

Relatório Final - Expansão 2019

Jogos de Educação Financeira



Vamos Jogar e Aprender!



Piquenique

BONS NEGÓCIOS



www.vamosjogareaprender.com.br

Relatório Final - Expansão 2019

Jogos de Educação Financeira

Instituto Brasil Solidário



juntos construímos!



Empresas que participam anualmente dos variados projetos do Instituto Brasil Solidário. O Instituto também conta com importantes parcerias e doações de pessoas físicas.

ÍNDICE

04	1. APRESENTAÇÃO
05	1.1 Instituto Brasil Solidário (IBS)
06	1.2 Aliança da Educação Financeira
07	1.3 Projeto
08	2. EXPANSÃO
08	2.1 Segunda impressão dos jogos
09	2.2 Site 'Vamos Jogar e Aprender'
10	2.3 Tutoriais e materiais de apoio
11	2.4 Além dos Muros da Escola
13	2.5 Formação com os jogos
14	2.6 Mapa da expansão
21	2.7 Lançamento da expansão: Sobral
23	2.8 Outros Estados e municípios
24	3. EXPANSÃO INTERNACIONAL
24	3.1 Visita a escolas no Chile
26	4. INICIATIVAS DE DESTAQUE
29	4.1 Jovens mediadores
30	5. PESQUISA
30	5.1 Alunos
32	5.2 Professores e gestores escolares
33	6. CONSIDERAÇÕES FINAIS
34	7. EXPEDIENTE

1. APRESENTAÇÃO

A iniciativa dos Jogos de Educação Financeira foi idealizada em parceria com a United Way Brasil, com apoio de profissionais da área de ensino e especialistas em técnicas de jogos, visando sensibilizar crianças sobre o tema da educação financeira como importante instrumento de cidadania para a sociedade.

**O jogo Piquenique trabalha
o conceito de POUPAR.
Já o jogo Bons Negócios trabalha
o conceito de INVESTIR.**

O Instituto Brasil Solidário (IBS) ficou responsável pela produção dos jogos, coordenação e desenho de implementação de um projeto piloto em três municípios do Estado do Ceará durante o ano de 2017.

No relatório final do Projeto Piloto, a avaliação externa concluiu que 77% das escolas que receberam os jogos melhoraram indicadores em conhecimentos de Educação Financeira, além de um substancial aumento de competências em calcular riscos e oportunidades.

Com esses resultados em mãos, deu-se início à segunda etapa do projeto: o plano de expansão dos jogos. Partindo dos 20 mil alunos do Projeto Piloto, o objetivo estabelecido foi chegar a 160 mil alunos de diversos municípios em todo o território brasileiro.

Este relatório apresenta justamente essa nova etapa, expandindo sua abrangência no Estado do Ceará e viajando por outros estados, como Bahia, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Sergipe, Pará e São Paulo - e até atravessando as fronteiras do país, chegando a Santiago, no Chile.

As etapas envolvidas no processo de expansão, os desafios enfrentados, os novos aprendizados obtidos e os principais resultados alcançados pelos jogos dentro de escolas públicas em municípios com realidades adversas.

O objetivo do presente documento é relatar o processo envolvido e a assertividade na articulação com a gestão pública a fim de propiciar que outras implementações dos jogos partam de conhecimentos adquiridos, retroalimentando a curva de aprendizado, de forma a disseminar essa iniciativa e garantir que o projeto se prove sustentável.



1.1 INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO (IBS)

O Instituto Brasil Solidário (IBS) é uma OSCIP (Organização da Sociedade Civil de Interesse Público) com expertise em ações sociais financiadas pela iniciativa privada. Trabalha com projetos de desenvolvimento sustentável por meio da educação e mobilização social em escolas públicas e comunidades com baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) estimulando sua autonomia.

Todas as atividades são levadas para dentro do espaço escolar e da comunidade, estimulando educadores e alunos em sala de aula e incentivando variadas práticas pedagógicas, até que essas práticas sejam incorporadas às políticas públicas locais. Com resultados comprovados de curto, médio e longo

prazo, inclusive aumentos significativos no IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) acima da média nacional, as ações e método buscam instruir e favorecer a formação de um novo cidadão brasileiro por meio do comprometimento, da inovação e principalmente da mudança de atitude com autoestima e criatividade. Para implementação do projeto piloto de jogos de Educação Financeira, o IBS usou sua metodologia de mobilização e de formação desenvolvida por meio do PDE - Programa de Desenvolvimento da Educação, que há 20 anos envolve uma abordagem intersetorial entre empresas privadas, governos locais e sociedade civil.

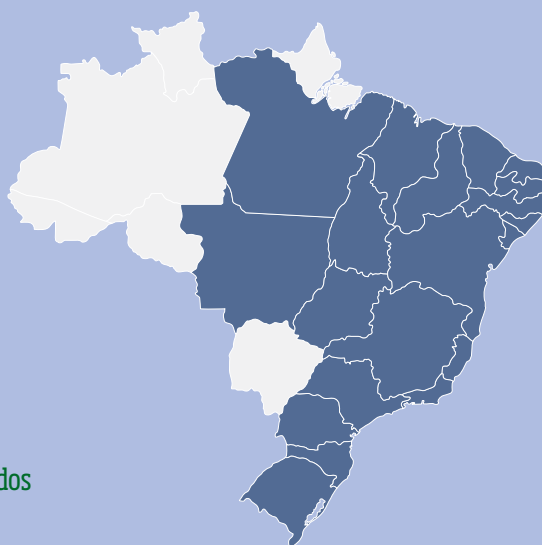


PDE
Programa de
Desenvolvimento
da Educação

177 cidades impactadas;
em **21** Estados;
das **5** regiões do País.

272 bibliotecas montadas;
1.033 escolas trabalhadas.

48.255 alunos beneficiados;
e **18.122** professores capacitados
anualmente pelas formações.



Vamos Jogar e Aprender!

33 cidades impactadas
em **9** Estados
das **3** regiões do País

860 escolas

170.653 alunos beneficiados e
9.238 professores envolvidos

Os programas permitem à comunidade agir com autonomia e multiplicar as ações vivenciadas em oito eixos principais. São eles: incentivo à leitura, saúde e prevenção, empreendedorismo, educação ambiental, arte e cultura, educomunicação, cidadania e educação financeira.



1.2 ALIANÇA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Endereçando um problema nacional e global, a iniciativa visa oferecer acesso à educação financeira, sensibilizando crianças, educadores, famílias e gestores públicos acerca de uma postura crítica frente aos desafios materiais da vida. Tal conduta é fundamental para o desenvolvimento dos cidadãos, da sociedade e, portanto, do país.

Explorando um tema contemporâneo de suma importância, com grande potencial de transformação, a Aliança da Educação Financeira trabalha de forma intersetorial unindo empresas, governo e sociedade, favorecendo a cidadania a curto, médio e longo prazo.

Financiado por meio de parceiros público-privados que acreditam na mesma causa, focados no desenvolvimento nacional, o projeto de educação financeira por meio dos jogos Piquenique e Bons Negócios conta com a expertise do Instituto Brasil Solidário, organização não-governamental brasileira, responsável pela gestão de recursos que compõem a Aliança da Educação Financeira.

O Instituto e seus parceiros buscam promover a expansão qualificada, gerando uma onda de impacto positivo envolvendo a Educação Financeira por todo o Brasil e a América Latina.

Faça parte dessa iniciativa!



1.3 PROJETO

Lançado em junho de 2017 com um jogo de tabuleiro – **Piquenique** – e outro de cartas – **Bons Negócios** – o Projeto de Educação Financeira trouxe uma proposta inédita de aprendizagem, possibilitando, com atividades lúdicas e criativas, o exercício das habilidades de poupar, empreender e investir. O projeto se baseia na oferta de dois jogos para turmas do ensino fundamental anos iniciais e finais, especialmente, desenvolvidos por uma equipe formada por especialistas em jogos e em educação financeira.

Participaram do projeto piloto os municípios de Beberibe, Pindoretama e Cascavel, no Ceará. Foram utilizados cerca de 2 mil jogos em mais de 90 escolas públicas municipais, alcançando em torno de 20 mil alunos. Com a ajuda dos jogos, foi possível potencializar o aprendizado em conceitos importantes relacionados à Educação Financeira, como planejar, avaliar, decidir, poupar, escolher, identificar e lidar com riscos e oportunidades.



A proposta com os jogos envolve a distribuição de todo o material em escolas públicas, onde os educadores recebem formação e acompanhamento pedagógico, além de sequências didáticas para utilizarem o material de forma dinâmica e interativa dentro e fora da sala de aula. Em 2019, a ação ganhou expansão nacional e internacional, chegando a mais de 5 mil alunos em Santiago, no Chile, e aqui no Brasil, superando as expectativas de atuação, conseguiu multiplicar a proposta em mais de 30 municípios brasileiros, atendendo mais de 170 mil alunos de



O projeto recebeu o **Selo ENEF** – um reconhecimento do CONEF às entidades que fortalecem os objetivos da Estratégia Nacional de Educação Financeira. Pouco mais de 200 iniciativas nacionais receberam o selo em 2019.

