

JOGO DA TRILHA FINANCEIRA - ATIVIDADE PLUGADA E DESPLUGADA - “INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS”

Sandra Elisa Maciel Iarossi Abreu

Disciplina: Matemática- Tecnologia e Inovação

Curso: Inovações Tecnológicas

Prof.: Daniel Gularte

INTRODUÇÃO

A proposta deste projeto surgiu a partir do trabalho com os alunos sobre Educação Financeira na escola: “Desejos x Necessidades”, pelo qual após o desenvolvimento de diversas atividades e reflexões sobre o tema, foi criada duas sugestões de atividades a serem desenvolvidas com a turma para esta finalidade: atividade plugada (com o uso da tecnologia) e desplugada (com a utilização de atividade de cultura maker). O ato de jogar a trilha online e posteriormente jogar o mesmo jogo de forma física, provoca nos alunos a reflexão de que é possível projetar o “mundo tátil”, num “mundo virtual”, fortalecendo a ideia das inovações tecnológicas.

JUSTIFICATIVA

Os jogos apresentados; ambos com o mesmo objetivo e instruções, tem a finalidade de levar os alunos a refletirem sobre os termos utilizados no mundo das finanças e suas consequências, de maneira lúdica e prazerosa. Essa prática é de extrema importância em dois aspectos: o de pensamento digital, ou seja, quando o aluno percebe que qualquer pessoa é capaz de programar um jogo seja virtual, ou manual; e o de ensinar as crianças a se organizarem financeiramente a fim de tornarem-se adultos mais conscientes, permitindo o desenvolvimento de comportamentos que possam fazer a diferença no futuro, como: autocontrole emocional, disciplina, organização, planejamento, gestão e inteligência financeira. O ato de refletirem sobre ações de desejos e necessidades da vida, mesmo na infância, será abordado e contextualizado em momentos

anteriores durante o desenvolvimento do projeto, pois assim como diz Peretti (2007, p.18):

A pessoa alfabetizada financeiramente sabe onde quer chegar, sabe lidar com situações que estão fora da sua área de autoridade e lidar com o dinheiro, sabe como ganhar, gastar, investir, poupar e doar. Por esta razão que chamamos de Educação Financeira um instrumento capaz de proporcionar às pessoas melhor bem estar, e melhor qualidade de vida.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesta proposta será promovida em dois momentos:

1º Momento- Atividade Plugada (com o uso da tecnologia).

Através do uso do sistema de multimídia (data show), o jogo será projetado na sala para todos os alunos acompanharem o desenvolvimento. Será montada uma equipe de 8 participantes por vez e compartilhado o card de instruções. Após a compreensão das regras, dará início a partida e cada participante deverá dar seguimento ao jogo, até sua finalização. Todos os alunos da turma participarão do jogo online.

2º momento- Atividade Desplugada (cultura maker).

Será entregue para os alunos um tabuleiro do jogo da Trilha Financeira impresso, com as devidas peças para utilização (dados e pinos). A proposta é que os alunos formem grupos para jogar entre si. As mesmas instruções utilizadas no jogo online, serão aplicadas no jogo físico.

Ao concluírem a chegada do jogo da trilha, os alunos terão a oportunidade de “comprar” o pirulito de chocolate com o dinheirinho utilizado nas jogadas. Esta guloseima (pirulito) será oferecida para todos os alunos, como culminância do projeto.

Para concluir a aula, os alunos serão levados a refletirem sobre a possibilidade de transformar as coisas do mundo real em virtual, as programações possíveis através de sites e plataformas, de forma a aguçar a curiosidade dos estudantes. Será falado a eles que a criação do jogo impresso e online foi produzida e programada por esta professora, para que eles vejam a facilidade de algumas plataformas para programação de jogos, atividades e outras coisas possíveis através da tecnologia e inovação, seja através da cultura maker ou da tecnologia em si.

TEMPO DE DURAÇÃO

O tempo de duração de aplicação destes jogos é de 3 horas/aulas; porém o desenvolvimento do projeto de educação financeira, a fim de contextualizar o assunto, será de 8 horas.

PÚBLICO- ALVO

53 alunos, sendo 1 sala de 4º ano e 1 sala de 5º ano do período da tarde da EMEF. Prof. Mauro Roberto Manoel.

RECURSOS

Sulfite A4, dados, EVA, data show, internet, notebook, chocolate.

RESULTADOS ESPERADOS

Os resultados esperados nesta ação é que os alunos despertem a consciência do uso responsável do dinheiro, que se familiarizem com os termos utilizados neste meio das finanças e também que percebam as possibilidades do mundo plugado- digital e físico – não digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PERETTI, L. C. Educação Financeira: aprenda a cuidar do seu dinheiro. Paraná: Impressul, 2007.

