



Educação Financeira *nas escolas*

5



**Livro
do
Professor**

**Educação
Financeira
nas escolas**

5

CONSULTORES ENVOLVIDOS NA ELABORAÇÃO DOS MATERIAIS

Adriana Almeida Rodrigues
André Furtado Braz
Bernardo Pareto Miller
Carlos Klimick
Gabriel do Amaral Batista
Guilherme de Almeida Xavier
Heloisa Padilha
Hilda Micarello
Laura Coutinho
Maria de Lourdes de Sá Earp
Maria Queiroga Amoroso
Maricy Correia
Rian Oliveira Rezende
Vera Rita Ferreira

REPRESENTANTES DO GRUPO DE APOIO PEDAGÓGICO

VALIDAÇÃO (2011)

Ministério da Educação

Sueli Teixeira Mello

Banco Central do Brasil

Alberto S. Matsumoto

Comissão de Valores Mobiliários

José Alexandre Cavalcanti Vasco
e Célia Maria S. M. Bittencourt

Ministério da Fazenda

Luciôla Maurício de Arruda

Superintendência de Seguros Privados

Alberto Eduardo Fernandes Ribeiro,
Ana Lúcia da Costa e Silva, Elder Vieira Salles,
Gabriel Melo da Costa

Superintendência Nacional de Previdência

Complementar

Patrícia Monteiro

Universidade Federal de Rondônia

José Lucas Pedreira Bueno

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará

Julietta Fontenele Moraes Landim

Universidade de Brasília

Cleyton Hércules Gotijo

Colégio de Aplicação da UFRGS

Lúcia Couto Terra

Colégio Pedro II

Anna Cristina Cardozo da Fonseca
e Carmem Luisa Bittencourt
de Andrade da Costa

Conselho Nacional de Secretários de Educação

Roberval Angelo Furtado

União Nacional de Dirigentes

Municípios de Educação

Arnaldo Gonçalves da Silva de Mattoso

REVISÃO (2012/2013)

BM&FBOVESPA – Bolsa de Valores, Mercadorias e Futuros S.A.

Rosa Maria Junqueira de Oliveira (in memorian),
José Alberto Netto Filho, Christianne Bariquelli e
Patrícia Quadros

AEF-Brasil

Alzira de Oliveira Reis e Silva

ATUALIZAÇÃO (2014)

Alzira Oliveira Reis e Silva (AEF-BRASIL)

Andiara Maria Braga Maranhão (SENACON/MJ)

Caroline Stumpf Buaes (Colaboradora, IMED/RS)

Christianne Bariquelli (BM&FBOVESPA)

Cristina Thomas de Ross (SEB/MEC)

Érica Figueira de Almeida Werneck (SENACON/MJ)

Fábio de Almeida Lopes Araújo (BACEN)

Julietta Fontenele Moraes Landim (IFCE)

Luciôla Maurício de Arruda (ESAF/MF)

Luis Felipe Lobianco (CVM)

Nayra Tavares Baptistelli (FEBRABAN)

Patrícia Cerqueira de Monteiro (PREVIC)

Paulo Alexandre Batista de Castro (SENACON/MJ)

Ronaldo Lima Nascimento de Matos (ESAF/MF)

Roque Antonio de Mattei (UNDIME)

Sueli Teixeira Mello (SEB/MEC)

Yael Sandberg Esquenazi (AEF-BRASIL)

ORGANIZAÇÃO

Didak Consultoria

Laura Coutinho

Linha Mestra

Heloisa Padilha

DESIGN GRÁFICO

Criação e Editoração Eletrônica

Peter de Albuquerque

Roberto Todor

Ilustração

André Luiz Barroso

Maria Clara Loesch Gavilan

PATROCÍNIO

BM&FBOVESPA S.A.

Bolsa de Valores, Mercadoria e Futuros



O Comitê Nacional de Educação Financeira (CONEF) adota a Licença de Atribuição (BY-NC-ND) do Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/br/>) nos livros "Educação financeira nas escolas". São permitidos o compartilhamento e a reprodução, contanto que sejam mencionados os autores, mas sem poder modificar a obra de nenhuma forma, nem utilizá-la para fins comerciais.

Apresentação

Este livro é parte do Programa de Educação Financeira nas Escolas, uma iniciativa da Estratégia Nacional de Educação Financeira – ENEF, que tem como objetivo oferecer ferramentas para uma pessoa planejar sua vida financeira de modo a realizar seus sonhos, o que passa por um processo de construção de estar no mundo de modo socioambientalmente responsável.

A ENEF, instituída pelo Decreto no 7.397, de 22 de dezembro de 2010, é resultado de um intenso trabalho de instituições do Estado e da Sociedade Civil, tendo como desencadeador da iniciativa o Comitê de Regulação e Fiscalização dos Mercados Financeiro, de Capitais, de Seguros, de Previdência e Capitalização (COREMEC)¹.

Estudantes e professores financeiramente educados podem constituir-se em indivíduos crescentemente autônomos em relação a suas finanças e menos suscetíveis a dívidas descontroladas, fraudes e situações comprometedoras que prejudiquem não só sua própria qualidade de vida como a de outras pessoas².

