

## Bons Negócios: o conceito de investir



- ✓ **Bons Negócios: regras e objetivos**
- ✓ **Jogos de cartas: origens e aplicação**
- ✓ **Temas Contemporâneos Transversais**
- ✓ **Trabalhando a transdisciplinaridade e muito mais!**



“

*Investir em conhecimento rende sempre os melhores juros.*

Benjamin Franklin

”

## O jogo de cartas na escola

Através do jogo, a criança aprende principalmente sobre o mundo social em que vive por meio das relações que experencia com outros colegas. Às vezes ela ganha, às vezes perde, e isso faz com que ela exercite a sua capacidade de entender as mudanças sociais constantes.

Durante os jogos e a partir deles, é possível repensar ideias e atitudes, propiciando o desenvolvimento da autoconfiança, autonomia e iniciativa.

Segundo Edgard de Silvio Faria, “ao contrário do que pensam alguns e embora existam jogadores profissionais, os jogos de cartas não estão necessariamente ligados a fins lucrativos. Na verdade, eles são tão educativos e divertidos quanto os melhores jogos de tabuleiro. Alguns deles, mais simples, constituem a melhor forma de apresentar o maravilhoso mundo dos jogos às crianças”(FARIA et al., 1978).

### Conhecendo UNO, um jogo de cartas famoso

O nome **UNO** vem do espanhol (ou italiano), *um*. O jogo **UNO** possui mais de 150 milhões de unidades vendidas em mais de 80 países em todo o mundo e pode ser jogado por crianças, jovens e adultos.

Criado em 1971 pelo barbeiro Merle Robbins, nos Estados Unidos, surgiu após uma discussão entre ele e seu filho por causa das regras do jogo de cartas *Oito Maluco*, que tem regras semelhantes às do **UNO**. Após um investimento de oito mil dólares, na época, os primeiros cinco mil baralhos foram feitos em casa pela família Robbins. Merle vendia o jogo aos seus clientes, na barbearia. O sucesso foi tal que, em 1992, a marca de brinquedos norte-americana *Mattel* adquiriu o jogo, passando a vender o **UNO** em todo o mundo.

O **UNO** pode ser jogado por qualquer pessoa com 7 ou mais anos, embora haja versões do jogo para crianças menores. O jogo pode juntar um grupo de duas a dez pessoas e é composto por 108 cartas:



Cartas que apresentam produtos a serem comprados e vendidos é a proposta do *Bons Negócios*.

- 19 cartas azuis - de 0 a 9;
- 19 cartas verdes - de 0 a 9;
- 19 cartas vermelhas - de 0 a 9;
- 19 cartas amarelas - de 0 a 9;
- 8 cartas “Comprar duas cartas” - duas de cada cor em vermelho, amarelo, azul e verde;
- 8 cartas “pular” - duas de cada cor em vermelho, amarelo, azul e verde;
- 8 cartas “Inverter” - duas de cada cor em vermelho, amarelo, azul e verde;
- 4 cartas “Coringa”;
- 4 cartas “Coringa, compra quatro cartas”.

O objetivo do **UNO** é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão. Para o efeito terá de jogar uma carta de cada vez, que corresponda ao número ou cor da carta jogada anteriormente. Quando tiver apenas uma carta na mão, deverá gritar “**UNO**”. O jogo termina quando os jogadores ficarem sem cartas na mão.



## Jogo Bons Negócios: trabalhando o empreendedorismo

**Bons Negócios** é um jogo de cartas que trabalha o conceito de investir, instiga a negociação e exercita, de forma lúdica, as habilidades de empreender e negociar. Trabalha também estratégia, planejamento, tomada de decisão, adiamento de gratificações, a boa utilização dos recursos financeiros e a percepção.

Imagine que você quer ser um empreendedor e planeja abrir um negócio. Para isso, necessitará de um capital inicial e terá de planejar a compra e a venda dos produtos para obter lucro. Este é o objetivo do jogo: levar o jogador a exercitar, de forma lúdica, as habilidades de empreendedor e investidor.



### **Público-alvo:**

a partir dos 12 anos

### **Nº de jogadores:**

de 3 a 6 pessoas

### **OBJETIVO**

Vender bem os produtos que comprou, cumprir com as obrigações fiscais e desafios do dia a dia de um comércio e ser o participante com mais dinheiro ao final do jogo.

### **COMPONENTES**

- 24 cartas-produto (numeradas de 1 a 24);
- 108 cartas-nota, sendo 60 de A\$ 1; 36 de A\$ 5; e 12 de A\$ 10;
- 24 cartas-cheque nos valores de A\$ 5 a A\$ 120;
- 24 cartas-desafio;
- 1 roleta;
- tabela de anotações.



BONS NEGÓCIOS		TABELA DE ANOTAÇÕES				
Produtos adquiridos:						
Vendi por: (Fase II)	AS	AS	AS	AS	AS	AS
Comprei por: (Fase I)	AS	AS	AS	AS	AS	AS
Resultados*: (AS)	AS	AS	AS	AS	AS	AS

\*O resultado é a diferença obtida entre "Vendi por" - "Comprei por". Analise as operações realizadas e verifique onde o resultado gerou lucro ou prejuízo em cada venda.

**Total de vendas AS**  
(Somar todas as cartas-cheque)

**Total de compras AS**  
(Somar todos os valores da linha "Comprei por")

**ANTES DE IRMOS PARA FASE III...**  
Copie o valor total de **vendas** e de **compras** nas linhas correspondentes da tabela abaixo.



