

**EDUCAÇÃO**

excluído do processo.

Faz saber, outrossim, que o não comparecimento do candidato ou de seu procurador legal na data e horário estipulado, implica na desistência da vaga.

Faz saber, finalmente, que os candidatos abaixo relacionados já foram convocados, conforme Edital UGE/DPGF n. 74, de 21/12/2021, Edital UGE/DPGF n. 75, de 30/12/2021, Edital UGE/DPGF n. 5, de 27/1/2022 e Edital UGE/DPGF n. 17, de 18/4/2022.

NOME	CLAS. GERAL	CONVOCAÇÃO	DISCIP.
MARCIA MARIA DA SILVA TALITA DE OLIVEIRA RODRIGUES	90º	13º class. negro	Ed. Física
JONATHAN APARECIDO RODRIGUES DE OLIVEIRA	97º	14º class. negro	Ed. Física
NATACHA DA SILVA LUCIANO	110º	15º class. negro	Ed. Física
JAIRO GUILHERME DA SILVA	121º	16º class. negro	Ed. Física
EDIVALDO DUTRA SOARES	134º	17º class. negro	Ed. Física
OSVALDICE DE JESUS CONCEIÇÃO	124º	1º clas. especial	Ed. Física
FLAVIA RIBEIRO MANTOVANI	59º	5º class. negro	Arte
LEANDRO VITORIO SANTOS PEREIRA	60º	6º class. negro	Arte
TÂNIA VALESKA EDUARDO DA SILVA	65º	7º class. negro	Arte
ÉDIPO CÁSSIO DA SILVA	72º	8º class. negro	Arte
ISAC FERREIRA LIMA	75º	9º class. negro	Arte
PATRICIA CLEMENTE RIBEIRO	76º	10º class. negro	Arte
ELENIR DE FÁTIMA ROBERTO TURCHET	84º	11º class. negro	Arte
ERICA APARECIDA RODRIGUES	87º	12º class. negro	Arte
	91º	13º class. negro	Arte

Para fins de ampla publicidade, faz baixar o presente edital que será publicado na Imprensa Oficial do Município.

Prof.ª SAMIRA MOURAD ZENARDI
Diretora de Planejamento, Gestão e Finanças

Prof.ª VASTÍ FERRARI MARQUES
Gestora da Unidade de Educação

TERMO DE COOPERAÇÃO UGE/GG N° 01/2022, que entre si celebram o **MUNICÍPIO DE JUNDIAÍ** e o Banco Bradesco, com o objetivo de doar o serviço de formação de educação financeira para os educadores unidocentes dos terceiros anos do ensino fundamental, estendendo benefícios com a aplicação do tema para os alunos e pais, do referido ano.

Processo n. 01095/2022
Edital de Convocação Pública n. 01/2021

O **MUNICÍPIO DE JUNDIAÍ**, inscrito no CNPJ sob o n. 45.780.103/0001-50, com sede na cidade de Jundiá, por meio da Unidade de Gestão de Educação, neste ato representado pelo Gestor da Unidade, Sr.(a) Vastí Ferrari Marques, doravante denominada apenas **MUNICÍPIO**, e, de outro, **Banco Bradesco S.A.**, pessoa jurídica, de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob n. 60.746.948/0001-12, com sede no Núcleo Cidade de Deus, s/n., Vila Yara, Município e Comarca de Osasco, estado de São Paulo, neste ato representada por seus Procuradores, Sra. Erica Florencio de Almeida, portadora do CPF n.261.702.848-89 e a Sra. Milena Siintani do Valle, portadora do CPF n.288.109.358-29, doravante designada simplesmente **DOADORA**, celebram o presente **TERMO DE COOPERAÇÃO TÉCNICA PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS**, decorrente do Edital de Convocação Pública n° 01/2021, publicado na Edição n° 4956 da Imprensa Oficial do Município de 25 de agosto de 2021, que se regerá pela Lei n° 8.901, de 08 de fevereiro de 2018, mediante as cláusulas e as condições a seguir estabelecidas:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O presente **TERMO DE COOPERAÇÃO** tem por objeto a doação de serviços ao Município, sem encargos, consistentes na implantação do Projeto Semear, projeto de capacitação de todos os professores que lecionam em 2022 para alunos do 3º ao do Ensino Fundamental, desta Unidade de Educação em 32 escolas Municipais de Ensino Básico (EMEB) visando o desenvolvimento humano e cidadania, por meio da

educação financeira e competências socioemocionais ao introduzir princípios de educação financeira na vida dos profissionais da educação, nas salas de aula e na comunidade onde a escola está inserida, na forma do Plano de Trabalho anexo 1, que constitui parte integrante deste Termo.

Parágrafo único - O Plano de Trabalho poderá ser revisto para alteração e para modificação das etapas e das fases da execução ou de metas, mediante Termo Aditivo, respeitada a legislação vigente e após proposta previamente justificada pelo **MUNICÍPIO** ou pela **DOADORA** e, neste caso, acolhida por meio de parecer técnico favorável do órgão competente, desde que ratificado pelo Gestor da Unidade, vedada a alteração do objeto.

CLÁUSULA SEGUNDA - DAS OBRIGAÇÕES

São obrigações, além de outros compromissos assumidos por meio deste Termo e respectivo Plano de Trabalho ou por força da legislação aplicável aos serviços doados:

I - Da DOADORA:

- doar ao Município, sem encargos, os serviços de que trata a cláusula primeira, na forma do Plano de Trabalho² (Anexo 1).
- executar o Plano de Trabalho, desenvolvendo os serviços doados com observância dos princípios da legalidade, da legitimidade, da impessoalidade, da moralidade, da publicidade, da economicidade, da eficiência e da eficácia;
- zelar pela manutenção dos padrões de qualidade dos serviços prestados em doação, de acordo com as normas técnicas e operacionais vigentes;
- manter quadro de Recursos Humanos compatível com a legislação pertinente e os serviços doados na forma do Plano de Trabalho;
- obter as licenças e as autorizações necessárias dos órgãos públicos para a prestação do serviço, observando ainda a legislação vigente;
- observar, durante a execução de suas atividades, todas as orientações, protocolos, fluxos e regulações expedidas pelo **MUNICÍPIO**;
- não cobrar do usuário qualquer valor pelos serviços prestados na forma deste Termo de Cooperação;
- garantir que não serão utilizados e nem divulgados dados pessoais ou sigilosos eventualmente obtidos em razão da execução do serviço;
- assegurar que não seja feito uso publicitário do Termo de Cooperação, para fins comerciais;
- permitir e facilitar o acesso de representantes do **MUNICÍPIO**, membros dos conselhos gestores da política pública, quando houver, e dos demais órgãos de fiscalização interna e externa a todos os documentos relativos à execução do objeto da doação, prestando-lhes todas e quaisquer informações solicitadas, bem como aos locais de execução do objeto;
- responsabilizar-se, integral e exclusivamente, pela contratação e pelo pagamento dos encargos trabalhistas, previdenciários, fiscais e comerciais relacionados à execução do objeto, não implicando responsabilidade solidária ou subsidiária do **MUNICÍPIO** pela inadimplência da **DOADORA**, em relação ao referido pagamento, aos ônus incidentes sobre o objeto da doação de serviços ou aos danos decorrentes de restrição à sua execução;
- responsabilizar-se pela legalidade e pela regularidade da execução do objeto da cooperação, por que responderá diretamente perante o **MUNICÍPIO** e demais órgãos incumbidos da fiscalização nos casos de descumprimento;
- apresentar relatórios de execução do objeto para cada etapa prevista no Plano de Trabalho, comparando as metas propostas e os resultados alcançados, acompanhado de justificativas para todos os resultados não alcançados e propostas de ação para superação dos problemas enfrentados;
- prestar contas acerca dos gastos, origem e regularidade da execução do objeto da doação;

II – Do MUNICÍPIO:

- receber, em doação, sem encargos, os serviços de que trata a cláusula primeira;
- definir, em conjunto com a **DOADORA**, o cronograma do projeto e as datas de realização dos encontros;
- eleger representantes da Unidade de Gestão de Educação para participar e acompanhar a implantação do programa;
- avaliar e ajustar a execução do Plano de Trabalho em conjunto com a **DOADORA**;
- providenciar para que a **DOADORA** tenha acesso às informações necessárias e úteis à execução do objeto da doação de serviços, mediante prévia autorização da Unidade de Gestão de Educação;
- supervisionar, acompanhar, fiscalizar e avaliar qualitativa e



EDUCAÇÃO

quantitativamente a execução do objeto deste Termo conforme critérios definidos no Plano de Trabalho, devendo zelar pelo alcance dos resultados pactuados;

7. emitir relatório técnico de avaliação da execução dos serviços doados, nos moldes do artigo 11 da Lei nº 8.901, de 2018;

8. na hipótese de inexecução exclusiva por culpa da **DOADORA**, sem justificativa aceita pelo **MUNICÍPIO**, desde que resguardados o contraditório e a ampla defesa, o **MUNICÍPIO** poderá assumir a responsabilidade pela execução do restante do objeto previsto no Plano de Trabalho de modo a evitar sua descontinuidade, de acordo com a viabilidade orçamentária e financeira;

CLÁUSULA TERCEIRA - DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os direitos decorrentes da autoria e da propriedade intelectual sobre estudos, informações, levantamentos, projetos e demais dados e documentos apresentados em razão deste Termo de Cooperação serão compartilhados pela **DOADORA** com o **MUNICÍPIO**, sem ônus, podendo ser utilizados incondicionalmente para a formulação de editais, de contratos ou de outras Convocações Públicas para atendimento das necessidades do serviço público.

Aos autores e aos responsáveis pela proposta e pela execução dela não será atribuída remuneração ou indenização pelos direitos decorrentes da autoria e da propriedade intelectual de obras ou invenções.

CLÁUSULA QUARTA – DA VEDAÇÃO DE TRANSFERÊNCIA DE RECURSOS FINANCEIROS

Este Termo impede a transferência de quaisquer recursos financeiros do **MUNICÍPIO** à **DOADORA** e a transferência de quaisquer recursos financeiros da **DOADORA** ao **MUNICÍPIO**.

Qualquer transferência de recurso financeiro à **DOADORA** deverá ser tratada em processo administrativo próprio e obedecer à legislação específica.

CLÁUSULA QUINTA – DA PRESTAÇÃO DE CONTAS

A **DOADORA** deverá prestar contas em estrita observância à Lei nº 8.901, de 2018, mormente quanto aos gastos, origem e regularidade do objeto da doação, observando as normas expedidas pelos órgãos de controle e o manual de procedimentos relativos ao citado diploma legal.

CLÁUSULA SEXTA – DA VIGÊNCIA, DA PRORROGAÇÃO E DA ALTERAÇÃO

O presente Termo terá vigência de 1 (um) ano, da data da ordem de início da execução do objeto do Termo, se não for revisto ou denunciado por qualquer das partes no prazo mínimo de 30 (trinta) dias antes de seu término.

Havendo motivo relevante e interesse dos partícipes, este Termo poderá ter seu prazo de execução prorrogado para cumprir o seu objeto, desde que respeitada a legislação vigente, após proposta previamente justificada pela parte interessada e autorizada pelo Gestor da Unidade. Será permitido alterar as condições e prorrogar a vigência do presente Termo, nos moldes da legislação municipal, sendo vedada, no entanto, a alteração que extrapole o limite legal previsto no *caput* do art. 13 da Lei.

CLÁUSULA SÉTIMA - DA PARALISAÇÃO, DENÚNCIA E RESCISÃO

a) este Termo poderá ser denunciado a qualquer tempo, desde que a parte interessada comunique, por escrito e motivadamente, à outra tal intenção, com, no mínimo, 30 (trinta) dias de antecedência;

b) a inobservância de qualquer disposição legal, das cláusulas, condições ou obrigações estabelecidas neste instrumento, facultará à parte inocente considerá-la rescindida de pleno direito, independentemente de qualquer ação ou notificação judicial;

c) constituem motivo para a denúncia desta parceria:

c.1.) o não cumprimento ou o cumprimento irregular de suas cláusulas e da legislação aplicável; e

c.2.) o desatendimento das determinações regulares dos órgãos designados para acompanhar e fiscalizar a sua execução;

d) ocorrendo a paralisação, rescisão ou denúncia do presente ajuste, o **MUNICÍPIO** e a **DOADORA** responderão pelas obrigações assumidas até a data da assinatura do respectivo termo de encerramento, devendo a **DOADORA** apresentar ao **MUNICÍPIO**, no prazo de até 20 (vinte) dias, a documentação comprobatória do cumprimento das obrigações assumidas até aquela data.

