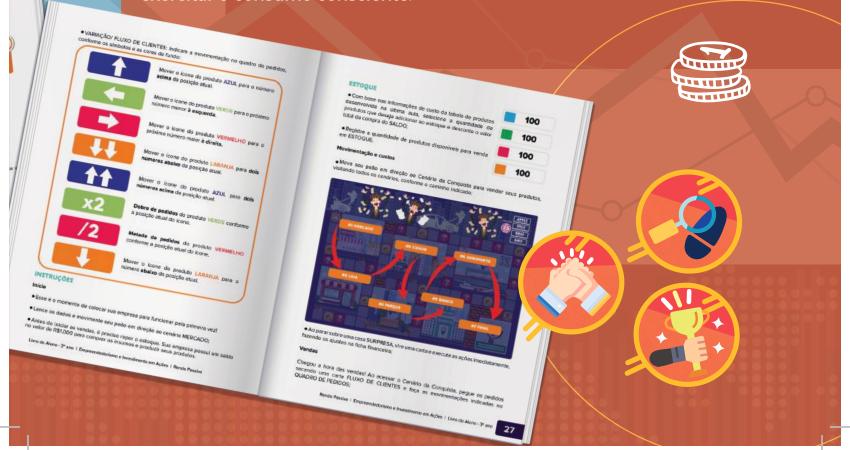




Mesmo sendo voltado para diferentes faixas etárias, é utilizado um único tabuleiro, em que é possível desenvolver jogos com diferentes fases. Cada partida representa temas, desafios e níveis de dificuldade diferentes. Os jogos simulam situações reais nas quais os estudantes precisam fazer boas escolhas 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.



O conteúdo do projeto, que foi inspirado nos livros e na filosofia de Gustavo Cerbasi, uma das maiores referências em Educação Financeira do Brasil, aborda temas para a construção de um Projeto de Vida: simula as decisões reais, estimula a reflexão e cria um ambiente seguro para aprender com os erros e buscar novas soluções. Os jogadores exploram temas fundamentais para um bom planejamento de vida e aprendem conceitos, que são validados, na prática, em cada partida do jogo.

Há diferentes objetivos e conteúdos específicos para cada ano escolar, que vão se complementando e aprofundando ao longo dos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio:

### 6° ano do Ensino Fundamental

O objetivo é familiarizar os estudantes com os primeiros conceitos de gestão financeira, como receitas, gastos, orçamento, salário, entre outros. Eles assumirão o papel de jogadores e conhecerão os elementos do jogo e a dinâmica da ficha financeira, que simula situações de orçamento doméstico.

### 7° ano do Ensino Fundamental

São apresentados conceitos como análise de risco, juros, empréstimos e bancos. Ainda neste bloco, os estudantes serão introduzidos ao tema investimentos e se aprofundarão nos conceitos de renda fixa.

### 8° 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 delas sobre o orçamento familiar.

### 9° ano do Ensino Fundamental

Serão abordados os conceitos de fluxo de caixa, estoque, lucro, prejuízo e logística. Todos conectam 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.









# 1° 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 explicar temas relacionados à contratação de crédito, ao funcionamento dos bancos e como o funcionamento de investimentos em renda fixa e como devem ser utilizados.

# 2° ano do Ensino Médio

São retomados e aprofundados os assuntos tratados no 8° ano: conceitos como gestão pública, orçamento público, cidadania fiscal, desenvolvimento urbano, mercado imobiliário e investimentos em imóveis.

# 3° ano do Ensino Médio

São retomados e aprofundados os assuntos tratados no 9° ano: conceitos como fluxo de caixa, estoque, lucro e prejuízo, logística e gestão de negócios com o mercado de ações.



# Quais materiais compõem o kit do projeto?

Para cada ano escolar, o projeto é composto de um Kit do Professor e um Kit do Aluno para cada seis estudantes. **Cada kit possui:** 

# 1. Kit do Professor:

#### 1.1 Livro do Professor

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

#### 1.2 Livro do Aluno

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

# 2. Kit do Aluno:

#### 2.1 Jogo Projeto Vida

O jogo Projeto Vida proporciona um envolvimento com temáticas sobre 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.

#### 2.2 Livro do Aluno

Livro didático destinado ao estudante, com projeto gráfico adequado para cada faixa etária, para ser utilizado durante o ano letivo. Apresenta conceitos por meio de narrativa contextualizada, instruções para atividades propostas e dispõe espaço para registros. Cada kit possui 6 Livros do Aluno, de uso individual.

#### 1.3 Cartela de adesivos



O que você precisa em um só lugar:



Suporte digital necessário para a implementação do projeto educacional VIDA na escola.

# Qual a frequência de uso do projeto em sala de aula?

O projeto foi idealizado para ser usado por 20 a 22 aulas, considerando uma frequência semanal. Dessa 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.





Por ser um projeto focado no contexto escolar, os objetivos e conteúdos específicos de cada ano escolar estão alinhados às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):



# Apoio para a implementação do projeto

O projeto também contempla oficinas para treinamento dos professores, que têm como objetivos garantir o entendimento dos princípios metodológicos e práticos do projeto, dirimir possíveis dificuldades dos docentes e assegurar que a execução em sala de aula seja bem-sucedida.

Para isso, os treinamentos oferecem atividades dinâmicas e de exploração prática dos materiais, sob orientação de treinadores especialistas, para que o aprendizado seja significativo e o professor, quando em sala de aula, consiga utilizar o projeto com propriedade junto aos estudantes.

Tanto os professores quanto os gestores recebem suporte por meio de um programa estruturado que apoia todo o processo de implantação e implementação:

- PREUNIÃO DE ABERTURA | Com gestores e coordenadores da rede
- **AULA INAUGURAL** | Para os professores
- **OFICINAS** | Para os professores
- ACOMPANHAMENTO E CONSULTORIA DOS TREINAMENTOS | Para gestores e coordenadores da rede
- ▶ REUNIÕES DE ALINHAMENTO | Com gestores e coordenadores da rede
- REUNIÃO DE FECHAMENTO | Com gestores e coordenadores da rede





A Movimenta Educação é uma empresa do Grupo Movimenta que desenvolveu este e outros projetos educacionais que apoiam os professores no dia a dia da sala de aula, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Ciências, literatura, matemática, educação financeira, empreendedorismo e desenvolvimento cognitivo são alguns dos assuntos que exploramos em nossos conteúdos. Confira nosso site ou entre em contato para saber mais.



#### www.movimentaeducacao.com.br

atendimento@movimentaeducacao.com.br tel.: +55 (11) 4193-2277 cel.: +55(11) 91350-8032







Um ambiente digital exclusivo para apoiar o educador na implementação dos nossos projetos educacionais.