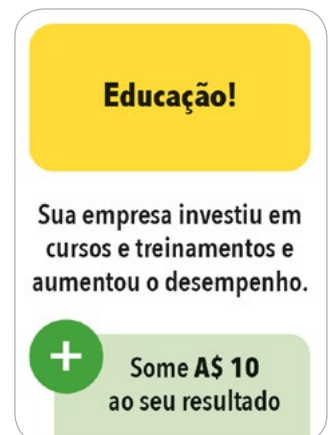
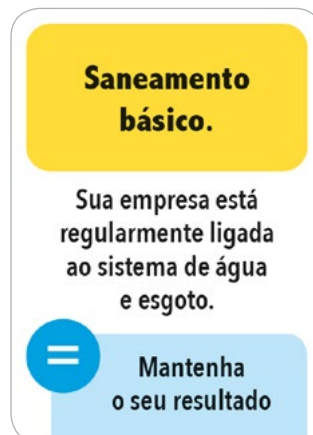
As 24 cartas-cheque vão de 5 em 5, começando no valor de A\$ 5 e terminando em A\$ 120.



Acima, o bloco onde os jogadores anotam suas compras e vendas  
As anotações permitem exercitar o controle de gastos e ganhos, bem como calcular lucros e prejuízos.  
Ao final, todos devem calcular a soma de suas cartas-cheque ganhas na fase 2 do jogo, mais as Américas que sobraram da fase 1 (se houver).  
Já na fase 3 o jogador deve fazer as adições ou subtrações em cima do valor total, de acordo com a carta-desafio que ele tirou.  
O jogo propicia a professores trabalhar diversos cálculos matemáticos.






Acima, as cartas-produto, que vão de 1 a 24, numa escala de valor que não representam o número de Américas.  
Abaixo, as cartas-desafio, que representam a terceira e última fase do jogo e trabalham conceitos de educação fiscal.



## Regras do jogo: agora vamos jogar!

### PREPARAÇÃO

- Separe as cartas por tipo (produtos, notas e cheque e desafio) e embaralhe cada um dos montes, exceto as cartas-nota;
- Coloque as cartas-cheque, as cartas-desafio e a roleta de lado. Estes elementos serão usados na segunda e terceira fases do jogo;
- Posicione as cartas-produto com a face para baixo, formando um monte;
- Escolha um jogador para ser o banqueiro, que cuidará da distribuição do dinheiro e dos pagamentos feitos pelos jogadores durante a partida, além da organização das cartas (este jogador pode ou não participar do jogo também);
- Cada participante começa com A\$ 60 (sessenta Américas), com notas assim distribuídas:

Quantidade	Valor das notas
10 notas	A\$ 1 
6 notas	A\$ 5 
2 notas	A\$ 10 

### MODO DE JOGAR

#### 1ª fase - Compra dos produtos

1) Abra sobre a mesa as cartas-produto em número igual ao de jogadores (cartas com a face voltada para cima). Por exemplo, se são 6 participantes, posicione 6 cartas-produto; se são 4, posicione 4 cartas. Organize-as na mesa pelo número de referência (crescente) para facilitar a visualização dos jogadores.

**Importante:** em caso de se ter 5 jogadores, a orientação é que tiremos 4 cartas-produto e 4 cartas-cheque do jogo, para que fique um número de

cartas múltiplo de 5 (no caso, 20 cartas de cada). Devem sair do jogo as 4 cartas-produto menos valiosa e as 4 cartas-cheque de menor quantia.

### ATENÇÃO

Os números presentes na parte superior das cartas-produto representam o valor e não o preço daquele brinquedo, material esportivo, artístico ou roupa. Ou seja, não representa o quanto se deve pagar por ele, mas o quanto ele é valioso, numa escala de 1 a 24.

2) Na primeira rodada, o primeiro jogador dá um lance colocando uma ou mais cartas-nota sobre a mesa (para resultados equilibrados, deve-se alternar, em sentido horário, o primeiro jogador da rodada seguinte a dar o lance).

3) O próximo (no sentido horário) tem de decidir se ofertará um lance maior ou menor do que o lance ofertado pelo jogador anterior. Os lances ofertados nunca podem ser iguais aos lances já existentes sobre a mesa. **Todos os jogadores são obrigados a ofertar um primeiro lance.**

4) Os lances continuam e os jogadores podem seguir ou parar de dar lances. Quando o jogador para de dar lances, ele sai da rodada e assim, sucessivamente, até que todos parem de ofertar. Ao parar, o jogador não recolhe as cartas-nota que depositou sobre a mesa, mas simplesmente para de aumentar o lance. A quantia que colocou sobre a mesa é o que dispôs a pagar por um produto.

5) O jogador que ofertou o maior lance fica com a carta-produto mais valiosa (identificada pelo maior número escrito no topo da carta), aquele que ofertou o segundo maior lance com a segunda carta-produto mais valiosa e assim por diante.





6) Cada jogador escreve na tabela de anotações o produto adquirido e a quantia paga por ele.

7) Vira-se um novo conjunto de cartas-produto. A compra dos produtos continua seguindo a mesma lógica, até que todos sejam comprados.

**Atenção:** pode ocorrer de algum jogador gastar todo o dinheiro antes das rodadas de compra das cartas-produto serem concluídas. Nesse caso, após dispor as cartas-produto sobre a mesa, retira-se da rodada a carta-produto de menor valor na quantidade de cartas correspondente ao número de jogadores sem dinheiro e permanecem sobre a mesa apenas a quantidade de cartas-produto correspondente ao número de jogadores com dinheiro (as cartas-produto retiradas saem do jogo). Procede-se dessa maneira até que todas as cartas-produto tenham sido distribuídas e compradas, ou até que todos os jogadores estejam sem dinheiro.

