!
- Quando um jogador for descartar sua penúltima carta e for ficar apenas com uma carta na mão, ele deve gritar "PICS". Se for denunciado por outro jogador, deverá comprar 2 cartas!
- As cartas-coringa podem ser jogadas como última carta.
- Quando um jogador conseguir se livrar de todas as suas cartas, a rodada acaba. Assim, os outros jogadores devem analisar as cartas que sobraram em suas mãos, contar seus pontos e anotar o resultado na tabela.
- Nesse momento os jogadores devem analisar e ler suas cartas. Exemplo: "Vazamentos de água - 2 pontos - carta azul - Gastos de emergência". Ele deverá realizar a soma de todos os pontos das cartas por cor e anotar a cor com maior pontuação em sua mão. Ou seja, além de somar os pontos, ele deve considerar a cor temática com maior pontuação que permaneceu em sua mão.
- Terminada a contabilização, embaralhar as cartas e iniciar uma nova rodada com 7 cartas, começando pelo ganhador da última rodada.

- Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de compras acabar, a pilha de descarte deverá ser embaralhada e se tornar a nova pilha de compras.
- Quando o jogador usar a carta “inverter”, ele não joga na mesma rodada (não joga outra carta além dessa). O jogo apenas segue no sentido oposto.

Atenção 1

Caso a última carta jogada em uma rodada seja uma coringa “comprar + 2 cartas” ou “comprar + 4 cartas”, o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, conforme a indicação da carta!

Atenção 2

Quando um jogador usa a carta “comprar + 2” ou “comprar + 4” e o jogador seguinte possuir a mesma carta coringa, ela poderá ser usada. Se o próximo jogador não possuir uma opção para descartar, ele deverá comprar toda a soma das cartas-coringa acumuladas na sequência, independentemente da quantidade de jogadores que descartaram anteriormente. A cor da rodada segue a mesma.

Pontuação

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal.
- Cartas-coringa, “pular”, “inverter” e “comprar +2” e “comprar +4”: 10 pontos.

Resultado

O jogo termina após três rodadas completas. Cada jogador deve anotar em todas as rodadas: valor dos pontos das cartas e cor predominante nos resultados de cada rodada, conforme orientação. Quem somar o maior número de pontos será o perdedor, pois ele entrou em processo de “falência”, se endividou demais e está com despesas fora do controle!

E o jogador com menor pontuação (endividamento) será o vencedor. Ao final, o jogador que perdeu deverá analisar sua tabela, observando as cores que mais ficaram em sua mão nas três jogadas, e apresentar 3 cartas desta cor, colocando-as na mesa e lendo os conteúdos para um debate em grupo. Todos os jogadores devem analisar as 3 cartas e fazer uma reflexão sobre os temas, valor dos pontos e gastos apresentados em cada uma.



FIQUE LIGADO!

Para ser o ganhador, você não tem só a missão de fugir das dívidas ou controlar melhor seus gastos com consciência e estratégia, mas também de “endividar” os seus adversários!



Jogos Pic\$ BIO e Pic\$ BIO+: para reduzir os impactos no meio ambiente





O **Pic\$ BIO** é um jogo de cartas também voltado para estudantes a partir de 12 anos que, com muita ação e diversão, evidencia o impacto das atividades humanas sobre o meio ambiente e instiga os jogadores a reduzirem a sua **pegada ambiental**. A **pegada ambiental**, também conhecida como **pegada ecológica**, é uma medida que avalia o impacto ambiental das atividades humanas, como o consumo de recursos naturais e a geração de resíduos. Essa medida quantifica o volume de recursos necessários para sustentar o estilo de vida de uma pessoa, comunidade, empresa ou país, levando em consideração diversos fatores como o consumo de água, energia, alimentos, produtos manufaturados e a emissão de gases de efeito estufa.

Abordando diversos temas atuais relacionados à sustentabilidade, o jogo **Pic\$ BIO** promove a conscientização sobre consumo responsável. Uma partida de **Pic\$ BIO** envolve habilidades como interação social por meio de debates, capacidade de associação, planejamento, raciocínio lógico matemático e linguagem, além de temas transversais da BNCC, tais como Economia, Meio ambiente e Cidadania e civismo. Os **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)** da **ONU** também estão latentes no jogo e podem ser identificados ao longo de sua aplicação.

