

**# 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.



## LIVRO DO PROFESSOR

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
- 19 série EM - Mestre em Inteligência Financeira
- 29 série EM - Cidadania Exemplar
- 39 série EM - Empreendedorismo de Sucesso



### **CONSUMO CONSCIENTE E VIDA FINANCEIRA**

No **6º ano do Ensino Fundamental**, o objetivo é familiarizar os alunos com as primeiras temáticas de gestão financeira, como receitas, gastos, orçamento, salário, entre outros. 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.

### **JUROS, BANCOS E INVESTIMENTOS EM RENDA FIXA**

No **7º ano do Ensino Fundamental**, são apresentados conceitos como análise de risco, juros, empréstimos, bancos e renda fixa. Ainda neste ano, os alunos serão introduzidos ao tema Investimentos, e aprenderão como o dinheiro pode render por meio da renda fixa.

### **EDUCAÇÃO FISCAL E INVESTIMENTO EM IMÓVEIS**

No **8º ano do Ensino Fundamental**, serão trabalhados os conceitos de gestão pública, orçamento público, cidadania fiscal, desenvolvimento urbano, mercado imobiliário e investimentos em imóveis. Na segunda parte, os fundamentos do mercado imobiliário - 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.

### **EMPREENDEDORISMO E INVESTIMENTO EM AÇÕES**

No **9º ano do Ensino Fundamental**, serão abordados os conceitos de fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo e logística. 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.

### **GESTÃO FINANCEIRA E CARREIRA PROFISSIONAL**

No **1º ano do Ensino Médio**, são trabalhados conceitos importantes de gestão financeira pessoal, como orçamento doméstico, receitas fixas e variáveis, gastos fixos e variáveis e consumo consciente. São abordadas estratégias de autoconhecimento para facilitar a identificação com possíveis carreiras profissionais e assuntos como salário, jornada de trabalho, futuro profissional e outros temas correlatos. Há, ainda, a preocupação em esclarecer temas relacionados à contratação de crédito, ao funcionamento dos bancos e como o investimento em renda fixa funciona e deve ser utilizado.

### ORÇAMENTO PÚBLICO E INTELIGÊNCIA IMOBILIÁRIA

No 2º ano do Ensino Médio, apresentamos conceitos como gestão pública, orçamento público, cidadania fiscal, desenvolvimento urbano, mercado imobiliário e investimentos em imóveis. A proposta é apresentar conceitos importantes de Educação Fiscal e da Gestão Financeira de Recursos Públicos como forma de desenvolver cidades, agregando serviços públicos de qualidade e cumprindo, assim, com os dispositivos constitucionais pertinentes. Os fundamentos do mercado imobiliário - 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.