Com a finalização do projeto piloto implementado no Ensino Médio, durante os anos de 2010 a 2011, chegou o momento de oferecer aos educandos do Ensino Fundamental significativas atividades relacionadas ao tema de educação financeira. Alinhado a esta perspectiva, a BM&FBOVESPA – Bolsa de Valores, Mercadorias e Futuros coordenou a produção dos materiais didáticos voltados a este nível da Educação Básica contou com o envolvimento do Grupo de Apoio Pedagógico que assessora, quanto aos aspectos pedagógicos, o Comitê Nacional de Educação Financeira (CONEF) que promove a Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), uma política do Estado Brasileiro.

As escolas têm como contribuir de forma significativa ao educar os alunos financeiramente, pois eles, por sua vez, levariam esse conhecimento para suas famílias em um efeito multiplicador.

Acredita-se que o uso deste livro poderá ser um significativo instrumento de aprendizagem para os educandos, na medida em que lançará as bases dos conceitos e comportamentos financeiros a serem crescentemente sistematizados, ano após ano.

Os representantes de todas as instituições envolvidas na concepção, execução e coordenação deste Programa desejam que os conhecimentos da Educação Financeira contribuam tanto para os educandos quanto para os professores em suas escolhas de vida.

1. O COREMEC é integrado pelo Banco Central do Brasil (BCB), pela Comissão de Valores Mobiliários (CVM), pela Secretaria de Previdência Complementar (SPC), atual Superintendência Nacional de Previdência Complementar (PREVIC), e pela Superintendência de Seguros Privados (SUSEP) e tem o propósito principal de promover a coordenação e o aprimoramento da atuação das entidades da administração pública federal que regulam e fiscalizam as atividades relacionadas à captação pública da poupança popular.

2. Documento Orientação para Educação Financeira nas Escolas, setembro de 2009. Anexo 4 do Plano Diretor da ENEF, aprovado pela Deliberação CONEF nº 2, de 05 de maio de 2011. (<http://www.vidaedinheiro.gov.br/docs/PlanoDiretorENEF1.pdf>).

Educação Financeira nas Escolas – Ensino Fundamental
1ª ed., 2014

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DO BANCO CENTRAL DO BRASIL.

Educação financeira nas escolas: ensino fundamental: livro do professor / [elaborado pelo]
Comitê Nacional de Educação Financeira (CONEF) – Brasília: CONEF, 2014.

85 p. : il. color. (Série Educação financeira nas escolas; v.5)

ISBN 978-85-99863-40-4

1- Educação financeira - estudo e ensino - 2. Finanças pessoais – estudo e ensino - I –
Comitê Nacional de Educação Financeira (Brasil) (CONEF) - II – Título III – Série.

CDD 332.04
CDU 64.011

Sumário

Parte I

Conceitos pedagógicos 8

1. Educação Financeira nas escolas – por quê? 8
2. Conceito de Educação Financeira 9
3. Modelo conceitual e objetivos 9
4. Princípios pedagógicos 16
5. O trabalho de 5º ao 9º ano 19
6. Orientações para aplicação do programa na escola 20
7. Avaliação da aprendizagem do aluno 21

Parte II

Apresentação do material didático 21

1. Orientações para planejamento das atividades 25
2. Educação Financeira: conceitos, questões atitudinais e armadilhas psicológicas 26
3. As histórias 32

Glossário 78

Referências Bibliográficas 83

Websites indicados 88

Prezado Professor,

Você está recebendo o Livro do Professor de Educação Financeira, que, juntamente com o Livro do Aluno, compõe o conjunto de materiais didáticos preparados especialmente para você trabalhar o tema com seus alunos.

O Livro do Professor está organizado em duas partes. A Parte I apresenta os conceitos pedagógicos que fornecem suporte ao programa de Educação Financeira nas escolas. A Parte II apresenta o Livro do Aluno, bem como os conteúdos de Educação Financeira abordados no material.

PARTE I – Conceitos pedagógicos

1. Educação Financeira nas escolas – por quê?

A entrada da Educação Financeira nas escolas se justifica por diversas razões fartamente apregoadas pelas nações estrangeiras que já acumulam experiência na área, dentre as quais se destacam os benefícios de se conhecer o universo financeiro e, utilizando-se desses conhecimentos, tomar decisões financeiras adequadas, que fortaleçam o comando autônomo da própria vida e, por extensão, do âmbito familiar e comunitário. A consciência dos estreitos laços entre o plano individual e o social, assim como do impacto de decisões tomadas no presente sobre os sonhos de futuro, foi, desde a década de 90, grandemente amplificada pela Ecologia, mas hoje já transborda para outras áreas, indicando que é preciso agir conjuntamente para ampliar as chances de que todos colham benefícios maiores e melhores no futuro.

Essas considerações iniciais até fazem pensar que um programa de educação financeira seja necessário apenas a partir da adolescência, mas há duas ótimas justificativas para que ele seja introduzido nas escolas desde o 1º ano do ensino fundamental. A primeira delas é que as avaliações de iniciativas de Educação Financeira desenvolvidas em outros países indicam que quanto mais cedo o programa começa, melhores os resultados alcançados. A segunda justificativa se baseia no fato de que ser uma pessoa financeiramente educada significa muito mais do que dominar conceitos complexos, como juros, inflação e orçamento; mais do que isso, significa ter comportamentos que permitem levar a vida de modo financeiramente saudável. Os exemplos disso, como você verá nos materiais deste programa, são inúmeros: saber esperar o melhor momento de se fazer uma despesa, ser organizado, metódico e determinado, ter clareza para distinguir o que é desejo e o que é necessidade etc. Esses comportamentos se desenvolvem com muito mais propriedade em crianças do que em jovens e em adultos. Nas fases posteriores à infância, muitas atitudes indesejadas já podem ter se consolidado e é mais difícil desconstruí-las e depois reconstruí-las adequadamente.

