

RELATÓRIO PESQUISA QUALITATIVA

Educação financeira

Piquenique e Bons Negócios
Março 2020



OBJETIVOS DA PESQUISA

Avaliação qualitativa e quantitativa das dimensões de impacto gerados pela aplicação dos **Jogos Piquenique e Bons Negócios** em escolas de 5 municípios, realizada pelo Instituto Brasil Solidário:

- Cascavel/CE*
- Pindoretama/CE*
- Beberibe/CE* (*aplicação desde 2017 – Municípios piloto)
- Sobral/CE (aplicação desde maio de 2019)
- Serra do Mel/RN (início de aplicação em 2020)

33 cidades impactadas
em **9** Estados
das **3** regiões do País
860 escolas
170.653 alunos beneficiados e
9.238 professores envolvidos
+ Santiago do Chile

2017-2019

COM QUEM FALAMOS

Foram realizadas visitas a 5 municípios de CE e RN no início do mês de fevereiro* de 2020.

Cidade	Número de escolas
Beberibe	1
Cascavel	2
Pindoretama	2
Sobral	4
Serra do Mel	1



10 Entrevistas em profundidade com Coordenadores ou Diretores



10 Tríades com professores



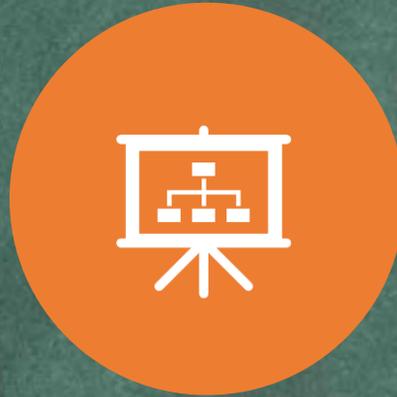
10 Grupos Focais com alunos + testes padronizados (quanti)

*Uma nova agenda complementar (quanti) esta prevista para 6 meses adiante.

SUMÁRIO



1 IMPACTOS DO
PROGRAMA



2 DESAFIOS DE
IMPLEMENTAÇÃO



3 POSSIBILIDADES
DE EVOLUÇÃO

1. IMPACTOS DO PROGRAMA



IMPACTOS DO PROGRAMA

Os jogos trouxeram de forma transversal o tema da **educação financeira** para as escolas e municípios, e impactaram em 3 âmbitos:



Educação financeira

Introdução de conceitos de educação financeira nas escolas, com ênfase em conceitos de “poupança” e “investimento”



Socioemocional

Desenvolvimento de habilidades de trabalho em grupo e disciplina



Pedagógico

Fortalecimento das relações de aprendizagem

1. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Os principais aprendizados são o consumo consciente, a intenção de poupar e o contato com dinheiro e sistema monetário



CONSCIÊNCIA



POUPANÇA



CONTATO COM DINHEIRO

1. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Consciência: alunos desenvolvem reflexão sobre consumo

- **Pensar e refletir** no ato da compra: “Eu realmente preciso disso?”
- **Não comprar** coisas desnecessárias.



“Eu vejo a **consciência** que começa a **despertar** neles. Decidir se era o momento de gastar ou não.” (Professora Responsável pela Biblioteca de Beberibe)



Eu disse para meu irmão: ‘Mano, se aquiete um pouquinho, **espere um mês**, sei lá, até sua outra bateria ficar mais fraca e **você poder gastar.**’ (Aluno Beberibe)



“A gente percebeu que quando começam a jogar vão **vendo** essas **coisas** que têm **dentro da casa** deles. Onde precisa **economizar**, onde precisa **gastar.**” (Professora, Sobral)

1. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Poupança: jovens aprendem a importância de poupar

- Aparecem através das **escolhas de consumo mais conscientes, como produtos** que sejam **mais baratos**;
- **Poupança atrelada ao desejo de uma compra futura, mais pensada**, ao invés de compras imediatas e impulsivas.



“Eu acho legal porque ensina a gente a fazer o **controle do dinheiro**.” (Aluna, Cascavel)



“Eu aprendi a **economizar dinheiro** e a passar troco, também.” (Aluno, Pindoretama)



“Se você economizar você pensa: ‘olha, eu **soube economizar** e também **soube ficar com mais dinheiro**.’” (Aluno, Cascavel)

1. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Contato com dinheiro: inserção dos jovens no mundo das finanças e primeiro contato com dinheiro

- Muitos dos jovens, em contextos vulneráveis, **difficilmente teriam acesso a esses conceitos e contato com o dinheiro se não fossem os jogos;**
- Professores relatam **um grande interesse e desenvolvimento no uso do sistema monetário.**
- Através do “Bons negócios”, têm acesso e oportunidade de negociar, investir.



