

## DESCRITIVO

Trata-se de metodologia de educação financeira, educação fiscal e empreendedorismo, composta por livros didáticos baseados em jogo de tabuleiro de educação financeira.

A proposta oferece dois kits distintos, que atendem os anos finais do ensino fundamental e os anos do ensino médio, da seguinte maneira:

- Kit do professor: 1 livro do professor e 1 livro de anexos;
- Kit para 6 alunos: 6 livros do aluno e mais 1 jogo.

O Jogo do Projeto Vida é composto por 1 tabuleiro; 6 peões com base; 6 fichas financeiras; 6 canetas; 6 flanelas; 168 cartas sendo IMÓVEL: 14 cartas, SURPRESA: 28 cartas, NEGÓCIO: 28 cartas, OFERTA: 28 cartas, RENDA FIXA: 8 cartas, VARIAÇÃO: 56 cartas, CONSULTORIA: 6 cartas; 1 dado; Manual completo contendo checkpoints.

### **Expectativas (por nível)**

Em resposta ao definido na BNCC para os campos de educação financeira, educação para o consumo, educação fiscal e para o trabalho; e ainda, para atender às competências gerais da educação básica, notadamente naquilo que tange ao projeto de vida, espera-se que os alunos sejam capazes de:

#### 6º ano do ensino fundamental

- Conhecer informações detalhadas de diferentes realidades profissionais, econômicas e pessoais;
- Promover autoconhecimento;
- Estimular a busca de mais informações sobre as profissões e sobre o mercado de trabalho;
- Conhecer detalhes sobre a rotina das profissões;

- Identificar e diferenciar sonhos pessoais de objetivos específicos para a família e a comunidade;
- Diferenciar os tipos de receitas financeiras apresentadas;
- Relacionar os tipos de receitas com as profissões dos personagens;
- Compreender os riscos e benefícios de cada tipo de receita;
- Compreender os elementos que influenciam na renda das profissões;
- Realizar a gestão financeira de seu personagem;
- Exercitar o consumo consciente;
- Comparar preços e escolher pela melhor relação custo-benefício;
- Identificar Gastos Fixos e Variáveis;
- Reconhecer os principais itens de consumo de uma família;
- Relacionar os gastos do orçamento com o padrão de vida da família
- Estimular a reflexão sobre alternativas de redução de gastos e consumo consciente, sem que isso prejudique o estilo de vida de seus personagens
- Incentivar a busca por soluções do tipo ganha-ganha, por meio de negociações com seus colegas
- Realizar a boa gestão orçamentária, que resulta em superávit financeiro, isto é, sobra de recursos
- Conhecer os tipos de orçamentos domésticos
- Compreender os efeitos práticos da inflação sobre o dinheiro
- Estimar o impacto da inflação, procurando alternativas para proteger seu dinheiro
- Encontrar soluções viáveis para preservar seus recursos e atingirem os objetivos financeiros
- Conceituar o que são sonhos de consumo
- Categorizar seus objetivos financeiros

- Planejar a realização de seus sonhos

#### 7º ano do ensino fundamental

- Explicar os principais aspectos relacionados a um bom planejamento financeiro
- Compreender o impacto dos riscos em suas vidas financeiras
- Tomar decisões em ambientes de incerteza
- Utilizar a visão estratégica diante de eventos aleatórios, consequências e cenários possíveis
- Avaliar o sucesso ou insucesso a partir de suas escolhas e corrigir o plano de ação
- Listar riscos e oportunidades a partir do padrão de vida
- Comparar riscos e oportunidades e determinar o grau de risco de cada perfil
- Identificar o papel dos Bancos e suas funções principais
- Conceituar Juros, Conta corrente, Empréstimos e Financiamentos
- Reconhecer e aplicar a melhor solução para os riscos de seu personagem
- Identificar os seguros como opção viável para se proteger de imprevistos
- Conceituar Seguros e Reserva de Emergência
- Reconhecer e comparar as diferentes soluções: seguros, planos de saúde e reserva de emergência
- Compreender e explicar o conceito de investimentos
- Comparar os diferentes investimentos, do ponto de vista da relação risco e retorno
- Conceituar investimentos em Renda Fixa
- Reconhecer a Renda Fixa como estratégia inteligente para formação da reserva de emergência
- Relacionar investimentos em Renda Fixa como ativos de Renda Passiva