2. Conceito de Educação Financeira

O conceito de Educação Financeira adotado neste programa é o indicado pela OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico): um processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram sua compreensão em relação aos conceitos e produtos financeiros, a ser desenvolvido por meio de três vertentes – Informação, Formação e Orientação. Nas escolas da Educação Básica, porém, somente as duas primeiras serão abordadas, já que as ações relativas à vertente Orientação, que trata dos produtos financeiros, referem-se especificamente ao público adulto. Além disso, por se tratar de crianças e adolescentes muito jovens é necessário dar-se maior ênfase à formação do que à informação.

Por Informação entende-se o provimento de fatos, dados e conhecimentos específicos para permitir boas escolhas financeiras e compreender as consequências de tais escolhas.

A vertente Formação do processo 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. Informações podem ser inúteis se não estiverem acompanhadas de ferramentas mentais que permitam operá-las, isto é, selecionar e aplicar as que são apropriadas para uma determinada situação. Da mesma forma, valores como transparência, cooperação, respeito e responsabilidade precisam ser aplicados às informações desde a mais tenra idade para que seu uso seja sempre ético.

3. Modelo conceitual e objetivos

Como a Educação Financeira neste programa é inteiramente comprometida com o estar no mundo, o modelo conceitual adotado se baseia na premissa de que o cotidiano acontece sempre em um espaço e um tempo determinados. Por isso, é importante que seja estudada segundo as dimensões espacial e temporal. Na dimensão espacial os conceitos da Educação Financeira são tratados tomando-se como ponto de partida o impacto das ações individuais sobre o contexto social, ou seja, das partes com o todo e vice-versa. Esta dimensão

compreende ainda os níveis individual, local, regional, nacional e global, que se encontram organizados de modo inclusivo. Na dimensão temporal os conceitos são abordados a partir da noção de que as decisões tomadas no presente podem afetar o futuro. Os espaços são atravessados por essa dimensão que conecta passado, presente e futuro numa cadeia de inter-relacionamentos que permitirá perceber o presente não somente como fruto de decisões tomadas no passado, mas também como o tempo em que se tomam certas iniciativas cujas consequências e resultados – positivos e negativos – serão colhidos no futuro. A Figura 1 ilustra como se relacionam os níveis da dimensão espacial entre si e com a dimensão temporal que os atravessa.

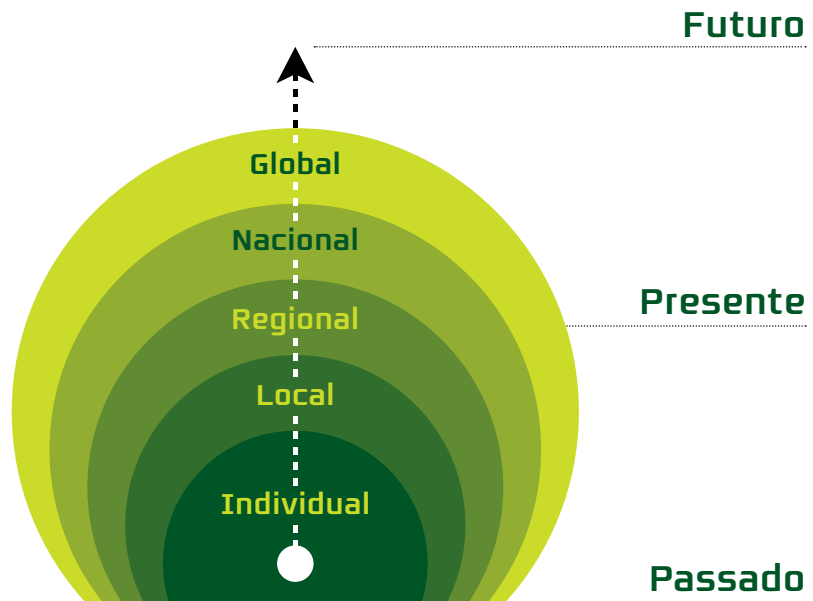


Figura 1. Dimensões espacial e temporal da Educação Financeira.

Tendo sido definidas as dimensões espacial e temporal, cabe agora traçar objetivos de inserção da Educação Financeira nas escolas que se relacionam a cada uma delas, para que a teia conceitual pedagógica possa ir sendo vislumbrada com clareza e consistência.

Os objetivos que se voltam para a dimensão espacial procuram apontar para dois movimentos distintos, a saber, circunscrição e mobilidade.

De um lado, há o fato de que em certas circunstâncias é preciso ater-se a um determinado espaço. É desejável que cada indivíduo cuide de sua vida financeira de modo adequado para que suas obrigações não atinjam outras pessoas, ou seja, é necessário ficar circunscrito ao espaço individual. Da mesma forma, um país não deveria causar danos ambientais e apresentar a conta ao resto do planeta, isto é, um problema nacional desse tipo deveria ser solucionado no próprio nível nacional, e não no global.