“O jogo é um aprimoramento para as nossas aulas em relação ao sistema monetário. Enriquece ainda mais.” (Professora, Pindoretama)



Muitos apresentavam estratégias que nem eu mesmo saberia montar. **Analisavam** o jogo, colocavam menos dinheiro aqui para ter mais lá na frente.” (Coordenador, Cascavel)



“A gente aprendia a **administrar as nossas coisas.**” (Aluno, Cascavel)

1. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

O jogo criou um **fluxo de aprendizado** de educação financeira que muitas vezes chega até as famílias dos alunos.

Durante **situações do dia a dia** alunos **falam** para familiares o que aprenderam jogando.



RELATOS EDUCAÇÃO FINANCEIRA E FAMÍLIA



“Minha mãe tudo que ela olha, ela quer comprar. Eu falo: ‘**você vai usar? Não vai. Então, não compra.** Para que gastar dinheiro?’”
(Aluna Cascavel)



“Eu falei pra minha mãe: ‘Muito legal você praticar mais, **pra tu economizar mais.** Porque **você não está economizando muito.**’”
(Aluno, Beberibe)



“O jogo fez a gente **se colocar no lugar dos nossos pais.** Porque, eu queria comprar uma mochila e não tinha dinheiro suficiente. Então, eu me coloquei no lugar da minha mãe porque têm vezes que ela não pode e eu ficava perturbando ela.”
(Aluno de Sobral)

JOGO EM CASA

Algumas escolas disponibilizam jogos para os **alunos levarem para casa**.

Este tipo de iniciativa da escola proporciona **mais um ponto de contato** com o jogo.



“Aqui a gente dá o jogo para o aluno levar para casa, para ele se **apropriar para além** do que ele já tem do conteúdo adquirido. Depois ele me **retorna dizendo como foi**, traz uma foto para mostrar pra mim.”
(Coordenadora, Cascavel)



“Eu tive uma experiência muito boa, porque um grupo de alunos levou o jogo para jogar com os pais. Foi fantástico! **Eles deram uma aula para os pais em casa.**” (Professora Polivalente de Cascavel)

PONTOS DE ATENÇÃO

Pique-nique

- É mais **intuitivo** e **simples de jogar**;
- Os professores identificaram que o jogo tem uma **curva de aprendizado** e após jogarem muitas vezes numa mesma turma e **instituídos os conceitos propostos**, passam a ser necessárias novas estratégias com alunos;

Bons negócios

- **Necessita mais atenção dos alunos** na hora de jogar;
- É **mais difícil de entender** e aborda **aprendizados mais complexos**;
- **Alunos jogam com orientação**;
- **Professores necessitam de formação** mais direta.

2. PEDAGÓGICO

Os jogos são vistos como **instrumentos pedagógicos versáteis** e **inspiradores** que criam um campo fértil para relação aluno-professor **melhorando o fluxo de aprendizado** e **engajamento** dos alunos.

RELAÇÃO APRENDIZAGEM

Fortalecimento da conexões
aluno-professor e aluno-
aluno

VERSATILIDADE

Transversalidade entre
disciplinas e temas

COMPORTAMENTO

Estímulo de alunos com
baixo desempenho e
indisciplinados

INSPIRAÇÃO

Inspiração para
desenvolvimento de
outras atividades

DIAGNÓSTICO DAS DIFICULDADES

Auxilia o professor no
diagnóstico de
dificuldades dos alunos.

A. RELAÇÃO DE APRENDIZAGEM



O jogar é visto como um **espaço fértil** para criação de uma **relação de aprendizagem**.



A **relação professor aluno melhora**.

Os estudantes **aprendem** mais relaxados e **sem perceber**.



Isso **umenta** a **participação** e engajamento, além de **melhorar** o **clima da sala**.



“Então, quando você quebra a rotina, não deixa de ser matemática, mas eles vão **aprender de outra forma**. **Eu vejo eles mais alegres, mais divertidos, mais relaxados.**” (Professora Matemática de Cascavel)



“Você precisa de ver como os alunos ficam **animados**. Acho interessante porque o **aluno sai** daquele **ritmo** de sempre. Da aula com conta e conta, lousa e cadeira. E **o jogo já quebra isso.**” (Coordenadora de Sobral)

B. VERSATILIDADE

O jogo é uma ferramenta de aprendizado **versátil** e apresenta **transversalidade**.

DIFERENTES DISCIPLINAS

Interpretação de texto
Matemática

ENTENDIMENTO DE FINANÇAS

Sistemas monetários
Consumo

TEMAS COLATERAIS

Alimentação saudável
Sustentabilidade



Têm muita coisa boa que a gente consegue usar para trabalhar. A questão do meio ambiente fazendo que as crianças **olhem a volta dela e descobrindo outras disciplinas** dentro da Geografia, Ciências e História e têm a ver com a realidade deles, impacto na vida deles." **(Coordenadora Sobral)**

C. INSPIRAÇÃO

Professores usam os jogos para fazer **outras atividades** relacionadas a educação financeira.



“Têm o ‘Quanto Vale a Minha Nota’ que a criança recebia a nota dela em ‘dinheiro’ e a professora preparava uma mesa de brindes e as crianças com maior nota, tinha maior poder de compra e poderia comprar o que elas queriam.” **(Coordenadora de Sobral)**



“Levei a tabelinha que os alunos usam no jogo para fazer uma pesquisa nos mercantis aqui próximos. Eles faziam entrevista com o dono, perguntavam a questão dos preços, como calculam para ganhar em cima. Depois a gente levou para a sala de aula e começou a debater” **(Coordenadora de Cascavel)**

D. COMPORTAMENTAL

Os jogos proporcionam uma **mudança** de **comportamento** de alguns alunos, melhorando o “clima da sala de aula”.

A partir de uma relação criada pelo lúdico os professores conseguem **estimular** estudantes com **problemas de disciplina, baixo desempenho** ou alunos **especiais**.

INCLUSÃO



“Me chamou muito a atenção o envolvimento dos alunos especiais. Imagina **um aluno que nunca despertou para fazer nada e, de repente, ele está ali, ouvindo. Ele tentar resolver as questões de matemática e que nunca tentou resolver em sala.**”
(Professora de Beberibe)

MUDANÇA DE COMPORTAMENTO



“Ele [aluno] **tem mudado**. Quando a gente fala, vamos jogar o jogo? Ele se mostra ‘eu estou aqui!’. Ele é um aluno que ficou em todas as disciplinas. O vocabulário dele é Comando Vermelho. E eu **vejo a inocência dele voltando para o jogo.**”
(Diretora de Beberibe)

E. DIAGNÓSTICO DAS DIFICULDADES

Através dos jogos, professores conseguem identificar dificuldades dos alunos de forma mais tangível, nem sempre perceptíveis através das avaliações tradicionais.



“É interessante como a gente **consegue ver** dentro do jogo a **dificuldade do aluno**. E a partir daí eu **vejo que eu preciso trabalhar** mais para eles entenderem.”

(Professora Responsável pela Biblioteca)



Dá pra ver quem têm mais liderança, aquele que não têm o domínio das quatro operações e aquele que têm ousadia para os desafios do jogo.” (Professor de Matemática, Beberibe)

3. SOCIOEMOCIONAL

Os jogos ajudam a trabalhar as competências socioemocionais como:



EXTROVERSÃO

Saber expressar sentimentos e interesses



CONSCIÊNCIA

Ser responsável e organizado



AMABILIDADE

Saber trabalhar em grupo e respeitar o outro



RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Pensar em caminhos para chegar a um bom resultado final

A. EXTROVERSÃO

Os jogos colocam os alunos em uma situação em que eles devem se expressar e participar ativamente para conseguirem levar o jogo adiante (protagonismo).



“Eu tenho uns alunos que são bem tímidos. Eu sinto que eles se sentem mais autoconfiantes, mais seguros. Na questão dos jogos eles **mostram pra mim quem realmente são.**”
(Professora de Pindoretama)



“Aqueles que são mais tímidos a **timidez é rompida.** Você olha e ele já tá lá **falando, participando.**”
(Professora Matemática de Cascavel)

B. AMABILIDADE

Os jogos instigam os alunos que sabem mais do conteúdo e das regras a ajudarem os outros. Por isso, eles trabalham a amabilidade: tendência a agir de modo **cooperativo** e **não egoísta**.

Com isso as crianças **exercitam**:

EMPATIA



“O jogo trabalha a **empatia**, se colocar no lugar do outro, esperar a vez do outro.” (Professora de Cascavel)

COOPERAÇÃO



“Eu percebi que eles discutem as questões matemáticas e vão **ajudando uns aos outros**.” (Professor de Matemática de Beberibe)

C. CONSCIÊNCIA

Jogar **exige concentração** e **disciplina** dos alunos, uma vez que eles devem **respeitar a regras**.

Dessa forma, eles exercitam como ser organizado, esforçado e responsável.

CONCENTRAÇÃO

“Os jogos trazem a questão do aluno se concentrar, pensar, se organizar.”

(**Coordenadora de Cascavel**)

DISCIPLINA

“Para você entender o jogo, você tem que ter disciplina, **seguir uma regra**. E a gente têm muita dificuldade em nossa comunidade em questão de disciplina.” (**Professora de Sobral**)

RESPONSABILIDADE E ORGANIZAÇÃO

“A gente também trabalha com eles a questão da organização, da responsabilidade, **de entender o que cada pessoas precisa fazer**.” (**Professora Responsável pela Biblioteca**)

D. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Os professores identificaram que os jogos, pela dinâmica construída pelas regras e desafios, geram uma **curva de aprendizagem** nos alunos: cada **nova partida** as **estratégias** e resoluções **apresentam melhorias**.



“No decorrer do jogo ele vai criando estratégia. **No começo ele gasta mais**, depois vai percebendo. E a **carta desafio leva você a pensar, pensar com responsabilidade.**” (Professor de Matemática de Cascavel)



“Eu gostava porque a gente **resolvia os problemas**, é uma **visão do futuro**. Fala, pronto, lá na frente eu vou ter essa problema e a gente pode saber resolver.” (Aluno, Pindoretama)

2. DESAFIOS DE IMPLEMENTAÇÃO



DESAFIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

Para alcançar resultados homogêneos na implementação que assegurem o **sucesso possível e desejado pelo projeto**, identificamos alguns fatores fundamentais na implementação nas redes e mesmo escolas dentro de uma mesma rede frente aos desafios* nacionais.



FORMAÇÃO

Formação inicial e presencial, no intuito de formar um grupo multiplicador e coordenadores do projeto dentro da Seduc e das *escolas.



ENGAJAMENTO

Criação e presença de um “embaixador” em cada escola, que pode ser formado por educadores e até por alunos.



ACOMPANHAMENTO

Necessário suporte mais próximo para tirar dúvidas, após a formação.

*82%, é a **taxa de turnover no Brasil** segundo dados publicados pelo Departamento Intersindical de Estatísticas e Estudos Socioeconômicos (DIEESE) e pela Robert Half. Em escolas públicas, o número é semelhante.

PONTO DE ATENÇÃO

Redes mais estruturadas tendem a implementar melhor o jogo, sendo necessário um bom entrosamento da coordenação pedagógica da Seduc com o programa proposto para melhores resultados

Escolas de Sobral

- Escolas mais organizadas;
- Formação contínua;
- Profissionais mais qualificados.

Engajamento e implementação do jogo em redes **mais organizadas** e **em contextos menos vulneráveis tende a ser maior e mais efetiva.**

Apesar do contato em campo ter sido diretamente com as escolas e não com a rede, as escolas de Sobral se destacam na implementação dos jogos em comparação com as demais escolas, devido a sua estrutura e organização.

3. POSSIBILIDADES DE EVOLUÇÃO



POSSIBILIDADES DE EVOLUÇÃO

A partir do diagnóstico de 2020* é possível traçar alguns caminhos que podem potencializar ainda mais o projeto a longo prazo e com os conceitos de **educação financeira** propostos e implementados:



NOVOS MATERIAIS

(Cartas e desafios complementares)



NOVAS FORMAS DE ENGAJAR FAMÍLIAS

(campeonatos e eventos)



NOVOS FORMATOS ORIENTAÇÃO

(uso das sequencias didáticas e fomento do material *on line*)



INCENTIVO A EMBAIXADORES

(mobilizadores dentro das escolas)

*Os jogos e programa tem sido avaliados desde a implementação (2017)



Português:

Site: www.vamosjogareaprender.com.br

Espanhol:

Site: www.vamosajugaryaprender.com

Inglês:

Site: www.letslearnwithgames.com