CLÁUSULA OITAVA – DO FORO

Para dirimir questões oriundas da execução do presente ajuste, não

passíveis de solução na via administrativa, fica eleito o foro da Comarca de Jundiaí, com exclusão de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

CLÁUSULA NONA – DOS RECURSOS ADMINISTRATIVOS

Impugnações ou recursos deverão ser endereçados à Unidade de Gestão de Educação, e protocolados no endereço Av. Dr. Cavalcanti n.396 – Vila Arens, Jundiaí/SP, no prazo improrrogável de 5 (cinco) dias a contar da ciência ou publicação do ato, os quais terão efeito suspensivo a partir de sua interposição até a data de seu julgamento.

Caberá à Unidade de Gestão de Educação analisar e julgar as impugnações e os recursos interpostos.

As impugnações e recursos aqui previstos terão efeito suspensivo desde a data de sua interposição até a publicação de seu julgamento.

CLÁUSULA DÉCIMA - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Aplicam-se à execução deste ajuste, bem como aos casos omissos, a Lei nº 8.901, de 2018, e demais legislações pertinentes.

E, por estarem assim justos e avençados, assinam o presente em 03 (três) vias de igual teor e para um só efeito de direito.

Jundiaí, 15 de junho de 2022.

Profº Vastí Ferrari Marques
Gestor da Unidade de Educação

Sra. Erica Florencio de Almeida
Procurador (a) do BANCO BRADESCO S/A

Sra. Milena Siintani do Valle
Procurador (a) do BANCO BRADESCO S/A

Testemunhas:

1. _____
2. _____

ANEXO 1 – Plano de Trabalho SEMEAR - COLHENDO UM FUTURO MELHOR

1. Introdução: um pouco da história do Projeto!

*“O que vale na vida não é o ponto de partida e sim a caminhada.
Caminhando e semeando, no fim terás o que colher.”
(Cora Coralina)*

*“Curti muito a forma de diálogo com todos, dando informações necessárias e tornando nossos planos mais fáceis. Espero que outros jovens tenham a mesma chance que estamos tendo com este curso”.
(Aluno participante do Projeto Semear 2018, 3º ano EE Solon Borges)*

O **Projeto Semear** teve início em 2018, a partir de uma parceria que reuniu 3 forças: o expertise da **Unibrad** em educação corporativa, a referência em voluntariado do **Programa Voluntários Bradesco** e a experiência em projetos educacionais de **Carlotas**, uma empresa com propósito social, que faz uso da arte e do lúdico para melhoria das relações e desenvolvimento de habilidades e construção de competências socioemocionais.

O primeiro formato foi um “piloto” realizado na Escola Estadual Sólton Borges dos Reis, localizada na zona oeste de São Paulo, com cerca de 180 jovens, do 3º ano do Ensino Médio (entre 16 e 17 anos). Foram 5 encontros, que trabalharam temas como: “projeto de vida”, “consumo consciente”, “empreendedorismo”, “planejamento orçamentário”, “investimentos”, dentre outros, sempre sob a perspectiva das habilidades socioemocionais – como “tomada de decisão”, “autogerenciamento” e “resolução de conflitos”.

Estes conteúdos se estenderam, em encontros específicos, com professores, gestores da escola e comunidade, uma vez que os consideramos pilares fundamentais para a continuidade das ações dentro da cultura escolar e formação dos alunos.

E os resultados foram um tanto expressivos: em pesquisa qualitativa aplicada junto aos jovens, 91% responderam que o projeto será útil para a vida, assim como 85,8% afirmaram que os encontros os ajudaram no desenvolvimento da habilidade de tomada de decisão consciente.

Com a experiência exitosa de 2018, em 2019 o Projeto ganhou escala e um novo formato. Em parceria com a Prefeitura de Jundiaí, o grupo selecionado para participação foram os 3ºs anos do Ensino Fundamental I, portanto, novos Eixos teóricos foram estruturados, bem como a



EDUCAÇÃO

metodologia reformulada e alinhada às diretrizes da Secretaria Municipal de Educação de Jundiá.

O projeto formou 120 professores da rede, 22 voluntários do Bradesco e abordou o tema com 80 alunos de EJA (Educação de Jovens e Adultos). Foram criados mais de 40 planos de aulas e por fim foi produzido um caderno final de Plano de Ação do Município, contendo as especificidades da cidade e da realidade de cada escola. Todos os professores sinalizaram que o projeto foi de extrema relevância (Muito satisfatório - 84% e Satisfatório - 17%). Foram apontadas pelos professores e voluntários as seguintes competências desenvolvidas ao longo do projeto:

- _ Comunicação
- _ Negociação
- _ Empatia
- _ Mediação de conflito
- _ Flexibilidade
- _ Criatividade

Em relação aos efeitos em sala de aula, os professores destacaram os seguintes pontos:

- _ **Relato dos familiares sobre mudanças comportamentais dos alunos** (mais consciência nas compras de mercado, separação de brinquedos e roupas para doação, preocupação com o valor das coisas);
- _ **Alto engajamento dos alunos** nas aulas aplicadas;
- _ **Participação dos pais nas atividades** como: piquenique na escola (os pais ajudaram a comprar os alimentos ou produzi-los em casa);
- _ **Criticidade dos alunos**. Em uma das aplicações, a aula aconteceu em uma feira, onde os alunos, além de exercitarem as ações programadas de contas e cálculos, passaram a negociar preços e quantidades de alimentos. Outro exemplo é a discussão dos alunos a respeito dos valores dos brinquedos, a consciência de uso e descarte;
- _ **Cuidado** com os espaços escolares.

“Contribuiu para minha aprendizagem sobre planejamento financeiro tanto na minha vida particular, quanto no processo de ensino para o aluno.” (Depoimento de uma professora)

“Consegui estender os aprendizados para além do trabalho inclusive. Foram ensinamentos que carregam para a vida, para melhoria das relações que estabeleço.” (depoimento de um voluntário do Bradesco)

O sucesso deste piloto de 2019 estimulou a sequência de ações potencializadoras, resultando em 2021 uma ampliação e revitalização do projeto, que tratará inovação no conteúdo e na metodologia para os professores de 3º ano do ensino fundamental na secretaria de educação de Jundiá.

SAIBA MAIS:

- _ Programa Voluntários Bradesco. [Clique aqui.](#)
- _ Unibrad. [Clique aqui](#)
- _ Carlotas. [Clique aqui](#)
- _ ENEF. [Clique aqui](#)
- _ MEC e nova Base Nacional Comum Curricular. [Clique aqui](#)

2. Base Nacional Comum Curricular e o desenvolvimento de habilidades e competências socioemocionais

No decorrer deste percurso formativo, será possível identificar que os conteúdos da Educação Financeira extrapolam os limites do mundo financeiro e “invadem” o mundo escolar.

Além disso, a complexidade dos fenômenos do mundo atual não pode ser compreendida ou explicada por ciências isoladas. Daí a importância do diálogo entre conteúdo escolar e o trabalho de habilidades complementares, que além de tudo será capaz de oferecer mais elementos para proporcionar o tão desejado engajamento dos alunos.

“As habilidades estão associadas ao saber fazer: ação física ou mental que indica a capacidade adquirida. Assim, identificar variáveis, compreender fenômenos, relacionar informações, analisar situações-problema, sintetizar, julgar, correlacionar e manipular são exemplos de habilidades. Já as competências são um conjunto de habilidades harmonicamente desenvolvidas e que caracterizam, por exemplo, uma função/profissão específica. As habilidades devem ser desenvolvidas na busca das competências.”

(Vasco Moretto, doutor em Didática pela Universidade Laval em Quebec, no Canadá)

Na sociedade atual, as competências são essenciais para que o indivíduo tenha sucesso em sua vida social e na carreira. A forma de conduzir suas relações, responsabilidades e profissão são determinadas por sua capacidade de conviver e resolver as situações cotidianas, cujos resultados são totalmente dependentes da forma com que suas decisões são tomadas.

No que se refere à cultura escolar, nos últimos 3 anos, a educação no Brasil tem tido como uma de suas prioridades o “como ensinar”, considerando as competências e habilidades para que o processo de aprendizagem seja menos conteudista/escolarizado e, por outro lado,

mais focado no desenvolvimento e na preparação dos alunos para os desafios do mundo atual. Nesse sentido, o documento da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta uma estrutura pautada por competências e habilidades que devem ser desenvolvidas na educação básica e, assim, torna-se uma referência para a elaboração do *Projeto Unibrad Semear para a Educação Financeira*.

As habilidades socioemocionais estão entre elas. Por sua vez, são essenciais e também consideradas atemporais, já que são requisitos básicos para qualquer tipo de trabalho, seja hoje ou daqui a dois ou vinte anos. E isso reforça que não basta desenvolver as competências técnicas: aprimorar as competências humanas tornou-se algo de extrema importância.

Levando em consideração todos estes aspectos, o Projeto Unibrad Semear foi constituído para que todos os públicos envolvidos possam se desenvolver, seja na esfera individual quanto na coletiva, pois traz em sua essência a correlação entre habilidades socioemocionais e os conteúdos do processo de aprendizagem de educação financeira. Principais Habilidades Socioemocionais:

SAIBA MAIS:

Habilidades Socioemocionais. Acesse os links:

<https://escoladainteligencia.com.br/habilidades-socioemocionais-como-elas-impactam-no-futuro/>

<http://carlotas.com.br/Artigo?id=29>

<http://fundacaotelefonica.org.br/wp-content/uploads/pdfs/GELP/HABILIDADES-SOCIOEMOCIONAIS-QUEST%C3%95ES-CONCEITUAIS-E-PR%C3%81TICAS.pdf>

<http://porvir.org/especiais/socioemocionais/>

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bull-ying?highlight=WyJlc2NyaXRhllo=>

3. Perspectivas sobre Educação Financeira: ser, fazer e ter!

Como vimos, os referenciais que sustentam a educação por meio das competências socioemocionais constituíram a base primordial do Plano de Educação Financeira do Projeto Unibrad Semear. O conceito de Educação Financeira utilizado pelo Projeto é o indicado pela OCDE Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), com base nos apontamentos do MEC (Ministério da Educação):

“(…)um processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram a sua compreensão em relação aos conceitos e produtos financeiros, a ser desenvolvido por meio de três vertentes – Informação, Formação e Orientação”.

E também, pelos estudos apresentados pelo PHD em Educação Financeira, Reinaldo Domingos:

“A educação financeira é uma ciência humana que busca autonomia financeira, fundamentada por metodologia baseada no comportamento, objetivando a construção de um modelo mental que promova a sustentabilidade, crie hábitos saudáveis e proporcione o equilíbrio entre o SER, o FAZER e o TER, com escolhas conscientes para a realização de sonhos.”

Diante dessas perspectivas, o programa de Educação Financeira consistirá da busca de mudanças comportamentais, não só em relação ao uso do dinheiro, mas também da forma como se administra os recursos, com o propósito de realizar sonhos e atingir objetivos - combustíveis importantes e impulsionadores para o processo de se educar financeiramente, pois são eles que trazem sentido, relevância e motivação, como também sustentam ações e metas, sejam elas de curto, médio ou longo prazo. Todo o processo de tomada de decisão, resolução de problemas e autocontrole é desenvolvido pela aprendizagem das habilidades socioemocionais, que permitirão a construção das competências necessárias a serem utilizadas no dia a dia.

Com a homologação da Educação Financeira na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, citada sua importância anteriormente, o Brasil inicia uma nova era na educação. O Projeto, nesse sentido, é um tanto oportuno, pois torna-se uma valiosa ferramenta frente a este novo desafio de se alcançar um nível de excelência na formação de cidadãos protagonistas e sustentáveis financeiramente.