Contudo, se, por outro lado, as pessoas transitarem exclusivamente em seus restritos espaços individuais elas não conseguirão sentir-se parte dos espaços sociais mais abrangentes. Isso significa que é preciso compreender as diversas inter-relações dos níveis de organização social, por exemplo, a reunião de esforços individuais em torno de projetos que beneficiem a comunidade ou a cooperação entre estados e municípios para se atingir alguma meta nacional. A compreensão dessas inter-relações é ingrediente essencial para o exercício da cidadania e da responsabilidade social, que, por sua vez, oferecem sustento seguro para a democracia.

Assim, os dois movimentos – circunscrição e mobilidade – se complementam para permitir adequada atenção tanto aos assuntos de natureza individual quanto às necessárias conexões entre indivíduo e sociedade, em prol de projetos que beneficiem a ambos.

Os quatro objetivos a seguir se relacionam à dimensão espacial da Educação Financeira. Contudo, vale ressaltar que, em se tratando de crianças e de jovens adolescentes, os objetivos são trabalhados em níveis elementares, os quais servem de alicerce para as construções mais complexas que se seguirão nos anos escolares subsequentes.

Objetivo 1: Formar para a cidadania

A cidadania é uma articulação dos direitos e deveres civis, políticos e sociais (Marshall, 1967). Ser cidadão, portanto, é ter direito de usufruir várias possibilidades que a vida oferece, tais como liberdade, igualdade, propriedade, participação política, educação, saúde, moradia, trabalho, dentre outras. Ser cidadão é ser responsabilmente ativo na sociedade, protagonizando a construção da democracia. Nessa linha, Perrenoud (2002) indica que ensinar direitos e deveres sem a vivência de ações concretas e sem uma mudança de pensamento não é suficiente para se formar cidadãos. É necessário o exer-

cício contínuo da cidadania, ingrediente indispensável da construção de uma sociedade democrática e justa. A Educação Financeira tem como principal propósito ser um dos componentes dessa formação para a cidadania.

Objetivo 2: Ensinar a consumir e a poupar de modo ético, consciente e responsável

O consumo é tratado como um direito, e todos, indistintamente, são estimulados a consumir, independentemente de sua condição para tal. No passado, o consumo se voltava para bens sólidos e duráveis. Atualmente, segundo Bauman (2007), verifica-se uma instabilidade dos desejos aliada a uma insaciabilidade das necessidades, pela consequente tendência ao consumo instantâneo, bem como a rápida obsolescência dos objetos consumidos. Esse ambiente é desfavorável ao planejamento, ao investimento e ao armazenamento de longo prazo.

Consumo e poupança configuram-se como “atitudes responsáveis” ao levar em conta os impactos sociais e ambientais. Deve-se procurar, assim, não transbordar problemas financeiros para o outro, não comprar produtos advindos de relações de exploração ou de empresas sem comprometimento socioambiental, reduzir o consumo desnecessário, ampliar a longevidade dos produtos possuídos, reduzir a produção de lixo e doar objetos úteis não desejados. Consumir e poupar com consciência e responsabilidade, com uma clara preocupação com o outro e com as consequências das decisões tomadas, traduzem o compromisso ético da cidadania.

Objetivo 3: Oferecer conceitos e ferramentas para a tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude

À nossa volta, atualmente, circula uma quantidade excessiva de informações e de signos (inclusive financeiros), muitas vezes descontextualizados e incompreensíveis para muitas pessoas. A compreensão da linguagem do mundo financeiro, através de um programa educativo, possibilita ao indivíduo obter as informações necessárias para que tome suas decisões de modo autônomo, embora já se saiba que nem toda decisão é tomada com base em informações. Na verdade, estudos de psicologia econômica indicam a concorrência de variáveis de ordem emotiva nas decisões de ordem financeira (Ferreira, 2007).

Outro benefício advindo da Educação Financeira consiste no julgamento crítico que se pode aprender a fazer em relação à publicidade, isso porque uma sociedade marcada pelo consumo se caracteriza em estimular a depreciação e a desvalorização dos produtos depois de estes terem sido adquiridos. Essa é a cultura do excesso e da frustração, que aposta na irracionalidade dos consumidores e não nas suas estimativas sóbrias e bem informadas, ou seja, estimula emoções que levam ao consumo impetuoso, em vez de cultivar o uso da razão. O campo da publicidade procura aumentar a eficiência das mensagens de consumo e provocar o desejo de adquirir determinados produtos. Ao aprender a fazer uma leitura crítica de mensagens publicitárias a respeito de produtos de consumo, aí incluídos os bens e serviços financeiros, as pessoas se tornam equipadas para tomar decisões com mais autonomia, isto é, consciente das pressões externas e mais de acordo com suas reais necessidades.

Com a introdução da Educação Financeira nas escolas, espera-se que os indivíduos e as sociedades tenham condições de moldar seu próprio destino de modo mais confiante e seguro e que deixem de ser beneficiários passivos de programas econômicos e sociais para se tornarem agentes de seu próprio desenvolvimento.

