

**# PROJETO**

---

# VIDA

Empreendedorismo,  
Educação Financeira e Fiscal





Projeto Vida é um material educativo de Educação Financeira, Educação Fiscal, Empreendedorismo e Gestão Financeira Pessoal para estudantes e professores dos anos finais do Ensino Fundamental e das séries do Ensino Médio, que está estruturado em torno de um **jogo de tabuleiro**.

Mesmo sendo voltado para diferentes faixas etárias, é utilizado um único tabuleiro, em que é possível se desenvolverem vários jogos. Os componentes do jogo foram criados para que cada partida represente temas, desafios e diferentes níveis de dificuldade. Ele simula situações reais nas quais os estudantes precisam fazer boas escolhas sem depender da sorte. Assim, os estudantes evoluem à medida que o jogo avança: o jovem aprende a planejar a realização de seus sonhos, a categorizar objetivos financeiros, a encontrar soluções, a realizar um orçamento doméstico, a identificar gastos fixos e variáveis e a exercitar o consumo consciente.

## OBJETIVOS GERAIS DO PROJETO

Oferecer propostas educativas voltadas para o Ensino Fundamental II e Ensino Médio com foco em Educação Financeira, Educação Fiscal, Empreendedorismo e Gestão Financeira Pessoal .

Utilizar o jogo de tabuleiro do projeto como recurso pedagógico para que os estudantes aprendam a planejar a realização de seus sonhos, a categorizar objetivos financeiros, encontrar soluções, realizar um orçamento doméstico, identificar gastos fixos e variáveis e exercitar o consumo consciente.

Propiciar o reconhecimento do jogo como um meio de aprendizagem interativa que permite simular decisões reais, estimular a reflexão e criar um ambiente seguro para aprender com os erros e buscar novas soluções.



## QUAL A COMPOSIÇÃO DO PRODUTO?

O produto oferecido vai além dos kits com materiais, é parte dele todo o atendimento realizado pela área de Relacionamento, com os consultores educacionais, e o Treinamento que acontece por meio de oficinas ministradas por treinadores especialistas, além de conteúdo pedagógico oferecido em plataforma digital.

No que se refere à composição dos kits do Projeto VIDA, temos a seguinte estrutura:

### **Kit do Professor:**

- Livro do Professor;
- Livro do Aluno;
- Cartela de adesivos de Medalhas

### **Kit do Aluno\*:**

- 6 Livros do Aluno;
- 1 jogo de tabuleiro + suas peças

**\* 1 kit para cada 6 alunos**

O jogo **Projeto Vida** proporciona um envolvimento com temáticas de inteligência financeira, de forma a **simular as decisões da vida adulta para boas escolhas financeiras, estimulando reflexão e tomada de decisões, criando um ambiente seguro para errar e aprender**. O mesmo tabuleiro é explorado de forma diferente com cada ano escolar, pois para cada ano são propostas diferentes missões, que estão relacionadas à organização da vida financeira e aos outros temas correlatos tratados nos livros. Cada personagem do jogo possui um contexto financeiro pré-determinado, que define os números que serão usados para os cálculos e para as análises realizadas durante as rodadas. Estas decisões, junto às situações inesperadas que surgem ao longo do jogo, serão determinantes para o cenário financeiro que vai se constituindo na vida simulada do personagem que cada aluno representa. Além disso, toda a estrutura é muito versátil, pois as peças que compõem o jogo de tabuleiro são utilizadas ainda para outros jogos menores, que por vezes requerem o uso apenas das cartas, ou apenas da ficha financeira, o que vai aproximando os alunos destes artefatos e de suas funções.

## O JOGO



O jogo é composto por:

- 1 tabuleiro;
- 6 peões com base;
- bloco de fichas financeiras;
- 168 cartas sendo: 14 cartas IMÓVEL, 28 cartas SURPRESA, 28 cartas NEGÓCIO, 28 cartas OFERTA, 8 cartas RENDA FIXA, 56 cartas VARIAÇÃO, 6 cartas CONSULTORIA;
- 1 dado;
- 1 manual completo.