O **Pic\$ Bio+** segue os mesmos temas, mas com uma roupagem mais atraente, com ilustrações riquíssimas. Além delas, textos curtos com dicas sobre cada situação colocada nas cartas podem ser bem aproveitadas para debates.



O objetivo dos jogos é terminar com a menor **pegada ambiental** possível, planejando melhor seu impacto sobre o meio ambiente. As cartas são organizadas em quatro temas ambientais de extrema importância para a vida no planeta:

-  Qualidade do ar;
-  Fauna e flora;
-  Preservação das águas;
-  Preservação do solo.

Esses e outros temas podem ser trazidos à mesa de debates, ao final do jogo, enriquecendo a discussão sobre sustentabilidade.

O jogador que tiver a menor pontuação ao final das rodadas vencerá o jogo. A menor pontuação equivale à menor **pegada ambiental**, o que estimula a reflexão sobre a preservação do meio ambiente e seus benefícios para a humanidade.



A *pegada ambiental* pode ser usada para identificar setores onde é necessário reduzir o consumo de recursos naturais e adotar práticas mais sustentáveis. São considerados diversos componentes no cálculo da pegada, incluindo:

Pegada de carbono

Mede a quantidade de emissões de dióxido de carbono (CO₂) e outros gases de efeito estufa gerados por uma atividade ou estilo de vida. Isso está relacionado principalmente ao uso de energia, transporte e produção industrial.

Pegada hídrica

Avalia a quantidade de água doce utilizada direta e indiretamente para sustentar as atividades humanas incluindo, além do consumo direto, a água utilizada na produção de alimentos e produtos industrializados diversos.

Pegada de alimentos

Considera o impacto ambiental da produção, distribuição e consumo de alimentos, levando em conta fatores como agricultura, transporte e desperdício de alimentos.

Pegada de resíduos

Calcula a quantidade de resíduos sólidos produzidos e seu impacto ambiental, incluindo a quantidade de lixo que é reciclada, compostada ou enviada para aterros sanitários.



Tabela de anotações



Como no jogo *Pic\$*, a tabela de anotações do *Pic\$ BIO* e do *Pic\$ BIO+* complementa os objetivos pedagógicos do jogo. Seu preenchimento favorece o cálculo mental de operações simples de adição e subtração, além de desenvolver habilidades que envolvem o tratamento e organização de informações. Além disso, é um recurso que vai motivar a reflexão temática proposta ao final da partida e possibilitar a compreensão das estratégias adotadas por cada jogador. É possível baixar a tabela de anotações [clcando aqui!](#)



Regras do jogo

Preparação

1. Pode ser jogado de forma individual ou em duplas;
2. Embaralhar bem as cartas. Cada jogador tira uma e aquele que tirar o número mais alto (0-9) fará a distribuição e iniciará o jogo (não usar cartas coringa);
3. Com todo o baralho: distribuir 7 cartas para cada jogador (mesma quantidade se for uma dupla de jogadores);
4. Todas as demais cartas devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de compras;
5. A primeira carta da pilha de compras deve ser virada para formar a pilha de descarte e dar início ao jogo (essa carta não poderá ser coringa);
6. Os jogadores devem ter a tabela de anotações em mãos e sempre anotar os resultados (cor das cartas e pontos ao final da rodada).

Modo de jogar

- A primeira carta do baralho é virada na mesa e, a partir de então, em sentido horário, cada jogador deve esperar a sua vez para escolher e descartar uma de suas cartas.
- As cartas a serem descartadas precisam combinar com a carta na mesa, seja pelo número, seja pela cor. Por exemplo, se houver uma carta 5 na mesa, outras cartas 5 podem ser descartadas, não importando a cor. Se a carta for laranja, outras cartas laranja podem ser descartadas, de qualquer número. Não se esqueça de ler em voz alta os conteúdos descritos em cada carta!

- No caso de o jogador não possuir uma carta que combine com a carta ao centro da mesa, é preciso sacar uma nova carta da pilha de compras.
- Se a nova carta comprada combinar com a do centro da mesa, ela pode ser descartada imediatamente; caso contrário, o jogador que a retirou deve permanecer com ela.
- Cada carta é segmentada por cores e possui uma mensagem que corresponde à sua pontuação (número), que pode ser maior ou menor, dependendo do caso: Laranja (Preservação do solo); Azul turquesa (Preservação das águas); Verde (Fauna e flora); e Verde claro (Qualidade do ar).
- Quando um jogador for descartar sua penúltima carta e for ficar apenas com uma carta na mão, ele deve gritar "BIO". Caso não faça isso e seja denunciado por outro jogador, deverá comprar 2 cartas!
- Sempre ao descartar, cada jogador deve ler o texto de sua carta em voz alta. Exemplo: "Agricultura sustentável", e em seguida, faz o descarte na mesa. Caso isso não aconteça, ele pode ser denunciado por outro jogador e deverá comprar 1 carta!
- As cartas-coringa podem ser jogadas como última carta.
- Quando um jogador conseguir se livrar de todas as suas cartas, a rodada acaba. Assim, os outros jogadores devem analisar as cartas que sobraram em suas mãos, contar seus pontos e anotar na tabela de anotações.

- Nesse momento os jogadores devem analisar e ler suas cartas. Exemplo: "Agricultura sustentável - 2 pontos - carta laranja (Preservação do solo)". Ele deverá realizar a soma de todos os pontos das cartas por cor e anotar a cor com maior pontuação em sua mão. Ou seja, além de somar os pontos, deverá ser considerada a cor temática com maior pontuação!
- Terminada a contabilização, embaralhar as cartas e iniciar uma nova rodada com 7 cartas, começando pelo ganhador da última rodada.
- Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de compras acabar, a pilha de descarte deverá ser embaralhada e se tornar a nova pilha de compras.
- Quando o jogador usar a carta "inverter", ele não joga na mesma rodada (não joga outra carta além dessa). O jogo apenas segue no sentido oposto.

Atenção 1

Caso a última carta jogada em uma rodada seja uma coringa "comprar + 2 cartas" ou "comprar + 4 cartas", o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, conforme a indicação da carta!

Atenção 2

Quando um jogador usa a carta "comprar + 2" ou "comprar + 4" e o jogador seguinte possuir a mesma carta coringa, ela poderá ser utilizada. Se o próximo jogador não possuir uma opção para descartar, ele deverá comprar toda a soma das cartas-coringa acumuladas na sequência, independentemente da quantidade de jogadores que descartaram anteriormente. A cor da rodada segue a mesma.

Pontuação

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal.
- Cartas-coringa, "pular", "inverter" e "comprar +2" e "comprar +4": 10 pontos.

Resultado

O jogo termina após três rodadas completas. Todas as rodadas devem estar anotadas: valor dos pontos das cartas e cor predominante nos resultados de cada rodada, conforme orientação. Vence o jogador com menor pontuação (menor *pegada ambiental* e comportamento amigo do planeta)! Quem somar mais pontos será o perdedor, pois fez uma pegada ambiental alta, prejudicial ao meio ambiente.

Ao final, o jogador que perdeu deverá analisar sua tabela, observando as cores que mais ficaram em sua mão nas três jogadas, e apresentar 3 cartas desta cor, colocando-as na mesa e lendo os conteúdos para um debate em grupo. Todos os jogadores devem analisar as 3 cartas e fazer uma reflexão sobre os temas, valor dos pontos e gastos apresentados em cada uma.

FIQUE LIGADO!

Para vencer, você não tem só a missão de, com consciência e estratégia, ajudar o nosso planeta, mas também expor a *pegada ambiental* dos adversários!



Planejando aulas com jogos da família Pic\$

Assim como os jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*, os jogos da família **Pic\$** também oferecem inúmeras oportunidades de aprendizagem.

É possível elaborar planos de aula que explorem diversos componentes curriculares nos momentos pré-jogo, durante jogo e pós-jogo, sempre recordando as diretrizes fundamentais do planejamento reverso:

- identificar o objetivo pedagógico da aprendizagem;
- desenvolver estratégias pedagógicas para alcançar tal objetivo;
- elaborar indicadores para mensurar o sucesso dos alunos;
- avaliar processualmente as estratégias;
- corrigir rotas no planejamento a partir do que foi avaliado.

Você sabe o que é planejamento reverso?

Este é um conceito importante para o planejamento pedagógico, seja na construção de um plano de aula, de uma sequência didática, ou até mesmo de um plano anual de trabalho. No curso **Planejamento Pedagógico** ofertado pelo IBS, aprofundamos as discussões sobre o tema, para que você, professor, possa planejar com mais propriedade.

A criação de planos de aula adequados à realidade de cada turma ou escola pode ser feita por uma equipe multidisciplinar, levando-se em conta que cada jogo permite uma infinidade de abordagens interdisciplinares e transversais.

É importante que o momento de criação de planos de aula seja livre para que cada professor envolvido exponha suas ideias.

Os educadores devem se sentir seguros para manifestar suas sugestões, gerando uma tempestade de ideias que poderão ou não ser aproveitadas, mas que são importantes para manter um fluxo da criatividade.



Não tenha medo das ideias! Deixe que elas fluam livremente no momento da criação de planos de aula!

Nenhuma ideia chega à mente completamente pronta, o que vai exigir da equipe pedagógica um acolhimento a todas as sugestões. Após a anotação de todas as ideias, é necessário realizar uma avaliação da pertinência e da viabilidade de desenvolver cada uma delas. O processo de triagem e a lapidação de ideias pode gerar um ou mais planos de aula.

Para estimular a criatividade, o IBS oferece algumas sugestões de planos de aula com a família **Pic\$** que podem ser aplicados, adaptados ou inspirarem novos planos. Clique abaixo!

Planos de aula **Pic\$**

Linguagem e Educomunicação

Matemática: estatística

Matemática: tabelas



Plano de aula **Pic\$ BIO**

Linguagem: textos instrucionais



Plano de aula **Pic\$ GO**

Linguagem: cantigas de roda



Conclusão

Ao longo de toda formação, enfatizamos as vantagens para a aprendizagem que o trabalho com os jogos de Educação Financeira promove em sala de aula, envolvendo os estudantes de maneira desafiadora e lúdica no desenvolvimento ativo de habilidades relativas a diversas áreas.

Para potencializar os aprendizados com os jogos, é sempre bom lembrar que os momentos de interação lúdica não podem ser completamente “didatizados”, para que não percam o valor recreativo e prazeroso que o jogo carrega consigo, um elo importante dessa facilitação.

Ao mesmo tempo, criar discussões em torno dos conhecimentos que os jogos levantam se faz necessário para que os momentos lúdicos, que são oportunidades pedagógicas muito estratégicas, ganhem mais corpo e gerem mais aprendizados.

Os jogos da família **Pic\$** só vêm somar possibilidades dentro desse contexto, trazendo reflexões importantes sobre endividamento

e sustentabilidade, problemas que assolam o país. Com a família **Pic\$**, as escolas detêm mais ferramentas para proporcionar aos estudantes um caminho lúdico e prazeroso para alcançar a aprendizagem, tornando o conhecimento algo naturalmente internalizado durante a vivência dos momentos com jogos!



Diferentemente dos jogos *Piquenique* e *Bons Negócios*, os jogos da família **Pic\$** podem ser adquiridos por escolas, tornando-se um excelente investimento pedagógico para instituições públicas e privadas. [Clique aqui](#) para investir nesses recursos!

Para melhor compreensão de uma partida de **Pic\$** e de **Pic\$ BIO**, o Instituto Brasil Solidário preparou vídeos tutoriais que complementam as orientações e regras dos jogos, lembrando que **Pic\$ GO** e **Pic\$ BIO+**, são versões mais lúdicas e animadas desses jogos, com as mesmas regras e objetivos. Clique nos *logos* abaixo e assista aos vídeos!



Referências bibliográficas

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro e Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MACEDO, L. *Ensaio Pedagógico: Como Construir uma Escola para Todos?* Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

WIGGINS, G. McTIGHE, J. *Planejamento para a compreensão: alinhando currículo, avaliação e ensino por meio do planejamento reverso*. Trad. Sandra Maria Mallmann da Rosa. 2ª ed. Porto Alegre: Penso, 2019.

Referências na internet

Compre Jogos Pic\$. Disponível em : < www.compre.jogopics.com.br > . Acesso em 09/07/2024.

Jogos Pic\$. Disponível em: < www.jogopics.com.br > . Acesso em 09/07/2024.

Vamos jogar e aprender. Disponível em: < www.vamosjogareaprender.com.br > . Acesso em 09/07/2024.



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