Objetivo 4: Formar multiplicadores

A implantação da Educação Financeira pretende colaborar para uma formação mais crítica de crianças e jovens que podem ajudar suas famílias na determinação de seus objetivos de vida, bem como dos meios mais adequados para alcançá-los. Dados do final da década de 2000 (Data Popular, 2008) apontam clara associação entre o comportamento financeiro individual e o familiar. Famílias gastadoras geram filhos gastadores, da mesma forma que filhos poupadores vêm de famílias poupadoras. A tendência gastadora talvez possa ser controlada através de conhecimentos levados pelos alunos para suas famílias. Assim, o público beneficiário da Educação Financeira não se restringe ao público escolar, mas através dele atinge-se um número muito maior de pessoas, ampliando essa disseminação de conhecimentos extremamente útil para a vida na sociedade atual. Dessa forma, promove-se o trânsito de informações pelos distintos níveis espaciais, dos mais próximos aos mais distantes, num ótimo exemplo de que boas práticas e ideias devem transgredir os limites espaciais e circular livremente.

Os objetivos 5 e 6 abaixo relacionam-se à dimensão temporal e se encontram voltados para as articulações entre o passado, o presente e o futuro. A Educação Financeira mostra que o presente contém situações que são o resultado de decisões tomadas no passado. Do mesmo modo, no futuro serão vistas as consequências das ações realizadas no presente.

Objetivo 5: Ensinar a planejar a curto, médio e longo prazos

A falta de planejamento e a sensação de que o presente não se relaciona com o passado nem com o futuro fazem com que o tempo seja pulverizado numa multiplicação de “eternos instantes” acidentais e episódicos.

A Educação Financeira intenciona conectar os distintos tempos, conferindo às ações do presente uma responsabilidade pelas consequências do futuro. Para se alcançar determinada situação, é necessário um planejamento que contemple distintas etapas de execução, envolvendo priorizações e renúncias que não seriam cogitadas pelo pensamento exclusivo do presente. No caso das séries iniciais do Ensino Fundamental, os alunos experimentam majoritariamente o planejamento de situações de curto prazo, mas são também estimulados a imaginar ações e suas respectivas repercussões no médio e longo prazos, mesmo que só o façam qualitativamente, ou seja, sem uma quantificação precisa dos tempos futuros.

Objetivo 6: Desenvolver a cultura da prevenção

A expectativa de vida aumentou, e o ser humano passa, hoje, mais tempo na condição de aposentado do que no passado recente. Esse aumento, em termos nacionais, constitui um quadro financeiro delicado, uma vez que a pessoa deverá sobreviver com os recursos da aposentadoria por um período mais longo, o que requer um planejamento desde cedo.

Além desse quadro, é prudente planejar pensando nas intempéries da vida. Ninguém está isento de enfrentar situações adversas e inesperadas que, por vezes, exigem o dispêndio de uma quantidade de dinheiro não prevista no orçamento. Para garantir maior tranquilidade diante de tais situações é preciso conhecer progressivamente, conforme a idade o permita, o leque de opções disponíveis, tais

como evitar desperdícios, guardar dinheiro, fazer seguros ou investimentos ou dispor de planos de previdência (pública ou privada).

Conquanto os alunos mais jovens estejam distantes de algumas dessas opções, é importante plantar as bases da prevenção, o que se faz por meio de um trabalho sistemático de construção do cuidar do que é valioso para si próprio e para a sociedade.

É aqui oportuna a distinção entre “conhecimento social” e “conhecimento lógico” para que se esclareça como os conceitos de Educação Financeira muitas vezes associados à vida adulta poderão fazer parte da vida infantil. O conhecimento social se refere àquele que se limita a promover familiaridade com determinadas palavras ou termos, ou seja, empresta-lhes um significado inicialmente vago, mas já suficiente para alocá-los em categorias amplas. Por exemplo, uma criança, desde a tenra idade, é capaz de relacionar a palavra “salário” a dinheiro, mesmo que não tenha o menor acesso à composição do salário e às suas relações com tantas outras variáveis, como inflação, impostos ou aposentadoria. Da mesma forma, essa criança pode ser capaz de contar até 100 e de ler os números de quatro dígitos que se referem ao seu endereço residencial, sem que necessariamente compreenda que 100 é igual a 10 vezes 10 e que, ao mesmo tempo, é o dobro de 50 e a décima parte de 1.000. Em outras palavras, no que se refere a temas do cotidiano – que é o foco de estudo da Educação Financeira neste programa – não é preciso aguardar que uma criança seja madura o suficiente para compreender um determinado conceito em toda a sua complexidade lógica. Antes, é mesmo desejável que tenha oportunidades específicas para entrar em contato com os mais variados aspectos do dia a dia de sua vida familiar e do seu entorno para que possa construir os necessários conhecimentos sociais sobre os quais se assentará a sistematização dos conhecimentos lógicos formais dos anos subsequentes. É esse o caminho que o programa de Educação Financeira percorre ao longo dos anos escolares que compõem a Educação Básica.

4. Princípios pedagógicos

O programa de Educação Financeira, com seus materiais didáticos, foi concebido a partir de dois pilares pedagógicos que o sustentam: foco na aprendizagem e religação dos saberes.

4.1. Foco na aprendizagem

O Art. 13, inciso III, da LDB (Lei nº 9.394/96), que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, reza que cabe aos docentes “zelar pela aprendizagem dos alunos”. Tal dispositivo indica que o conceito de ensino encontra-se atrelado ao de aprendizagem. Em outras palavras, não se poderia mais falar que “a aula foi excelente, o aluno é que não aprendeu”, porque o ensinar passa a estar profundamente comprometido com o aprender.