<https://www.flippity.net/>

https://www.investidor.gov.br/portaldoinvestidor/export/sites/portaldoinvestidor/menu/atividades/CriancaseJovens/HQ/turminha_CVM_a_caixa_magica.pdf

<https://pt.slideshare.net/teamajormar/educacao-financeira-para-crianas-poupancinho>

<https://www.youtube.com/watch?v=HeXbeqvFf8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Y8TprZYIW4Q>

FOTOS DOS JOGOS PLUGADOS E DESPLUGADOS-TRILHA FINANCEIRA



Jogo da Trilha Financeira impresso.

| | | | | | | | | |
|--------|----|----|---|----|--|----|----|----|
| início | 1 | | 3 | 4 | | 6 | | 8 |
| | | | | | | | | |
| 17 | | 15 | | 13 | | 11 | 10 | |
| 18 | | | | | | | | |
| | 20 | 21 | | 23 | | 25 | | |
| | | | | | | | 27 | |
| | 35 | 34 | | 32 | | 30 | | 28 |

SAÍDA

LEGENDA

- DESCONTO!**
AVANCE 1 CASA
- VAMOS POUPAR!**
JOGUE NOVAMENTE
- PREJUÍZO!**
DÊ UMA NOTA DO SEU DINHEIRINHO PARA SEU COLEGA.
- JUROS!**
RETORNE 2 CASAS
- SORTEIO**
SEU AMIGO VAI LHE PRESENTEAR COM 1 NOTA.

Ao terminar o jogo, realize a compra do seu pirulito. Aproveite a **BLACK FRIDAY** e compre o seu pirulito de chocolate por apenas R\$ 2,00

Jogo da Trilha Financeira online

Card de instruções

Jogo da Trilha Financeira "Inovações Tecnológicas"

Atividade Plugada

Instruções

1. Cada participante do jogo faz um investimento de 1 nota de cada valor para iniciar a rodada.
2. Clique no dado para ver quantas casas vai andar.
3. Escolha o seu pino e ande as casas.
4. Sempre que cair em uma casa com algum símbolo, clique em **(i)** e realize a comanda.
5. Ganha quem chegar primeiro na última casa da Trilha.

DIVIRTA-SE E LEMBRE-SE:
"Poupar é o melhor caminho. Analise sempre o que é Desejo e o que é necessidade!!!" **BOM JOGO!!!**

Criado por Sandra Iarossi em <https://flippity.net/>

Print da tela do jogo online

Acesse o jogo através do link:

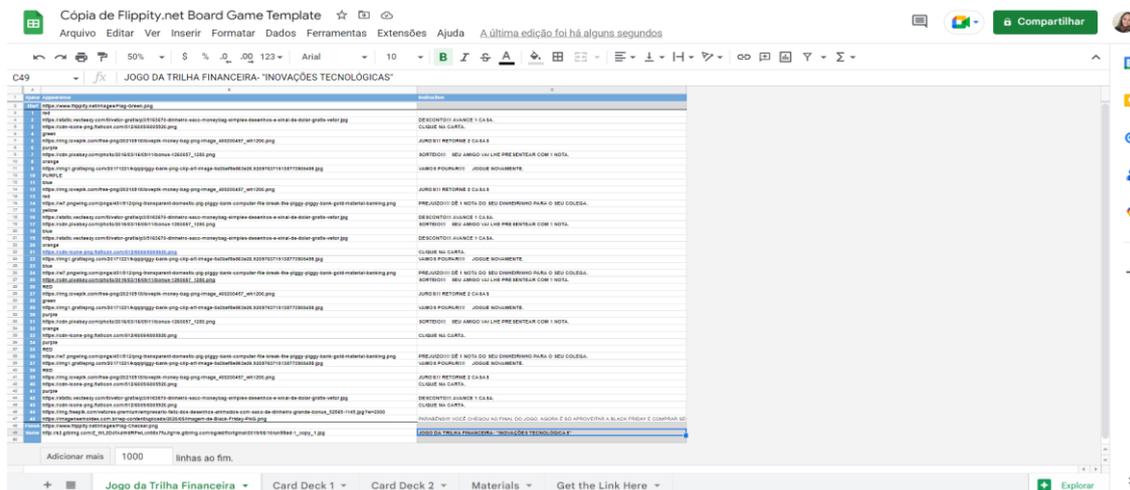
<https://www.flippity.net/bg.php?k=1ZE6guLzvCVezz7nHFPAYc05H8gRhVNVEUsRHDjmx3M>



Print da tela de programação do jogo.

Acesse a programação do jogo através do link:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZE6guLzvCVezz7nHFPAYc05H8gRhVNVEUsRHDjmx3M/edit?usp=sharing>



Aprenda a fazer seu próprio jogo com o tutorial através do link:

<https://www.youtube.com/watch?v=LilPe0KJjXy>

Crie seu próprio jogo através do link:

<https://www.flippity.net/>

PADLET

Para conferir todo o material desenvolvido no curso e também ver a galeria completa de fotos e vídeos dos alunos participantes, acesso o QR CODE abaixo:

