



pense & ganhe DINHEIRO®

Uma forma divertida de aprender os conteúdos de educação financeira, e ainda, expandir os conhecimentos gerais.



AUTORES



KELMARA MENDES VIEIRA
PROFESSORA - UFSM



NATALI MORGANA CASSOLA
MESTRANDA - UFSM



RAFAELA BOENI
GRADUANDA - UFSM

Sumário

- 04 INTRODUÇÃO;
- 05 COMO CONSTRUIR O JOGO;
- 12 REGRAS DO JOGO;
- 14 FUNCIONAMENTO DO JOGO;
- 16 MATERIAIS.



1. Introdução

O jogo "**Pense e Ganhe dinheiro**" foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar aos alunos uma maneira dinâmica e divertida de assimilar os conceitos abordados nas aulas de educação financeira.

Criado por especialistas e educadores com vasta experiência em educação financeira, fundamentado nas melhores práticas pedagógicas. As cartas foram elaboradas com questões que abrangem temáticas de educação financeira recomendadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para serem abordadas nos anos escolares.

Esse material inclui orientações sobre como construir o jogo e apresenta os detalhes da condução do jogo em ambiente escolar.

Duração: 30 minutos.



Recomendação: 5º ao 9º ano.

2. Como construir o jogo

Porta elementos

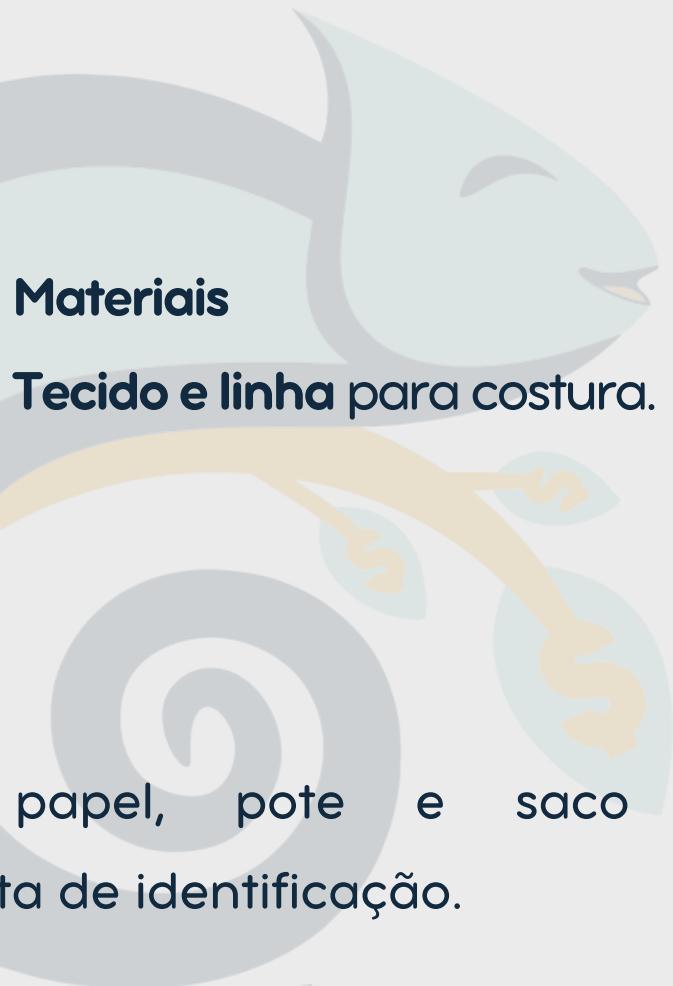
Utilidade

Guardar os outros elementos do jogo, como cartas de pergunta e desafio.

Substitutos: Envelope de papel, pote e saco transparente, todos com etiqueta de identificação.

Passo a passo:

1. Corte os tecidos nas dimensões 40 X 60 cm e costure para construir os 3 porta elementos;
2. Costure ou cole etiquetas de identificação dos porta elementos.