- Selecionar a melhor estratégia, de acordo com seu perfil, para quitação das dívidas do personagem

#### 8º ano do ensino fundamental

- Definir o que são impostos e qual seu papel para a sociedade
- Identificar diferentes tipos de impostos e seus fatos geradores
- Reconhecer o papel do Estado na gestão dos recursos financeiros
- Planejar ações conscientes para o uso dos recursos públicos
- Definir estratégias claras, no papel do Estado, para aumentar a arrecadação de impostos
- Definir o conceito de serviços públicos
- Reconhecer os tipos de serviços públicos sob a responsabilidade do Estado
- Propor soluções criativas para o desenvolvimento de uma cidade, a partir dos serviços públicos a ela oferecidos.
- Praticar a gestão financeira responsável com o objetivo de maximizar o retorno para a sociedade.
- Compreender as múltiplas interações para a proposição, a definição e a aplicação do dinheiro público
- Examinar e identificar os elementos importantes na escolha de um imóvel
- Realizar o planejamento sustentável para a compra da casa própria
- Comparar as opções de compra e aluguel de um imóvel
- Comparar e escolher qual é a estratégia mais adequada de investimentos em imóveis para seu perfil
- Aplicar os conhecimentos de gestão financeira para a construção de Renda Passiva.

## 9º ano do ensino fundamental

- Definir os conceitos de fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo e logística;
- Compreender o que significa empreender;
- Reconhecer a diferença entre receita fixa e receita variável;
- Estar apto a fazer a gestão financeira simples de um orçamento empresarial;
- Reconhecer os custos envolvidos numa empresa de alimentação
- Calcular margem de lucro;
- Explicar as etapas principais de uma cadeia produtiva;
- Relacionar formas eficazes de reduzir custos dentro da cadeia produtiva;
- Comparar custos e margem de lucro esperada;
- Gerenciar um fluxo de caixa simples;
- Compreender a relação entre venda e satisfação do cliente;
- Compreender e relacionar as principais estratégias de compra e venda de uma mercadoria;
- Reconhecer e explicar o que significa gestão de estoque;
- Compreender como a gestão do estoque influencia a margem de lucro da empresa;
- Identificar estratégias para solucionar problemas de estoque e vendas;
- Planejar material publicitário comercial, de acordo com um roteiro específico;
- Desenvolver habilidades de oratória, negociação e convencimento
- Conceituar Oferta e Demanda;
- Comparar e diferenciar os papéis de fornecedor, varejo e cliente
- Compreender o que significa, na prática, se tornar sócio investidor
- A relação entre um investimento e seu retorno
- Reconhecer os fatos econômicos e financeiros que afetam as cotações das ações

- Comparar os resultados do investimento em dividendos com a compra e venda de ações

### 1º ano ensino médio

- Definir o que são valores pessoais
- Reconhecer em si os valores pessoais
- Relacionar profissões e valores pessoais
- Planejar a evolução pessoal e profissional a longo prazo
- Comparar e selecionar estratégias para alcançar os objetivos com eficiência
- Compreender os passos necessários para a realização dos objetivos profissionais
- Discernir diferentes tipos de gastos
- Ponderar as escolhas financeiras ao longo da vida
- Compreender os conceitos de gastos fixos e variáveis
- Reconhecer um orçamento doméstico e suas relações
- Compreender o papel do banco como agente financeiro
- Diferenciar as soluções de crédito: cartão de crédito, empréstimo e financiamento
- Conceituar juros
- Identificar o impacto dos juros nas diferentes soluções de crédito
- Desenvolver as habilidades de negociação
- Identificar os riscos da falta de planejamento financeiro
- Identificar os diferentes tipos de Renda fixa
- Comparar e selecionar as melhores opções de Renda Fixa para a formação de sua Reserva de Emergência
- Aprender a organizar um orçamento baseado em objetivos financeiros

- Explorar estratégias para conseguir uma vida financeira saudável e realizar sonhos