O projeto VIDA vai além do jogo de tabuleiro, são inúmeras propostas planejadas para um aprendizado progressivo sobre o tema que é foco de cada ano. **Jogos variados e atividades vivenciais permitem que, aos poucos, os alunos mergulhem nos assuntos tratados de forma leve e divertida.** Estas propostas são apresentadas no Livro do Aluno, que traz orientações com passo a passo de cada atividade, a especificação dos conceitos abordados e os materiais necessários.



O Livro do Professor é um **guia detalhado de como utilizar o Projeto Vida em sala de aula**. Dentre seus conteúdos, pode-se destacar:

- Introdução que explicita a fundamentação pedagógica do projeto;
- Tabela com as habilidades da BNCC, de diversas áreas do conhecimento, que são contempladas pelo projeto;
- Orientações com o passo a passo de cada atividade proposta;
- Glossário com conceitos importantes tratados ao longo das aulas;
- Anexos com imagens a serem usadas nos jogos e experiências.



No Kit do professor contém uma cartela de adesivos, que é variada por ano. Os adesivos devem ser entregues aos alunos após a realização do projeto, **celebrando o processo de aprendizagem e destacando habilidades desenvolvidas** por meio de exercícios realizados ao longo do ano:

- 6º ano EF – Gênio da Inteligência Financeira
- 7º ano EF – Planejamento de Risco
- 8º ano EF – Inteligência Imobiliária
- 9º ano EF – Mestre Empreendedor
- 1ª série EM – Mestre em Inteligência Financeira
- 2ª série EM – Cidadania Exemplar
- 3ª série EM – Empreendedorismo de Sucesso



6º ano do Ensino Fundamental - **CONSUMO CONSCIENTE E VIDA FINANCEIRA**

7º ano do Ensino Fundamental - **JUROS, BANCOS E INVESTIMENTOS EM RENDA FIXA**

8º ano do Ensino Fundamental - **EDUCAÇÃO FISCAL E INVESTIMENTO EM IMÓVEIS**

9º ano do Ensino Fundamental - **EMPREENDEDORISMO E INVESTIMENTO EM AÇÕES**

1º ano do Ensino Médio - **GESTÃO FINANCEIRA E CARREIRA PROFISSIONAL**

2º ano do Ensino Médio - **ORÇAMENTO PÚBLICO E INTELIGÊNCIA IMOBILIÁRIA**

3º ano do Ensino Médio - **MERCADO DE AÇÕES E GESTÃO DE NEGÓCIOS**

Alguns temas tratados no Ensino Fundamental são retomados e aprofundados no Ensino Médio.

Quando toda a coleção é utilizada pela Rede de Ensino, os alunos têm a oportunidade de vivenciar a **progressão de aprendizagem** prevista pelo projeto.

## COM QUE FREQUÊNCIA DEVO USAR O PROJETO?

O Projeto Vida foi idealizado para ser usado por **20 a 25 aulas**, considerando uma **frequência semanal**. Desta forma, o professor pode escolher o melhor período para utilizá-lo dentro do cronograma escolar ou expandir o tempo de uso de acordo com andamento específico de cada turma. É possível adequar a frequência de acordo com as necessidades de cada grupo e as próprias intenções didáticas do professor. Os projetos do Grupo Movimenta são alinhados à BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e são facilmente conectáveis à currículos municipais e estaduais.

## PERSPECTIVA EDUCATIVA DO PROJETO



O Projeto Vida, por meio jogos e vivências, cria situações baseadas em diferentes realidades financeiras para que os estudantes possam vivenciá-las e, assim, despertar **reflexões e análises que envolvem conteúdos de diferentes áreas do conhecimento**. Deste modo, dedicam-se também a olhar para suas próprias vidas e planejamentos de vida. Por trás dessa proposta está a ideia de que a **aprendizagem se dá na transformação da vivência**, conceito cunhado por David Kolb, ao criar o Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV), que é uma referência pedagógica para o projeto. O processo de aprendizagem pensado por Kolb possui 5 fases que são ilustradas ao lado.

É por isso que o Projeto Vida é constituído não só do jogo de tabuleiro, mas também de outras atividades, apresentadas no Livro do Aluno e no Livro do Professor, que permitam que os estudantes possam:

- Se aproximar e se apropriar de conceitos que serão tratados no jogo e que podem ser usados em sua própria vida;
- Registrar suas reflexões;
- Experimentar situações simuladas baseadas em jogos;
- Explorar sua criatividade a partir das propostas de criação de negócios.

