



Instituto
BRASIL
SOLIDÁRIO



JUNTOS
CONSTRUÍMOS

 plano cde

Avaliação qualitativa - dezembro, 2023

Objetivo

_Avaliação **qualitativa** do projeto de Educação Financeira realizado pelo Instituto Brasil Solidário.



Vamos Jogar e Aprender!

Etapa qualitativa

:: Entrevistas online com professores e gestores das secretarias parceiras:

_5 grupos com professores (total: 29 entrevistados) das redes que implementaram o projeto Educação Financeira com sucesso;

_4 grupos com gestores das secretarias (total: 17 entrevistados)

Representantes de **39 municípios** em **14 estados**.

:: Temas explorados nos roteiros:

_Como os jogos de educação financeira chegaram até o professor/secretaria

_Implementação dos jogos nas escolas

_Relação da secretaria/dos professores com o IBS

_Percepções sobre a formação de educação financeira

_Impactos dos jogos

1. PARCERIAS COM O IBS

A chegada do projeto nas redes pode acontecer de três formas

_ Por iniciativa do IBS:

quando há algum **interesse por parte do instituto** para que o município faça a adesão ao projeto.

_ Por interesse da rede:

a iniciativa parte da **própria secretaria ou de um professor da rede** que conheceu o projeto e se interessou em utilizar os jogos.

_ Por iniciativa de professores:

são **casos em que professores** que tiveram contato com o projeto **começaram a aplicar os jogos independentemente da adesão da rede.**

“Soubemos da existência, pedimos para a Secretaria fazer a adesão. O secretário de educação fez adesão e levamos para 46 escolas” (Gestor)

Case de implementação independente

_Duas professoras do município de Campinas (SP) procuravam formas de implementar educação financeira nas unidades em que atuam. Elas acabaram assistindo uma aula inaugural do IBS sobre os jogos e se interessaram muito em aplicar o projeto nas escolas.

_Contudo, a rede de Campinas não fez a adesão do Educação Financeira. Então, as professoras tiveram a ideia de implementar o jogo de forma independente, após terem conseguido alguns jogos com IBS.

_Elas compartilharam a experiência que tiveram em um Congresso desse ano. Lá, representantes da rede de Campinas tiveram uma boa impressão das contribuições do projeto Educação Financeira e convidaram as docentes para ministrar formações discutindo a importância da abordagem de finanças nas escolas.

“Em nossa rede não temos nada formatado com essa ideia de educação financeira. Então eu e minha colega começamos a trabalhar com esse tema na nossa escola após contato com o IBS.”

No começo do ano, apresentamos o nosso trabalho feito com o Piquenique do IBS em Congresso e aí a rede começou a dar uma olhada para isso.

Nós, inclusive, fomos convidadas a fazer a formação de professores para falar sobre a importância da implementação do tema de educação financeira nas unidades.”
(Prof. de Campinas, SP)

O projeto se destaca por dispor de uma implementação organizada e contar com um suporte eficiente

_ O projeto é bem avaliado por conta de sua **estrutura e organização**.

_ Os gestores e professores se sentem **bem subsidiados pelo suporte do IBS** por conta da facilidade para fazer demandas, receber assistência e resolver dúvidas nas plataformas de comunicação disponíveis.

*“Antes ficava a cargo do professor fazer algo sobre educação financeira em sala de aula, mas **não tinha uma especificidade, um direcionamento. Então a gente ficou muito contente e aceitamos a proposta do IBS.**”*

(Gestora)

“Todas as vezes que nós precisamos de alguma informação ou de algum ajuste relacionado ao IBS, nós fomos atendidos. Então eu não tenho do que reclamar de nossa parceria com o IBS.”

(Gestora)

O projeto é percebido pelos agentes escolares como uma solução inovadora e transversal do ensino de educação financeira

_O projeto do IBS é visto como uma solução para a demanda da BNCC de ensino de finanças nas escolas.

“Na BNCC tem educação financeira, mas a gente não tinha direcionamento. IBS veio para ajudar” - Gestor

_Há escolas em que o projeto de Educação Financeira chegou como a primeira iniciativa para lidar com a implementação do tema.