## 2º ano ensino médio

- Definir o que são impostos e qual seu papel para a sociedade
- Identificar diferentes tipos de impostos e seus fatos geradores
- Reconhecer o papel do Estado na gestão dos recursos financeiros
- Planejar ações conscientes para o uso dos recursos públicos
- Definir estratégias claras, no papel do Estado, para aumentar a arrecadação de impostos
- Definir o conceito de serviços públicos
- Reconhecer os tipos de serviços públicos sob a responsabilidade do Estado
- Propor soluções criativas para o desenvolvimento de uma cidade, a partir dos serviços públicos a ela oferecidos.
- Praticar a gestão financeira responsável com o objetivo de maximizar o retorno para a sociedade.
- Compreender as múltiplas interações para a proposição, a definição e a aplicação do dinheiro público
- Examinar e identificar os elementos importantes na escolha de um imóvel
- Realizar o planejamento sustentável para a compra da casa própria
- Comparar as opções de compra e aluguel de um imóvel
- Comparar e escolher qual é a estratégia mais adequada de investimentos em imóveis para seu perfil
- Aplicar os conhecimentos de gestão financeira para a construção de Renda Passiva.

### 3º ano ensino médio

- Conceituar Empreendedorismo
- Compreender quais são as principais decisões para o desenvolvimento de um negócio
- Compreender a relação entre decisões econômicas e estratégicas de um negócio
- Saber definir custos de um produto e seu respectivo preço de venda
- Compreender o que é um estoque
- Realizar o planejamento eficiente do estoque
- Identificar os produtos com a maior demanda e a melhor margem de lucro
- Reconhecer e listar os custos fixos de um negócio
- Relacionar as melhorias físicas e de pessoal com os resultados para a empresa
- Descrever o conceito de marketing
- Relacionar o investimento em marketing com os efeitos em vendas e custos
- Identificar o retorno sobre o investimento em marketing
- Analisar possibilidades e tomar decisões sobre gestão financeira
- Compreender a importância de planejar suas ações
- Aplicar estratégias de uso dos recursos financeiros em situações de risco
- Observar e entender a relação entre estoque, vendas, marketing e fluxo de caixa
- Compreender a mecânica de funcionamento de compra e venda de ações
- Apresentar os principais indicadores para reconhecer boas empresas
- Reconhecer fatores econômicos que afetam o resultado de uma empresa: desemprego, inflação, juros, entre outros
- Analisar os resultados financeiros e econômicos das empresas para tomar decisão de investimento;

- Comparar os resultados apresentados em diferentes cenários, compreendendo o que define um momento de crise ou de recuperação econômica
- Traçar uma estratégia clara de investimentos, baseado nos resultados das empresas, obtendo o maior retorno possível
- Comparação e avaliação crítica de riscos e do impacto dos riscos
- Comparação de retorno sobre os diferentes tipos de investimentos

## CARACTERÍSTICAS DO MATERIAL DIDÁTICO

### Descrição por livros

### ESPECIFICAÇÕES DO OBJETO

Na perspectiva de integrar teoria e prática aos componentes curriculares dos alunos e aos seus estilos de aprendizagem, o projeto Vida visa promover uma experiência de Educação Financeira que combina Gamificação – uso de elementos e dinâmicas de jogos – e as novas metodologias de ensino, dentre elas se destacam:

#### ***Game-Based Learning (Aprendizagem Baseada em Jogos)***

O *Game-Based Learning*, ou Aprendizagem Baseada em Jogos, é uma metodologia voltada para a utilização de jogos no processo educacional despertando a curiosidade e o interesse por parte dos estudantes, sem perder o caráter lúdico e desafiador de uma partida.

Dentre os principais motivos para o emprego dos jogos está o fato de estimularem a concentração necessária para traçar uma estratégia para vencer, além da criatividade para formular planos e um ambiente de competição saudável.

Para Cornellà & Estebanell (2017), os jogos ajudam a motivar e envolver os alunos no processo de ensino e aprendizagem, fornecendo as ferramentas necessárias para colocá-los no centro da ação de ensino e torná-los personagens principais de sua aprendizagem.