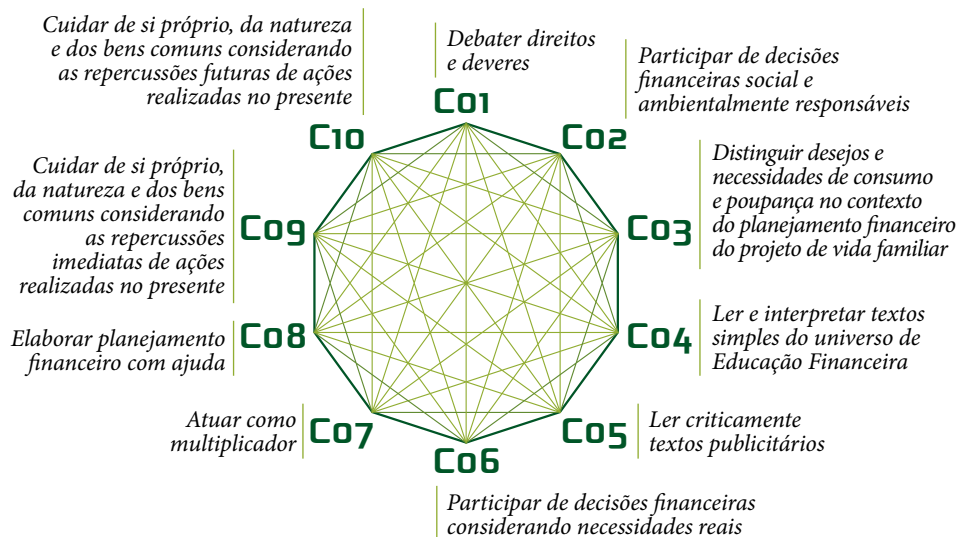
É nesse contexto que o trabalho a partir de competências galga um patamar de apreciável importância, por ser um instrumento que se conecta estreitamente à aprendizagem do aluno. Assim, quando ele se engaja em uma atividade que foi concebida como oportunidade de exercício de uma dada competência significa que irá acionar os conhecimentos necessários para lidar com as múltiplas e variadas situações financeiras da vida cotidiana. É certo que para acionar conhecimentos é preciso que, antes, o aluno deles se aproprie. O diferencial do ensino com foco no desenvolvimento de competências é que tais conhecimentos são apresentados dentro de um contexto no qual o aluno se reconhece e pode, assim, construir as relações e significados necessários para aprender.

O elenco de competências trabalhadas junto aos alunos ao longo do estudo dos conceitos de Educação Financeira encontra-se diretamente ancorado nos objetivos. O Quadro 1 apresenta a conexão entre objetivos espaciais, objetivos temporais e competências.

Objetivos		Competências
Objetivos espaciais	Ob1	Formar para a cidadania
	Ob2	Debater direitos e deveres
		Participar de decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis
	Ob3	Distinguir desejos e necessidades de consumo e poupança no contexto do projeto de vida familiar
		Ler e interpretar textos simples do universo da Educação Financeira
		Ler criticamente textos publicitários
Objetivos temporais	Ob4	Participar de decisões financeiras considerando necessidades reais
		Atuar como multiplicador
		Elaborar planejamento financeiro com ajuda
	Ob5	Desenvolver a cultura da prevenção
	Ob6	Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões imediatas de ações realizadas no presente
		Cuidar de si próprio, da natureza e dos bens comuns considerando as repercussões futuras de ações realizadas no presente

Quadro 1. Relação entre objetivos espaciais, objetivos temporais e competências.

A partir do Quadro 1 foi criado o Decágono de Competências (Figura 2) – o principal instrumento para se manter o compromisso com a aprendizagem do aluno – que ilustra as múltiplas relações das competências entre si.



4.2. Religação dos saberes

A Educação Financeira promove um diálogo articulador entre as áreas do conhecimento porque entende que são necessárias contribuições de várias delas para que vicejem conceitos e comportamentos financeiros saudáveis. Daí a indicação de que a Educação Financeira seja introduzida na escola como um tema que transite com desenvoltura entre as referidas áreas, guardando-se o cuidado de se adequar o nível de complexidade de acordo com a faixa etária dos alunos.

Sendo assim, o programa foi concebido para ser utilizado por quaisquer professores, independentemente de sua especialidade, porque se entende que a natureza da Educação Financeira não pode ser disciplinar. Ela navega por meio de diálogo entre as áreas do conhecimento, delas tomando emprestados conceitos, procedimentos, ferramentas ou aplicações. Na verdade, espera-se que os professores ministrem aulas de Educação Financeira por meio de sua porção cidadã, mais do que pelo concurso de sua especialidade docente, já que o programa se destina a educar para a vida financeira real que todos enfrentarão de modo pleno na fase adulta.

O termo religação dos saberes foi cunhado por Morin (1998) em encontro realizado por encomenda do governo francês, que à época buscava encorajar maneiras de conjugar os conhecimentos em torno dos problemas essenciais da humanidade e de lidar com a frag-

mentação dos saberes, compartimentados em disciplinas diversas e inseridos em múltiplas realidades. Se no passado distante as ciências se fundiam e se nos séculos que se seguiram à antiguidade clássica foram lentamente se destacando umas das outras até causar a separação que marca a disciplinaridade da era moderna, agora é chegado o tempo de restabelecer o necessário diálogo entre elas.