“Eu quis fazer a formação do IBS porque achei que fosse uma nova ferramenta para dar aula de matemática. Usar a gamificação, uma metodologia ativa, para me ajudar a trabalhar com o dinheiro, etc.” - Prof.

_A proposta do IBS de instrumentalizar jogos como forma de educar financeiramente é percebida como uma novidade atrativa para interagir com os alunos.

2. CAPACITAÇÃO DOS PROFESSORES

Gestores incentivam a adesão dos professores às formações

_A adesão à formação do IBS é voluntária, por essa razão **os gestores das escolas buscam sensibilizar os professores a participarem** delas;

_Essa sensibilização ocorre por diversos meios como:

- :: Reuniões de equipe;
- :: Notificações em grupo do *WhatsApp*;
- :: Palestras de agentes escolares para compartilhamento de suas experiências na formação e na implementação dos jogos.

“A formação não chegou como obrigatória, mas foi a secretária que fez contato com o IBS e de lá passou para a gestão das escolas. A gestora colocou no nosso WhatsApp quem queria participar do curso. Eu e outra professora nos pronunciamos e tomamos a decisão assertiva de fazer o curso.” - Prof

“Na escola onde eu trabalho, a nossa coordenadora fez o curso do IBS. Quando os jogos chegaram, ela convidou os professores para jogarmos juntos e poderemos assim multiplicar esse conhecimento com os alunos.” - Prof

A formação é bem avaliada

_Dentre os pontos destacados pelos agentes escolares, encontram-se:

- :: **Conteúdo amplo**, aprofundado e bem explicativo;
- :: Propósito e **relevância do projeto** bem delineados;
- :: **Instrutores com domínio dos temas** abordados;
- :: Utilização de **jogos como instrumentos** de ensino;
- :: **Encontros presenciais** para o manuseio coletivo dos jogos e compartilhamento de ideias;
- :: **Reflexão sobre impactos do conteúdo** na vida pessoal dos professores.

“Primeiro a gente teve o contato teórico, com a teoria, a filosofia, os conceitos, os fundamentos, e, depois, que nós vivenciamos com os objetos, os jogos. Então foi muito interessante essa dinâmica do IBS de não apresentar o jogo pelo jogo. Ele nos apresentou todos os propósitos e o jogo é o recurso pra eles.” (Prof.)

“Nacir (formador) é muito bom, muito comprometido. É tudo muito organizado, tem sequência boa, você não se perde” (Prof.)

Por outro lado, a adesão dos docentes é heterogênea e possui alguns desafios:

:: Dificuldades dos professores em **organizar a agenda** de atividades;

:: Percepção de que o conteúdo das formações é denso;

:: Pouco sucesso na multiplicação do projeto em algumas unidades escolares;

:: **Perspectiva de que a formação é mais uma dentre outras**, que é “mais um trabalho”;

:: Percepção entre alguns docentes de que o tema não é relevante.

*“Tem resistência de professores a qualquer formação. Os mais antigos falam que tem muitas formações”
(Gestora)*

*“Tem que puxar gestor e fazer convencimento. Gestor é o agente na escola, tem professores que não querem fazer, o trabalho de convencimento é difícil.”
(Gestora)*

3. IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS

Existem diferentes graus de implementação do projeto nas redes entrevistadas

Implementação experimental

- :: Adesão da formação foi feita por poucos professores;
- :: Ainda não existe uma prática de multiplicação do projeto com professores que ainda não aderiram;
- :: A implementação dos jogos só ocorrem em algumas turmas ou em alguns anos específicos
- :: Exclusividade do uso do Piquenique;
- :: Periodicidade mais espaçada entre as aplicações.

Implementação consolidada

- :: Mais professores aderiram à formação;
- :: Gestores e professores compartilham suas experiências com os jogos com outros professores;
- :: A implementação dos jogos é realizada em mais turmas e anos;
- :: Aplicação tanto do Piquenique quanto do Bons Negócios;
- :: Maior frequência de aplicações.

O apoio das Secretarias e das unidades escolares é importante para a implementação efetiva dos jogos

_ **Os agentes escolares têm** se engajado em ações para promover o uso dos jogos pelos docentes. Algumas dessas ações consistem em:

- :: **Divulgar** o projeto do IBS e os jogos em reuniões;
- :: **Promover palestras** ou formações com intuito de abordar a relevância da educação financeira;
- :: Gestão escolar **convidar os professores para reuniões** onde ocorrem demonstrações do uso dos jogos.

“Tem que puxar gestor e fazer convencimento. Gestor é o agente na escola, tem professores que não querem fazer, o trabalho de convencimento é difícil.” (Gestora)

“Formação com os professores foi feita em cima do Piquenique pela coordenadora. Trabalhamos linguagem das cartas, coordenadora fez o jogo em inglês, tinham os cards, professores aplicaram em sala de aula. Fizeram listas dos itens do piquenique em inglês.” (Gestora)

Os desafios da implementação

_ O professor de uma escola indígena Kaingang de Vicente Dutra (RS) não conseguiu implementar o projeto por falta de apoio e envolvimento dos demais agentes escolares.

_ Ele participou da formação do IBS e se interessou pelos jogos por enxergar neles uma metodologia “gameficada” para trabalhar com matemática e finanças.

_ Porém, ele não conseguiu sozinho multiplicar o projeto para outros colegas, nem fazer um uso adequado dos jogos, pois ele não pôde contar com algum profissional que traduzisse e adaptasse os jogos para a língua e cultura específica de seus alunos.

*“Achei que era uma nova ferramenta para dar aula de matemática, mas **na escola indígena não é tão fácil. Eles falam outra língua, precisaria de um professor tradutor. Falam Kaingang. Pensei em usar o jogo, mas não consegui adaptar, não consegui usar, não tive apoio. Na outra escola, não consegui fazer formação com outros professores, eles não estão interessados.**”*
(Prof. de Vicente Dutra, RS)

Os jogos são bem adaptáveis às diferentes fases escolares e isto é bem avaliado pelos professores

_ Os professores valorizam que a aplicação dos jogos pode ser adaptada às distintas fases escolares.

O Piquenique é mais utilizado entre alunos mais novos, enquanto o Bons Negócios, mais complexo, é trabalhado com turmas mais velhas.

_Piquenique (tabuleiro): O uso é mais frequente e difundido: aplicado principalmente no Ensino Fundamental, mas há casos de aplicação nos anos iniciais do Médio.

- Regras simples;
- Linguagem mais lúdica;
- Aborda a poupança e o consumo consciente;

_Bons Negócios (cartas): O uso é menos frequente e difundido: aplicado principalmente no Ensino Médio e no EJA, mas com casos de aplicação nos anos finais do Ensino Fundamental.

- Regras mais difíceis;
- Linguagem complexa;
- Aborda o empreendedorismo e os investimentos;

O Dia D muito importante como estratégia de engajamento

Periodicidade dos jogos em sala de aula

_A periodicidade de uso dos jogos nas classes varia entre semanal, quinzenal e mensal. As escolas adaptam essa periodicidade às próprias necessidades.

“Jogamos 3 vezes por semana, cada um na sua sala de aula. Queremos implantar o Dia D.” (Prof.)

Dia D

_O “Dia D” é uma data sugerida pelo IBS para a integração de toda a unidade escolar na multiplicação dos jogos. Geralmente esse dia é registrado no calendário escolar e tem ocorrência mensal.

“Dia D é na 1ª sexta feira do mês, é o momento esperado, já está no calendário. Todas as escolas do município jogam no Dia D.” (Prof.)

4. IMPACTOS DO PROJETO

Os professores destacam que os jogos estimulam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais

_ Segundo os docentes, os jogos estimulam a reflexão dos estudantes e o desenvolvimento de competências socioemocionais como:

- :: **Responsabilidade social** e trabalho em grupo;
- :: **Comprometimento** com objetivos;
- :: **Autoconfiança** na realização de planos;
- :: **Organização** das ações a atitudes em direção a um objetivo;
- :: **Controlar a impulsividade.**

“Coloco o jogo no centro da sala, os alunos ficam analisando as jogadas, pensam nas consequências para eles, e para o planeta. Aprendem a não fazer coisas por impulso ou só pensar individualmente.” – Prof.

“A criança considerada problema da escola sugeriu que o dinheiro arrecadado fosse para instituição de câncer. Tem uma conscientização além do próprio umbigo, não olhar só para si, observar o entorno” – Prof.

_ A reflexão sobre as estratégias utilizadas nos jogos estimulam os estudantes a pensar em atitudes importantes para melhorar a qualidade de vida e realizar sonhos e objetivos, como:

:: Consumo consciente

*“Pararam de pedir para os pais comprarem coisas.”
(Prof.)*

:: Economia e poupança

*“Uma mãe disse que o jogo ajudou, a filha passou a não gastar tanto com doces, **economizar com doces para comprar bicicleta**” (Prof.)*

*“Aluna parou de comprar lanche e passou a comer comida da escola para **economizar**” (Prof.)*

:: Escolhas alimentares mais saudáveis

*“Eu percebi que **melhorou bastante a questão da seletividade alimentar** com os pequenos com o jogo Piquenique. Melhorou a questão de **procurar coisas mais saudáveis para a alimentação.**”
(Prof.)*

Os professores utilizam os jogos para discutir sobre responsabilidade financeira com os alunos

_ A ludicidade na abordagem dos jogos do de finanças serve de **apoio para que os professores discutam sobre responsabilidade financeira**;

_ **Essas discussões influenciam os alunos a pensarem sobre o orçamento familiar e sobre quais atitudes contribuem** para a diminuição dos gastos em casa;

*“Eu disse que todos (os alunos) são responsáveis por cuidar do dinheiro da casa e então **apresentei a ideia de orçamento familiar**. Daí eles criaram uma lista de formas como eles, economizando dinheiro, poderiam ajudar na economia da casa.” – Prof.*

_ Docentes puderam fazer os estudantes compreenderem que **ações cotidianas podem gerar impacto positivo nas finanças domésticas**, como:

- :: Desligar a luz;
- :: Fechar a torneira;
- :: Demorar menos tempo no banho;
- :: Diferenciar gastos necessários de supérfluos;
- :: Poupar dinheiro para realizar objetivos no futuro;
- :: Preservar e cuidar de bens e objetos dos ambientes frequentados por eles.

A presença do tema de consumo alimentar nos jogos permite pautar hábitos saudáveis e qualidade de vida

_ Os jogos do IBS pautam o consumo alimentar consciente, e isso **traz para a sala de aula discussões sobre alimentação saudável.**

*“Eu aplico os jogos no fund. 2 e achei interessante que, na hora da merenda, a diretora conversou se não podia ampliar (os jogos) para os outros alunos, pois **ele combateu o desperdício, o pratinho com muita comida, com resto de comida. Eles pegam a merenda, eles comem e não tem mais aquele jogar comida fora, jogar fruta fora, diminuiu bastante.**” - Prof.*

_A partir dessas discussões, os professores acabam notando algumas **diferenças na conduta alimentar dos estudantes:**

- ∴ Eles passam a **diferenciar alimentos saudáveis de não saudáveis;**
- ∴ Eles dão maior relevância ao cuidado com o **desperdício de comida;**
- ∴ Há uma **maior associação da alimentação com qualidade de vida.**

A metodologia dos jogos é inclusiva para os alunos com deficiência e defasagem escolar

_Os jogos são utilizados por professores no reforço escolar de estudantes. Docentes se apropriam dos jogos para desenvolver necessidades dos alunos relacionadas à leitura ou ao cálculo matemático.

_O envolvimento de estudantes autistas ou com outras deficiências é estimulado pela ludicidade dos jogos. Com eles, os professores conseguem explorar a oralidade, a sociabilidade etc.

“Tem aluno que nem sabe ler e escrever, mas consegue manipular os jogos, ter um olhar diferenciado. Os alunos com deficiência também conseguem participar.” (Prof.)

“Até mesmo com os meus alunos nos momentos de reforço de leitura e escrita eu uso os jogos.” (Prof.)

_A professor de uma escola de Imperatriz (MA) pode apoiar o seu aluno autista no processo de adesão da alimentação escolar. Essa situação foi possível por meio da apropriação do Piquenique para a discussão do consumo alimentar.

_ O filho autista dessa professora participou como mediador dos jogos, fortalecendo as suas capacidades comunicativas e estimulando a participação de outros alunos com deficiência.