## 2ª fase - Venda dos produtos

1) Coloque no centro da mesa uma quantidade de cartas-cheque equivalente ao número de jogadores, com a face da quantia virada para cima. Cada jogador deve fazer uma análise e, seguindo uma estratégia, selecionar uma de suas cartas-produto para vender, colocando-a sobre a mesa com a face do produto voltada para baixo (o produto selecionado ainda não deve ser revelado para os outros jogadores).

2) Quando todos os jogadores tiverem disposto suas cartas-produto com a face voltada para baixo sobre a mesa, todos viram suas cartas-



Com os produtos na mão, começa a fase da venda em troca de cartas-cheque.

-produto ao mesmo tempo. O jogador que tiver o produto de maior valor (número no topo da carta) recebe a carta-cheque de maior quantia. O jogador que tiver o produto com o segundo maior valor recebe a segunda carta-cheque de maior quantia e assim por diante. Cada jogador escreve na tabela de anotações a quantia da carta-cheque abaixo da indicação do produto vendido. Após a venda de todos os produtos, o jogador deve fazer os cálculos do total de compras e de vendas indicados na frente da tabela.

**Atenção:** caso um jogador não tenha adquirido todas as cartas-produto na fase de compras, ele deve participar desde a primeira rodada da fase de vendas até que terminem suas cartas-produto. Nas demais rodadas, após dispor as cartas-cheque sobre a mesa, retira-se da rodada a de menor quantia na quantidade de cartas correspondente ao número de jogadores sem produtos, e fica sobre a mesa apenas a quantidade de cartas-cheque correspondente ao número de jogadores com produtos (as cartas-cheque retiradas saem do jogo). Procede-se dessa maneira até que todas as cartas-cheque tenham sido utilizadas.



### 3ª fase - Obrigações fiscais e carta-desafio

1) Copie no verso da tabela os resultados do total de compras e de vendas. Cada jogador roda a roleta uma única vez e escreve o valor apontado no local correspondente no verso da tabela de anotações.

**Atenção:** cada jogador pagará no máximo uma obrigação (taxa, imposto ou contribuição). O cálculo dos impostos com percentual deve ser efetuado somente após a resolução das contas anteriores.

2) Cada jogador retira uma carta-desafio com ganhos e gastos inerentes a um empreendimento, realiza a leitura em voz alta para o grupo e anota as instruções da carta no campo indicado no verso da tabela de anotações.



### FINAL DO JOGO

A partida termina quando todos tiverem tirado a carta-desafio. Após efetuar os cálculos na tabela de anotações, aquele que obtiver o maior número no “total final” vence. Para verificar isso, todos devem efetuar os cálculos no verso da tabela, seguindo as instruções da roleta e das cartas-desafio. Se necessário, podem recorrer à calculadora.



## Temas Contemporâneos Transversais (TCTs)

Os temas não disciplinares foram assegurados efetivamente na *BNCC* em meados de 2015, ano em que foi disponibilizada a primeira versão para consulta, com a indicação de que fossem abordados de forma transversal e integradora na concepção dos novos currículos:

*“(...) Cabe aos sistemas e redes de ensino, assim como às escolas, em suas respectivas esferas de autonomia e competência, incorporar aos currículos e às propostas pedagógicas a abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana (...) preferencialmente de forma transversal e integradora.”*

(BRASIL, 2018, p. 19)

A *BNCC* enfatiza que os **Temas Contemporâneos Transversais**, ou **TCTs**, são conteúdos essenciais para a educação básica e desenvolvem habilidades obrigatórias de todos os componentes curriculares, sendo uma referência nacional para a elaboração ou adequação de propostas pedagógicas. Os **TCTs**, estão dispostos em seis macro áreas temáticas, conforme a figura abaixo:





As orientações e determinações sobre a implementação prática dos temas contemporâneos não fica explícita claramente na *BNCC*. Porém, não podemos negar que a consolidação desses temas em um único normativo foi um avanço para a educação e que, a partir daí, é possível enxergarmos as possibilidades que a transdisciplinaridade pode ter para essa abordagem.

Para Batalloso e Moraes (2015) essa exigência representa um salto maior em relação ao atual processo de construção do conhecimento, uma vez que a transdisciplinaridade não apenas combina conteúdos disciplinares e integra as diferentes informações procedentes de cada uma das disciplinas, mas também reencontra e

oferece significação para além das disciplinas, explorando os diferentes níveis dos objetos de conhecimento e abrindo o campo do conhecimento não apenas aos saberes disciplinares, mas também às histórias de vida, aos saberes não acadêmicos e às tradições dos indivíduos.

Não há como trazer essas temáticas para o currículo e para a prática educacional sem considerar a complexidade do ser humano, do aluno, do professor, do contexto (social, cultural, familiar, profissional, econômico) que esses sujeitos estão imersos. Bem como não é possível restringir esse assunto a um ou alguns componentes curriculares, afinal, eles são intrínsecos ao ser humano.