Além disso, a complexidade dos fenômenos do mundo atual não pode ser compreendida por ciências isoladas, e a Educação Financeira pode ao mesmo tempo beneficiar-se e contribuir para tal diálogo, já que seus conteúdos extrapolam os limites do mundo financeiro e invadem os conteúdos escolares.

5.0 trabalho de 5º ao 9º ano

Os estudos sobre diversas experiências internacionais confirmam que os alunos aprendem melhor com situações do cotidiano ou situações em que eles possam interagir. Para atender a essa premissa os livros de 5º ao 8º ano foram criados com uma abordagem lúdica, que privilegia a participação ativa dos alunos, e o livro do 9º ano apresenta os conceitos simulando o mundo virtual que encanta os alunos.

Os conceitos financeiros foram trabalhados tendo narrativas imaginárias como pano de fundo. Essa estratégia favorece um envolvimento maior dos alunos, pois está alinhada à linguagem dessa faixa etária.

O livro pode ser utilizado pelo professor de qualquer matéria. O professor pode aproveitar para enriquecer o material acrescentando atividades específicas da sua disciplina. Por exemplo, em Língua Portuguesa o livro traz oportunidades interessantes para se trabalhar a competência de leitura dos alunos, como também o conceito de autoria, pedindo aos alunos que criem alternativas diferentes para as histórias. Na disciplina de Matemática o livro possibilita que o trabalho privilegie o caráter construtivo do conhecimento matemático, permitindo ao aluno compreender e transformar sua realidade, desenvolver a capacidade de observar, estabelecer relações, argumentar matematicamente e relacionar observações do mundo real com representações (esquemas, tabelas, figuras, escritas numéricas) e relacionar essas representações com princípios e conceitos matemáticos.

6. Orientações para aplicação do programa na escola

Para se aplicar o programa na escola, sugere-se que seja feito um planejamento anual para cada uma das séries com as indicações necessárias de quem, quando e o quê será trabalhado. Recomenda-se que tal planejamento seja elaborado de forma participativa para que os professores possam se articular entre si.

Por seu compromisso de ajudar os alunos a compreender a organização social em torno do mundo financeiro e de prepará-los para usufruir os benefícios de tal organização, o programa procura valorizar a participação do aluno no processo de aprendizagem, tanto trazendo situações de sua própria vida quanto oferecendo oportunidades de se tomar decisões de modo autônomo. A autonomia floresce nas oportunidades de debate, nas quais o aluno aprenderá a defender seus pontos de vista e, ao mesmo tempo, a acolher e apreciar outros, distintos dos seus próprios.

Isso dito, sugere-se que o trabalho de Educação Financeira dê voz aos alunos e estimule-os a pensar de maneira própria, com capacidade para criar, concordar e discordar. A articulação dos alunos em trabalho grupal cooperativo ganha, assim, especial importância na sala de aula, por promover maior retenção de conhecimentos. O papel do professor nesse cenário é o de promover a interação grupal a partir, principalmente, do respeito mútuo. Trabalhar para a autonomia dos alunos não significa deixá-los à deriva, mas saber quando intervir com ações orientadoras e esclarecedoras quando as dificuldades surgirem.

O trabalho grupal organiza melhor as aprendizagens quando seguido de momento coletivo, em que os vários grupos confrontam seus pontos de vista sob a batuta do professor. 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.

7. Avaliação da aprendizagem do aluno

A Resolução CNE/CEB nº 4/2010, que define as diretrizes curriculares nacionais gerais para a Educação Básica, determina que “a avaliação da aprendizagem deve ser um ato reflexo de reconstrução da prática pedagógica”, ou seja, os resultados apresentados pelos alunos precisam reverter sobre o planejamento da ação pedagógica subsequente.

A avaliação da aprendizagem do aluno – Programa de Educação Financeira do Ensino Fundamental – foi definida a partir dessa orientação e, também, em função dos resultados positivos obtidos pela avaliação de impacto aplicada no projeto piloto do Programa de Educação Financeira nas Escolas de Ensino Médio, em 2010 e 2011, com 26.000 alunos. Foi demonstrado que os alunos que passaram pelo Programa aumentaram seus conhecimentos sobre Educação Financeira e criaram atitudes que fornecem boa base para uma vida financeira saudável.

Para definir como seria a avaliação de aprendizagem do aluno no Programa do Ensino Médio, foram utilizados os resultados de um estudo realizado no Reino Unido (2006) a respeito de experiências britânicas com programas de Educação Financeira, que apontou que a prática de auto-avaliação foi a melhor maneira de se promover a avaliação da aprendizagem. Os dados indicaram, ainda, que tal prática forneceu ao educando crescente autonomia e controle de sua aprendizagem, o que comprovou ser bastante positivo e motivador para que se tornasse um estudante independente. Alunos autônomos se tornam adultos igualmente autônomos e, por conseguinte, social e ambientalmente responsáveis.

Em vista dessas considerações, a recomendação é que os professores promovam frequentes conversas com a turma sobre o processo de aprendizagem, de modo que cada aluno tenha a oportunidade de pensar, de modo autoavaliativo, se e como está aprendendo os comportamentos e conhecimentos mais importantes do Programa.