### **MERCADO DE AÇÕES E GESTÃO DE NEGÓCIOS**

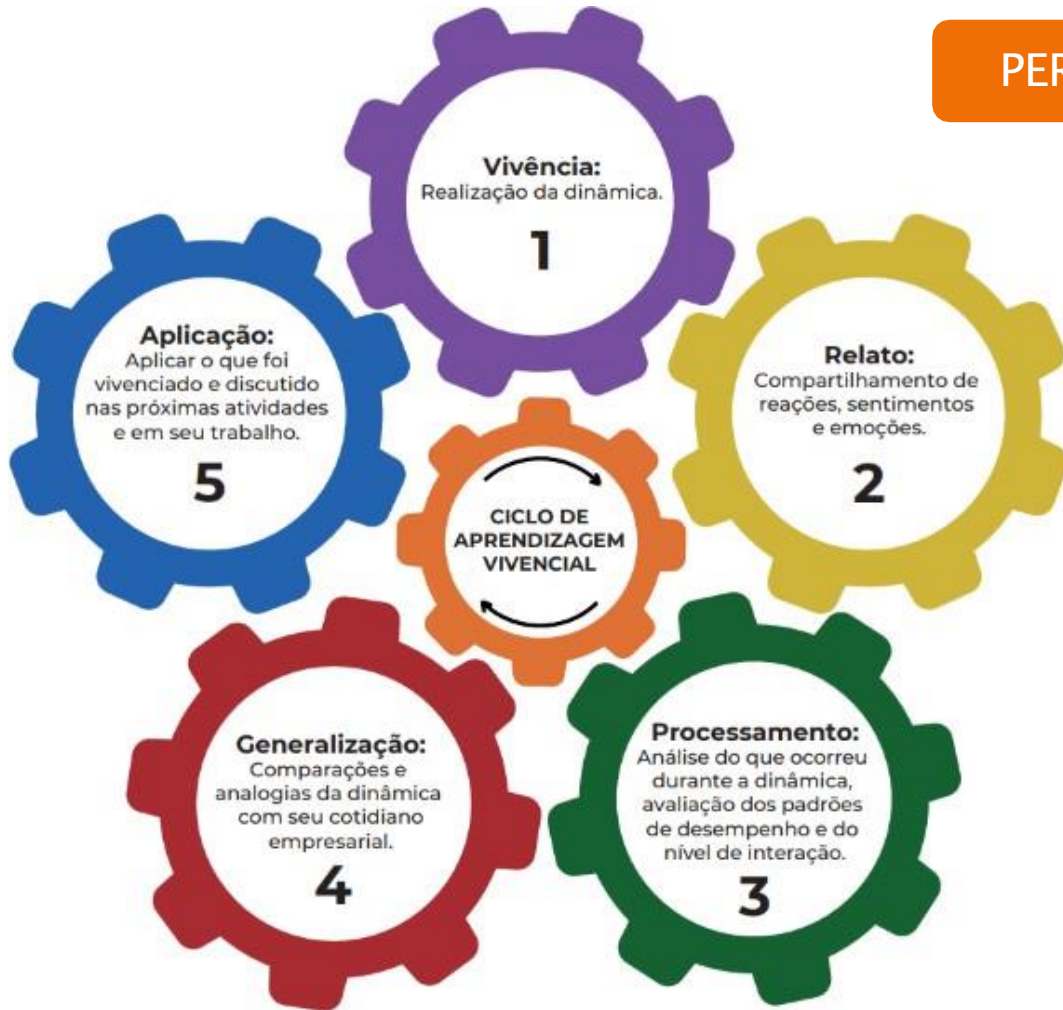
No **3º ano do Ensino Médio**, são abordados conceitos como fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo e logística. A proposta foi pensada para aproximar os alunos do cotidiano da gestão financeira de empresas, a partir dos conceitos fundamentais citados anteriormente. Ainda, ao final, conectamos o aprendizado sobre a gestão de negócios com o mercado de ações, ressaltando que se trata de investimentos em empresas reais, as quais dividem o lucro com seus acionistas.

*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.

# PROJETO

# O QUE O VIDA OFERECE AO PROFESSOR ?

Empreendedorismo,  
Educação Financeira e Fiscal

Falar sobre Empreendedorismo, Educação Financeira e Fiscal na escola pode ser difícil, seja porque os professores estão distantes destes conhecimentos específicos, seja por considerarem que os próprios alunos estão distantes deste universo. O projeto Vida oferece um **programa estruturado para envolver de forma lúdica os alunos com conceitos que permitem que eles compreendam melhor sua realidade financeira hoje, lhes dá embasamento para que façam um planejamento de vida futuro e estimulam um exercício da cidadania pleno e consciente.**

Ao longo de 20 a 25 aulas, os assuntos trabalhados por meio de jogos e experiências, são aprofundados em discussões e reflexões, trazendo a vivência para a realidade, transformando a simulação em conhecimento que pode ser usado no cotidiano.

# O QUE O **# PROJETO VIDA** OFERECE AO ALUNO ?

Empreendedorismo,  
Educação Financeira e Fiscal

Muitos dos temas tratados pelo Projeto Vida podem ser considerados chatos pelos alunos ou até vistos como inadequados para suas idades. Mas a relação com as finanças é cotidiana e próxima de todos nós, afinal mesmo quando não somos quem gerencia o dinheiro da família, somos impactados pela forma com que nossos familiares lidam com as finanças. Por isso esse é um tema para todos, e o Projeto Vida oferece não só uma **aproximação ao universo financeiro para os estudantes**, como também **propõe que planejem suas vidas**, estruturem-se quanto a seus desejos e o que precisam organizar e realizar para atingi-los.