A **Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF** foi instituída como política de Estado buscando contribuir para o fortalecimento da cidadania ao fornecer e apoiar ações que ajudem a população a tomar decisões financeiras mais autônomas e conscientes. Foi criada através da articulação de nove órgãos e entidades governamentais e quatro organizações da sociedade civil, que juntos integram o **Comitê Nacional de Educação Financeira - CONEF**.

A iniciativa do projeto está alinhada com a **BNCC**, possibilitando o estudo da Educação Financeira como tema transversal.

A **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Além da educação financeira, a iniciativa também foi planejada para proporcionar a melhoria de desempenho em Língua Portuguesa, Matemática e Ciências da Natureza. Pelo desenvolvimento transversal, os jogos trazem dinâmicas, debates e conceitos, ainda, em educação ambiental, nutrição, cidadania, mobilidade urbana, educação fiscal, gentileza e voluntariado, entre outras possíveis conexões alinhadas aos **ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável)**.

anos iniciais e finais. Revisitando regiões já atendidas pelas ações do Instituto Brasil Solidário, foi possível fortalecer parcerias com educadores e instituições que se tornaram multiplicadores da proposta com os jogos, promovendo as formações de forma efetiva, com continuidade em todos os processos de acompanhamento nas escolas. Para 2020, a iniciativa alcançará novas fronteiras internacionais, com previsão de expandir o trabalho em escolas no Brasil e em outros países da América Latina, com planejamento inicial nas regiões do Peru, Colômbia e México.

2. EXPANSÃO

Com o objetivo de aumentar o alcance regional dos jogos, o plano de expansão foi pensado de forma a seguir com a mesma qualidade no desenvolvimento e monitoramento das atividades, atingindo um número maior de municípios e buscando consolidar os jogos como uma prática pedagógica recorrente dentro das escolas.

Novas ferramentas de apoio foram criadas, como o website e o blog dos jogos, que se tornaram valiosas para professores, coordenadores e alunos.

2.1 APRIMORAMENTO DOS JOGOS

Partindo de aprendizados acumulados desde a fase inicial, os jogos foram atualizados buscando aprimorar o processo pedagógico e os seus possíveis desdobramentos.

Melhorias no jogo Piquenique

O bloco com as listas de compras individuais foi suprimido, de forma a estimular a escrita dos participantes. Em seu lugar foi criada uma tabela única para consulta, organizada em ordem alfabética. A lista original, com os produtos separados por valor, poderia induzir o jogador a criar uma lista de compras baseada somente em valores, limitando uma análise mais crítica sobre cada escolha.

Foram também atualizadas e incluídas algumas cartas de gastos e ganhos e cartas de tomada de decisão, que contribuíram para dinamizar e aprofundar conceitos dentro do jogo.

Nova carta de tomada de decisão

AJUDE UMA CAUSA



DOE A\$ 1
E PEGUE OUTRA
CARTA VERMELHA.

OU

FIQUE
ONDE ESTÁ.

Cartas atualizadas

**VOCÊ FOI AO PIQUENIQUE
COM UM AMIGO!**



ESCOLHA UM JOGADOR
E VÁ PARA A MESMA
CASA QUE ELE. VOCÊ PODE
VOLTAR OU AVANÇAR.

APROVEITE!

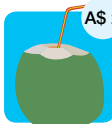
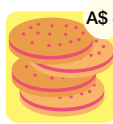
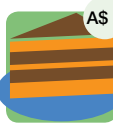
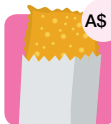
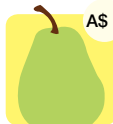
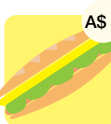
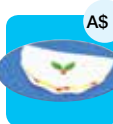


COMPRE UM
REFRIGERANTE
PELA METADE
DO PREÇO E
AVANCE 2 CASAS.

OU

COMPRE UM
SUCO DE LARANJA
PELA METADE
DO PREÇO E
VOLTE 2 CASAS.

Nova tabela

ÁGUA DE COCO  A\$ 2	BANANA  A\$ 1	BOLACHA RECEHADA  A\$ 4	BOLO DE CENOURA  A\$ 3
CALDO DE CANA  A\$ 2	CHOCOLATE  A\$ 4	IOGURTE DE POLPA  A\$ 2	MAÇÃ  A\$ 1
PÃO DE QUEIJO  A\$ 3	PASTEL  A\$ 4	PERA  A\$ 1	PIPOCA  A\$ 1
REFRIGERANTE  A\$ 4	SANDUÍCHE  A\$ 3	SUCO DE LARANJA  A\$ 2	TAPIOCA  A\$ 3

Lista original

LISTA DE COMPRAS	
1 AMÉRICA	
Banana	Pera
Maçã	Pipoca
2 AMÉRICAS	
Iogurte de polpa	Suco de laranja
Água de coco	Caldo de cana
3 AMÉRICAS	
Bolo de cenoura	Pão de queijo
Tapioca	Sanduíche
4 AMÉRICAS	
Bolacha recheada	Pastel
Chocolate	Refrigerante

Melhorias no jogo Bons Negócios

Foi introduzida uma terceira etapa no jogo, por meio das cartas-desafio, trabalhando conceitos fiscais e éticos num hipotético contexto empresarial. Originalmente opcional, esta etapa produziu ótimos resultados e foi então incorporada como regulamentar dentro do jogo.

A tabela de anotações foi ajustada, facilitando os cálculos.

Exemplos de cartas-desafio

Sua empresa foi fiscalizada! Todos os funcionários estão com o registro na carteira de trabalho. = Mantenha o seu resultado	Energia Renovável. Você instalou placas de energia solar e reduziu o valor da conta de luz. + Some A\$ 10 ao seu resultado	Desperdício de água. Sua loja está com vazamentos e sua conta de água aumentou. - Tire A\$ 10 do seu resultado	Sua empresa foi reconhecida! Sua empresa foi premiada por boas práticas sociais e ambientais. + Some A\$ 20 ao seu resultado
--	---	---	---

2.2 SITE 'VAMOS JOGAR E APRENDER'

A criação do website vamosjogareaprender.com.br trouxe acesso às informações essenciais sobre os jogos Piquenique e Bons Negócios de forma rápida e simples.

Com o histórico desde o Projeto Piloto, passando pela parte conceitual sobre educação financeira, o website apresenta uma seção específica para cada um dos jogos, com regras, dúvidas frequentes e dicas pedagógicas, além de possíveis alinhamentos com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

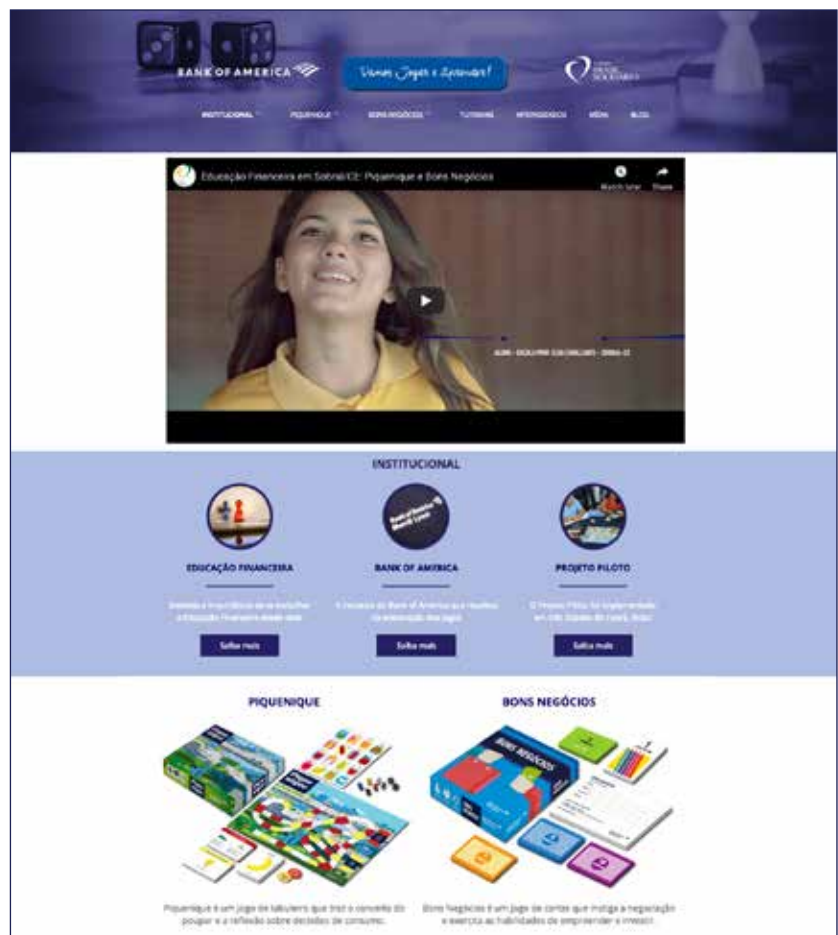
Aproveitando a interatividade das redes sociais, foram produzidos tutoriais e vídeos curtos falando sobre educação financeira e o conceito dos jogos, buscando assim maior identidade com o público jovem.

Foram ainda produzidos seis minidocumentários sobre casos de sucesso obtidos pelos jogos. Intitulada **Além dos Muros da Escola**, a série conta diversas situações que elucidam de que forma o aprendizado acontece por meio dos jogos. Já a área de mídia mostra as principais matérias sobre educação financeira dentro do contexto dos jogos nos principais veículos de comunicação, tanto na mídia impressa, quanto na mídia televisiva.

E por fim, o blog, onde são publicadas as principais novidades dos municípios que estão jogando e aprendendo.

 www.vamosjogareaprender.com.br

 www.blog.vamosjogareaprender.com.br

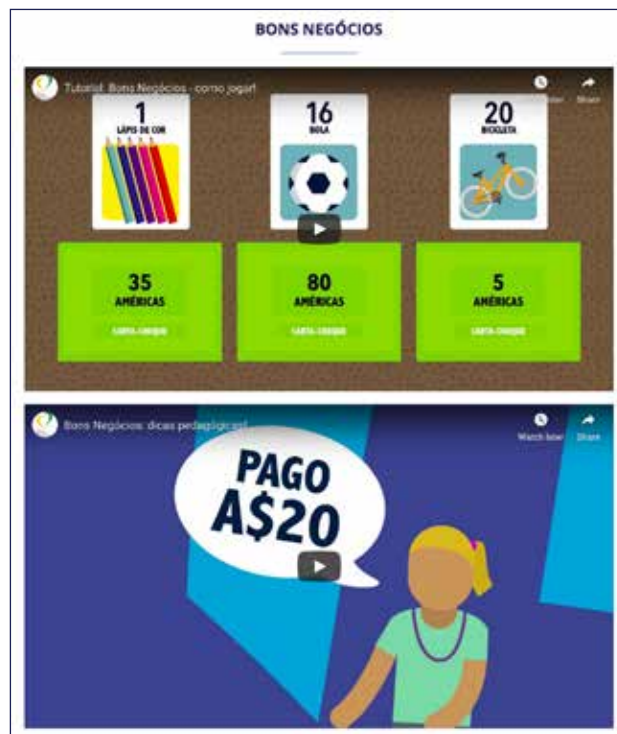


2.3 TUTORIAIS E MATERIAIS DE APOIO

Recursos imprescindíveis a um bom aproveitamento pedagógico dos jogos, os tutoriais e materiais de apoio constituem importante canal de comunicação com as escolas.

Dentro do website cada jogo possui um tutorial específico, explicando as regras básicas, e um vídeo com dicas pedagógicas.

Estão ainda disponíveis para download os materiais de apoio em formato PDF, contendo todas as apresentações usadas pelo IBS em suas formações: palestras, gráficos, sequências didáticas e tudo o que puder ser replicado dentro de cada escola.



Todos os materiais utilizados nas formações sobre Educação Financeira estão disponíveis para download.

www.vamosjogareaprender.com.br/tutoriais



Nesse material se encontram reflexões aprofundadas sobre conceitos explorados dentro dos jogos, como controle de gastos, planejamento de longo prazo e decisões de consumo.

2.4 ALÉM DOS MUROS DA ESCOLA

“Além dos Muros da Escola” é uma série de seis minidocumentários mostrando cases em que a aplicação dos jogos foi crucial para o aprendizado não apenas de alunos, mas também de professores. Os diversos contextos mostrados nos vídeos elucidam de que forma o aprendizado acontece através dos jogos e serve de farol para quem está dando os primeiros passos na educação financeira. Conheça o **episódio 3** na próxima página.

Episódio 1



Conheça a história de Emily, que a partir de uma atividade lúdica e interativa com os jogos de educação financeira dentro da escola, tem conseguido levar para a família um novo olhar sobre as formas de poupar e investir.

“A partir dos jogos nós começamos a entender os gastos, o que a gente compra, o que a gente lucra”.

Emily, 7º ano - Escola LUPAM - Cascavel, CE

Episódio 2



Conheça a história da educadora Ana Cristina e de sua filha Nara, de 11 anos, que através do contato com os jogos de educação financeira conseguiram mudar os hábitos de consumo e economia de toda a família.

“Com 39 anos de idade eu nunca tinha visto uma conta de luz zerada, e isso foi uma conquista dessa conscientização que a gente começou a ter na família com essa consciência financeira dentro de casa”.

Ana Cristina - Professora da Escola Desembargador Pedro de Queiroz, em Beberibe, CE

Episódio 4



Em Cascavel, CE, uma turma de estudantes se reuniu com a proposta de levar os jogos de educação financeira para os seus familiares, amigos e até comerciantes da região, que aprovaram a iniciativa e até incentivaram a turma a continuar promovendo ações de interação entre a escola e a comunidade.

Episódio 5



O estudante Cauê viu no jogo Bons Negócios um mundo de possibilidades que poderiam ser colocadas em prática e auxiliá-lo num primeiro trabalho e numa renda extra para a sua família! A oportunidade veio de dentro da escola, onde Cauê começou a ajudar na horta e já garantiu suas primeiras economias!

Suelen fez do aprendizado com os jogos uma forma de economizar e poupar já pensando em seu futuro!

Episódio 6



Conheça a história do Prof. Naírton Vieira, que viu no Projeto com os Jogos Piquenique e Bons Negócios a oportunidade de fazer da sua disciplina uma porta de aprendizado divertida, motivada pelos próprios alunos em atividades práticas de poupar e investir! Diante da mobilização vista em sala de aula, o professor elaborou um gráfico com as notas da turma e viu a cada bimestre os estudantes superarem o seu rendimento nas matérias de cálculo!

Episódio 3

Conheça com mais detalhes a história da menina Vitória, aluna da zona rural de Cascavel (CE).



Maria Vitória Nascimento Martins era mais uma aluna mediana da Escola Ensino Fundamental Choró Vaquejador, situado na zona rural de Cascavel (CE). Vitória, como é chamada, não demonstrava interesse particular por nada em específico e suas notas não arrancavam suspiros dos professores.

Quando começou a jogar Piquenique durante o Projeto Piloto, aos 9 anos, ela despertou para a importância da educação financeira. Ao pensar em estratégias para vencer o jogo, ela exercitou suas tomadas de decisão e internalizou os conhecimentos de poupar e planejar, que se refletiram não apenas em suas notas na escola, mas também na organização financeira de sua família.

A criação de galinhas no quintal de sua casa tem agora uma “gerente” financeira, que registra os balanços das vendas dos ovos na comunidade. A história da Vitória é tão inspiradora que chamou a atenção dos produtores do programa “Como será?”, da Rede Globo, que destacou seu talento empreendedor no quadro “Aluno Nota 11”. Além dessa história, o site mostra outros 5 casos de sucesso, em que a eficácia dos jogos ficou em evidência.



2.5 FORMAÇÃO COM OS JOGOS

Para a etapa de expansão foi desenvolvida uma metodologia de formação com um dia inteiro de atividades teóricas e práticas. O dia começa com os vídeos institucionais sobre o projeto, seguido de uma palestra de sensibilização para o tema da educação financeira, em que é proposto um debate sobre práticas de consumo – gatilhos mentais que nos fazem comprar sem refletir devidamente e noções de investimento. Esse momento inicial é o ponto de partida para que os professores, coordenadores e gestores escolares compreendam a importância da educação financeira e de como ela pode se inserir na grade curricular. Após as atividades práticas com os dois jogos, abre-se o debate para as múltiplas oportunidades pedagógicas, alinhamentos com a BNCC e eventuais dúvidas.