Nas escolas de Educação Básica — como é o caso do Projeto em Jundiá —, em que o público final será constituído por alunos dos 3ºs anos do Ensino Fundamental I, o foco será na aprendizagem e na conexão dos

**EDUCAÇÃO**

saberes, ou seja, nas vertentes **informação e formação**:

“Por Informação entende-se o provimento de fatos, dados e conhecimentos específicos para permitir boas escolhas financeiras e para compreender as consequências de tais escolhas. A vertente Formação refere-se, no caso de alunos do Ensino Fundamental, ao desenvolvimento dos valores e das competências necessárias para entender termos e conceitos financeiros elementares por meio de ações educativas que preparem as crianças para empreender projetos individuais e sociais.”
(ENEF - Estratégia Nacional de Educação Financeira)

O programa de educação financeira é um passo imprescindível para que se repense os hábitos de consumo, a fim de se construir uma sociedade mais saudável financeiramente e realizadora de objetivos.
Algumas perguntas para você:

- _ E você, como se vê nesse processo de se educar financeiramente?
- _ Você já possuía esses conhecimentos? Em caso afirmativo, quando percebeu a importância de agir diferente para conquistar resultados mais conscientes e saudáveis?
- _ Quais experiências foram fundamentais para o modelo de vida que você possui hoje? E o que mudaria nos seus hábitos e práticas financeiras para gerar sustentabilidade e autonomia?

Essas questões são valiosas para você pensar e repensar nas suas tomadas de decisão e também para inspirar e acolher os demais envolvidos no Projeto!

SAIBA MAIS:

- _ Educação Financeira / obrigatório na escola? [Clique aqui](#)
- _ Educação Financeira / Base [Clique aqui](#).
- _ Educação Financeira no Ensino Fundamental I. [Clique aqui](#)
- _ ENEF. Educação Financeira [Clique aqui](#)

4. Metodologia: como gerar aprendizagem significativa?

As crianças, que são o foco deste trabalho, fazem parte da chamada geração de nativos digitais. Elas já nasceram em meio a uma avalanche de informações, que por sua vez são propagadas por mídias de diversos formatos, em constante atualização, o que permite propor novas formas de aprendizagem.

Porém, diante de uma abundância de conteúdos, é recomendável uma curadoria de conteúdos que separe aqueles que são relevantes, confiáveis e alinhados com as necessidades desse público e com os objetivos do projeto. Deve-se considerar ainda que cada aluno tem interesses e necessidades que variam, são seres únicos, seja pelo contexto de vida ou em relação às habilidades que possuem.

Daí a importância de um direcionamento (ações intencionais) que levem em consideração este cenário, de modo a garantir que os conteúdos oferecidos e as atividades propostas gerem engajamento, premissa para o aprendizado efetivo.

Nesse sentido, se faz imprescindível a escolha de metodologias de ensino que conectem os saberes e permitam que os alunos experimentem os processos de forma ativa, gerando aplicabilidade no cotidiano. O uso de metodologias ativas vem ganhando espaço no universo escolar por unir as novas tecnologias aos conceitos fundamentais de Paulo Freire, para o qual o professor deve ser um mediador e questionador capaz de estimular o pensamento crítico e a autonomia dos alunos.

“As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, desenhando, experimentando, criando com orientação do professor...Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes, na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida.”

(BACICH, L; MORAN, J. 2018)

Para este projeto, serão utilizadas duas práticas pedagógicas oriundas dessa filosofia pedagógica, são elas (1) o Ciclo de Aprendizagem Vivencial, conhecido como CAV; e (2) os Processos Circulares, ambas explicadas e ilustradas abaixo:

Os conteúdos, habilidades e atividades precisam ser **vivenciados** para possibilitar a ampliação do repertório dos alunos e que estes, por sua vez, possam **relatar** suas experiências, permitindo a sistematização (**processamento**) das habilidades em questão e, como decorrência, a **transposição** para sua vida cotidiana (**generalização**). Por fim, o ciclo segue com a **aplicação** das competências aprendidas, gerando assim um movimento dialético, ou seja, um movimento que permite a construção de diferentes visões e perspectivas para se chegar a novas

ideias: a uma nova aprendizagem.

No caso dos Processos Circulares, o aluno também assume um papel ativo em toda a caminhada de aprendizagem, seja em momentos individuais de reflexão ou coletivos de discussão. O processo envolve a seguinte abordagem estratégica: uma história ou situação é apresentada ao grupo. Na sequência, eles se envolvem com essa história ou problema, onde podem perceber e aprender com a prática. Na etapa seguinte, geralmente em rodas de conversas, os alunos compartilham suas experiências e juntos constroem um conhecimento compartilhado. Em cada um desses passos, o aluno tem “vez e voz” para contribuir com suas ideias e experiências, que por sua vez são acolhidas e escutadas pelo coletivo, com respeito e empatia, para a construção de novos resultados e/ou ações frente ao processo de Educação Financeira.

Por serem abordagens ativas, o papel do professor- mediador é o de promover a interação do grupo a partir, principalmente, do respeito mútuo. Trabalhar para a autonomia dos alunos significa saber o momento de intervir com ações orientadoras e esclarecedoras quando as dificuldades surgirem. As aprendizagens tornam-se ainda mais ricas quando há a partilha dos pontos de vista entre diferentes grupos, sob a coordenação do professor- mediador. E é nesse momento que o conhecimento se consolida, alimentado pela multiplicidade dos pontos de vista e, assim, poderá servir de suporte seguro para a construção de uma vida financeira saudável.

SAIBA MAIS:

- Ciclo de Aprendizagem Vivencial. Acesse o link: <https://andragogiabrasil.com.br/aprendizagem-vivencial/>
- Metodologias Ativas. Acesso o link: <https://fia.com.br/blog/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>
- Vídeo sobre Metodologia de Cocriação. Acesse o link: https://m.youtube.com/watch?v=lgD_G0_5EYE
- Artigo sobre Processo Circulares. Acesse o link: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/195653/001092218.pdf?sequence=1>
- Matérias sobre Metodologias Ativas. Acesse o link: <https://educacao.estadao.com.br/blogs/instituto-singularidades/metodologias-ativas/>
- Link para o Livro Metodologias Ativas para uma educação inovadora. Acesse o link: <https://www.amazon.com.br/Metodologias-Ativas-para-Educa%C3%A7%C3%A3o-Inovadora/dp/8584291156>

5. Estruturação do Programa (Jundiaí - SP)**5.1 OBJETIVOS**

- _ Introduzir princípios de educação financeira na vida dos voluntários, professores e alunos dos 3^{os} anos do Ensino Fundamental I;
- _ Auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais nos voluntários, educadores e alunos;
- _ Fortalecer a cidadania por meio da educação financeira;
- _ Fortalecer a cultura de voluntariado no Bradesco;
- _ Exercer a responsabilidade social do Bradesco.

5.2 METAS

- **Formar pelo menos 1 profissional dos terceiros anos do Ensino Fundamental I das escolas relacionadas nesse documento;**
- **Atender 100% das escolas listadas nesse documento (31 no total) que tem terceiro ano do Ensino Fundamental I do Município de Jundiaí;**
- **Introduzir os** princípios de educação financeira no planejamento dos professores, com projetos focados e/ou de maneira transversal;
- Integrar o conteúdo do projeto aos diretrizes educacionais do Município e a diretrizes da BNCC (competências socioemocionais);
- Mentorar os técnicos da Unidade de Gestão de Educação de Jundiaí para serem multiplicadores do conteúdo de educação financeira;
- Realizar 100% dos encontros de formação online;
- Inspirar novas práticas pedagógicas com os princípios da educação financeira aos professores;
- Introduzir princípios da educação financeira a todos os profissionais envolvidos no Projeto;
- Introduzir princípios da educação financeira as comunidades que serão atendidas.

ETAPAS DO TRABALHO:**Descrição do período das fases:**

- _ **Fases 1 e 2: primeiro mês**
- _ **Fases 3 e 4: segundo, terceiro e quarto mês**
- _ **Fase 5: quarto e quinto mês**

5.3 PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O Ensino Fundamental tem nove anos de duração, de matrícula obrigatória para as crianças a partir dos 6 anos de idade, tem duas fases, chamadas de anos iniciais, com cinco anos de duração, em regra para



EDUCAÇÃO

estudantes de 06 a 10 anos de idade (responsabilidade assumida pelo Município); e anos finais, com quatro anos de duração, para os de 11 a 14 anos (responsabilidade assumida pelo Estado).

O projeto é voltado para a fase inicial, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais, essa fase deve assegurar aos alunos acesso ao conhecimento e aos elementos da cultura imprescindíveis para a vida em sociedade, processos de alfabetização e letramento.

5.4 PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA FAIXA ETÁRIA: 7-9 ANOS

É fundamental entender e conhecer ainda mais a fase do desenvolvimento humano que receberá o Projeto final pelos educadores, uma vez que a elaboração dos materiais e do plano de aula têm como foco final os alunos dos terceiros anos do Ensino Fundamental, que possuem entre 7 a 9 anos de idade. Neste período do desenvolvimento, destacam-se os seguintes aspectos nos âmbitos físico, cognitivo e psicossocial:

FASE DO DESENVOLVIMENTO	FÍSICO	COGNITIVO	PSICOSSOCIAL
Terceira Infância (7-9 anos)	O crescimento se torna mais lento; a força física e as habilidades atléticas aumentam.	<ul style="list-style-type: none"> _ Diminui o egocentrismo; começam a pensar com lógica, porém concretamente. _ As habilidades de linguagem e memória aumentam. _ Ganhos cognitivos permitem à criança se beneficiar da instrução formal na escola. 	<ul style="list-style-type: none"> _ O autoconceito torna-se mais complexo, afetando a autoestima. _ A co-regulação reflete um deslocamento gradual no controle dos pais para a criança. Os colegas assumem importância fundamental.

(Fonte: *Desenvolvimento Humano. Diane Papalia, 2013*)

A partir deste dados importantes destacados acima, a construção do Projeto atenderá as necessidades apontadas por essa fase da vida.

5.5 EIXOS TEMÁTICOS DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Para introduzir os conceitos que fornecerão as bases do pensamento financeiro a ser estruturado para os 3^{os} anos do Ensino Fundamental, foram selecionados alguns "eixos temáticos" que apresentam "conteúdos sociais", aqui chamados de **experiências cotidianas** dos alunos, em torno das quais se estudarão as questões financeiras pertinentes a essa faixa etária.