*Logo, esse tema exige uma postura transdisciplinar, pois os pensamentos disciplinares e pluridisciplinares não dão mais conta de resolver os problemas de natureza complexa. Dessa forma, aclama-se por um pensar mais elaborado, mais profundo, de natureza interdisciplinar ou transdisciplinar, de novos modos de conhecer a realidade, para dar conta dos desafios que são impostos para a humanidade e para o sujeito que nela habita.*

(MORAES, 2010)



Os *TCTs*, podem estar presentes dentro, através e para além dos componentes curriculares. Devem interligar conteúdos e todos os demais elementos da escola (disciplinas, professores, alunos, pais, comunidade etc). Portanto, se posicionam contra os pensamentos únicos, desintegradores e desarticulados, e a práticas pedagógicas instrucionistas e “bancárias”, na adjetivação de Paulo Freire.

Os *Temas Contemporâneos* contribuem fortemente para a formação integral do aluno desde que trabalhados de forma transdisciplinar, o que contribui para o pensamento crítico e a formação integral do aluno.

Assim, somos levados a crer que a *BNCC* prevê uma educação que não se resume à transmissão de conhecimentos disciplinares por meio dos componentes curriculares, mas também



se preocupa como uma educação que prepara o estudante para conhecer e relacionar-se com o mundo e com a sociedade de maneira plena, ética, autêntica e satisfatória.



## Incluindo TCTs no planejamento de forma transdisciplinar

Como já dito acima, é de suma importância que os temas transversais não se limitem à abordagem em campos específicos e sim, integrem conhecimentos de diversas áreas para a construção de novas aprendizagens e o desenvolvimento de um pensamento crítico.

Sendo assim, a **Educação Financeira**, que compõe o campo transversal de **Economia**, dialoga com outros temas de Economia e com outros campos transversais, além de todas as disciplinas do currículo escolar.

Considerando o planejamento pedagógico com os temas contemporâneos transversais, elencamos algumas propostas para o desenvolvimento de atividades relacionadas às cartas-desafio do jogo *Bons Negócios*. Tais cartas representam situações de ganhos ou perdas relacionadas a questões fiscais, ambientais, sociais, legais, entre outros temas sugeridos pela *BNCC*.

São assuntos que refletem alguns dos desafios vividos pelos estudantes e pela comunidade escolar, gerando oportunidades pedagógicas para discutir, de forma contextualizada e viva, os componentes curriculares dos ensinos Fundamental e Médio.



### Perguntas ou atividades propostas:

- Qual é a importância de fazer um orçamento para gerenciar as contas de uma casa ou de uma empresa?
- Pesquise na *internet*, ferramentas para gestão de orçamento, como planilhas e aplicativos;
- Pesquise, no *Código de Defesa do Consumidor*, as cláusulas que tratam de deveres do consumidor;
- O que acontece com um empreendedor quando deixa de pagar o aluguel? E a *internet*? E o telefone?
- Qual é o significado de juros, inadimplência? Quando se diz que alguém está com o “nome sujo”?
- Calcule o percentual gasto com aluguel, *internet* e telefone em relação aos gastos totais de uma residência ou comércio de sua vizinhança.
- O que significa *investir*?
- Pesquisar sobre tipos de investimentos.
- Pesquisar sobre perfis e comportamentos de investidores.
- Qual a relação entre *investir* e *empreender*?
- O que significa planejar?
- Qual a contribuição do planejamento para a pessoa física? E para as empresas?

- O que é um empréstimo bancário?
- Para que serve um empréstimo?
- Quais são os tipos de empréstimos?
- Como é feito um empréstimo?
- Pesquisar sobre a diferença entre empréstimo e financiamento.
- O que é taxa de juros? Como funciona e para que serve?
- O que é rentabilidade?
- O que é liquidez de investimento?
- O que é *Selic* e *CDI*? Como se relacionam?
- Qual a importância de se pagar impostos?
- Quais os principais impostos que uma empresa paga?
- Para onde vai o dinheiro recolhido dos impostos?
- O que são direitos trabalhistas?

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia

#### Investimento!

Você aplicou bem o dinheiro da sua empresa e obteve ganhos.

+

Some **20%** ao seu resultado

#### Planejamento!

Sua empresa realizou gastos excessivos por falta de planejamento.

-

Tire **A\$ 10** do seu resultado

#### Boas práticas.

Sua empresa apoia projetos culturais e de voluntariado.

=

Mantenha o seu resultado



## Economia e trabalho

### Perguntas ou atividades propostas:

- O que significa registrar a carteira de trabalho de um funcionário?
- Pesquisar sobre os benefícios que o registro da carteira de trabalho pode trazer aos funcionários das empresas.
- A quais riscos uma empresa que não registra seus funcionários pode estar exposta? (Ex: ser acionada legalmente e ter que pagar multa, ser denunciada por trabalho análogo ao escravo, ter sua empresa fechada.)
- Qual a importância das leis trabalhistas para a sociedade? Quando elas surgiram? Por quê?
- Você sabe a diferença entre as classes A, B, C, D e E? E o impacto dessas regras em cada classe de trabalhador?

### Componentes curriculares relacionados:

- Matemática
- História
- Geografia



## Educação Fiscal

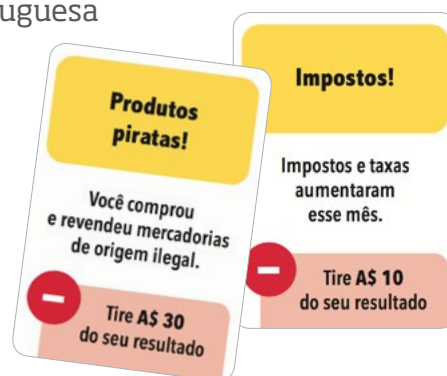
### Perguntas ou atividades propostas:

- O que é MEI (*Micro Empreendedor Individual*)?
- Quais são as outras modalidades de empresas? Quais as diferenças entre elas?
- Quais são os ganhos para o empreendedor de ter um negócio formalizado?
- Pesquisar as etapas necessárias para formalizar um negócio de comércio em sua região.
- Qual é a importância de emitir nota fiscal sobre produtos produzidos ou comercializados?
- A que tipo de punições está sujeito o empreendedor informal, que não tem licença para operar e não recolhe impostos?
- Que direitos o consumidor garante quando exige nota fiscal nos produtos que compra?
- Pesquise o significado e para onde deve ser destinado o dinheiro dos seguintes impostos e contribuições recolhidos por diferentes tipos de empresas: *ICMS, ISS, IPI, PIS, COFINS*.

- Pesquise as diferentes alíquotas de impostos ao empreendedor em diferentes países do mundo.
- Promover um debate sobre a seguinte pergunta: vale a pena sonegar impostos?
- Quando alguém compra um produto pirata ou sem nota fiscal, pode estar contribuindo com que tipos de operações?
- Discutir sobre responsabilidade social nos mais variados âmbitos, desde sonegação de impostos a furar a fila. Quem arca com o prejuízo?

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia



## Saúde

### Perguntas ou atividades propostas:

- O que é saneamento básico?
- Qual a importância do saneamento básico para a saúde?
- Quais são os prejuízos causados à população pela falta de saneamento básico?
- Pesquisar acerca do *Plano Nacional de Saneamento Básico*.
- Pesquisar sobre as competências da *Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico (ANA)*.
- Pesquisa de dados sobre o saneamento básico no Brasil.
- Quais são as dificuldades das famílias sem acesso a saneamento básico? Que problemas de saúde estão mais propensos a ter?

- Quais são os impactos causados à sociedade por pessoas ou empresas que se ligam de forma ilegal à rede de água e esgoto?

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia
- Ciências

#### Saneamento básico.

Sua empresa está regularmente ligada ao sistema de água e esgoto.



Mantenha o seu resultado

## Educação para o consumo

### Perguntas ou atividades propostas:

- O que significa *pegada hídrica*?
- Pesquise quantos litros de água são necessários para produzir uma calça jeans, uma barra de chocolate ou um carro.
- Calcule a economia que se pode obter na conta de água consertando um vazamento na torneira que pinga uma gota de água a cada 5 segundos.
- De toda a água do planeta, que percentual está disponível para consumo humano?
- Que medidas podem ser tomadas por uma empresa para reduzir o consumo, o desperdício e os gastos com água?
- Pesquise o caminho dos rios da sua cidade. Eles permanecem limpos em toda sua extensão? Quais partes não estão e por quê?
- Quanto tempo leva para limpar um rio que foi poluído?
- Como é o caminho da água até chegar na sua casa de forma limpa e tratada?

- Por que temos enchentes? Como podemos evitar?
- Pesquise o porquê de alguns estados enfrentarem “seca” há anos;
- Compare os hábitos de consumo ao longo do tempo, identificando os sistemas econômicos adotados pelas sociedades;
- *Pop Art* e a crítica ao consumismo: análise de obras de Andy Warhol e debates sobre o consumo.

### Componentes curriculares relacionados:

- Matemática
- Geografia
- Ciências
- Arte

#### Desperdício de água.

Sua loja está com vazamentos e sua conta de água aumentou.



Tire A\$ 10 do seu resultado



### Boas práticas.

Sua empresa apoia projetos culturais e de voluntariado.



Mantenha o seu resultado

### Corrupção!

Sua empresa obteve vantagens por meios ilícitos e foi penalizada.



Tire A\$ 20 do seu resultado

### Sua empresa foi reconhecida!

Sua empresa foi premiada por boas práticas sociais e ambientais.



Some A\$ 20 ao seu resultado

### Perguntas ou atividades propostas:

- O que significa *inclusão social*?
- Pesquisar percentual de pessoas com deficiência na população brasileira.
- Que tipo de adaptações são necessárias para incluir as pessoas com deficiência visual ou motora no ambiente de trabalho?
- Como a infraestrutura da escola está preparada para o acolhimento e a inclusão de pessoas com diferentes tipos de deficiência?
- Como a inclusão de pessoas com deficiência no quadro de funcionários da empresa pode contribuir com os resultados do negócio?
- Como as empresas da sua região incluem e promovem grupos minoritários como negros, mulheres ou LGBT em seus quadros de funcionários?
- Como as empresas e comércios de sua região incluem pessoas com deficiência?
- Qual o significado de corrupção?
- Qual a pena para o crime de corrupção?
- Pesquisar sobre o *ranking* de corrupção dos países, identificando a posição do Brasil.
- Qual a diferença entre suborno e corrupção?
- Pesquisar sobre a diferença entre *corrupção ativa* e *corrupção passiva*.
- Pesquisar sobre os órgãos responsáveis pela investigação e combate à corrupção no Brasil.
- O que seriam consideradas atitudes corruptas de uma sociedade?
- Qual a responsabilidade da sociedade na corrupção?
- Como cada cidadão pode combater a corrupção?
- O que é e como funciona um trabalho voluntário?
- Quais as diferenças entre trabalho voluntário e trabalho remunerado?
- Pesquisar sobre as maneiras de se exercer um trabalho voluntário.
- O que é ONG?
- Como funciona uma ONG?
- Pesquisar sobre responsabilidade social e ambiental nas empresas.
- Quais os benefícios da prática da responsabilidade social para empresas?
- O que significa a palavra *educação*?
- Pesquisar acerca da educação como um direito.