Sala montada para as atividades teóricas



Professores e gestores formados e prontos para a multiplicação

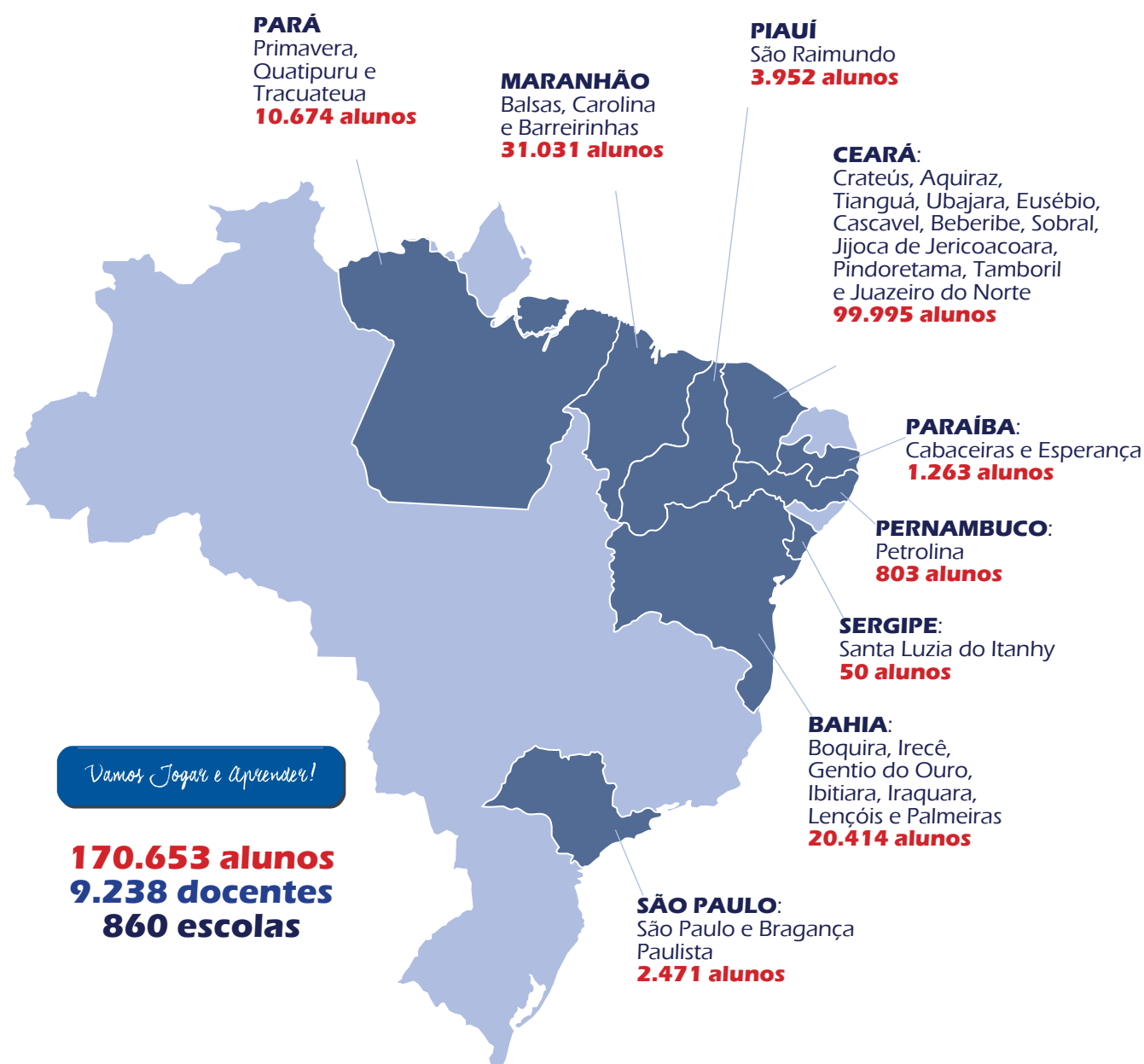


Demonstração do jogo na prática

Feita a formação, os gestores escolares presentes ficam prontos não apenas para aplicar os jogos na sala de aula, mas também replicar a mesma formação entre seus colegas professores. Dessa forma, conseguiu-se um resultado muito mais abrangente e eficaz dentro das escolas. Os gestores contam ainda com o site “Vamos Jogar e Aprender”, uma ferramenta valiosa não apenas por conter regras, dúvidas e tutoriais, mas também todo o conteúdo das formações, bem como os cruzamentos com a BNCC, tudo disponível para download em formato PDF.

2.6 MAPA DA EXPANSÃO

A partir da consolidação dos três municípios cearenses que fizeram parte do Projeto Piloto, o plano de expansão buscou levar os jogos a todos os municípios parceiros do IBS ao longo de seus 20 anos de atuação, bem como criar novas parcerias - caso dos municípios de Sobral (CE), Petrolina (PE) e Bragança Paulista (SP), entre outros. Para que a expansão obtivesse os resultados pretendidos, foram feitas formações presenciais com os jogos em todos os municípios, de modo a sensibilizar professores e coordenadores para conceitos fundamentais da educação financeira, bem como ressaltar os 320 cruzamentos feitos entre os jogos e a BNCC, oportunizando uma melhor aplicação dos jogos e aprendizados mais consistentes. Por meio de parceria com a Secretaria de Educação do Estado do Ceará, os jogos Piquenique e Bons Negócios já fazem parte das atividades pedagógicas de escolas de ensino médio em Juazeiro do Norte, Aquiraz e Eusébio. Em Cascavel, Pindoretama e Beberibe, além do ensino médio, os jogos foram também trabalhados em escolas profissionalizantes. Essa parceria com escolas estaduais possibilitou que mais de 15 mil alunos fossem envolvidos em 2019.