Os quatro eixos temáticos, que podem ser trabalhados um por mês ou por bimestre, lançam os pilares de formação necessários à vida financeira saudável e aproximam os educandos dos conteúdos de Educação Financeira:

Eixo	Pergunta de Ativação	Foco/ Propósito	Conteúdo sugeridos	Competências BNCC* (na próxima tabela)
Produção e Consumo	De onde vêm e para onde vão as coisas que eu uso? (Tema: brinquedos)	<ul style="list-style-type: none"> _ Investigar e discutir a trajetória dos produtos até chegar ao uso pelo consumidor; _ Refletir sobre seus descartes, o que provoca a dimensão de longo prazo para compreensão geral de tal trajetória. _ Possibilitar ao educando conhecer e pensar criticamente a respeito de como a sociedade se organiza para produzir, transportar e descartar produtos naturais e industrializados e qual o custo financeiro e socioambiental desse processo. 	Composição de preço, consumo ambientalmente responsável, estimativa, câmbio, impostos, produtos e serviços, negociação, o ter público e o ter privado, para onde vão os produtos consumidos / descarte, publicidade, querer e precisar, receitas e despesas, reconhecimento do dinheiro.	01, 02, 04, 06, 07, 08, 09 e 10.
Organização	Como eu, as outras pessoas e a sociedade se organizam? (tema: despesas de casa)	<ul style="list-style-type: none"> _ Estimular a organização de aspectos crescentemente complexos da vida pessoal dos alunos e os leva a conhecer como outras pessoas se organizam. _ Possibilitar o caminhar do âmbito pessoal para o social, no qual se conhecerá como a sociedade vem organizando a sua vida financeira. 	Como as sociedades se organizam hoje e como se organizaram historicamente (comércio, processo de produção, escambo, trocas...), história do dinheiro, consumo, desejos x necessidades, desperdício x bem-estar, doação solidária, orçamento, processos cíclicos.	01, 02, 04, 05, 06, 07, 08, 09 e 10

Cuidados	De onde vêm e para onde vão as coisas que eu uso? (tema: quem cuida da escola)	<ul style="list-style-type: none"> _ Despertar as crianças para a necessidade de se cuidar daquilo que é partilhado por todos. Isso inclui a responsabilidade pessoal e social pelos espaços e bens comuns. Para atender a tais objetivos, ele lança as bases do pensamento de longo prazo, essencial aos conceitos que envolvem a dimensão de futuro. 	Ciclos da vida (padrões da natureza, padrões comportamentais), consumo, estimativas, impostos e taxas, orçamento, posse, poupança, preservação, previdência, prevenção, propriedade (pública e privada), seguro, trabalho e renda, uso e manuseio do dinheiro, valor	01, 02, 04, 06, 07, 08, 09 e 10
Planejamento	Como se planeja e organiza um evento? (tema: festa de aniversário ou festa em família ou na escola)	<ul style="list-style-type: none"> _ Possibilitar o engajamento dos educandos em preparativos necessários para se planejar e executar um evento, desde as primeiras ideias até o dia de sua realização. _ Oferecer oportunidades de exercitar, em ocasiões reais, modalidades simples de planejamento, com cálculos aritméticos crescentemente complexos. 	Dinheiro, doação solidária, estimativa, escolhas, negociação, planejamento, sustentabilidade, utilidade, valor.	01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09 e 10

SAIBA MAIS:

- _ Eixos da Educação Financeira. [Clique aqui](#)
- _ Desenvolvimento Humano. [Clique aqui](#)
- _ Vídeo sobre desenvolvimento de 7-9 anos de idade - Desenvolvimento Psicossocial_Terceira Infância. [Clique aqui](#)

5.6 CALENDÁRIO DAS AÇÕES

Público	Tempo de Formação	Quantidade de encontros	Datas	Horário
VOLUNTÁRIOS	12 horas	4 encontros de 2 horas cada	Mês 1	8h às 10h
PROFESSORES (2 grupos, sendo 1 pela manhã e 1 pela tarde)	10 horas	5 encontros de 2 horas cada	Mês 1, 2 e 3	Manhã: 8h às 10h Tarde: 14h às 16h
SUPERVISORES	6 horas	3 encontros, de até 2 horas cada	A definir	A definir
COMUNIDADE	6 horas	3 encontros, de até 2 horas cada	A definir	A definir

Os encontros serão realizados de forma remota, por meio do Google Meet, disponibilizado pela Unidade de Gestão de Educação/Departamento de Formação, sendo que as datas serão definidas posteriormente conforme disponibilidade de datas de ambas as partes.

Participarão dos encontros, os professores que atuam no 3^o ano das escolas discriminadas abaixo:

1. EMEB ANÉZIO DE OLIVEIRA (DOS SONHOS)
2. EMEB ANTONIO DE PADUA GIARETTA
3. EMEB ANTONIO LOUREIRO
4. EMEB APARECIDO GARCIA
5. EMEB ARMANDA SANTINA POLENTI
6. EMEB BEATRIZ BLATTNER PUPO
7. EMEBCARLOS FOOT GUIMARAES
8. EMEB CESARINA FORTAREL G. DIAS
9. EMEB DEODATO JANSKI
10. EMEBDUILIO MAZIERO
11. EMEB FLAVIO D'ANGIERI
12. EMEB IRMA FLORIDA MESTAG
13. EMEB GERALDA BERTHOLA FACCA PROFA
14. EMEB GERALDO PINTO DUARTE PAES
15. EMEB GLORIA DA SILVA R. GENOVESE PROFA
16. EMEB COM.HERMENEGILDO MARTINELLI
17. EMEB PROFA ISABEL CHRISTINA M. DE OLIVEIRA
18. EMEB IVO DE BONA
19. EMEB PROF JOAQUIM CANDELÁRIO DE FREITAS
20. EMEB PROF JOSE LEME DO PRADO FILHO
21. EMEB JOSE SCIAMARELLI SOBRINHO
22. EMEBPROF LAZARO MIRANDA DUARTE
23. EMEB LUZIA FRANCISCA DE SOUZA MARTINS
24. EMEB MARCOS GASPARIAN
25. EMEB MARIA ANGÉLICA LORENÇON
26. EMEB MARINA DE ALMEIDA RINALDI CARVALHO
27. EMEB PROFA MELANIA FORTAREL BARBOSA

EDUCAÇÃO

- 28. EMEB PROF NASSIB CURY
- 29. EMEB PROF OSCAR AUGUSTO GUELLI
- 30. EMEB DEPUTADO RANIERI MAZZILLI
- 31. EMEB IRMÃ URSULA GHERELLO

6. APROFUNDAMENTO TEÓRICO**6.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA****Por que falar sobre educação financeira?**

Quando pensamos em Educação Financeira provavelmente vem à mente a palavra economia e isso não é à toa. A palavra Economia vem do grego “eco” que significa “casa, lar, domicílio, meio ambiente”, portanto pode-se dizer que economia é arte de bem administrar a casa. Hoje, a economia é a ciência que trata da produção, distribuição e consumo de bens. É a administração do sistema produtivo de um país ou região, ou seja, da “casa” em que vivemos.

Tomando como base os dados fornecidos pela [Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo \(CNC\)](#), vemos que o percentual de famílias endividadas está em 69,7% (dado de jun/21) e para famílias que ganham até 10 salários mínimos chegou a 70,7%. Onde o principal tipo de dívida é o cartão de crédito, que representa 81,8% desse endividamento.

Esse dado alarmante demonstra o quanto essa pauta é urgente. Além de nos preocuparmos com os jovens, que é o foco principal desse projeto, não podemos deixar de instrumentalizar todos os envolvidos nesse projeto.

O tabu de se falar de dinheiro

Em um estudo feito pelo Datafolha sobre a relação emocional do brasileiro com dinheiro, quase todos os brasileiros (97%) disseram ter dificuldade em lidar com o próprio dinheiro e metade (49%) evita até mesmo pensar em dinheiro para não ficar triste. Foi ainda identificado que 46% dos brasileiros preferem nem olhar para o próprio dinheiro porque acreditam estar fazendo algo errado em termos financeiros e 60% dos brasileiros nunca falam quanto ganham. Confirmando a existência de grande parte da população em falar de dinheiro.

A pesquisa também revela que falar sobre o assunto com amigos fica mais difícil conforme o passar do tempo. Estar endividado ou com dificuldades financeiras aos 20 anos é uma coisa, diferente quando se está com idade mais elevada nessas condições.

O estudo buscou em quatro pilares - individual, familiar, social e cultural - entender como se deu a construção de todo esse tabu com o dinheiro e as formas de romper essa barreira para ampliar o entendimento do brasileiro sobre o tema e melhorar sua vida financeira.

Sonhos e Projeto de Vida

Não é fácil definir o que é um projeto de vida, mas em caráter de auxiliar o entendimento, pode-se dizer que é um plano para a realização de cada um. Em um projeto de vida há duas perguntas implícitas: o que quero ser e como vou conseguir. As respostas dessas perguntas são o conteúdo do projeto de vida.

O sonho é o combustível irá alimentar a execução desse projeto de vida e para definir um sonho que não acabe se transformando em uma frustração, é importante seguir alguns passos: (a) ele precisa ser bem claro e detalhado; (b) que dê para medir e acompanhar sua evolução; (c) que dependa de você e ser algo viável dentro dos seus recursos e capacidades; (d) que mexa com suas emoções e sentimentos; (e) que tenha uma data para acontecer.

Ser ou Ter

Ser e Ter são dois modos de existência. Ter refere-se a coisas. Ser refere-se à experiência. A base para o Modo Ter de existência é a de uma sociedade aquisitiva que repousa no lucro e no poder, como pilares de sua existência. Já o Modo Ser é introversão da realidade e penetração além da superfície do eu.

“Por ser ou ter não me refiro a certas qualidades distintas de um sujeito em declarações como: ‘eu tenho um carro’, ‘eu sou branco’ ou ‘eu sou feliz’. Refiro-me a dois modos fundamentais de existência, a duas diferentes espécies de orientação para com o eu e o mundo, a duas diferentes espécies de estrutura de caráter cujas respectivas predominâncias determinam a totalidade do pensar, sentir e agir de uma pessoa”
(TER OU SER? - Erich Fromm - 1987, p. 43)

Vale refletir sobre as seguintes perguntas:

Quero adquirir mais conhecimento? Quero adquirir mais bens?
Quero estar mais presente? Quero ter mais dinheiro guardado?
Quero viver mais experiências? Quero viver com mais conforto?
Quero ser a minha melhor versão? Quero viver com mais luxo?

Consumo e Cuidado

Cada vez mais o consumo das famílias vem aumentando e com a nova configuração de consumo que a pandemia instaurou (comprar online), o comportamento ao consumir foi impactado da mesma maneira.

As compras online tem suas especificidades próprias e deve-se ficar ainda mais atento, já que este formato traz maior comodidade e a influência da publicidade e marketing cada vez mais consegue informações sobre os comportamentos dos consumidores.

Independentemente do formato que se irá consumir, utilizar-se de regras pré-analíticas passa-se a ser indispensável para se conquistar o “título” de consumidor consciente.

Buscar sempre antes de efetuar uma compra responder à perguntas básicas:

- Por que comprar?
- O que comprar? (considerar fatores como durabilidade, segurança e necessidade)
- Como comprar? (parcelado, à vista, loja física ou virtual)
- De quem comprar?
 - Modo de produção da empresa;
 - Cuidado com os recursos naturais;
 - Tratamento dos funcionários;
 - Relação com a comunidade;
- Como usar? (use até o fim da vida útil do produto e, caso seja necessário, opte por consertá-lo)
- Como descartar? (os produtos que não se utiliza mais podem ser vendidos, doados ou trocados)

Além disso, é preciso analisar como essa aquisição irá impactar no projeto de vida. Como demonstrado anteriormente, o maior “vilão” no orçamento das famílias é o cartão de crédito e nele encontra-se, na maior parte dos casos, consumo de bens e serviços, porém esses bens não irão dar um incremento no patrimônio, por exemplo.

A atenção ao consumo faz com que o orçamento seja gerido com cuidado e disciplina, fatores indispensáveis para desenvolver o consumo consciente.