Materiais

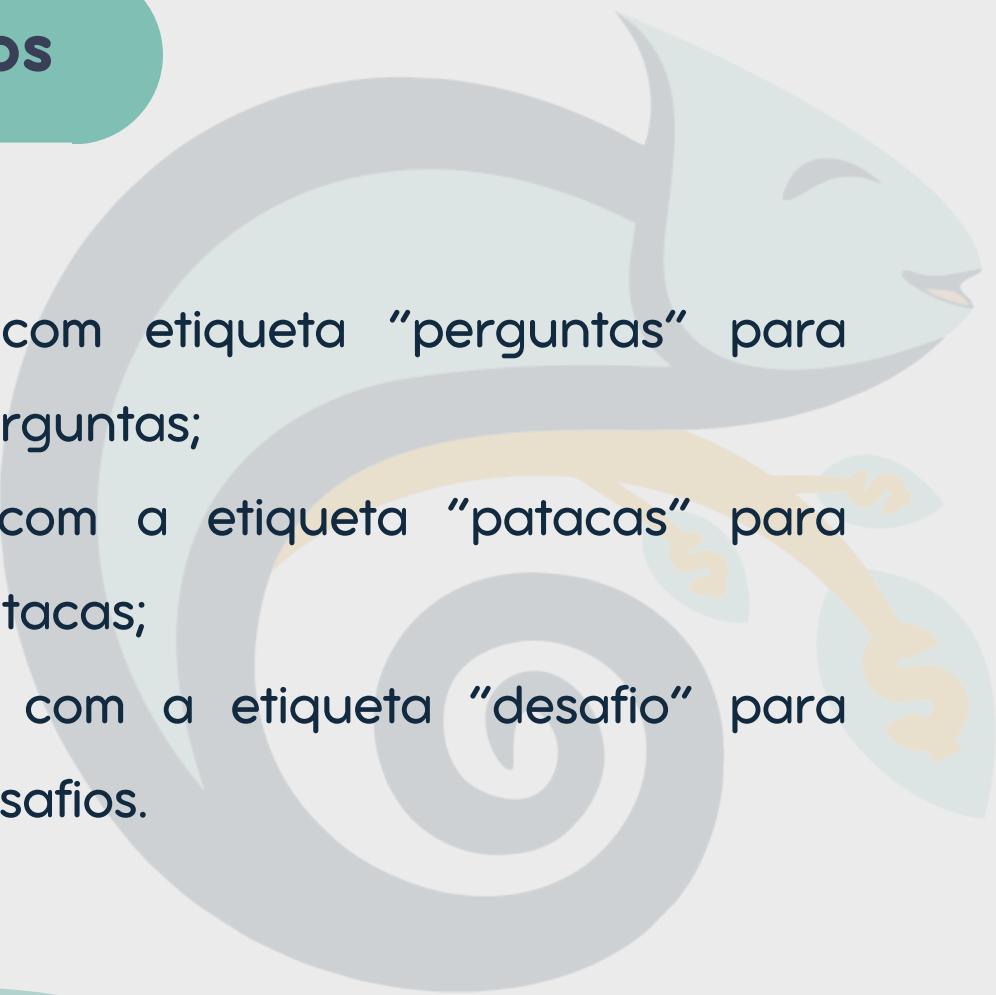
Tecido e linha para costura.



2. Como construir o jogo

Porta elementos

- Tecido azul com etiqueta “perguntas” para guardar as perguntas;
- Tecido rosa com a etiqueta “patacas” para guardar as patacas;
- Tecido verde com a etiqueta “desafio” para guardar os desafios.



Como construir o jogo

Notas de Patacas

Utilidade

Remunerar os acertos das perguntas ou dos desafios.

Materiais

- **6 folhas sulfite na cor amarela** para as 36 patacas de \$20 (anexo 1);
- **6 folhas sulfite na cor rosa** para as 36 patacas de \$30 (anexo 2);
- **8 folhas sulfite na cor azul** para as 48 patacas de \$50 (anexo 3).

Passo a passo:

1. Encontre os anexos com as patacas;

2. Imprima cada valor na folha de sua respectiva cor e recorte.



CURIOSIDADES SOBRE AS PATACAS



"Patacas" são frutos de um árvore conhecida como *Dillenia indica*. Esses frutos, também chamados de maçãs-de-elefante, têm a peculiaridade de manter objetos pequenos presos em seu interior.