BAHIA



	Docentes	Escolas	Alunos
Gentio do Ouro	142	43	1.591



	Docentes	Escolas	Alunos
Ibitiara	89	15	1.848



	Docentes	Escolas	Alunos
Palmeiras	79	12	1.424



	Docentes	Escolas	Alunos
Boquira	259	27	2.625

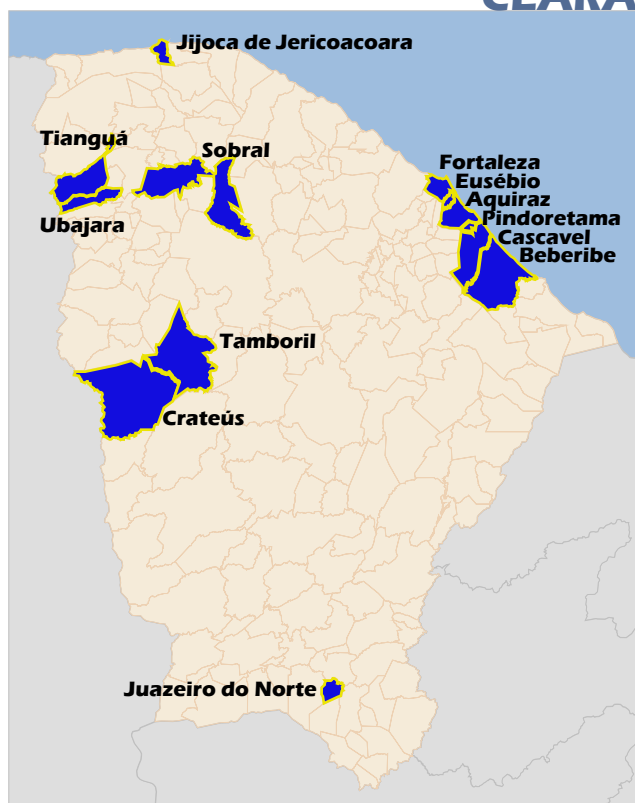


	Docentes	Escolas	Alunos
Iraquara	197	19	3.583
Lençóis	116	13	1.597



	Docentes	Escolas	Alunos
Irecê	493	23	7.746





	Docentes	Escolas	Alunos
jijoca de Jericoacoara	117	9	3.478



	Docentes	Escolas	Alunos
Sobral	1.034	44	21.479



	Docentes	Escolas	Alunos
Juazeiro do Norte	458	14	10.673

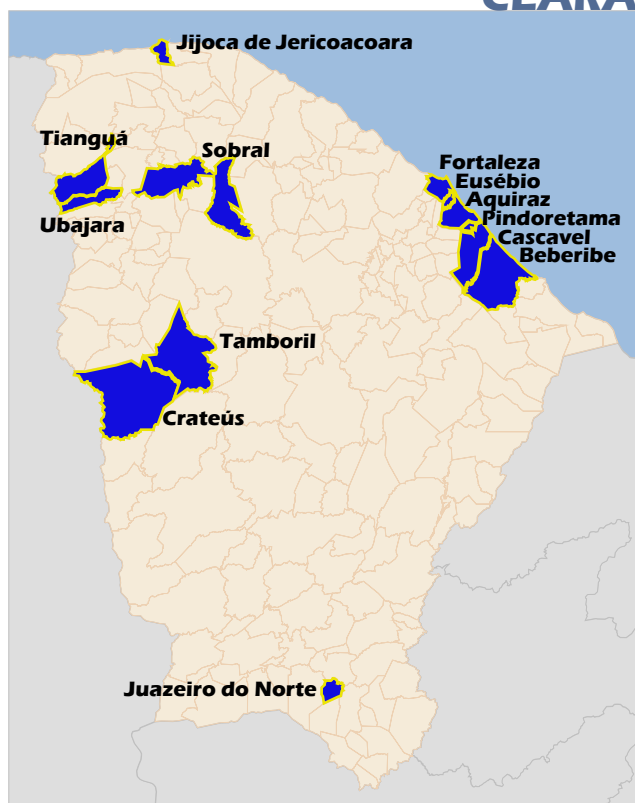


	Docentes	Escolas	Alunos
Crateús	617	39	8.309
Tamboril	307	27	3.391



	Docentes	Escolas	Alunos
Cascavel	338	50	12.277





Tianguá	Docentes	Escolas	Alunos
	479	51	11.531



Ubajara	Docentes	Escolas	Alunos
	340	21	5.167



Fortaleza	Docentes	Escolas	Alunos
	17	2	283



Eusébio	Docentes	Escolas	Alunos
	560	30	10.114



Aquiraz	Docentes	Escolas	Alunos
	34	1	519

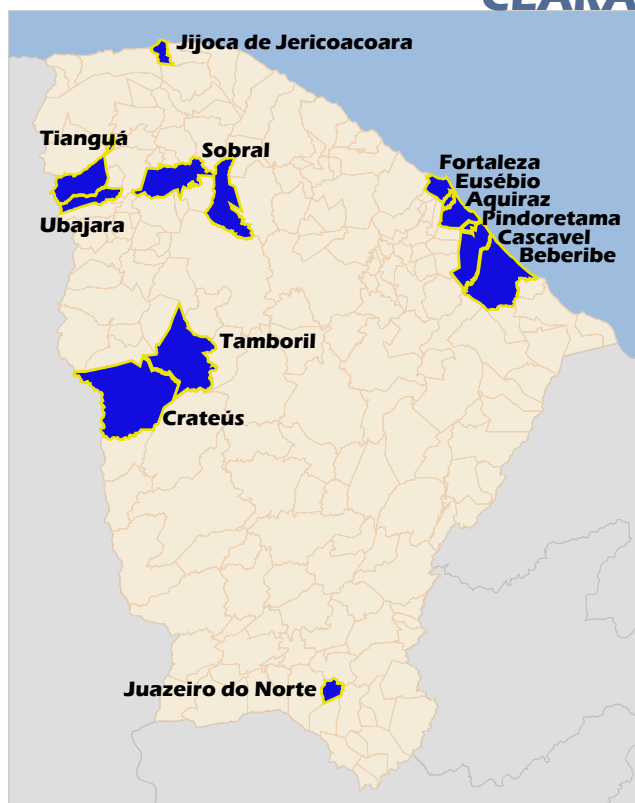


Aquiraz (CE)

“
**ACHEI ESSE MATERIAL EXCELENTE PARA
 TRABALHAR COM OS ALUNOS E FACILITAR
 O INTERESSE DELES DENTRO DE VÁRIAS
 DISCIPLINAS, NÃO SÓ EM MATEMÁTICA, MAS
 EM HISTÓRIA, GEOGRAFIA, CIÊNCIAS. FIQUEI
 ENCANTADA, ACHEI RIQUESSIMO PARA O
 APRENDIZADO DAS CRIANÇAS!**
 ”

Maria do Carmo, professora (Sobral-CE)

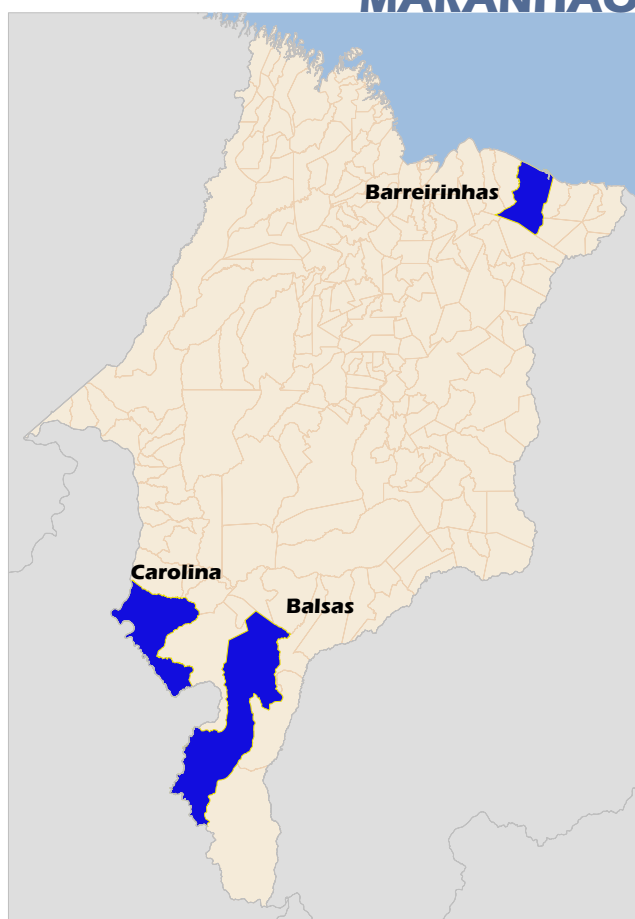
CEARÁ



Pindoretama	Docentes	Escolas	Alunos
	166	13	3.845

Beberibe	Docentes	Escolas	Alunos
	332	36	8.929

MARANHÃO



Balsas	Docentes	Escolas	Alunos
	938	45	13.468
Carolina	Docentes	Escolas	Alunos
	237	11	2.726

Barreirinhas	Docentes	Escolas	Alunos
	927	151	14.837

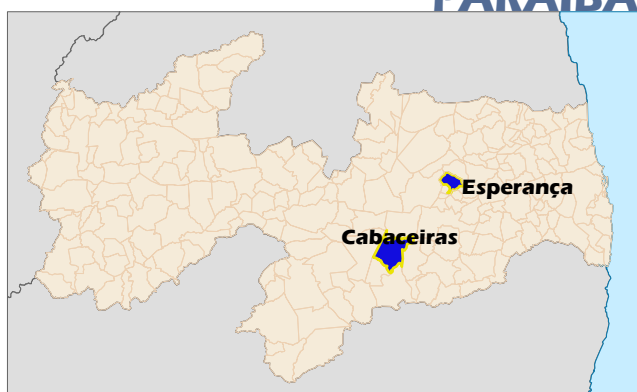
PARÁ



	Docentes	Escolas	Alunos
Primavera	97	11	2.290
Quatipuru	91	13	2.032
Tracuateua	287	58	6.352



PARAÍBA



	Docentes	Escolas	Alunos
Cabaceiras	44	5	767
Esperança	33	1	496



PERNAMBUCO



	Docentes	Escolas	Alunos
Petrolina	26	1	803



PIAUI



São Raimundo Nonato

	Docentes	Escolas	Alunos
São Raimundo Nonato	290	18	3.952



SÃO PAULO



	Docentes	Escolas	Alunos
Bragança Paulista	60	23	1488
São Paulo	23	29	983



Bragança Paulista



ASA (São Paulo, SP)

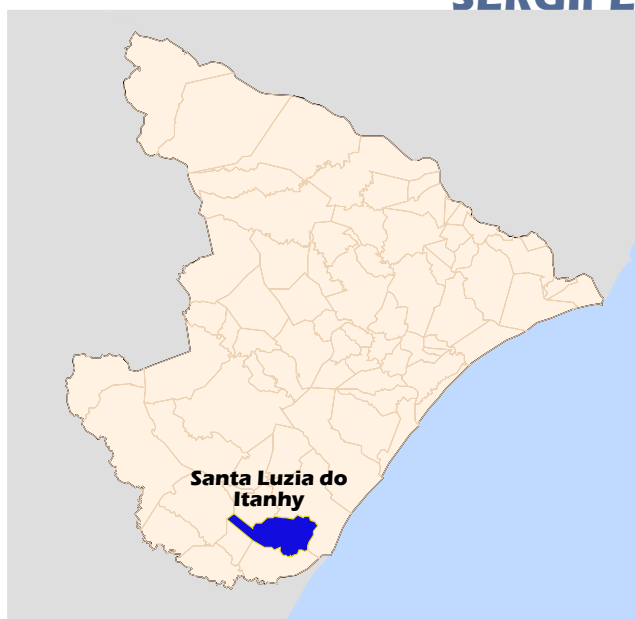


São Paulo, SP



Associação HURRA (São Paulo, SP)

SERGIPE



	Docentes	Escolas	Alunos
Sta. Luzia do Itanhy	11	5	50



2.7 LANÇAMENTO DA EXPANSÃO: SOBRAL

O Centro de Convenções de Sobral, no Ceará, sediou em abril de 2019 a abertura da etapa de expansão nacional do Projeto Jogos de Educação Financeira. Mais de 600 educadores vieram conhecer de perto a proposta inovadora de trabalhar a educação financeira de forma criativa e multidisciplinar, através dos jogos educativos Piquenique e Bons Negócios.

O evento contou com um diálogo aberto sobre as ideias que levaram ao formato e ao desenvolvimento dos jogos, além de relatos sobre as vivências e práticas alcançadas nas escolas que iniciaram o projeto, e que hoje apresentam grandes resultados de impacto em toda a comunidade escolar. Participaram desse diálogo o técnico da Secretaria de Educação de Cascavel (CE), o Secretário de Educação de Sobral (CE), a equipe do Instituto Brasil Solidário e o responsável pela área de Meio Ambiente, Social e Governança do Bank of America na América Latina.

Sobral foi escolhido como sede por sua importância no projeto de expansão: no município e na região da Serra da Ibiapaba, incluindo os municípios de Tianguá e Ubajara, foram distribuídos mais de 2.300 jogos, atendendo alunos do ensino fundamental de todas as escolas da rede pública de ensino da região.

“
**A EDUCAÇÃO FINANCEIRA JÁ É
CONSIDERADA UM CONTEÚDO
FUNDAMENTAL NO CURRÍCULO ESCOLAR,
MAS QUE GERA UM GRANDE DESAFIO
PARA OS PROFESSORES. DENTRO DESSA
PROPOSTA DOS JOGOS, A INTERAÇÃO DE
UMA CRIANÇA COM UM MATERIAL NESSE
FORMATO, É MUITO DIFERENTE DE UMA
AULA EXPOSITIVA, OS RECURSOS TÊM UM
POTENCIAL MUITO GRANDE.**

Herbert Lima, Secretário de Educação de Sobral-CE (foto abaixo)



Cascavel (CE) e seus educadores relataram as ações em seu município, como a realização de Campeonato Regional com premiação aos melhores resultados com os jogos. Durante o evento, alunos do ensino fundamental, professores, coordenadores pedagógicos e técnicos da Secretaria de Educação participaram ainda de um treinamento prático com os jogos Piquenique e Bons Negócios. Buscando a autonomia dos multiplicadores das atividades e todo o suporte para a implementação do projeto nas escolas, os educadores receberam um material de apoio, com orientações da proposta pedagógica e sugestões de sequência didática para serem desenvolvidas em sala de aula.



“
ACHEI MUITO LEGAL O FATO DOS JOGOS JÁ TRAZEREM ESSA IDEIA DE ECONOMIZAR, NÃO SÓ O DINHEIRO, MAS FALA SOBRE ECONOMIZAR ÁGUA, A ENERGIA, ENTÃO JÁ NOS DÁ UMA BASE SOBRE A VIDA FINANCEIRA DESDE CEDO. É MUITO DIVERTIDO.

”
Francisco Solon, estudante (Sobral-CE)



Entrega oficial dos jogos ao município de Sobral-CE

2.8 OUTROS ESTADOS E MUNICÍPIOS

Dando os primeiros passos da expansão a outros Estados, o evento em Sobral contou com a presença de representantes de municípios da Bahia e da Paraíba, além de outros dois municípios do Ceará.

As equipes de professores e Secretarias de Educação de Ibitiara, Gentio do Ouro, Iraquara e Irecê (BA); Cabaceiras (PB); e ainda Crateús e Tamboril (CE) receberam formação especializada, bem como todas as orientações para iniciarem as atividades com os jogos de educação financeira. *(foto abaixo)*



Evento em Sobral deu início à expansão em diversos municípios do Nordeste

3. EXPANSÃO INTERNACIONAL

O projeto ultrapassou fronteiras e os jogos Piquenique e Bons Negócios receberam uma versão em espanhol para atender escolas em Santiago, no Chile. Logo no primeiro ano de atuação o projeto conseguiu atingir mais de 5 mil alunos de escolas públicas de ensino fundamental, com proposta de ampliação nos próximos anos. O jogo Piquenique foi personalizado de acordo com a cultura e especificações locais – como frutas típicas da região – e o jogo Bons Negócios recebeu mudanças nos termos de mercado e economia. A versão em espanhol abriu um leque de oportunidades para expansão do projeto em outros países da América Latina. Além do Chile, já visitado em 2019, o projeto vem traçando novas possibilidades com a proposta de envolver mais 3 países em 2020: Peru, Colômbia e México. (Veja mapa ao lado).



3.1 VISITA A ESCOLAS NO CHILE

Em agosto de 2019 foi realizada uma programação intensa de visita às escolas que já implementaram os jogos educativos, buscando acompanhar o trabalho realizado pelos educadores da região e ampliar o diálogo sobre as vivências e boas práticas fomentadas a partir do projeto, já alinhando as oportunidades de adaptação para outras regiões da América Latina.





Visando obter o mesmo desempenho positivo alcançado no Brasil, foi apresentado todo o trabalho pedagógico e os principais resultados do treinamento com os educadores brasileiros que receberam o material do projeto, direcionando as muitas possibilidades que poderiam ser replicadas.



“
O DIÁLOGO COM OS EDUCADORES FOI MUITO ENRIQUECEDOR PARA O PROJETO, VISITAMOS AS ESCOLAS NUEVA ZELANDIA, LUIS GALDAME, CORNELIA OLIVARES E O COLEGIO JUAN PABLO II, EM SANTIAGO, NO CHILE, E VIMOS UM TRABALHO MUITO PARECIDO COM AS AÇÕES QUE FOMENTAMOS NO BRASIL, O QUE NOS PERMITE ACREDITAR QUE PODEMOS IR AINDA MAIS LONGE, COM MUITAS POSSIBILIDADES DE EXPANDIRMOS ESSAS AÇÕES PARA OUTROS PAÍSES DA AMÉRICA LATINA.
 ”

Luis Salvatore, diretor do IBS



4. INICIATIVAS DE DESTAQUE

Alguns educadores que participaram das ações do Projeto Jogos de Educação Financeira elaboraram novas iniciativas práticas e interativas, inspirados pela transformação de alunos – que já mostram maior motivação em poupar e investir. Foram apresentadas várias soluções criativas para expandir as possibilidades de aprendizagem dos alunos, seja na matemática, ou em outras disciplinas como ciências, geografia, história e português. Entre as principais iniciativas, muitas ideias originais: moedas fictícias sendo utilizadas na própria escola, um *quiz* (jogo de perguntas) sobre o tema visto em sala de aula e até cartas novas feitas pelos alunos para o ensino da tabuada.

Educadores em Tianguá (CE) promovem Feira de Educação Financeira e usam moeda fictícia criada em sala de aula



Alunos e educadores da Escola FA Antônia Suzete de Olivindo Silva, na comunidade de Valparaíso, em Tianguá (CE), criaram uma moeda fictícia (usada somente na escola) buscando aplicar a proposta do Projeto Jogos de Educação Financeira de forma prática e interativa.

Distribuídas em todas as disciplinas, as moedas são direcionadas aos alunos que se mantêm frequentes e participativos nas aulas e atividades pedagógicas. Os recursos vão se somando e gerando uma poupança para ser utilizada na Feira de Educação Financeira.

Realizada em outubro de 2019, a primeira edição do evento contou com roupas, bijuterias, calçados e até barraquinhas de comida, recebidos como doações de colaboradores, professores e da comunidade.

“Estamos aprimorando a proposta, pensando num caderno de controle para cada participante se organizar”, ressaltou uma das organizadoras da iniciativa.

Escolas de ensino médio recebem formação dos jogos de Educação Financeira



A partir de parceria com a Secretaria de Educação do Estado do Ceará, os jogos Piquenique e Bons Negócios já fazem parte das atividades pedagógicas de escolas de Ensino Médio em Aquiraz, Beberibe, Cascavel, Eusébio, Juazeiro do Norte e Pindoretama.

Em Cascavel, Pindoretama e Beberibe, além do ensino médio, os jogos foram também trabalhados em escolas profissionalizantes. Essa parceria com o governo do Ceará possibilitou que mais de 15 mil alunos fossem envolvidos em 2019.

As formações e oficinas foram realizadas em toda a região em novembro de 2019 e seguem com a proposta de atender 100% das escolas estaduais dos três municípios.

Escola em Sobral realiza um **quiz** com questões relacionadas a temática trabalhada em sala de aula

Educadores da Escola José da Matta, de Sobral (CE), implementaram um desafio a mais nas aulas de matemática: no início das atividades com os jogos Piquenique, os alunos participam de um quiz (jogo de perguntas) relacionado com o último tema trabalhado em sala de aula. O sucesso foi tanto que outras disciplinas que utilizam os jogos de Educação Financeira também passaram a realizar a atividade, como Geografia, História e Ciências. Segundo a coordenadora pedagógica da escola, diante das várias possibilidades de temas e atividades, os educadores perceberam que as ações pedagógicas realizadas com o material dos jogos educativos proporcionavam uma maior concentração dos alunos. Assuntos importantes do dia a dia passaram a ser abordados, como economia de água, luz e os cuidados com o meio ambiente.



“Entendemos que podíamos ampliar ainda mais o leque de conhecimento, então surgiu a ideia do quiz, em que eles podem escolher as perguntas e o tema de acordo com o conteúdo a ser trabalhado na aula. O jogo em si já é uma ótima ferramenta para trabalhar diferentes conteúdos e habilidades, pois induz as crianças a pensarem antes de fazer uma escolha ou uma compra, levando o aluno a considerar diferentes áreas da vida e perceber como sua escolha pode afetar de forma positiva ou negativa a sua própria vida, como também a vida em sociedade. De forma cognitiva eles aprendem escrita, sistema monetário, cálculo de compra e venda, raciocínio lógico”, explicou a coordenadora.

Com cores diferentes para cada tema, os professores elaboraram diferentes questões, que podem ser renovadas também a cada disciplina. O modelo se tornou rotina nas aulas da escola, e os alunos vêm avançando no aprendizado de forma divertida e interativa.

Escola em Jericoacoara promove projeto que une o jogo Piquenique ao ensino da tabuada



Com foco no aprimoramento do ensino da tabuada, o lado lúdico do jogo Piquenique foi inserido no projeto de matemática da Escola Francisco Raimundo Dutra, em Jijoca de Jericoacoara (CE).