Planejamento

Fazer um bom planejamento que amarre os pontos apresentados anteriormente é a forma mais eficiente de evitar a frustração pela não realização do projeto de vida. Para desenvolver um bom planejamento é preciso transitar por algumas etapas que irão auxiliar e direcionar as tomadas de decisão, sejam elas no curto, médio ou longo prazo. Essas etapas estão divididas em oito partes e é importante que se caminhe na sequência apresentada:

1. **Organize suas contas pessoais:** O primeiro passo é a coleta de dados financeiros. Sem informação fica muito difícil organizar um bom planejamento financeiro. Por mais que esse momento pareça chato e de muito controle, esses dados servirão de matéria-prima para o planejamento;
2. **Use uma ferramenta de controle:** Existem várias ferramentas que irão auxiliar no processo de conhecimento dos gastos. Dentre as mais comuns, pode-se utilizar de planilhas, aplicativos de gestão financeira ou até mesmo com anotação no papel. O mais importante aqui é que todas as informações estejam nessa ferramenta;
3. **Aprenda a lidar com o dinheiro:** Não basta somente ter as informações dos gastos, buscar conhecimento na área irá trazer uma eficiência maior na execução do planejamento financeiro pessoal. Entender das taxas de juros, buscar compras no atacado, analisar o pagamento à vista ou parcelado, conhecer planos de pontos de cartão, são itens dentre tantos que podem fazer uma grande diferença;
4. **Direcione seus gastos ao seu Projeto de Vida:** Após pelo menos 1 mês completo de acompanhamento dos gastos, é preciso analisar e ajustar esses gastos para que assim as despesas andem em direção e alinhamento com o projeto de vida previamente confeccionado. Tomar decisões que não estejam alinhadas com isso, irá distanciar, ou até mesmo inviabilizar, a realização do projeto de vida;
5. **Viva de acordo com sua condição financeira:** Com os itens anteriores concluídos, é possível enxergar todo o caminho do dinheiro, desde de quando ele entra (receita), a saída (despesa) e a sobra (poupança/ investimento). Caso o padrão de vida apresente uma desconexão com o planejamento financeiro que esteja alinhado com o projeto de vida, é preciso fazer uma profunda análise para entender as prioridades e adequar os gastos adequadamente;
6. **Comece a guardar dinheiro:** Guardar dinheiro não é uma coisa fácil, principalmente nos dias atuais. Conseguir tal feito requer muita coragem, disciplina e terminação. Mas mesmo sendo difícil, criar esse hábito é muito importante. É preciso entender que o próprio futuro financeiro/projeto de vida é uma conta a ser paga para você mesmo. Antes de gastar com itens que não sejam de necessidade básica, precisa-se fazer esse acerto de contas com seu projeto de vida;
7. **Comece a investir:** Diferentemente do item anterior, investir vai além de simplesmente guardar dinheiro. Investir é fazer o dinheiro trabalhar para você. Com o entendimento da atuação dos juros compostos sobre os investimentos fica mais fácil atingir patamares de patrimônio que somente guardando poderiam ser impossíveis de atingir. Existem algumas diferenças entre os tipos de investimentos, que vão de taxas, custos, riscos, setores, instituição financeira, moeda estrangeira e etc. Observando a progressão dos investimentos é possível notar que o prazo é o item mais importante. No início pode parecer que está muito lento que nunca irá atingir o objetivo, mas o prazo para o investimento é o melhor combustível;
8. **Monitore seu controle financeiro e seu planejamento:** Continuar

EDUCAÇÃO

monitorando o planejamento financeiro é uma ação que deve ser mantida por todo o percurso do projeto de vida. Muitas coisas podem mudar nesse processo (por exemplo uma pandemia pode acontecer) e com um bom monitoramento contínuo, irá trazer maior poder de reação e adequação ao projeto de vida;

7.2 COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

"(...) são capacidades individuais que se manifestam nos modos de pensar, sentir e nos comportamentos ou atitudes para se relacionar consigo mesmo e com os outros, estabelecer objetivos, tomar decisões e enfrentar situações adversas ou novas." (Instituto Ayrton Senna)

Conforme já mencionado, a BNCC "incluiu as competências socioemocionais como parte dos conteúdos a serem trabalhados em salas de aula, a fim de garantir não apenas o direito à aprendizagem, mas também ao desenvolvimento humano." (site BNCC). As competências levadas em consideração pela base têm total conexão com a proposta do trabalho em educação financeira, uma vez que integram as habilidades que um indivíduo precisará para tomar as decisões assertivas na sua jornada pessoal.

*** Competências Gerais da BNCC**

1_ CONHECIMENTO Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.	6_ ARGUMENTAÇÃO Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
2_ PENSAMENTO Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	7_ GERIR A PRÓPRIA VIDA Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
3_ REPERTÓRIO CULTURAL Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	8_ AUTOCONHECIMENTO e AUTOCUIDADO Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
4_ COMUNICAÇÃO Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.	9_ DESENVOLVIMENTO SOCIAL Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
5_ CULTURA DIGITAL Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.	10_ AUTONOMIA Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Neste sentido, foram selecionadas quatro macro competências que receberão destaque ao longo do desenvolvimento do projeto.

1. AUTOCONHECIMENTO

"Envolve o conhecimento de cada pessoa, bem como de suas forças e limitações, sempre mantendo uma atitude otimista e voltada para o crescimento." (BNCC) É a habilidade de conhecer nosso mundo interno,

saber quem a gente é, compreender nossa verdadeira essência. Na Base, ela também é conhecida como autoconsciência.

O autoconhecimento está diretamente relacionado à capacidade que uma pessoa tem de identificar suas emoções, seus desejos, talentos, limitações, aspectos da identidade, história de vida, memórias, potencialidades, crenças, valores, entre outros elementos.

É uma competência fundamental para qualificação de nossos comportamentos e atitudes. É justamente o que irá facilitar nossa tomada de decisão, permitindo a priorização dos fatores mais relevantes ao nosso bem estar e nossa saúde física, mental, espiritual, social e financeira. Quanto maior o nível de autoconhecimento, maior a nossa autonomia diante dos desafios presentes em nossas rotinas.

2. AUTOGESTÃO E GESTÃO EMOCIONAL

Segundo a BNCC, a Autogestão "*relaciona-se ao gerenciamento eficiente do estresse, ao controle de impulsos e à definição de metas.*" De acordo com o Instituto Ayrton Senna (que realiza vastas pesquisas científicas relacionadas às competências socioemocionais), podemos relacionar a Autogestão com cinco habilidades fundamentais: foco, responsabilidade, organização, determinação, persistência, autocontrole. Todas elas são importantes no desenvolvimento da educação financeira em todas as fases de desenvolvimento. Elas não são desenvolvidas separadamente, ao contrário, são integradas nos projetos desde os primeiros planos e ações, e vão fortalecendo e amadurecendo no decorrer do desenvolvimento dos estudantes.

Infelizmente, muitos adultos não foram expostos a oportunidades que favorecessem o seu desenvolvimento socioemocional, e por isso, ainda sofrem as consequências da imaturidade em lidar com temas difíceis como nesse caso, a gestão pessoal financeira.

Como parte da macrocompetência da autogestão, destacamos a gestão emocional, que está diretamente relacionada com a capacidade de observar, identificar, avaliar, controlar e expressar sentimentos. Indivíduos inteligentes emocionalmente apresentam maior resiliência e tolerância à frustração. Além disso, alguns estudos evidenciam que essas pessoas conseguem estabelecer relacionamentos mais saudáveis (pois suas reações são menos impulsivas, e se comportam de maneira mais empática).

3. TOMADA DE DECISÃO RESPONSÁVEL

De acordo com a BNCC, a capacidade de tomar decisões responsáveis "preconiza as escolhas pessoais e as interações sociais de acordo com as normas, os cuidados com a segurança e os padrões éticos de uma sociedade." É uma competência complexa, pois une uma série de outras habilidades e aspectos a serem considerados. Vale refletir que a tomada de decisões é diretamente responsável pelos resultados individuais e coletivos, e por tanto, merece muita atenção. Entender a forma como tomamos decisões pode ser de grande valia para torná-las cada vez mais alinhadas com os nossos desejos, valores e prioridades.

Segundo algumas estimativas trazidas por um estudo do The Wall Street Journal, tomamos cerca de 35.000 decisões por dia. Muitas delas inconscientes, ainda sim, a maioria impacta diretamente em nossa rotina e qualidade de vida. Para cada decisão que tomamos, abdicamos de muitas outras possibilidades, e refletir sobre isso, nos aproxima da tomada de decisão responsável e autônoma.

Uma das formas de incentivar as crianças e jovens nessa competência é ampliando o diálogo sobre as possibilidades, questionando as decisões tomadas e ampliando o repertório de perspectivas. Desta forma, fortaleceremos sua visão crítica diante dos cenários em que estão inseridos, se tornando menos vítimas e mais protagonistas de suas ações.

Daniel Kahneman, teórico da economia comportamental, revelou em seu livro "Rápido e Devagar" que possuímos dois grandes sistemas operacionais em nossa tomada de decisão. Os sistemas 1 e 2 trabalham de forma colaborativa para aumentar a eficiência, diminuir o esforço cognitivo e reservar a energia para trabalhos de maior relevância. Aqui devemos ter muita atenção às distorções que podem nos levar à tomar decisões inadequadas.

Enquanto o sistema 1 visa trazer eficiência aos processos mentais, o sistema 2 tenta superar o aspecto impulsivo, ou seja, ele é responsável pelo "autocontrole". Esta atividade pode ser bastante difícil, pois exige alto nível de atenção/concentração. Isso explica, porque é mais difícil resistir às tentações após o trabalho, quando a estamos cansados, por exemplo.

Vale lembrar que essa competência está diretamente relacionada à anterior, já que não é possível isolarmos as emoções dos processos decisórios. Emoção e razão estão sempre conectadas e se influenciando mutuamente. Por tanto, quando maior nosso autoconhecimento e nossa habilidade de fazer a gestão emocional, mais qualificadas serão as nossas decisões.

4. CONSCIÊNCIA SOCIAL

A consciência social "*necessita do exercício da empatia, do colocar-se 'no lugar dos outros', respeitando a diversidade.*" (BNCC) É a competência

EDUCAÇÃO

que nos permitirá tomar decisões pensando no coletivo e não apenas em nossas necessidades individuais.

Segundo Brené Brown, estudiosa das relações, “*estamos aqui para criar vínculos com as pessoas. Fomos concebidos para nos conectar uns com os outros. Esse contato é o que nos dá propósito e sentido à nossa vida.*” Nesse caminho, trabalhar a educação financeira está atrelado também à consciência social e coletiva, por exemplo no que tange os conceitos de sustentabilidade e responsabilidade. É importante compreendermos que todas as nossas ações têm impacto social de alguma forma, e as decisões financeiras (como consumo, preservação, reutilização, investimento...) não são diferentes.

Nosso convite é compreendermos os conceitos de empatia e respeito para que toda e qualquer decisão consciente leve o cuidado com os outros em consideração. Empatia é muito mais do que “se colocar do outro”. Segundo Roman Krznaric (historiador da cultura e membro docente fundador da The School of Life de Londres, professor de sociologia e política em Cambridge), empatia “(..)é a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando a compreensão para guiar as próprias ações.” (Parte do livro O Poder da Empatia). Permitir que a nossa percepção em relação às necessidades dos outros guie nossas ações pode transformar nossas relações.

Não existe uma receita para a prática da empatia, mas algumas atitudes podem facilitar esse caminho.

Reconhecer as emoções (em si e nos outros)

Olhar para si, um mergulho interno que envolve a autoconsciência e a desenvolvimento / análise da autoimagem. Um grande ponto para o autoconhecimento é conhecer as emoções. Conhecê-las para reconhecê-las no outro. O psicólogo Paul Ekman afirma que as expressões (faciais) são de raízes universais. Todos os seres humanos, independente de classe e origem, reagem de forma igualitária quanto às bases emocionais. Segundo ele, existem seis as emoções básicas: alegria, tristeza, medo, raiva, surpresa e nojo.

Praticar um olhar generoso

Ter um olhar de curiosidade e partir sempre do princípio da boa intenção do outro. É como querer investigar e descobrir o que o outro está pensando. O olhar generoso parte da perspectiva que o outro tem uma razão genuína para fazer o que fez, ainda que eu não entenda ou saiba. Empatia é sobre ver e considerar o outro. Nunca saberemos o que é estar na pele de outro indivíduo, mas praticar o exercício imaginativo e abrir espaço para que ele(a) se mostre como realmente é pode transformar profundamente nossas relações.

A prática do olhar generoso perpassa por não deixarmos que o nosso olhar defina a outra pessoa. É sobre não nomear os rótulos e nos apegarmos a eles. Relações seguras psicologicamente são aquelas em que podemos nos experimentar, mudar, questionar e crescer juntos(as).

Escutar com atenção plena

Estar atento à escuta para compreender o que foi dito e, principalmente, o que não foi dito, checando o entendimento a partir da comunicação verbal e não-verbal. “Escutar é desconhecer-se, despir-se do conhecido e das inúmeras versões que fazemos e refazemos de nós mesmos.” Christian Dunker e Cláudio Thebas no livro O Palhaço e o Psicanalista.

Falar com consciência

Toda opinião parte de uma forma de entender uma situação, um ponto de vista que pode não ser igual ao da outra pessoa. Quando expressamos nossa opinião corremos o risco de desconsiderar o modelo de mundo do outro. Se o que você busca é demonstrar empatia pela outra pessoa, talvez sua presença e escuta possam comunicar melhor o quanto você a compreende. “A Comunicação Não-Violenta nos dá espaço, perspectiva e linguagem de falar de um lugar de escolha ao invés de reproduzir nossa programação.” Dr Marshall Rosenberg, criador da CNV (Comunicação Não-Violenta).