Introduzida no Brasil por D. João em 1808, essa árvore tem uma lenda associada à riqueza e ao dinheiro fácil, ecoando o ditado popular "dinheiro não dá em árvore".



A pataca, uma moeda de prata de origem portuguesa, foi a moeda que circulou por mais tempo no Brasil, de 1695 a 1834, ela tinha várias denominações, sendo a de 320 réis a mais famosa.

A lenda atribuída ao imperador Dom Pedro I conta que ele escondia patacas nas flores da *Dillenia indica*, que, ao se transformarem em frutos, essas flores prendiam as moedas.

Como construir o jogo

Perguntas

Utilidade



Testar o conhecimento sobre educação financeira do aluno/ jogador.

Materiais

7 folhas sulfite na cor azul escuro para a confecção das perguntas.

Substitutos: Folha A4 da mesma cor.

Passo a passo:

1. Solicite as perguntas através do e-mail sumoeducacional@ufsm.br;

2. Imprima na folha azul escuro e recorte.

The image shows two rectangular cards from a game. Both cards have a blue background with a small logo in the top right corner. The top card asks: "Qual a alternativa que NÃO contribui para o alcance da independência financeira? Educação Fiscal?" and lists three options: (a) Planejar os seus gastos, (b) Investir, and (c) Acumular dívidas. The bottom card asks: "O que significa estar endividado no cartão de crédito?" and lists three options: (a) Pessoa que paga todo o valor da fatura mensal, (b) Pessoa que paga apenas o valor mínimo da fatura mensal, and (c) Pessoa que parcela as compras no cartão de crédito.



Como construir o jogo

Cartas dos desafios

Utilidade

Dar continuidade ao jogo, para remunerar um dos times, mesmo que nenhuma das partes saiba responder a pergunta.

Materiais



- 7 folhas de papel sulfite nas cores amarelo escuro e rosa para os desafios de nível 1;
- 6 folhas de papel sulfite nas cores vermelha e verde escuro para os desafios de nível 2.

Passo a passo:

1. Solicite as perguntas através do e-mail sumoeducacional@ufsm.br;

2. Imprima nas folhas de respectiva cor.



Como construir o jogo

Sininho de mesa

Utilidade 

Sinalizar qual time responderá primeiro.

Materiais

Sininho de mesa comprado em lojão.

Substitutos: Objeto barulhento (chocalho, buzina...)



Como construir o jogo

Ampulheta

Utilidade



Marcar o minuto disponível para o aluno responder.

Substitutos: Ampulheta feita com garrafa Pet, areia e cola quente.

Passo a passo (do substituto):

1. Faça um buraco na tampa de cada garrafa;
2. Coloque areia dentro de uma delas;
3. Cole-as de uma forma em que os buracos estejam em contato para que a areia passe por eles.

Materiais

Ampulheta comprada em lojão.





3. Regras do Jogo

- 1.** Os competidores deverão aguardar o coordenador do jogo sortear a pergunta da caixa e, também, esperar que a pergunta ser lida por completo;
- 2.** Se o sinal sonoro for acionado antes no término da leitura da questão, o competidor responsável terá que responder sem o restante das informações;
- 3.** A turma deverá permanecer em silêncio durante a leitura das perguntas;
- 4.** Apenas o representante de cada grupo poderá responder a questão. Para a resposta terá o tempo da ampulheta;
- 5.** Somente a resposta dada pelo representante será considerada;
- 6.** Se alguém “soprar” alguma resposta, a questão será anulada, e o grupo que “soprou” a resposta perderá 20 unidades de dinheiro. Se o saldo do grupo ainda for zero, deverá pagar os \$20 assim que obtiver ganhos;



Regras

- 7.** As questões com suas respectivas alternativas serão lidas apenas uma vez.