O projeto, que consiste na adoção de contas de multiplicar de acordo com as cartas retiradas durante percurso dentro jogo Piquenique, conseguiu aprimorar o desempenho dos alunos do 6º ao 9º ano – que foram os responsáveis pela apresentação do projeto na feira de ciências do município. Segundo professora de matemática da escola, o projeto vem sendo trabalhado há dois meses com os alunos. A partir da adaptação com o jogo Piquenique foi possível uma maior interação da turma com as atividades e uma mudança muito positiva na aprendizagem.

A proposta é bem simples e pode dinamizar o jogo.

Sugestão de atividade*:

1. São adicionadas cartas numeradas de 1 a 10 ao jogo.
2. O jogador lança o dado e retira uma carta sem ler. Ao descobrir o valor da carta, o jogador multiplica esse valor pelo número obtido no dado.
3. Se o aluno acertar a multiplicação, ele avança. O número de casas avançadas vai depender do número obtido na multiplicação:
 - De 1 a 10: anda uma casa;
 - De 11 a 20: anda duas casas;
 - De 21 a 30: anda três casas e sucessivamente.

*A atividade é somente uma sugestão inspirada no projeto da escola.

Alunos do SENAI participam de treinamento dos Jogos de Educação Financeira em Irecê (BA)



O Projeto Jogos de Educação Financeira foi apresentado a uma turma de alunos do curso profissionalizante de Aperfeiçoamento Industrial, dentro do SENAI, em Irecê (BA). A atividade foi realizada em junho de 2019 pela professora da disciplina *Raciocínio Lógico e Análise de Dados*, que conheceu o projeto a partir de formação promovida pelo Instituto Brasil Solidário junto à equipe técnica da Secretaria Municipal de Educação de Irecê.

Envolvendo uma turma de 20 alunos com idade entre 14 e 21 anos, a proposta apresentou as ações já realizadas em escolas de várias regiões do Brasil, bem como as regras, tutoriais e os conceitos de educação financeira dentro dos jogos.

Segundo educador da Secretaria de Educação de Irecê, a experiência abriu oportunidades para ir além do ensino fundamental nas escolas, possibilitando a exploração de diferentes habilidades e competências dentro da educação profissionalizante, mais próxima ao mercado de trabalho.

“Em princípio o objetivo era verificar o comportamento em relação ao entendimento das regras, tomada de decisões e a interação dos grupos, mas começamos a incentivar algumas discussões sobre alimentação saudável, economia solidária e responsabilidade social, entre outros”, ressalta o educador.

A proposta logo foi aceita pelos alunos, que levantaram questões importantes sobre empreender, investir e economizar. *“O jogo permite que a gente treine nossas habilidades matemáticas, interpessoais, e nos faz refletir e analisar a cerca das nossas decisões com base nos dados e consequências em questão, e tudo isso se faz necessário e útil dentro do curso, como também na vida em geral”,* afirmou uma aluna que participou da atividade.

Universidade Federal do Ceará usa jogos de Educação Financeira em material do curso de Pedagogia

O Instituto Brasil Solidário criou parceria com a Universidade Federal do Ceará – UFC disponibilizando todo o material do Projeto Jogos de Educação Financeira para os professores e alunos da Faculdade de Educação – FAGED.

Foram doados 40 jogos para a universidade, que já iniciou atividades e tem despertado o interesse de seus alunos:

- Para um estudante de Pedagogia que participou da formação do projeto promovida pelo Instituto Brasil Solidário, a utilização dos jogos como metodologia para o ensino da educação financeira foi integrada ao seu trabalho de conclusão de curso.
- Para alunos da disciplina *Tópicos de Educação Matemática*, houve muito entusiasmo na obtenção de material lúdico e criativo para o planejamento de sequências didáticas e planos de aula. Segundo professora do curso, os jogos abrem um leque de oportunidades para o desenvolvimento de ações pedagógicas mais interativas e dinâmicas, não só na matemática, mas em várias disciplinas.

Todos os semestres, a UFC conta com cerca de 400 estudantes matriculados em Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, Arte Educação e História, Geografia, Ludopedagogia e participantes de estágios em escolas de Ensino Fundamental.

Os jogos de educação financeira ficarão disponíveis aos educadores e alunos para estudo e aplicação de projetos pedagógicos, não só dentro de sala de aula, mas também em atividades com a comunidade – como o espaço da brinquedoteca da Universidade.



4.1 JOVENS MEDIADORES

Uma das práticas mais bem-sucedidas durante o projeto de expansão foi a formação de jovens do Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio para mediar mesas de jogos e ensinar crianças e adultos a jogar tanto Piquenique quanto Bons Negócios.

Os jovens monitores, por sua familiaridade com o grupo e a comunidade, têm uma percepção melhor dos pontos fortes e fracos no desenvolvimento das atividades e assim conseguem colaborar efetivamente com o processo de aprendizagem.



São Paulo - SP



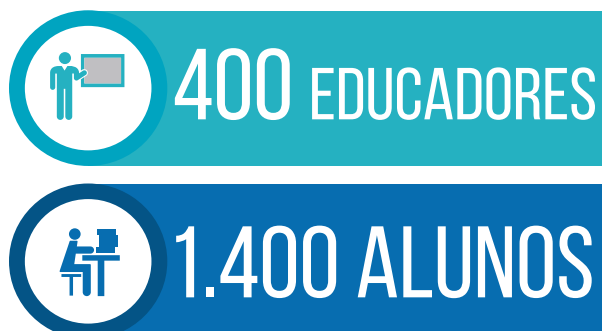
São Paulo - SP

Alunos de escolas particulares, como o Colégio Miguel de Cervantes de São Paulo, também participam como **alunos monitores**.

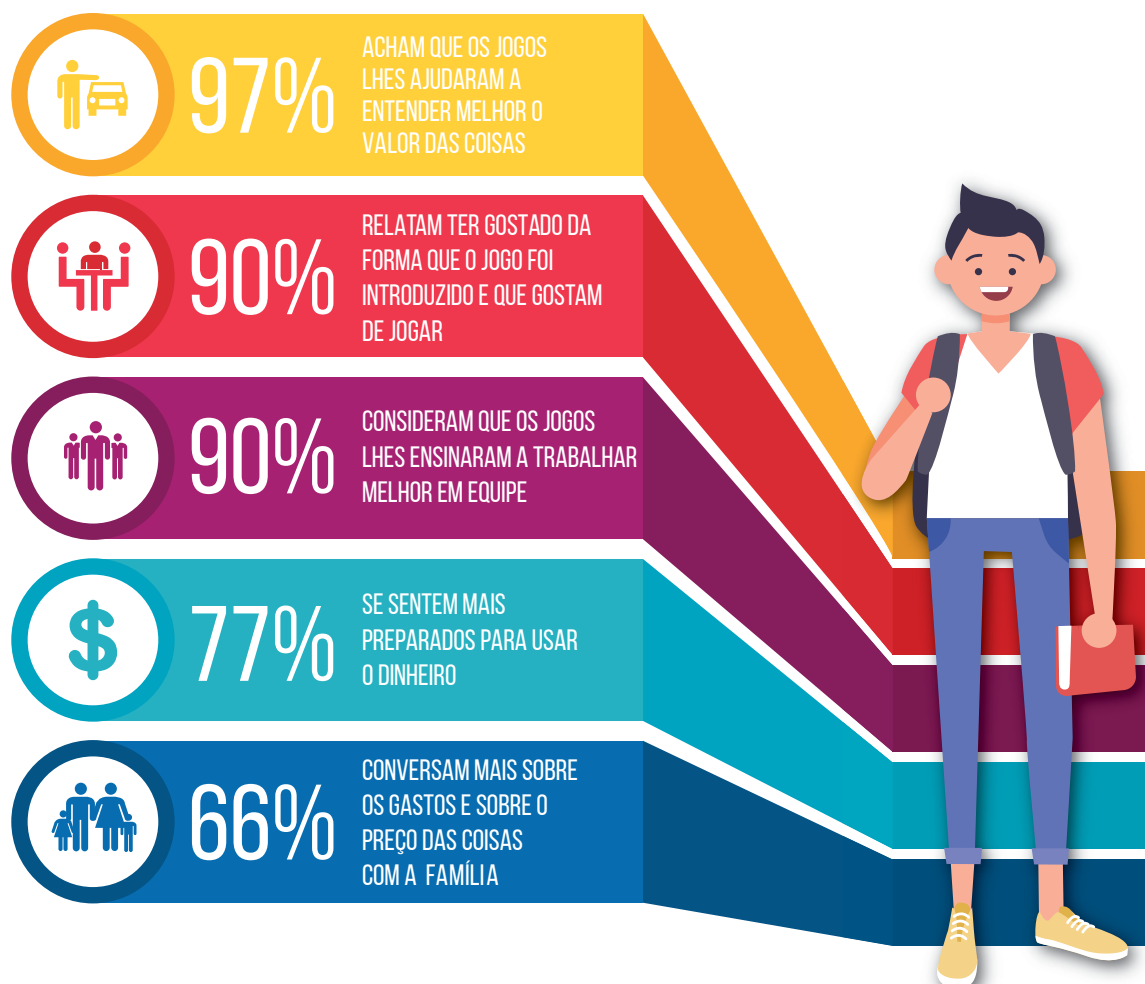


5. PESQUISA

Buscando ouvir os envolvidos com a aplicação dos jogos, foi desenvolvida pesquisa que endereçasse as questões centrais do projeto e registrasse a opinião de gestores e alunos em relação aos jogos. De 18 de setembro a 5 de outubro de 2019 o Instituto Brasil Solidário coletou informações de cerca de **1.400 alunos** e **400 educadores**.