Revisitar suas certezas

Quanto mais certezas carregamos, mais difícil se torna ter empatia pelos outros. Para imaginar o mundo do outro através do seu modelo de mundo, precisamos abandonar nossas convicções e crenças. Estar repleto de certezas é como ter um copo cheio de água. Compreender e entender o outro requer que nos esvaziemos para conseguir “receber” o outro dentro de nós.

Estar presente nas interações

Focar no momento de forma a dirigir a atenção àquilo que está sendo feito. Diante de tantos desafios que temos no dia a dia, trazer a atenção para o que estamos fazendo e com quem estamos conversando ajuda a focar, a criar conexão e realmente, colocar significado no que está sendo feito, aumentando, assim, a eficiência e eficácia da ação.

7. PLANOS DE AÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS
Para aplicar o programa na escola, sugere-se que seja feito um planejamento bimestral ou trimestral com as indicações necessárias: o quê, por que, quando e como será trabalhado. Recomenda-se que tal planejamento seja elaborado de forma participativa para que os professores possam trocar ideias e experiências.

7.1 Sugestões de Plano de Ação (Situações de Aprendizagem)

A fim de apresentar as possibilidades de aplicação de todo o conteúdo de Educação Financeira direcionado ao 3º Ano do Ensino Fundamental, foram desenvolvidas 4 Situações de Aprendizagem que mesclam diferentes objetivos, diferentes competências e diferentes Eixos temáticos previsto no Projeto. Elas estão apresentadas em um formato descritivo e contemplam:

- Título, Objetivos, Recursos Necessários, Número de Aulas e o próprio Desenvolvimento da Atividade.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - CAIXA SURPRESA**Objetivos:**

- Abrir reflexões sobre os principais conceitos envolvidos em educação financeira para a respectiva faixa etária;
- Ampliar e fortalecer o vocabulário financeiro;
- Ampliar o conhecimento sobre a história do dinheiro e outros conceitos associados.

Recursos Necessários:

1. Uma caixa sem transparência com uma pequena abertura onde os jovens podem inserir a mão e retirar os objetos surpresa
2. Um cartão de crédito
3. Uma cédula de dinheiro
4. Uma moeda
5. Um saquinho pequeno com sal
6. Uma imagem de um banco (sugestão aqui)
7. Um cofre ou a imagem de um
8. Um talão de cheque
9. Foto de app financeiro (sugestão aqui)
10. Foto de uma corretora (sugestão aqui)
11. Um recibo

Número de aulas: 2**ATIVIDADE 1 - CAIXA SURPRESA**

Como sugestão para iniciar a conversa sobre Educação Financeira com os estudantes, sugerimos o desenvolvimento de um **jogo simples** para iniciar o aquecimento a respeito do conteúdo que será desenvolvido ao longo do projeto. Se estiver em uma aula presencial, reúna o grupo em um grande círculo (respeitando o distanciamento social) e oriente o grupo para a condução da atividade.

“Hoje começaremos um projeto sobre um assunto muito importante em nossas vidas. Ainda não contarei sobre o que vamos dialogar e aprender, mas logo após essa atividade, acredito que vocês já irão ‘adivinhar essa charada’.

Irei circular essa Caixa Surpresa. Convido cada um de vocês a tirar um objeto de dentro da caixa e se desafiar a tentar explicar o que é e para o que serve esse objeto.

Tudo bem se você não souber. Nesse caso, te encorajo a tentar adivinhar!”

Conforme os(as) estudantes forem arriscando, anote as tentativas e os nomes sugeridos por ele. Não revele ao longo da atividade se a tentativa está correta ou não. Se os objetos terminarem e a caixa ainda não tiver passado por todos, recoloque os objetos dentro dela e comece novamente.

Ao final das tentativas, busque a caixa e inicie sua explicação. Tire os objetos de forma aleatória e explique o que são e para o que serem. Inserimos abaixo uma breve explicação para te inspirar. Sinta-se à vontade para realizar uma pesquisa ainda mais aprofundada.

Cartão de crédito - Um cartão feito de plástico que normalmente tem um chip, o nome do titular impresso e representa uma forma de pagamento eletrônico.

Cédula de dinheiro - Um papel especial que representa um valor monetário.

Moeda - Objeto circular de metal que representa um valor monetário.

Saquinho pequeno com sal - O primeiro objeto que representava valores monetários.

Banco - Instituição financeira intermediária entre agentes superavitários e agentes deficitários. Instituições financeiras que “cuidam” e guardam o dinheiro de outras pessoas.

Cofre - Local físico para armazenar bens de valor (normalmente dinheiro)

Talão de cheque - Papel que representa valores variados para trocas monetárias. Nós é que preenchemos o valor.

App financeiro - Aplicativo (software) para controle de gastos.

Ouro - Medida de valor monetário usado antigamente.

Recibo - Um documento escrito que atesta o recebimento de uma determinada quantia de dinheiro.

ATIVIDADE 2 - LINHA DO TEMPO

**EDUCAÇÃO**

Após a explicação, convide os alunos para um desafio coletivo. Eles deverão colocar os objetos em ordem, como uma linha do tempo, tentando identificar o que veio antes e depois ao longo da história.

Gabarito:

1. Ouro / Sal
2. Moeda
3. Cofre
4. Banco
5. Recibo
6. Cédula
7. Talão de Cheque
8. Cartão de Crédito
9. App Financeiro

Para fechar essa atividade, é possível projetar a animação explicativa sobre a História do Dinheiro (<https://www.youtube.com/watch?v=IwLdNPkdKhA>). Após a experiência, abra uma roda de conversa com algumas perguntas para inspirar:

- Sobre o que será esse projeto que começamos hoje?
- Qual foi a sua descoberta preferida até agora?
- Você ficou com alguma dúvida e gostaria de compartilhar com a gente?

Fonte para você aprofundar sua pesquisa:

Casa da Moeda do Brasil - História do dinheiro ([link](#))

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 - BRINCAR X BRINQUEDO**Objetivos:**

- _ Ensinar a consumir e a poupar de modo ético, consciente e responsável;
- _ Oferecer conceitos e ferramentas para tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude;
- _ Ampliar o conhecimento e a consciência sobre a diferença entre bens e experiência.
- _ Desenvolver cultura da prevenção.

Recursos Necessários:

- Vídeos inspiradores ([vídeo 1](#) + [vídeo 2](#))

Eixos e conteúdos ENEF:

1. Produção e Consumo
1. Consumo ambientalmente responsável
2. Descarte
3. Querer x Precisar
2. Organização
1. Desperdício x bem-estar
2. Processos cíclicos
3. Orçamento
3. Cuidados
1. Consumo
2. Preservação
3. Valor
4. Planejamento
1. Sustentabilidade
2. Utilidade
3. Escolhas
4. Valor

Número de aulas: 4

ATIVIDADE 1 - BRINCAR X BRINQUEDO

Reunir o grupo em círculo e lançar perguntas disparadoras:

- Qual a diferença entre brincar e brinquedo?
- Todas as crianças brincam igual no mundo?
- Se você nunca mais tivesse um brinquedo, como você brincaria?
- Fazer na lousa uma lista de brinquedos x brincadeiras (para comparar o repertório)
- Quantos brinquedos vocês já criaram?
- Qual o seu brinquedo dos sonhos?
- Qual a brincadeira mais legal que você já brincou?

Apresentar o documentário "Território do Brincar"

Passar o trecho <https://youtu.be/sOd4olzVa34>

Mediar com as seguintes perguntas:

- O que mais te chamou atenção nesse vídeo?
- Quais foram os brinquedos e quais foram as brincadeiras que vocês identificaram no vídeo?*

*Nessa pergunta, explorar quais brincadeiras e brinquedos foram construídos e quais eram prontos.

Esse é um ótimo momento para diferenciarmos os conceitos de bens e experiências. É muito comum em nossa cultura associarmos o "ser" ao "ter". Muitas marcas, mensagens e comportamentos alheios nos fazem acreditar que o nosso valor está associado aos nossos bens e ao nosso poder aquisitivo. Valorizar as diferentes brincadeiras amplia a possibilidade de significados associados ao bem-estar e felicidade.

ATIVIDADE 2 - DE ONDE VÊM OS BRINQUEDOS?

Reúna o grupo em círculo e compartilhe o vídeo de produção de bolinha de gude: <https://youtu.be/vP3zJmtkhxc>

Em seguida, medie um diálogo com as crianças através dos seguintes pontos:

- Qual a matéria prima da bolinha de gude?
- Do que é feito o vidro?
- Como chega o vidro na fábrica de bolinha de gude?
- Quantas pessoas trabalham na produção da bolinha de gude?
- Quantas máquinas são necessárias para produzir a bolinha de gude?
- Quanto tempo leva para produzir a bolinha de gude?

*Explorar todas as etapas necessárias - do caminhão que atravessa a cidade ao tempo de esfriamento da bolinha de gude.

Como exercício para praticar os aprendizados, o convite será construir uma fábrica de brinquedos imaginária, onde cada grupo ficará responsável por uma parte do processo.

Primeira Etapa:

- Definir com todo o grupo **qual será o brinquedo** que irão produzir. Nesta etapa, leve em consideração quais são as habilidades do grupo e o que seria possível construir com os materiais disponíveis. Além disso, como será simulada a venda dos produtos, é interessante abrir espaço para dialogarem sobre público alvo e interesses.
- Além disso, é importante **definir a matéria prima** do brinquedo com o grupo. Nossa sugestão é que seja feito de materiais recicláveis que o próprio grupo se envolva na coleta desses materiais.
- Ainda nesta etapa, apresente à turma **quais serão os papéis desenvolvidos** por cada grupo. Os próprios alunos poderão se candidatar de acordo com as suas habilidades, ou poderá ser feito um sorteio.

Separação da turma em subgrupos por função.

- **Grupo 1 - Inteligência** - Eles deverão decidir como o material será utilizado para a fabricação. Exemplo: a quantidade de "pinos" de cada kit de boliche, o material utilizado na construção da bola e a quantidade de kits que poderão ser feitos com o material que a turma conseguiu juntar.
- **Grupo 2 - Logística** - Grupo que leva e traz todos os elementos que necessitam de transporte.
- **Grupo 3 - Fábrica** - Grupo que irá fabricar o brinquedo.
- **Grupo 4 - Loja** - Grupo que irá receber o brinquedo pronto, organizar o espaço físico para demonstração do produto.

Segunda Etapa:

Recolhimento dos materiais trazidos pelas crianças.

- O professor(a) deverá explorar como foi limpar e guardar os resíduos?
- Quanto cada casa gera de resíduos - o montante coletado.

Terceira Etapa:

Os alunos deverão se organizar e orquestrar o início da simulação. Ou seja, deverão sinalizar qual dos grupos iniciará o processo. O(a) professor(a), ao longo da simulação deve mediar, com perguntas, provocações e lembrete do tempo que cada grupo leva para exercer sua função.

O grupo 1 (inteligência) se juntará ao grupo 3 para definirem como o brinquedo será feito (quanto usarão de matéria prima, quantos brinquedos será possível construir com o material coletado...). Em seguida a logística busca a matéria prima (espaço dos materiais trazidos pelos alunos), entrega para a fábrica, que realizará a produção. Com os produtos finalizados e embalados, a logística deverá entregar ao grupo 4, que por sua vez deverá posicionar o brinquedo em um espaço adequado para venda, definir o preço e se colocará embalagem para embrulho. Além disso, o grupo 4 também será responsável por produzir os panfletos de divulgação do produto (publicidade).

*Os alunos dos demais grupos poderão se juntar a produção da fábrica, após exerceram suas funções.

Aprendizados Gerais

- Cada criança receberá um cartão para apresentar como elas explicariam para os pais/responsáveis sobre o ciclo de produção do produto que criaram, trabalhado ao longo das 4 aulas. A proposta é que eles multipliquem o conhecimento desenvolvido, com a linguagem própria e com os pontos marcantes para cada um.