_A professora relata que através dos jogos ela pôde envolver diversos perfis de estudantes nas discussões sobre os temas de finanças, meio ambiente e consumo alimentar.

*“Eu tenho um aluno autista que tem restrição alimentar. **Nós ajudamos no desmame dele e agora ela já lancha na escola, mas ele ainda tem algum receio com fruta e nós fizemos um trabalho com fruta. Eu também tenho um filho autista. Inclusive, esse filho, ele também vem me ajudar quando tem atividade de educação financeira. Para você ver, além de eu estar mobilizando a minha turma, eu consigo mobilizar a interação do meu filho autista, ele é mediador do meu aluno autista e da minha aluna que tem paralisia cerebral.**”*

(Prof. de Imperatriz, MA)

_Português e Matemática são as disciplinas nas quais mais ocorrem aplicações dos jogos. Segundo os professores, **os jogos são aproveitados para trabalhar uma diversidade de competências e conteúdos** pertinentes às disciplinas.

Português

- _Fortalecimento da oralidade e da escrita;
- _Coerência na comunicação;
- _Melhora da interpretação de textos;
- _Uso do dicionário e enriquecimento do vocabulário;
- _Identificação da classificação gramatical das palavras;
- _Diferenciação dos sentidos das palavras conforme o contexto;
- _Reforço da ortografia.

Matemática

- _Desenvolvimento do raciocínio lógico;
- _Quatro operações básicas;
- _Tabuada, regra de 3, porcentagem;
- _Facilidade com o uso das operações básicas;
- _Uso da calculadora;
- _Compreensão das formas de medição;
- _Compreensão da noção de juros.

*“Uso o Piquenique para reforço de leitura, escrita, mas ajuda em todos os conteúdos.”
(Prof.)*

*“O jogo Piquenique traz essa possibilidade de desenvolver a consciência fonológica através da leitura das cartas, das ilustrações e do colorido que chama a atenção. A qualidade do material estimula e incentiva as crianças a lerem”
(Gestora)*

*“Melhorou a postura para ler, tem maior desenvoltura na leitura, a parte interpretativa está melhor. Precisam ler cartas para colegas.”
(Prof.)*

*“Os jogos ajudaram os alunos se interessarem pela matemática e pelo tema de finanças.”
(Gestor)*

*“No Piquenique, eu percebi que as crianças precisavam ter um conhecimento maior sobre a tabela dos produtos, então eu tive a ideia de criar um jogo digital com esses produtos para trabalhar com elas o letramento digital e também conteúdos trabalhadas nas aulas de matemática sobre medidas de massa e de capacidade.”
(Prof.)*

História

- _ Origem do dinheiro;
- _ Percurso histórico do dinheiro até os dias atuais;
- _ Características e dinâmica das trocas financeiras;
- _ Como o dinheiro chega nas famílias;
- _ Fatos históricos da economia.

Geografia

- _ Abordagem das relações econômicas entre os países;
- _ Exploração do processo de endividamento das nações;
- _ Discussão das questões ambientais nos meios rurais e urbanos.

Idiomas

- _ Expansão do vocabulário em outros idiomas através da exploração da linguagem financeira do jogo;
- _ Fortalecimento da capacidade de tradução de palavras em idiomas estrangeiros.

Educação Física

- _ Compreensão do papel das atividades físicas e da prática de jogos no fortalecimento do processo de aprendizagem.

“Dá para trabalhar todos os conteúdos, história do dinheiro, receitas, geografia (mundo e trabalho), natureza, ciências, nutrição, reciclagem. Dá pra trabalhar inúmeros temas.”
(Prof.)

“Dá para trabalhar com o Piquenique em inglês, números, valores, sugestão de colocar em dólar, alimentos, fazer contas, cores das cartas, lugares, locais de jogos, fazer listinha em inglês. Dá para trabalhar muito o vocabulário em inglês.”
(Gestora)

Mudanças de atitude em casa

_ Os pais contam sobre a iniciativa de diálogo que os filhos passaram a ter para falar sobre as finanças da família, consumo alimentar, planejamento econômico e empreendedorismo;

_ As famílias também pontuam mudanças nos hábitos dos filhos que diminuem gastos com doces para guardar o dinheiro;

_ Há relatos de diminuição do valor das contas da casa (água, energia) por conta da adoção do consumo mais consciente pelos filhos.