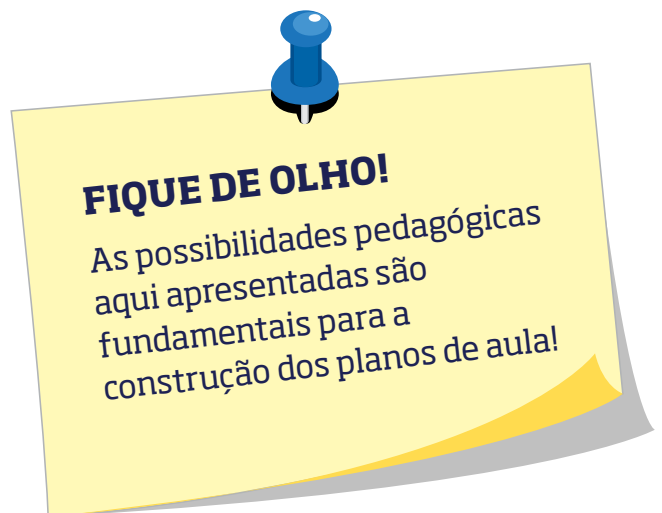


- Pesquisar sobre o *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Quais são seus direitos?
- Quais os prejuízos e consequências de uma sociedade sem educação?
- Por que é tão importante garantir o acesso ao ensino gratuito e de qualidade para todos?
- O que significa *formação profissional*?
- Qual a importância de investir em cursos e treinamentos para aperfeiçoamento profissional?
- O que significa a palavra *cidadania* e qual a origem desse termo?
- Pesquisar sobre cidadania: direitos e deveres.
- O que são direitos?
- O que é um ato de cidadania?
- Pesquisar sobre exemplos de cidadania.
- Qual a diferença entre *nacionalidade* e *cidadania*?
- Qual a importância da cidadania?
- O que é uma cooperativa e como funciona?
- Como se forma uma cooperativa?
- O que é cooperativismo?

- Pesquisar sobre os princípios do cooperativismo.
- Quais são as formas de organização e de representação das cooperativas?
- Pesquisa acerca das diferenças entre cooperativas e associações.

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia
- Ciências
- Educação Física



### Educação!

Sua empresa investiu em cursos e treinamentos e aumentou o desempenho.



Some A\$ 10  
ao seu resultado

### Cidadania!

Sua empresa atende as normas de acessibilidade e foi reconhecida.



Some A\$ 10  
ao seu resultado

### Cooperativa.

Você e demais produtores fundaram uma cooperativa, barateando os custos.



Aumente 1/10  
do seu resultado

## Ciência e tecnologia

### Perguntas ou atividades propostas:

- O que significa inovação?
  - Entreviste familiares para descobrir como eles escutavam música, assistiam filmes, realizavam compras ou utilizavam o banco em 1980 e compare com os dias atuais. O que mudou?
  - Qual é o papel da tecnologia na sua vida?
  - Como a tecnologia pode ajudar os negócios que você conhece?
  - O que a tecnologia traz de benefícios e de malefícios para as pessoas?
  - Qual o papel das redes sociais? Qual benefício e malefício?
  - Quantas horas você passa na rede social? Discussão se é razoável ou não, o que faria se não estivesse nas redes?
  - Você percebe manipulações de consumo nas redes sociais? Como reage?
  - Você deixa as notificações de rede ligadas? Clica nas chamadas sugeridas pelas redes ou as escolhe? Discussão sobre o quanto a atenção do usuário virou produto para as empresas. As iscas de notificações para interação e/ou consumo. A indução por material visual para que se siga uma forma de pensamento: como desenvolver o pensamento crítico?
  - Jogos *online* e seus perigos: discutir sobre jogos de sorte e aposta *online* legalizados, mostrando matematicamente os perigos.
  - O que é polarização? Qual a influência das redes nisso?
  - O que são *fake news*? Discutir qual impacto tem na sociedade e qual o seu papel nisso?
  - Como automatizar algo que hoje é feito de forma manual?
- Quais os aplicativos mais utilizados na sua família? Como esta tecnologia facilita a sua vida?
  - Elabore, em grupo, um protótipo de aplicativo para resolver um problema de sua comunidade.
  - Quais os impactos positivos e negativos da automação para a sociedade?
  - Qual a diferença entre crédito e débito?
  - O que significa pagamento à vista e parcelado?
  - Pesquisar sobre juros e seus tipos.
  - Pesquisar sobre os requisitos para abrir uma conta bancária.
  - Diferença entre conta poupança e conta corrente. Diferença entre pessoa física e pessoa jurídica.
  - Como seria uma versão virtual do jogo *Bons Negócios*?

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia
- Ciências
- Educação Física
- Artes

**Sua empresa é inovadora.**

**Você desenvolveu um aplicativo que melhorou suas vendas!**

+

**Some 10% do seu resultado**

**Maquininha de cartão.**

**Você trocou de fornecedor e economizou nas taxas.**

+

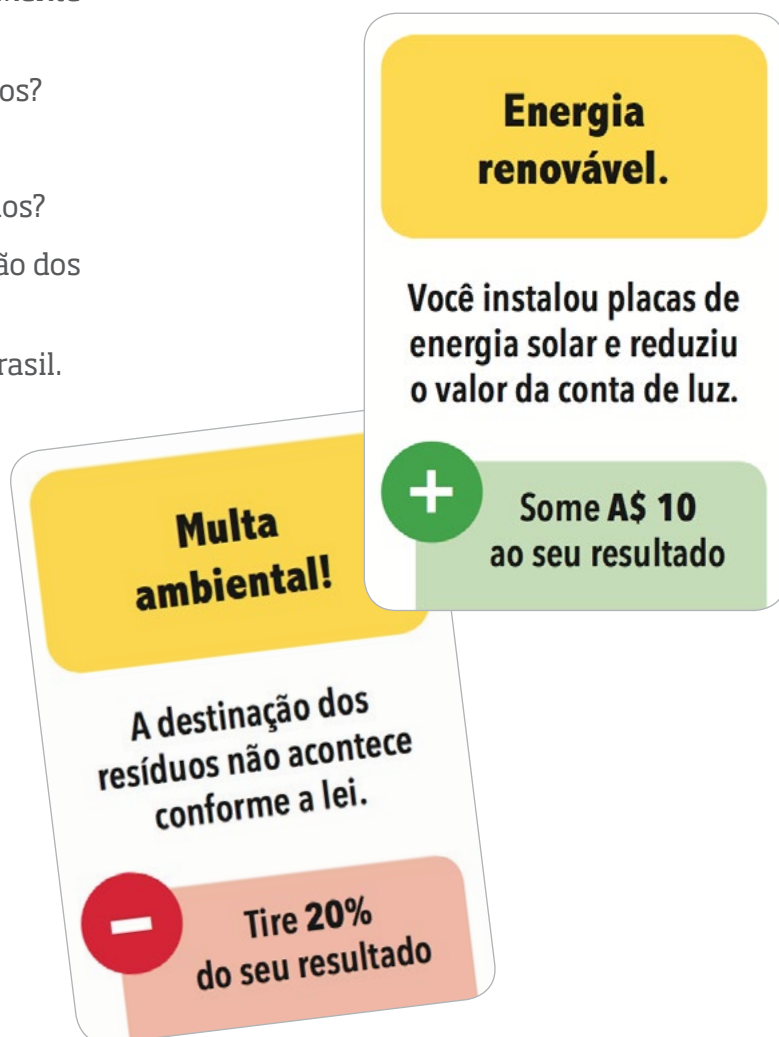
**Some 5% ao seu resultado**



### Perguntas ou atividades propostas:

- Pesquise sobre o conceito dos *5 Erres*. Quais atitudes são necessárias para colocar os *5 Erres* em prática?
- O que são resíduos sólidos?
- Que tipo de resíduos sólidos podemos identificar em indústrias ou comércio de brinquedos, roupas e materiais escolares?
- Quais são as responsabilidades das empresas na destinação de resíduos de seu processo produtivo ou operacional?
- Quais são os impactos dos resíduos indevidamente destinados para a vida das pessoas?
- Quais são os impactos dos resíduos plásticos para os esgotos das cidades e a vida marinha?
- Como resíduos destinados adequadamente podem gerar renda para a comunidade?
- Como são classificados os resíduos sólidos?
- Pesquisar sobre coleta seletiva.
- O que é reciclagem e quais seus benefícios?
- Pesquise sobre o tempo de decomposição dos resíduos no ambiente.
- Levantar dados sobre a reciclagem no Brasil.
- Pesquisar sobre coleta seletiva no município ou região: o que é coletado? Com que frequência? Por quem? Para onde vai? Qual o valor pago por cada tipo de material?
- O que são rejeitos?
- O que é e como funciona a logística reversa?
- Quais são os impactos dos resíduos indevidamente destinados para a vida das pessoas?
- Quais são os impactos dos resíduos plásticos para os esgotos das cidades e a vida marinha?

- Como resíduos destinados adequadamente podem gerar renda para a comunidade?
- Estudo de caso: pesquisar notícias de um problema ambiental causado por descuido de uma empresa ou indústria no município ou região, identificando as causas, as consequências ambientais e legais.
- O que significa eficiência energética?
- Cálculo da economia que se pode obter na conta de luz substituindo 2 lâmpadas incandescentes de 70 *watts* por 2 fluorescentes de 15 *watts* ou 2 lâmpadas *LED* de 7 *watts*.
- Pesquise o investimento necessário para instalar painéis de energia solar em uma residência ou comércio e calcule em quanto tempo este investimento poderia se pagar.





- Quais as vantagens e desvantagens de uma rede elétrica?
- Que outras medidas podem ser tomadas pela empresa para reduzir os gastos com energia elétrica?
- Como é o caminho da rede elétrica da concessionária de energia até sua casa? Qual impacto ambiental disso?
- Por que algumas cidades vivenciam o chamado “apagão”?

### Componentes curriculares relacionados:

- Língua Portuguesa
- Matemática
- História
- Geografia
- Ciências

### Resíduos sólidos.

Sua empresa substituiu o uso de embalagens plásticas e atraiu novos consumidores.



Some A\$ 5 ao seu resultado

## Ampliação das possibilidades

A prática do jogo *Bons Negócios* é uma importante aliada no trabalho e desenvolvimento dos temas contemporâneos transversais. Como já exposto, os pressupostos da transdisciplinaridade convidam educadores e pessoas comprometidas com a educação a refletirem acerca da aquisição do conhecimento fundamentada no diálogo. Em um planejamento contextualizado e flexível a partir de um currículo aberto aos saberes, o importante não é somente abordar o conhecimento científico, mas também o aprendizado por meio da realidade e da experiência prática. Para isso, outras duas cartas-desafio no jogo *Bons Negócios* permitem explorar a criatividade.