5.1 ALUNOS



Entre os alunos, os números mostram uma ótima aceitação do jogo como parte da estratégia pedagógica trazida pelo projeto. A proposta de se trabalhar o aspecto lúdico e presencial estimula a interação e a participação em conjunto, além de melhorar os conhecimentos em educação financeira e ampliar (ou melhorar) o diálogo dentro de casa com a família. O público analisado era majoritariamente composto por alunos entre 9 e 12 anos, justamente a faixa em que ocorre um “crossover” entre os dois jogos e os alunos estabelecem as suas preferências.

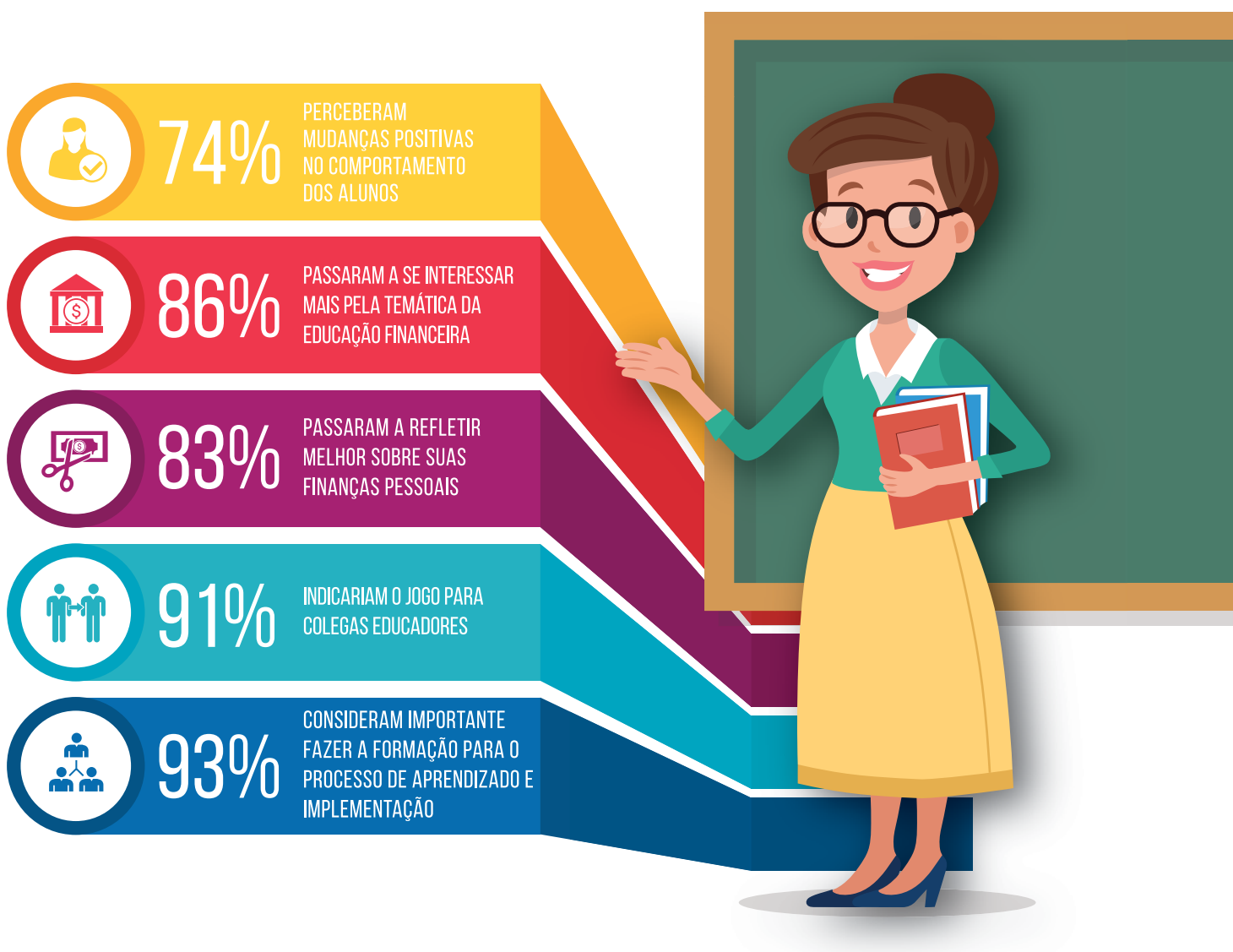


— “ —
ESTÁ AJUDANDO
MUITO NA
APRENDIZAGEM.
— ” —



Formação com professores do ensino médio de Juazeiro do Norte, CE

5.2 PROFESSORES E GESTORES ESCOLARES



Entre professores, coordenadores e gestores escolares, os números gerais mostram ampla aceitação dos jogos e boa compreensão das possibilidades pedagógicas proporcionadas pelo projeto.

As formações do Instituto Brasil Solidário partem como base para diversos caminhos, onde a maioria dos educadores tem encontrado bons resultados junto aos alunos. Tem sido notável uma maior conscientização em relação à Educação Financeira, tanto em alunos quanto nos próprios educadores.

O ponto de atenção fica para os índices ainda modestos de utilização das ferramentas online (site e blog) para coleta de informações e materiais da BNCC.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos fatores determinantes para o sucesso da expansão foi o engajamento e envolvimento das Secretarias Municipais de Educação, que trabalharam efetivamente na mobilização de suas redes de ensino.

O que já tinha sido observado nos municípios do Projeto Piloto se confirmou numa escala muito mais ampla, sem declínio na qualidade das ações. A dedicação de educadores e alunos se manteve à altura de todos os esforços até então.

A disseminação de conceitos e práticas de Educação Financeira, os alinhamentos com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os constantes debates sobre consumo consciente, uso racional de recursos e empreendedorismo têm sido ferramentas poderosas de transformação, abrindo novos caminhos e mudando paradigmas. As múltiplas contribuições pedagógicas dos jogos têm oferecido uma educação financeira transversal e dinâmica, cheia de novas possibilidades.

A avaliação e o monitoramento do projeto têm demonstrado o progresso da expansão com dados sólidos acerca da participação de cada município.

Após a formação, as mobilizações seguem em grupos de WhatsApp, divulgando a aplicação dos jogos, além de boas práticas e eventos sobre Educação Financeira.

Dessa forma, pode-se afirmar que a primeira etapa da expansão não apenas atingiu seus objetivos: o projeto com os jogos está hoje entre as experiências mais bem-sucedidas em Educação Financeira no Brasil.



7. EXPEDIENTE

EQUIPE DE TRABALHO

Coordenação geral do projeto de expansão:
Luis Eduardo Salvatore e Danielle Haydée

Formações, avaliação e monitoramento nos municípios:
Aline Mesquita, Diogo Salles, Gabriela Martins, Jone Paraschin Jr., Regea Coelho, Thiago Bernardes, Vicente Melo e Zenaide Campos

Assessoria de Imprensa: Gabriela Martins

Projeto Gráfico e Diagramação:
Diogo Salles Amaral e Jone Paraschin Jr.

Produção em Vídeo: Enquadro Filmes

Mini documentários "Além dos Muros da Escola":
João Victor Macul

Design gráfico das peças promocionais:
Diogo Salles Amaral

Avaliação Externa: Plano CDE

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO (Instituto Brasil Solidário)

Presidente

Luis Eduardo Cardoso de Almeida Salvatore

Conselho de Administração

Aline Procópio Mesquita

Danielle Haydée Andrade Peres de Oliveira Salvatore

Diogo Salles Amaral

Thiago Cardoso de Almeida Bernardes

Wolber Sontak Campos

O IBS agradece a todos aqueles que participaram das iniciativas que viabilizaram os materiais relacionados ao projeto de expansão, às secretarias de educação e respectivas prefeituras pela mobilização e suporte.





Vamos Jogar e Aprender!

www.vamosjogareaprender.com.br

BONS NEGÓCIOS

OS JOGOS PIQUENIQUE E BONS NEGÓCIOS SÃO RECURSOS DIDÁTICOS LÚDICOS QUE PERMITEM AO EDUCADOR ABORDAR DE FORMA DINÂMICA E PRÁTICA A EDUCAÇÃO FINANCEIRA E AOS PARTICIPANTES VIVENCIAR DECISÕES TOMADAS NA VIDA REAL, SEM QUE SEJA NECESSÁRIO SOFRER OS VERDADEIROS IMPACTOS DESSAS ESCOLHAS.



Piquenique

juntos construímos!



www.brasilsolidario.org.br