ATIVIDADE 3 - PARA ONDE VÃO OS BRINQUEDOS?

Agora que já sabemos a diferença entre brincar e brinquedo, investigue com os estudantes para onde eles imaginam que vão os brinquedos que eles não utilizam mais. Nosso objetivo nesse espaço é investigar para além do momento em que o brinquedo é doado ou descartado.

Alguns pontos de reflexão sobre "Doação Solidária":

- Tempo de duração de um brinquedo
- O que não é útil para uma pessoa, pode servir para outra
- Conservação / Cuidado
- Menor desperdício

Alguns pontos de reflexão sobre "Descarte":

**EDUCAÇÃO**

- Tempo de decomposição
- Tipos de materiais
- Reciclagem
- Problemas atuais com o desperdício

Sobre 5Rs:

- Repensar
- Recusar
- Reduzir
- Reutilizar
- Reciclar

ATIVIDADE 4 - O QUE PENSAR NA HORA DE COMPRAR UM BRINQUEDO?

Levando em consideração todos os pontos trazidos nesta situação de aprendizagem, vamos refletir juntos sobre o que precisa ser levado em consideração na hora de comprarmos uma coisa que desejamos. Já descobrimos que os brinquedos estão no seguimento dos desejos, e não das necessidades. Se achar necessário, retome com a turma essa diferença.

Para pensar sobre esse aspecto, vamos conduzir a turma através das histórias de alguns personagens do Mundo de Carlotas

SOUZA

O que se mais ouve pelos corredores da escola é "lá vem a turma do Souza". Eles são bem populares, falam com todo mundo e conhecem do faxineiro ao diretor, dos alunos do infantil até os do ensino médio. Sempre fazendo brincadeiras e piadas, às vezes, passam do ponto e o que era engraçado, acaba chateando alguém. Apesar de muito popular, o Souza também tem as suas inseguranças. Ele está sempre acostumado a ser o centro das atenções, e quando isso não acontece, acaba pegando no pé de alguém para ganhar alguns olhares.

Estava chegando o dia das crianças, e os pais de Souza disseram que ele poderia escolher um único brinquedo de presente para a data especial. Lá no fundinho, o que ele queria mesmo era uma pequena coleção de livros em quadrinhos, pois era o que ele mais curte fazer quando chega em casa. Mas, como quase todos os seus amigos andavam falando sobre o álbum de figurinhas que havia sido lançado recentemente, ele rapidamente respondeu aos pais que tinha certeza de que o que ele realmente queria era o tal álbum de figurinhas.

Assim que ganhou o presente, foi correndo para a escola mostrar aos amigos. A empolgação durou mais ou menos 20 minutos, e em seguida Souza se deu conta de que levaria bastante tempo até que seu álbum estivesse completo, e na verdade, ele não estava realmente empolgado com a ideia de colecioná-las. A fim de tentar completar o mais rápido possível o álbum, Souza resolveu ir até a banca para comprar os pacotes de figurinhas surpresa depois da aula. Chegando lá, ele se deu conta de que não tinha dinheiro para investir na compra.

_ Quais os principais erros que o Souza cometeu?

_ Você já viveu algo assim? Como foi?

_ Quais as dicas que vocês dariam para o Souza ao escolher o próximo brinquedo?

TUCA

Tuca é uma menina tímida, bem humorada e adora desenhar. Ela mora em Carlotas com sua mãe Nara e seu irmão, o Zeca e adora ir para a escola e encontrar sua melhor amiga, Dani. Quando está em casa, depois da lição, ela se joga no chão e passa horas desenhando e pintando. Ela e Zeca estudam na escola perto da casa deles.

Nara, a mãe dos dois irmãos havia conversado algumas vezes com os dois sobre economizar dinheiro. Para ela, ensinar os filhos desde pequenos, permite que eles se sintam mais seguros em tomar decisões mais responsáveis para eles, para a família e para o meio ambiente. Nos últimos meses, Tuca vinha guardando dinheiro para comprar um brinquedo assim que chegassem as férias de verão, assim teria as férias inteiras para aproveitar.

Ela adora desenhar, mas estava realmente em dúvida entre comprar materiais para continuar desenhando ou então um jogo de tabuleiro, que ela também queria muito. Pensou muito e acabou comprando um bloco de folhas e um conjunto de diversos lápis de cor, daqueles com 36 cores. Assim que chegou em casa e começou a pintar cheia de vontade, sua mãe lhe fez um pedido para que ela esvaziasse as suas gavetas com o objetivo de ter espaço para guardar o que comprou. E assim Tuca fez. Ao colocar tudo o que tinha nas gavetas em uma sacola, o queixo dela caiu: encontrou mais de 100 lápis de cor de inúmeras cores, tamanhos e estilos. Alguns mais antigos, outros mais novinhos. Além disso, ela encontrou também muitas folhas de rascunho com apenas um lado usado.

_ Qual o principal erro que a Tuca cometeu?

_ Você já viveu algo assim? Como foi?

_ Quais as dicas que vocês dariam para a Tuca ao escolher o próximo brinquedo?

Após esse aquecimento com as histórias, convide a turma para listar momentos em que sentiram algo parecido no momento de escolher um presente ou brinquedo. Abram espaços para todos dialogarem e expressarem suas emoções associadas a esses momentos.

Essa reflexão é muito importante: Nossas emoções estão diretamente conectadas com as nossas tomadas de decisões. Normalmente, ao comprar algo que não é "necessidade", ou seja, algo mais conectado com os nossos "desejos", estamos buscando alguma emoção:

- pertencimento
- atenção
- diversão
- descoberta
- alegria
- conforto
- e muitos outros

Após ouvir as histórias, e colher os aprendizados relacionados a cada uma delas, montem juntos uma lista de dicas que a própria turma desvendou para tomarmos decisões melhores na hora de uma compra. Aqui vão algumas sugestões de mensagens a serem levadas em consideração.

_ Compre aquilo que é realmente importante para você.

_ Sua compra irá gerar ainda mais custo para você? Você terá como seguir investindo?

_ Verifique o que você já tem.

_ Pense para onde vai tudo isso que você está comprando depois que não irá mais usar. Nosso planeta já está sobrecarregado.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 - MERCADO/FEIRA-LIVRE**Objetivos:**

- Abrir reflexões sobre os principais conceitos envolvidos em educação financeira para a respectiva faixa etária;
- Identificar a diferença entre necessidade e desejo;
- Demonstrar de forma prática como fazer a gestão do dinheiro;
- Abordar o conceito de negociação;

Recursos Necessários:

1. Materiais de papelaria;
2. Material de recorte e pintura;

Eixos e conteúdos ENEF:

1. Produção e Consumo
1. Negociação
2. Querer e precisar
3. Reconhecimento do dinheiro
2. Organização
1. Consumo x necessidade
2. Consumo
3. Orçamento
3. Cuidados
1. Consumo
2. Trabalho e renda
3. Uso e manuseio do dinheiro
4. Valor
4. Planejamento
1. Dinheiro
2. Escolhas
3. Orçamento
4. Utilidade
5. Valor

Número de aulas: 2

Essa atividade tem o objetivo de criar um cenário, que pode ser um supermercado, uma feira-livre ou um ambiente similar, onde os estudantes possam vivenciar a experiência de fazer gestão do próprio dinheiro. Pode-se aproveitar a mesma atividade para introduzir os temas necessidade x desejo, negociação, consumo, planejamento dentre outros.

Serão necessárias duas aulas. Na primeira, os estudantes irão confeccionar os meios de pagamentos que serão utilizados, como: notas, moedas e cartão; e também os produtos que serão comercializados, como: frutas, legumes, proteínas animais, produtos de limpeza e cuidado pessoal; e também produtos industrializados, como: bolacha, chocolate, refrigerante dentre outros.

Na aula em que se criará o ambiente de comércio, divide-se os estudantes em dois grupos (comerciantes e consumidores) para eles interagirem entre si com o objetivo de simular o comércio das mercadorias produzidas por eles.

AULA 1 - CONFECÇÃO DOS MEIOS DE PAGAMENTO E DOS PRODUTOS

Essa atividade pode ser feita na aula de educação artística. Informe os estudantes que é a primeira etapa de uma atividade que faz parte de um

EDUCAÇÃO

projeto que irá tratar temas de Educação Financeira.

Comece confeccionando os meios de pagamento, que serão as notas, as moedas e se quiser contextualizar ainda mais com os tempos modernos, pode-se confeccionar algo que simule a funcionalidade de um cartão de crédito. Caso escolha seguir com o cartão de crédito, precisará criar em um formato onde eles poderão anotar o valor da compra e o nome do item comprado para ao final da atividade fazer o acerto da "conta" com o educador, que fará a cobrança desse total. Neste cartão deverá ter uma quantidade de linhas suficiente para englobar o valor total estipulado. **Por exemplo:** se definir que os itens irão custar R\$1,00, R\$2,00 e R\$3,00 e o total que cada estudante poderá gastar será de R\$20,00, este cartão precisará ter 20 linhas para caso o estudante decida comprar vinte itens de R\$1,00. Caso opte por fazer notas e moedas deve-se estipular previamente os valores e as quantidades de cada valor. Uma sugestão de quantidades seria: nove moedas de R\$1,00, quatro notas de R\$2,00 e uma nota de R\$3,00.

Como na aula dois uma parte dos estudantes irão fazer o papel do comerciante, não é necessário fazer os meios de pagamentos para todos. Isso permite uma divisão maior entre o total necessário que cada estudante precisará fazer dos meios de pagamento.

Para a produção dos produtos que serão negociados pode-se usar recortes de revistas, panfletos de supermercado ou impressões de imagens retiradas da internet. É importante ter uma quantidade de produtos que dê para distribuir entre os estudantes que farão o papel dos comerciantes e que tenha uma boa variedade de produtos.

Aproveite esse momento para abordar os seguintes conteúdos: reconhecimento do dinheiro e uso e manuseio do dinheiro.

AULA 2 - SIMULAÇÃO DE COMÉRCIO

Antes de iniciar a atividade, comente sobre a diferença entre os produtos de necessidade e os produtos de desejo e a relação dos valores desses produtos, onde os de desejos tem um valor comumente mais elevado. Após essa introdução, divida os estudantes em consumidores e comerciantes, e em seguida distribua as mesas de uma forma que os comerciantes fiquem posicionados atrás da mesa onde os produtos estarão expostos.

Apresente qual será o valor total que cada estudante poderá gastar e defina os preços dos produtos. **Sugestão de preços:** R\$1,00 para produtos de consumo básico (frutas, legumes e verduras, arroz, macarrão, dentre outros); R\$2,00 para produtos de limpeza e higiene pessoal; R\$3,00 para produtos industrializados.

Peça aos "comerciantes" para organizar a bancada em categorias de produtos como naturais, processados e de higiene. Aproveite essa oportunidade para falar um pouco sobre essa diferença e os benefícios dos produtos naturais ao nosso organismo. Oriente os "comerciantes" que eles podem promover promoções e aos "consumidores" que eles podem pedir desconto. Não pode ocorrer devolução, aquilo que foi vendido irá permanecer com o consumidor até o final da atividade.

O desafio dos "consumidores" é conseguir comprar produtos equivalentes a dez dias ou mais de consumo. Dê algumas orientações sobre orçamento e planejamento dos gastos. Já o desafio para os vendedores é conseguir a maior quantidade de dinheiro com as vendas. Inicie a atividade deixando os estudantes interagirem entre si livremente. A atividade termina quando as negociações terminarem ou quando os produtos terminarem. Aos estudantes que utilizaram como meio de pagamento o cartão de crédito, é neste momento que farão o acerto com quem estiver organizando a atividade. Lembrando que o valor total das compras não poderá ultrapassar o teto previamente estabelecido.