- 8.** O tempo padrão para o jogo é de 30 minutos. Caso o coordenador desejar, pode utilizar outro período de tempo. A duração deverá ser informada antes do início da partida



4. Funcionamento do jogo



1

A turma será separada em dois grupos;



2

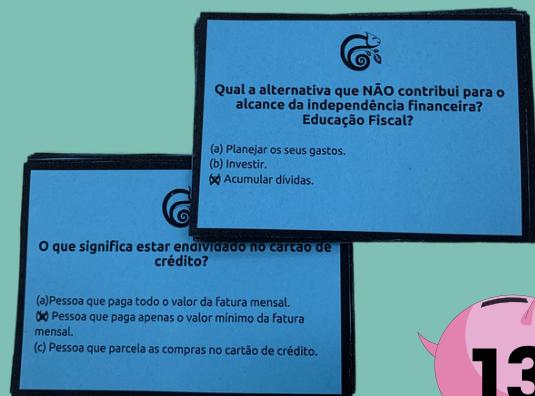
O professor é o coordenador do jogo e responsável por toda sua condução. Um grupo indicará um bancário, responsável pela remuneração. O outro grupo indicará o responsável pelo tempo

3

O jogo iniciará com um integrante de cada grupo apto a responder, e a cada pergunta será selecionado um novo representante de cada grupo;

4

A pergunta será feita a partir de sorteio;



A questão será lida pelo coordenador do jogo;



5

O respondente terá 1 minuto para responder ou passar.
Se responder e acertar, ganhará uma pataca de \$50. Se errar, o adversário ganha os \$50;



6

Quem bater primeiro terá direito de responder ou passar;



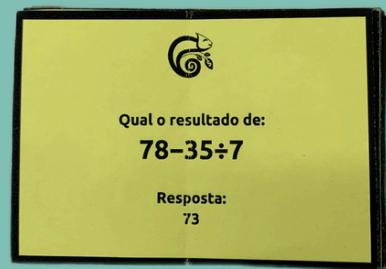
7

Se o integrante passar a pergunta, o adversário pode responder valendo \$30. Se responder e acertar, ganha esse dinheiro. Se errar, o adversário fica com os \$30;

8

Se a pergunta for repassada mais uma vez, ela volta para o jogador inicial valendo \$20. O jogador pode responder ou optar pela carta DESAFIO, também valendo \$20;

9



10



Se acertar a pergunta ou o desafio, fica com os \$20. Se errar o adversário embolsa os \$20;

E assim se repete da mesma forma nas rodadas seguintes.

11



12



Ao final do tempo estabelecido, o grupo que tiver o maior valor em patacas é o vencedor.





5. Materiais

- 1.** Tecido (dimensão 40 x 60 cm): azul, rosa e verde;
- 2.** 8 folhas sulfite 60mm na cor azul;
- 3.** 6 folhas sulfite 60mm na cor rosa;
- 4.** 6 folhas sulfite 60mm na cor amarelo;
- 5.** 6 folhas sulfite 60mm na cor amarelo escuro;
- 6.** 7 folhas de papel sulfite nas cores amarelo escuro e rosa;
- 7.** 6 folhas de papel sulfite nas cores vermelha e verde escuro;

5. Materiais

- 8.** 7 folhas sulfite 60mm azul escuro;
- 9.** 2 sinetas / elemento “barulhento” aleatório;
- 10.** 1 marcador de tempo - ampulheta;
- 11.** Caixa para guardar o jogo;
- 12.** garrafinha de qualquer tamanho com pedrinhas;
- 13.** Linha e agulha;
- 14.** 2 garrafinhas de 200ml, cola quente e areia fina.

OBS: O Item 12 é para o substituto das sinetas e o Item 14 é para o substituto das ampulhetas.





Organização:



Apoio:



UFSM
Pró-Reitoria de
Extensão



Programa de Pós-graduação em
Gestão de Organizações Públicas
PPGOP | UFSM

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

20

20

PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

20

20

PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

20

20

PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

20

20

PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

20

PATACAS



20

20



20

20

PATACAS

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

30

PATACAS

30



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

30

PATACAS

30



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

30

PATACAS

30



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

30

PATACAS

30



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

30

PATACAS

30



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

30

PATACAS

MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50

50
PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50

50
PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50

50
PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50

50
PATACAS



MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO - MATERIAL FÍCITICO PARA USO NO JOGO

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50

PATACAS



50

50



50

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO

50
PATACAS

JOGO PENSE E GANHE DINHEIRO