Como o projeto permite que os alunos vivenciem situações simuladas pro meio de jogos, ele oferece também a **oportunidade de vivenciarem realidades diferentes das suas**, o que pode gerar novas formas de ver o seu próprio contexto e **adquirir novas perspectivas de vida**.

## 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 seguida por oficinas e pelo acesso a conteúdos complementares disponibilizados em plataforma digital.

**1 AULA INAUGURAL**

**4 OFICINAS**

**PLATAFORMA DIGITAL  
COM CONTEÚDO ADICIONAL**

# AULA INAUGURAL

## Conteúdos e Temas:

- Princípios e Missão do Grupo Movimenta
- Estrutura e princípios metodológicos do Projeto Vida
- Plataforma Digital CEM

## Objetivos do formador:

- Apresentar Grupo Movimenta
- Apresentar Projeto Vida
- Sanar dúvidas dos professor
- Orientar cadastro e acesso à plataforma CEM

# OFICINA 1

## Conteúdos e Temas:

- Fundamentação pedagógica do projeto VIDA
- Temáticas de cada ano escolar contemplado pelo projeto
- Composição do kit e elementos dos jogos
- Mecanismos dos jogos de níveis iniciais

## Objetivos:

- Compreender como as simulações propiciadas pelos jogos e experiências propostas pelo projeto são situações vivenciais de potencial educativo, tal qual expresso no Ciclo de Aprendizagem Vivencial (referencial pedagógico do projeto)
- Reconhecer as diferentes temáticas contempladas pelo projeto e identificar os conceitos relacionadas ao ano em que leciona.
- Investigar como o kit do projeto se compõe e reconhecer os elementos do jogo e a funcionalidade das peças
- Identificar como o livro do professor orienta a realização das atividades propostas
- Compreender os mecanismos de um dos jogos dos níveis iniciais do projeto (referente ao ano em que leciona)
- Refletir sobre as situações surgidas ao longo do jogo e sua relação com os conceitos abordados

## OFICINA 2

### Conteúdos e Temas:

- Conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Mecanismos dos jogos de níveis intermediários
- Progressão de aprendizagem prevista pelo projeto

### Objetivos:

- Investigar conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Compreender como estes conceitos são abordados por meio do jogo ou experiência selecionada para a oficina
- Analisar como os conteúdos tratados pelo projeto vão se aprofundando a cada nível previsto no planejamento das atividades
- Compreender os mecanismos de um dos jogos dos níveis intermediários do projeto (referente ao ano em que leciona)
- Refletir sobre as situações surgidas ao longo do jogo e sua relação com os conceitos abordados

## OFICINA 3

### Conteúdos e Temas:

- Conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Mecanismos do jogo final
- Progressão de aprendizagem prevista pelo projeto

### Objetivos:

- Investigar conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Compreender como estes conceitos são abordados por meio do jogo final
- Analisar como os conteúdos tratados pelo projeto vão se aprofundando a cada nível previsto no planejamento das atividades
- Compreender os mecanismos do jogo final (referente ao ano em que leciona)
- Refletir sobre as situações surgidas ao longo do jogo e sua relação com os conceitos abordados.

## OFICINA 4

### Conteúdos e Temas:

- Conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Projeto Final: Mostra Projeto Vida
- Análise do uso e do desenvolvimento do projeto

### Objetivos:

- Investigar conceitos relacionados ao tema foco do ano escolar abordado na oficina
- Analisar como os conteúdos tratados pelo projeto aparecem na proposta de encerramento: a Mostra Projeto Vida
- Compreender a estrutura da Mostra Projeto Vida e como ela pode ser um meio dos estudantes analisarem e avaliarem seu percurso de aprendizagem com o projeto Vida
- Refletir sobre as situações surgidas ao longo do desenvolvimento do projeto e analisar seu impacto junto aos estudantes e a comunidade escolar

## 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** 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, pois podemos adaptar o conteúdo de duas oficinas para um encontro e termos apenas dois encontros, 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, 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 Movimentada), 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
- Avaliações dos encontros

## CERTIFICAÇÃO

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

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

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