Além disso, quando bem executado, o Game Based-Learning é uma excelente maneira de desenvolver e aprimorar outras habilidades, tais como criatividade, resolução de

problemas, tomada de decisão, negociação, habilidades sociais e trabalho em equipe (*softskills*).

### **Ciclo de Aprendizagem Vivencial**

Na visão proposta por Kolb, “a aprendizagem é o processo pelo qual o conhecimento é criado por meio da transformação da vivência”. Para instrumentalizar essa perspectiva, Kolb, ao combinar as abordagens de aprendizagem da época, criou o que foi chamado de Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV).

O CAV consiste em 5 fases bem definidas, conforme Lopes e Orofino (2016):

1. Vivência: propiciar a todos os integrantes do grupo a experimentação conforme regras determinadas;
2. Relato: compartilhamento das emoções referentes à vivência experienciada;
3. Processamento: permitir a análise e compreensão do que foi vivido;
4. Generalização: momento de relacionar o que foi vivido com a realidade do indivíduo;
5. Aplicação: propiciar a aprendizagem por meio de novas atitudes e comportamentos diante de uma situação.

Em outras palavras, os estudantes apropriam (compreensão) da vivência pela experiência concreta e pela conceituação abstrata.

- Experiência concreta: refere-se às experiências ocorridas durante a vivência que levam ao conhecimento imediato (apreensão) pela busca de soluções para os dilemas propostos na vivência.

- Conceituação abstrata: caracteriza-se pela formação de conceitos advindos da análise da vivência (compreensão), a partir da organização de conhecimentos obtidos e/ou resgatados pela experiência de forma a compor um quadro conceitual generalizável.

Em jogos educativos, o ciclo da aprendizagem vivencial se inicia pela experiência concreta, e vai se desdobrando à medida em que os alunos vão participando da simulação, completando os processos de aprendizagem.

Por fim, quando o princípio geral é entendido, os resultados da aprendizagem podem ser testados, na experimentação ativa, dentro das possibilidades oferecidas pela

generalização, a partir do qual o ciclo de aprendizagem se renova de modo contínuo. Dias et al. (2013) argumentam que nesse processo há o risco de os participantes não fecharem o ciclo de aprendizagem por falta de atividades reflexivas; em razão disso, sugerem a adoção de etapas que estimulem a análise dos resultados das rodadas do jogo para que sejam feitas observações reflexivas que contribuam para o fechamento do ciclo da aprendizagem vivencial.

## **CARACTERÍSTICAS DO MATERIAL DIDÁTICO**

O material didático, objeto deste termo, destinado as turmas de Ensino Fundamental e Ensino Médio, é composto pelos seguintes recursos:

### **Jogo do Projeto Vida**

O jogo do Projeto Vida proporciona um envolvimento com temáticas de inteligência financeira, de forma a simular as decisões da vida adulta para boas escolhas financeiras sem depender da sorte dos dados ou das cartas, estimulando reflexão, tomada de decisões, criando um ambiente seguro para errar e aprender.

Os componentes do jogo permitem que os jogadores explorem temas fundamentais para uma boa educação financeira, de maneira que possam entender os conceitos enquanto os validam na prática, ao longo das partidas.

### **Livro do Professor**

Instrumento didático destinado ao professor, para ser utilizado durante o ano letivo, que apresenta a fundamentação pedagógica, orientações sobre a metodologia, quadro de conteúdo e instruções de aplicação.

<b>ENSINO FUNDAMENTAL</b>			
<b>LIVRO</b>	<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PÁGINAS</b>	<b>CONTEÚDO</b>
<b>6º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs	168 páginas	No 6º ano do Ensino Fundamental, nosso objetivo é de familiarizar os alunos com as primeiras temáticas de gestão financeira, tais como: receitas, gastos, orçamento, salário, entre outros.

	<p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>		<p>Ademais, os alunos assumirão também o papel de jogadores e conhecerão os elementos do jogo e a dinâmica da ficha financeira, que possui a mesma dinâmica do orçamento doméstico.</p>
<b>7º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	124 páginas	<p>No 7º ano do Ensino Fundamental, apresentamos conceitos como análise de risco, juros, empréstimos, Bancos e Renda Fixa.</p> <p>Ainda neste Bloco, os alunos serão introduzidos ao tema Investimentos. Aprenderão sobre o que significa multiplicar o dinheiro e uma das formas mais seguras de fazer isso: a renda fixa</p>
<b>8º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Couchê fosco 115 gr. ou Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	104 páginas	<p>No 8º ano do Ensino Fundamental, trabalharemos com os conceitos de gestão pública, orçamento público, cidadania fiscal, desenvolvimento urbano, mercado imobiliário e investimentos em imóveis.</p> <p>Na segunda parte, os fundamentos do mercado imobiliário, tais como localização, compra e venda e aluguel, são introduzidos de forma contextualizada, com o objetivo de gerar consciência sobre as escolhas feitas para a aquisição da casa própria, ressaltando o impacto dessas escolhas sobre o orçamento familiar.</p>
<b>9º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Couchê fosco 115 gr. ou Offset 120grs</p>	156 páginas	<p>No 9º ano do Ensino Fundamental, abordaremos os conceitos de fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo e logística.</p> <p>Ainda, ao final, conectamos o aprendizado sobre a gestão de negócios com o mercado de ações, ressaltando que se trata de investimentos em empresas reais, que dividem o lucro com seus acionistas.</p>

	Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada		
<b>ENSINO MÉDIO</b>			
<b>LIVRO</b>	<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PÁGINAS</b>	<b>CONTEÚDO</b>
<b>1º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada	132 páginas	No 1º ano do Ensino Médio, trabalharemos conceitos importantes de gestão financeira pessoal, tais como orçamento doméstico, receitas fixas e variáveis, gastos fixos e variáveis e consumo consciente.  Ainda no Bloco 1, são trabalhadas estratégias de autoconhecimento para facilitar a identificação com possíveis carreiras profissionais e assuntos como salário, jornada de trabalho, futuro profissional e outros temas correlatos.  O Bloco 2 se preocupa em esclarecer temas relacionados à contratação de crédito, ao funcionamento dos bancos e como o investimento em renda fixa funciona e deve ser utilizado
<b>2º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada	144 páginas	No 2º ano do Ensino Médio, apresentaremos conceitos como gestão pública, orçamento público, cidadania fiscal, desenvolvimento urbano, mercado imobiliário e investimentos em imóveis.  A proposta a seguir apresenta conceitos importantes de Educação Fiscal e da gestão financeira de recursos públicos como forma de desenvolver cidades, agregando serviços públicos de qualidade cumprindo, assim, com os dispositivos constitucionais pertinentes.  Na segunda parte, os fundamentos do mercado imobiliário, tais como localização, compra e venda e aluguel, são introduzidos de forma contextualizada, com o objetivo de gerar consciência sobre as escolhas feitas para a aquisição da casa própria, ainda considerada o sonho número 1 da população brasileira.
<b>3º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm	140 páginas	No 3º ano do Ensino Médio, abordaremos conceitos como fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo e logística.

Offset 120grs Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada	A proposta a seguir foi pensada para aproximar os alunos do cotidiano da gestão financeira de empresas, a partir dos conceitos fundamentais citados anteriormente.  Ainda, ao final, conectamos o aprendizado sobre a gestão de negócios com o mercado de ações, ressaltando que se trata de investimentos em empresas reais, que dividem o lucro com seus acionistas.
------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Livro do Aluno

Instrumento didático destinado ao estudante com projeto gráfico adequado para cada faixa etária, para ser utilizado durante o ano letivo, que apresenta conceitos através de narrativa contextualizada, instruções para atividades propostas e dispõe espaço para registros.

ENSINO FUNDAMENTAL		
LIVRO	ESPECIFICAÇÃO	PÁGINAS
<b>6º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada	96 páginas
<b>7º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs Capa: Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento: Colado PUR, Lombada	56 páginas
<b>8º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Offset 120grs	60 páginas

	<p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	
<b>9º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	84 páginas
<b>ENSINO MÉDIO</b>		
<b>LIVRO</b>	<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>1º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	80 páginas
<b>2º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	92 páginas
<b>3º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Offset 120grs</p> <p>Capa: Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento: Colado PUR, Lombada</p>	92 páginas

Anexos

Material complementar que permite a aplicação das variações propostas, composto por elementos extras a serem utilizados como expansão do jogo do projeto Vida.

<b>ENSINO FUNDAMENTAL</b>		
<b>LIVRO</b>	<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>6º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Off-set 120 gr. Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento em Espiral Incolor	36 páginas
<b>7º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Off-set 120 gr. Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento em Espiral Incolor	24 páginas
<b>8º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Off-set 120 gr. Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento em Espiral Incolor	46 páginas
<b>9º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Off-set 120 gr. Cartão 250 gramas Miolo 4x4 cores Acabamento em Espiral Incolor	40 páginas
<b>ENSINO MÉDIO</b>		
<b>LIVRO</b>	<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>1º ANO</b>	Formato: 21,0 x 27,7 cm Off-set 120 gr.	40 páginas

	<p>Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento em Espiral Incolor</p>	
<b>2º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Off-set 120 gr.</p> <p>Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento em Espiral Incolor</p>	20 páginas
<b>3º ANO</b>	<p>Formato: 21,0 x 27,7 cm</p> <p>Off-set 120 gr.</p> <p>Cartão 250 gramas</p> <p>Miolo 4x4 cores</p> <p>Acabamento em Espiral Incolor</p>	40 páginas

### Descrição do jogo

O jogo de tabuleiro do Projeto Vida foi concebido com base nos livros e na filosofia de Gustavo Cerbasi, de forma a simular as decisões da vida adulta para boas escolhas financeiras sem depender da sorte dos dados ou das cartas. Vence quem alcança a independência financeira ao adotar as melhores estratégias para administrar as dívidas e ao investir em negócios, renda fixa, imóveis e ações.

Os componentes do jogo permitem que os jogadores explorem temas fundamentais para uma boa educação financeira, de maneira que possam entender os conceitos enquanto os validam na prática, ao longo da partida.

Os jogos de tabuleiro têm se mostrado uma estratégia bem completa em resposta a esse desafio. Não apenas aproxima os mais jovens, como oferece um apanhado de desafio, aprendizado e diversão sem parecer mais uma atividade no cronograma.

O jogo do Projeto Vida proporciona um envolvimento com temáticas de inteligência financeira, trabalho e vida pessoal, estimulando reflexão, tomada de decisões, criando um ambiente seguro para errar e aprender.

Cada oportunidade de decisão oferece um feedback imediato sobre as alternativas e consequências. Esse processo de reflexão, decisão e resultado proporciona um aprendizado mais rápido e eficaz. Não serão necessárias cargas-horárias intensas nem treinamentos complexos. Basta, por exemplo, uma partida orientada do jogo do Projeto Vida para ter resultados expressivos.

## **IMPLANTAÇÃO PARA OS PROFESSORES**

Considerando a necessidade de treinar os professores para conhecimento da metodologia, bem como para o aprendizado de temáticas de educação financeira e outros temas correlatos, foi organizado um programa de treinamento com os seguintes tópicos:

- Apresentação do método;
- A utilização de metodologias ativas em sala de aula;
- Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV);
- Gamificação;
- Aprendizado Baseado em Jogos;
- Experiências educativas: desenho da jornada de aprendizado;
- Engajamento em sala de aula;
- Reconhecendo e avaliando as Soft skills no método de aprendizado baseado em jogos;
- Conhecendo o jogo do Projeto Vida;
- Aulas específicas sobre os planos de aula, para cada ano letivo;
- Conhecimentos de educação financeira apresentados no método;
- Outros conteúdos necessários para a aplicação adequada da metodologia.

O alvo dos treinamentos são todos os professores dos anos finais do ensino fundamental e dos anos do ensino médio. Ao final, espera-se que sejam capazes de aplicar a metodologia de maneira transversal e interdisciplinar, inserindo o conteúdo do programa em seus currículos comuns, conforme orienta a BNCC.

A formação do corpo docente se dará por meio de treinamento inicial online de 8h de duração e treinamentos mensais, ao vivo e à distância. Além disso, os professores poderão acessar videoaulas online em plataforma própria.