<https://www.youtube.com/watch?v=IBuJHI-PTYc>

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 - PERSONAGENS**Objetivos:**

- Demonstrar a importância do consumo sustentável;
- Incentivar a prática de reciclar;
- Abordar o conceito de responsabilidade ambiental;
- Provocar a reflexão sobre desperdício;

Recursos Necessários:

1. Materiais de papelaria;
2. Material de pintura;

Eixos e conteúdos ENEF:**5. Produção e Consumo**

1. Consumo ambientalmente responsável
2. Para onde vão os produtos consumidos / descarte
6. Organização

1. Desperdício x bem-estar
2. Processos cíclicos
7. Cuidados
1. Consumo

2. Preservação
8. Planejamento
1. Sustentabilidade
2. Utilidade

Número de aulas: continuada

A atividade sugerida consiste em estimular os estudantes a vivenciar práticas sustentáveis e responsáveis financeiramente e ambientalmente, por meio de uma brincadeira de evolução de personagem criado por eles. Ao final de um período determinado para ganhar pontos e aprimorar essas habilidades, os personagens serão utilizados em um jogo no formato de RPG (sigla em inglês para role-playing game), em português seria como "jogo narrativo", "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação".

Para a etapa de aprimoramento das habilidades, onde os estudantes irão conquistar pontos para seus personagens, o importante é desenvolver algumas tarefas que estejam alinhadas com a proposta da escola, por exemplo: caso a escola tenha coleta seletiva para reciclagem, uma boa atividade seria determinar uma quantidade de materiais que os estudantes precisarão levar à escola para reciclar.

AULA 1 - CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS, APRESENTAÇÃO DAS HABILIDADES E REGRAS DE DESENVOLVIMENTO

Cada estudante criará o seu personagem, que irá representar eles mesmos na atividade. Esse personagem poderá ficar exposto em sala durante todo o período que a atividade estiver acontecendo. O personagem pode ser do formato que eles quiserem. Pode ter asas, vários braços e pernas, não há limites, neste momento a imaginação e criatividade devem comandar.

Após a criação dos personagens, será apresentada a tabela de habilidades. As habilidades, nesse caso serão: **força, velocidade, inteligência e proteção**. Todos os personagens começam no nível zero de cada habilidade, podendo chegar até o nível dez (o nível máximo irá depender do período que os estudantes terão para adquirir os pontos de habilidade).

Para subir o nível das habilidades, os estudantes devem completar tarefas que darão pontos, e esses pontos podem ser alocados na habilidade que o estudante escolher.

Sugestão de tarefas:

1. Levar 03 (três) garrafas pet para reciclar (**1 ponto**);
2. Levar um saco com papel para reciclar (**1 ponto**);
3. Preservar o material escolar por x tempo (**5 pontos**);
4. ...

AULA 2 - JOGO

Após o período de aprimoramento de habilidade terminar (por exemplo, um mês), os estudantes irão utilizar seus personagens no jogo onde serão testadas essas habilidades em "situações da vida".

A sala deve ser dividida em grupos de igual número, que serão os times. O jogo se inicia com o(a) educador(a) apresentando um cenário ou situação (fase), onde os estudantes irão utilizar as habilidades de seus personagens para conseguir resolver tal fase. Cada fase terá uma quantidade de pontos de habilidade necessários para ser completada. Os estudantes irão apresentar a quantidade de pontos para cada habilidade e por personagem que irão utilizar para resolver a fase (cada personagem poderá somente usar um tipo de habilidade, ex: caso o estudante em seu personagem tenha 10 pontos em cada habilidade, no momento do jogo ele escolherá somente uma habilidade que irá usar naquela fase do jogo).

Observação: após os estudantes apontarem quais habilidades irão utilizar, o educador(a) pode perguntar o motivo da escolha para compreender a linha de raciocínio dos estudantes.

Sugestão de cenários ou situações:

1. Em um local onde o sol incide com bastante força, há um território repleto de árvores enormes. Essas árvores fazem muita sombra, sendo um excelente lugar para descansar. Além disso, nesse território, tem um riacho onde os animais vêm para se refrescar e beber água. Um paraíso. Após uma longa caminhada nossos heróis e heroínas se deparam com esse local e decidem fazer uma pausa. Poucos minutos depois, ouvem uma enorme discussão e logo se apressam para ver o que está acontecendo. Chegando ao local da discussão, se deparam com dois povos da região que defendem serem os donos desse território. Eles estão em guerra há gerações pela posse do chamado "paraíso". Quais habilidades esses heróis precisam para conseguir ajudar nessa situação?

Gabarito: 35 pontos de inteligência e 10 pontos de velocidade. Os pontos em **inteligência** serão usados para ouvir os dois povos e propor um cenário onde ambos se sintam contemplados. Já os pontos de **velocidade** servirão para pensar e agir com eficiência e evitar que inicie outra briga.

Dica de resolução: aproveite para falar da importância do



EDUCAÇÃO

diálogo na resolução de conflitos. Perceba que não foi necessário nenhum ponto de força, pois nesse tipo de situação a força física poderia gerar violência e poucos (ou nenhum) benefício.

2. Nossos heróis e heroínas foram convocados para irem ajudar um vilarejo. Este vilarejo é conhecido por ter bastante dinheiro e por isso compram muitas coisas dos vilarejos vizinhos. O problema é que com o crescimento desse vilarejo, foi preciso desviar o rio que cortava o vilarejo. Agora quando chove, boa parte dessa região acaba sendo destruída pelas águas. Nossos heróis e heroínas, ao chegarem no vilarejo, viram que já estava começando a chover e após 1h de forte chuva, as ruas começaram a acumular água, o sistema de drenagem já não dava mais conta e muito lixo começou a boiar. Quais habilidades serão necessárias para lidar com essa situação?

Gabarito: 35 pontos de proteção, 25 pontos de força e 15 pontos de velocidade. O mais importante neste primeiro momento é salvar as pessoas. Será preciso levar todos para um lugar seguro e ajudar aqueles que estão presos em suas casas e não conseguem sair devido a enchente e tudo isso precisa ser feito rápido, pois logo toda cidade estará submersa.

Dica de resolução: neste momento é importante falar sobre o consumo exagerado, que gera muito lixo e sobrecarrega as cidades. Debater um pouco sobre reciclagem ou aproveitamento dos itens que não queremos mais. Falar sobre os impactos ambientais que as construções sem preocupação com a natureza podem causar seria bem oportuno.

8. Considerações Finais

Queremos reforçar, nestas palavras finais, a relevância deste Projeto para a superação do importante desafio de levar à maior parte da população brasileira o conhecimento sobre a **ciência da Educação Financeira**. Através do trabalho, realizado junto aos voluntários, levaremos para dezenas de educadores, e assim para seus alunos, o hábito de uma vida financeira saudável, o que impactará positivamente em diversos aspectos de suas vidas.

Estamos muito felizes em poder contar os voluntários, especialmente em um momento em que o conteúdo aqui mencionado se mostra alinhado com o novo momento da Educação no Brasil, quando as habilidades socioemocionais, fundamentais para promover o desenvolvimento de competência, **passam a fazer parte da Base Nacional Comum Curricular**, desde 2017.

Por fim, demonstramos nosso reconhecimento aos voluntários que, ao se beneficiarem com o domínio desta ferramenta, têm a oportunidade de saírem à frente neste processo que traz em si o **protagonismo e a confiança em transformar sonhos em realidade**.

Ressaltamos que há possibilidade de alterações nos conteúdos, conforme alinhamento com a UNIDADE DE EDUCAÇÃO DE JUNDIAÍ.

Com admiração e carinho,
Equipe Unibrad, Bradesco e Carlo

9. Referências Teóricas

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

DANTE, Luiz Roberto. Educação Financeira para crianças. Vol.1. São Paulo: Ática, 2016.

DOMINGOS, Reinaldo. Educação Financeira. DSOP. [Link](#)

DUHIGG, Charles. O poder do hábito. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

ENEF. Educação Financeira. [Link](#).

GOLEMAN, Daniel. O cérebro e a inteligência emocional. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

HORNOS, Ana Paula. Educação Financeira e Valores. São Paulo: FTD, 2015.

PAPALIA, Diane. Desenvolvimento Humano. Porto Alegre: AMGH Editora, 2013.

WEINSTEIN, Carol Simon. Gestão da sala de aula. Porto Alegre: AMGH Editora, 2015.

MEC, Ministério da Educação. Nova Base Nacional Comum Curricular. Homologada em 2017.

BROWN, Brené. A coragem de ser imperfeito. Tradução: Joel Macedo. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

KRZYNARIC, Roman. O poder da empatia. Zahar, 2015.

ROSENBERG, Marshall. Comunicação Não Violenta. São Paulo: Editora Ágora, 2006.

COSENZA, Ramon. Por que não somos racionais? Como o cérebro faz escolhas e toma decisões. Porto Alegre: Artmed, 2016.

FUNDAÇÃO SERRA DO JAPI

ATO NORMATIVO Nº. 32, DE 04 DE JULHO DE 2022.

VANIA DE FÁTIMA PLAZA NUNES, Superintendente da Fundação Serra do Japi, no uso de suas atribuições legais, conforme disposto na Lei Municipal nº 8.382, de 04 de março de 2015 e suas alterações; Considerando a necessidade de remanejamento de dotação orçamentária para atender despesas com auxílio-alimentação; Considerando o disposto no art. 4º da Lei Municipal nº 9.697, de 13 de dezembro de 2021, e no art. 17 do Decreto Municipal nº 30.792, de 29 de dezembro de 2021.

RESOLVE:

Art. 1º - Fica aberto no orçamento da Fundação Serra do Japi crédito adicional suplementar de R\$ 5.000,00 (cinco mil e reais), suplementar à seguintes dotações do orçamento vigente:

59.04.122.190.8010 – Despesas com Pessoal e Encargos

3.3.90.46.00 – Auxílio-Alimentação

0000 - Fonte Própria.....R\$ 5.000,00

TOTAL R\$ 5.000,00

Art. 2º - A cobertura do crédito de que trata o artigo 1º far-se-á através de recursos provenientes da anulação parcial, em igual importância, das seguintes dotações:

59.04.122.190.8010 – Despesas com Pessoal e Encargos

3.1.90.11.00 – Vencimentos e Vantagens Fixas – Pessoa Civil

0000 - Fonte Própria.....R\$ 5.000,00

TOTAL R\$ 5.000,00

Art. 3º - Este ato normativo entra em vigor na data de sua publicação.

VANIA DE FÁTIMA PLAZA NUNES
Superintendente da Fundação Serra do Japi

Publicado na Imprensa Oficial do Município e registrado na Fundação Serra do Japi aos quatro dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e dois.

FÁBIO CAMPOS ROGÉRIO
Diretor Administrativo Financeiro

ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

RESOLUÇÃO CMAS Nº 681 de 23 de junho de 2022

Dispõe sobre aprovação da retificação do comprovante de inscrição da ASSOCIAÇÃO ALMATER.

O Conselho Municipal de Assistência Social do Município de Jundiá, no uso de suas atribuições que lhe confere a Lei Municipal 8.265 de 16 de julho de 2014 e com base nas deliberações tomadas na reunião ordinária de 23 de junho de 2022.

CONSIDERANDO a Resolução MDS/CNAS 109/2009, que tipifica os Serviços, Programas, Projetos e Benefícios Socioassistenciais;

CONSIDERANDO a Resolução CNAS 14/2014, que define os parâmetros nacionais para a inscrição das entidades e organizações de assistência social, bem como dos serviços, programas, projetos e benefícios socioassistenciais nos Conselhos de Assistência Social dos Municípios e do Distrito Federal;

CONSIDERANDO que o artigo 10, inciso XII da Lei Municipal 8.265/2014, estabelece que compete ao CMAS, inscrever as entidades, organizações e programas de assistência social no município nos termos do regimento interno e das normas pertinentes, especialmente as resoluções do CNAS e do CMAS.

RESOLVE:

Artigo 1º - Aprovar a retificação do comprovante de inscrição da Organização da Sociedade Civil para o ano de 2022 no anexo IV, conforme definição da Resolução CNAS 14/2014, sendo preponderante em Assistência Social.

ASSOCIAÇÃO ALMATER

Executa os seguintes serviços:

I - de Atendimento – Entidade executa: Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, para crianças e adolescentes de 06 a 15 anos; Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, para idosos(as)