O projeto, além de fazer uso da **interatividade e ludicidade** dos jogos, utiliza de estratégias da gamificação como recurso para o engajamento dos alunos, para isso, são apresentadas as habilidades que podem ser desenvolvidas por meio de cada proposta e os alunos são reconhecidos ao atingi-las.

São garantidos **momentos de reflexão**, os chamados checkpoints, ao final de cada jogo ou experiência para que o aluno possa **olhar analiticamente** para o que acabaram de fazer. Esse é um momento muito importante da metodologia, pois traz a aplicação no mundo real do trabalho lúdico. Trata-se de uma estratégia de validação do aprendizado desenvolvido.

## PLANO DE FORMAÇÃO DOS PROFESSORES

São oferecidas oficinas de treinamento para auxiliar os professores na implementação do projeto. Cada oficina busca contemplar conceitos e conteúdos fundamentais para o entendimento da proposta do projeto e de sua utilização em sala de aula.

O programa de treinamento inicia com uma aula inaugural feita de forma online síncrona e dá seguimento com as oficinas presenciais, além dos conteúdos adicionais que são oferecidos em plataforma digital.

**1 AULA INAUGURAL ONLINE**

**4 OFICINAS PRESENCIAIS**

**PLATAFORMA DIGITAL  
COM CONTEÚDO ADICIONAL**

## DETALHES DAS FORMAÇÕES

À frente das oficinas estão **treinadores especialistas**, que conhecem sobre os projetos, já atuaram como professores em sala de aula e têm experiência com formação de professores.

As **pautas podem ser adaptadas** de acordo com necessidades e interesses solicitados pelas Redes de Ensino que adquiriram o projeto, desde que aprovadas pelo departamento pedagógico, ou podem ser ajustadas de acordo com o ano de compra do produto, para aprofundar e diversificar a forma de compreender e utilizar o projeto, em casos de recompra.

O **agendamento das oficinas** presenciais é organizado pela área de Relacionamento junto à Rede de Ensino, buscando sempre alinhar a proposta de cada oficina com as datas oferecidas. Sendo assim, não necessariamente teremos 4 encontros presenciais, pois podemos adaptar o conteúdo de duas oficinas para um encontro e termos apenas dois encontros presenciais em uma Rede, ainda assim garantindo o conteúdo das 4 oficinas, em acordo com a carga horária oferecida e acordada.

# CONTEÚDOS NA PLATAFORMA DIGITAL

O planejamento do treinamento para uso dos projetos, estruturamos um **processo formativo** que vai além das oficinas de treinamento realizadas por treinadores, de forma presencial e síncrona, oferecemos também conteúdos em uma **plataforma digital**, para que, de forma assíncrona, os professores possam **complementar e aprofundar questões vivenciadas nas oficinas e na sala de aula, durante o uso do projeto**. Desta forma, os professores podem acessar, após cadastro na plataforma CEM (Comunidade Educacional Movimenta), os conteúdos adicionais que criamos para cada projeto. Eles estão organizados sob a seguinte estrutura:

## **Apresentação do projeto**

*Explicita a composição do kit e os pressupostos pedagógicos do projeto*

## **Como usar o projeto?**

*Apresenta como cada material pode ser utilizado, com passo a passo*

## **Como integrar o projeto ao meu planejamento?**

*Propõe cronograma de uso do projeto, conexões com a BNCC e sugestões de possíveis relações entre temas tratados no projeto e planejamento do professor*

## **Mergulhando no projeto**

*conteúdos de aprofundamento dos temas dos projetos*

Além de:

- Materiais do projeto em versão digital
- Registro de presença dos encontros presenciais
- Avaliações dos encontros presenciais

# CERTIFICAÇÃO

Oferecemos certificado de participação para os professores que participarem de nossos treinamentos, considerando as seguintes atividades:

- Aula Inaugural;
- Oficinas Presenciais;
- Acesso e consumo dos conteúdos na plataforma CEM;
- Preenchimento de avaliações.

O certificado é emitido pelo próprio professor em local específico na plataforma digital.