Crie uma situação que gere uma perda.



Tire A\$ 20 do seu resultado

Essas cartas oferecem ao estudante a possibilidade de criar uma situação, gerando reflexão e protagonismo durante o jogo.

Ao propor a criação de situações para as cartas ao lado e abaixo, é possível realizar uma aprendizagem ativa, onde o conhecimento é adquirido de forma natural, integrada e dinâmica.



Crie uma situação que gere um ganho.



Some A\$ 20 ao seu resultado

Desse modo, os alunos ampliam as possibilidades do jogo, explorando ainda mais as questões presentes em seus cotidianos, exercendo o protagonismo.

Uma educação realmente significativa deve ser contextualizada e os jogos de Educação Financeira IBS levam esse contexto para a sala de aula, possibilitando o debate, a reflexão e a proposição de soluções éticas e responsáveis.



## Para finalizar



*Por aprendizagem significativa entendo uma aprendizagem que é mais do que uma acumulação de fatos. É uma aprendizagem que provoca uma modificação, quer seja no comportamento do indivíduo, na orientação futura que escolhe ou nas suas atitudes e personalidade. É uma aprendizagem penetrante, que não se limita a um aumento de conhecimentos, mas que penetra profundamente todas as parcelas da sua existência.*

Carl Rogers



Não é possível pautar o trabalho da transversalidade numa perspectiva disciplinar, já que sua principal característica é a condição de estabelecimento de relações, tanto entre as disciplinas quanto entre a teoria e a prática, bem como entre o sujeito e a sua produção de conhecimento, e entre o conhecimento sistematizado e os conhecimentos extracurriculares.

Dessa maneira, não podemos pensar a Educação Financeira como uma responsabilidade somente do professor de Matemática, mas sim como um assunto transversal na escola, o que implica na necessidade de proporcionar a todos os professores uma formação adequada para trabalhar Educação Financeira dentro do contexto da sua disciplina.

Desde os primeiros fascículos deste curso de formação em Educação Financeira ressaltamos que um dos nossos objetivos é oferecer aos pro-

fessores e, por meio deles, para os alunos e suas famílias a base para a construção de um pensamento financeiro consistente e o desenvolvimento de comportamentos autônomos e saudáveis, o que é possível de ser realizado através do uso e prática dos jogos de Educação Financeira.

Aprendemos e teremos a oportunidade de vivenciar na prática que o jogo *Bons Negócios* permite que os alunos desenvolvam atitudes relacionadas a tomadas de decisões e gestão de riscos, o que acontece cotidianamente em nossas vidas, já que a todo instante estamos fazendo escolhas e assumindo os riscos dessas decisões.

Dessa maneira estamos fazendo transversalidade, sem dificuldades, sem mistérios, de forma prática e contextualizada, estamos ensinando e aprendendo a agir sobre a realidade que se delinea a todo momento por meio de atitudes conscientes e saudáveis.



## Referências bibliográficas

A história do UNO, o clássico jogo do baralho colorido. Metropoly. Disponível em: <<https://www.metropolybar.com.br/a-historia-do-uno-o-classico-jogo-do-baralho-colorido/>>. Acesso em: 21 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](http://www.brasilsolidario.com.br/wp-content/uploads/EF_apresentacao_dos_jogos.pdf)>. Acesso em: 16 de julho de 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: apresentação dos temas transversais, ética/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2017. Brasília, DF, 2018a. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 09 de setembro de 2020.

BRASIL. Temas Contemporâneos e Transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos. 2019.

CORDEIRO, Natália de Vasconcelos. Temas contemporâneos e transversais na BNCC: as contribuições da transdisciplinaridade / Natália de Vasconcelos Cordeiro - 2019. 122 f. : il; 30 cm.

FARIA, E. S. et al. Jogos de Carta. São Paulo: Abril, 1978.

MORAES, Maria Cândida. Transdisciplinaridade e educação. Revista eletrônica. Rizoma Freireano. Vol. 6, 2010. Disponível em: <<http://www.rizoma-freireano.org/transdisciplinaridade-e-educacao--maria-candida-moraes>>. Acesso em: 09 de setembro de 2020.

MORAES, Maria Cândida de. Complexidade e currículo: por uma nova relação. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 9, N° 25, 2010, p. 289-311. Disponível em: <<https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v9n25/art17.pdf>>. Acesso em: 09 de setembro de 2020.

MORAES, Maria Cândida. Transdisciplinaridade, criatividade e educação: Fundamentos ontológicos e epistemológicos, colaboração de Juan Miguel B. Navas. SP: Papyrus, 2015.

MORAES, Mara Sueli Simão et al. Temas Político-Sociais/ Transversais na Educação Brasileira: o discurso visa à transformação social? Reflexões da disciplina Temas Transversais em Educação. Faculdade de Ciências. UNESP. Bauru, 2002.

PORTARI, Sergio. Uma Breve História dos Jogos. Disponível em: <<http://www.sergioportari.com.br/wp-content/uploads/2014/03/02-Uma-Breve-Hist%C3%B3ria-dos-Jogos.pdf>>. Acesso em: 21 de julho de 2020.

ROGERS, Carl R. Tornar-se pessoa. 5. Ed São Paulo: Martins, 2001.





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



Instituto  
**BRASIL  
SOLIDÁRIO**

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