“Uma mãe disse que o jogo ajudou, filha passou a não gastar tanto com doces, economiza com doces para comprar bicicleta.”
(Prof.)

“Pais levam para reuniões que filhos estão falando sobre dinheiro. Filhos fazem pais mudarem, fazem economia de energia, de água. Tem maior consumo consciente da água, energia, dos bens duráveis. Notam uma diminuição das contas da casa.”
(Prof.)

“Filhos passam a economizar no banho, na água, fecham torneira. Tem depoimento dos pais.”
(Prof.)

_ Os docentes contam que os jogos influenciaram na revisão de aspectos de suas vidas pessoais, como o planejamento financeiro e hábitos de consumo alimentar.

“O prof. trabalha mais feliz, porque fica mais controlado com suas próprias finanças, vimos muito relato assim. Primeiro precisa impactar o professor para depois aluno. Muitos professores mudaram a vida financeira.”
(Gestora)

“Aboli o cartão de crédito. Só compro se tenho dinheiro. Não tem mais conta conjunta com esposo. Estou mais organizada.” (Prof.)

“Será que comprar isso é necessário para mim? Mexeu com meu pessoal. Nosso tempo é tudo. Aprendi a administrar o tempo, dar importância ao que vale a pena. Passei a refletir sobre isso.” (Prof.)

Os conhecimentos obtidos com os jogos inspiraram alunos e professores na realização de projetos dentro das escolas

_ Os alunos e professores das redes que implementaram os jogos organizaram diversos **projetos que proporcionaram imersões realistas nos temas das finanças.**

_ Nos projetos os estudantes puderam se **envolver de forma prática** com o empreendedorismo, poupança, planejamento financeiro, trocas comerciais, uso das moedas etc.

Dentre os projetos mais mencionados estão:

- _ Hortas;
- _ Bazares;
- _ Feiras;
- _ Criação da moeda da escola;
- _ Criação de outros jogos com recursos recicláveis;
- _ Reutilização dos materiais do Piquenique para outros jogos, como “soletrando” e “jogo da memória” etc.

// Escola Raul Fagundes – Amparo, SP

_Bazar solidário: venda de itens que possibilitou uma arrecadação de dinheiro para ser usada em uma atividade coletiva dos alunos - um almoço num restaurante no centro da cidade;

_Criação de moeda própria: os alunos criaram uma moeda oficial da escola, o Raulzinho.

_Troca do bem: em virtude de uma parceria com uma empresa de reciclagem, os alunos recolheram garrafas PET e levaram para trocar na escola. As garrafas, então, foram pesadas e convertidas em Raulzinho. O dinheiro arrecadado poderia ser trocado na loja criada dentro da escola.

_Criação de álbum de figurinhas: foi criado um álbum temático da escola no qual as figurinhas eram vendidas e trocadas na escola.

// Escolas Tancredo Neves – Itapevi, SP e Ernesto Dorneles – Bento Gonçalves, RS

_Culminância: projeto realizado pela escola Tancredo Neves com o intuito de engajar os estudantes com práticas de consultoria financeira;

_Arrecadação de Garrafas PET: na escola Ernesto Dorneles os estudantes realizaram projetos como a arrecadação de garrafas PET que juntou 36 mil garrafas que foram vendidas e o valor obtido foi utilizado na aquisição de livros.

_Feira do Livro: alunos e professores da escola Ernesto Dorneles organizaram uma feira do livro na qual os alunos puderam utilizar a moeda que criaram para realizar as trocas.

// Escola Benevenuto Figueiredo Torres - Campinas, SP

_Difusão do Piquenique pelos alunos: uma integração entre alunos de diferentes etapas escolares foi realizada na escola. Dez crianças dos anos finais do Ensino Fundamental (7º ao 9ºano) participaram da aplicação do jogo às crianças dos 3º anos, em início de alfabetização.

_Os alunos mais velhos realizavam uma monitoria do jogo com os menores, colocando questionamentos sobre o jogo e ajudando os mais novos a avaliarem suas decisões.

// Escola Manuel Gonçalves da Silva - Cajazeiras, PB

_A escola organizou diversas simulações realísticas, dentre elas:

_Ratoeira de cartão de crédito: organizado pelo professor de matemática, consistiu na simulação de situações em que os estudantes deveriam refletir sobre como evitar o uso não consciente do cartão de crédito;

_Cartão de crédito fictício: diferente da simulação anterior, essa pautava o uso consciente do crédito, a negociação de dívidas, investimentos e poupança;

_Simulação de lojas virtuais: abordagem do tema de empreendedorismo através da abertura fictícia de uma loja de roupas online.

// Escola Almirante Tamandaré – Palmeira das Missões, RS

_Relação dos jogos com a realidade do entorno: através da análise das regras dos jogos, as turmas exploraram o **empreendimento na produção de alimentos orgânicos e industrializados**, utilizando como exemplo o trabalho de pais agricultores;

_Visitas de campo: realizaram ida à indústria de farinha onde puderam observar todo processo desde o plantio, colheita, processamento industrial do trigo até a chegada deles na cidade;

_Abordagem do consumo alimentar: as turmas realizaram uma avaliação da alimentação escolar, observando a composição nutricional de produtos industrializados. Também foi feita uma abordagem do uso de temperos como alternativa ao sal.

5. APRENDIZADOS

:: As escolas têm evoluído o grau de implementação dos jogos, consolidando a aplicação nas redes.

:: Para isso se concretizar, é muito importante o empenho de agentes escolares na multiplicação do projeto para os professores que ainda não aderiram às formações e aos jogos.



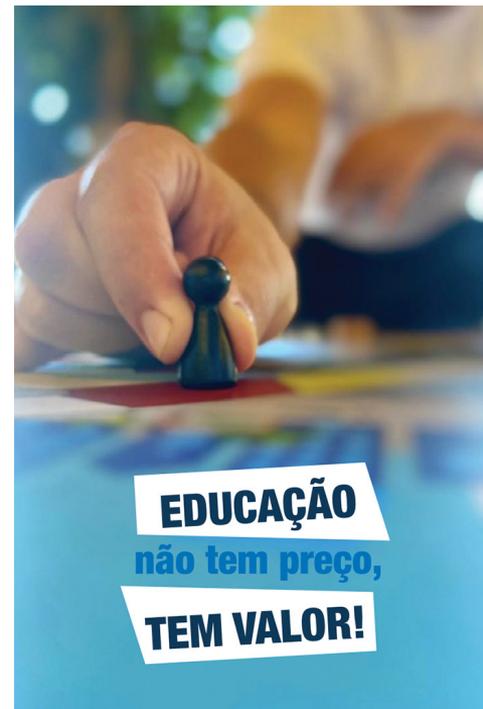
:: As formações são bem avaliadas.

:: Os professores engajados avaliam positivamente a profundidade da abordagem do tema das finanças e o uso dos jogos como meio e transmissão desses conhecimentos nas escolas.

:: Por outro lado, a adesão dos docentes à formação é heterogênea e demanda esforços de engajamento da gestão escolar e das redes.

:: Os professores enxergam no projeto uma importante ferramenta para impactar positivamente o comportamento financeiro e a aprendizagem dos estudantes e deles próprios.

:: A transversalidade, a ludicidade e a praticidade dos jogos são atrativos capazes de envolver diversos perfis de estudantes.



:: Onde o projeto Educação Financeira foi implementado, ele impactou de forma relevante o conhecimento e as atitudes dos estudantes em relação a consumo, economia e poupança.

:: Além de levar o tema das finanças, os jogos foram apropriados para trabalhar conteúdos pedagógicos de diversas disciplinas, com ênfase em Português e Matemática.

:: Os jogos inspiraram o desenvolvimento de uma série de projetos interdisciplinares nas escolas.

Nossos parceiros



 brasilsolidario.org.br
 vamosjogareaprender.com.br
 jogopics.com.br



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**


**JUNTOS
CONSTRUÍMOS**



Vamos Jogar e Aprender!

**Piquenique
BONS NEGÓCIOS**



**EDUCAÇÃO
não tem preço,
TEM VALOR!**

1M
DE ALUNOS!