PARTE II – Apresentação do Material didático

O Livro do Aluno de Educação Financeira do 5º ano é composto por três histórias. Cada história apresenta conceitos financeiros e propõe tarefas para que os alunos vejam sua aplicabilidade na vida cotidiana.

No final das três histórias uma última tarefa é proposta como fechamento do Livro.

O tema principal das histórias é o Meio Ambiente com foco no consumo sustentável, que significa adequar os níveis e tipos de consumo para não exaurir os recursos renováveis e não renováveis do planeta, preservando o bem-estar das gerações atuais e futuras. A conscientização para esta questão é apresentada por meio do conceito dos 5 “R”s (Repensar, Recusar, Reduzir, Reutilizar, Reciclar). Cada “R” aborda um aspecto:

- **Repensar** é rever hábitos de consumo, buscando poupar, consumir menos, gerar menos lixo, evitar desperdícios;
- **Recusar** é evitar o consumo de produtos prejudiciais ao meio ambiente e/ou à saúde;
- **Reduzir** é diminuir o consumo para consequentemente diminuir o impacto sobre o meio ambiente, pois tudo o que consumimos é produzido a partir de matérias-primas e de energia, portanto, um consumo crescente torna necessário o aumento na exploração de matéria-prima e geração de energia;
- **Reutilizar** é perceber que muitos materiais gerados a partir do nosso consumo podem receber outros usos antes de se tornarem “lixo”;
- **Reciclar** é transformar um produto velho em um novo, reaproveitando-o.

A primeira história trata do problema da redução de consumo, a segunda discute a reutilização e a terceira trabalha com a reciclagem. Os conceitos de “Repensar” e “Recusar”, por sua vez, estão presentes nas três histórias.

As histórias são apresentadas sob a forma narrativa conhecida como aventura-solo ou livro-jogo. Nesse tipo de história o leitor decide qual será o curso de ação da personagem protagonista dentre duas ou três opções. Chama-se aventura-solo porque o desenrolar da história é determinado pelas ações de uma única personagem. Veja um exemplo de uma das passagens do Livro do Aluno.

Você entra na loja e compra o relógio do Major Trovão, guardando a nota fiscal no bolso. O relógio foi caro, mas o Vicente fica de boca

aberta sem conseguir falar nada. Você sai dali feliz da vida e aproveita para entrar na lanchonete, onde está a maior parte da turma. O pessoal fica impressionado com o seu relógio e você gasta um bom tempo exibindo-o. Com os R\$ 5,00 que sobraram depois de pagar pelo relógio você compra um salgado e um suco. O sol está se pondo quando você finalmente se põe a caminho da papelaria.

No caminho, você para diante de uma loja de ferramentas e vê uma boa lanterna por apenas R\$ 9,80. Infelizmente, agora você está sem dinheiro e vai ter que se virar sem ela no porão. É melhor ir logo, antes que a papelaria feche.

Você corre até lá, passa por sua mãe que está atendendo um cliente e vai para os fundos da loja. Nos fundos tem um banheiro, uma pequena cozinha para as refeições e também um minidepósito e a escada para o porão. Você ouve um barulho na cozinha.

Se decidir investigar o barulho na cozinha, vá para 3

Se decidir ir direto para o porão, vá para 6

O aluno escolhe um dos caminhos e vai para a passagem correspondente.

Existem regras para definir o que acontece em função das escolhas. As regras foram estruturadas de forma a trabalhar os conceitos de Educação Financeira como, por exemplo, planejamento, estimativa, consumo, poupança, desperdício.

Regras da aventura-solo

Cada história se inicia apresentando a personagem que o aluno vivenciará ao longo da narrativa. Todas as personagens da história têm as seguintes habilidades: Força, Agilidade e Rapidez. Essas habilidades variam em uma escala de 1 a 5, sendo: 1 – Fraco; 2 – Mediano; 3 – Bom; 4 – Ótimo; 5 – Excelente. Cada personagem tem um nível inicial nessas habilidades.

Além dessas habilidades a personagem possui 5 Pontos de Saúde e 3 Pontos de Bônus. Quando os Pontos de Saúde acabam, ela sai da história e vai para o hospital. Os 3 Pontos de Bônus podem ser utilizados de três formas:

1. Aumentando os níveis de habilidade da personagem antes de começar a história. Por exemplo, gastando 1 ponto para aumentar a Agilidade, que passa de 2 para 3;

2. Recuperando Pontos de Saúde perdidos durante a história;
3. Gastando 1 Ponto de Bônus para voltar atrás em uma decisão.

Antes de começar a história, o aluno deve decidir se vai consumir todos os Pontos de Bônus aumentando os níveis de habilidade da sua personagem, conforme a opção 1, ou se vai poupar alguns deles para poder usar durante a história, conforme as opções 2 e 3. O aluno trabalha a relação entre consumo e poupança ao tomar essa decisão.

Essa decisão sobre como usar os Pontos de Bônus é importante para o aluno, visto que em certas passagens as opções disponíveis para a personagem podem ser determinadas pelos seus níveis de habilidade. Veja um exemplo:

Você desce até o porão, está bem escuro, afinal o sol já está se pondo, mas essa não é a hora de ter medo. As moedas devem estar lá.

A escada range um pouco e você abre a porta com cuidado. Você consegue ver na escuridão várias caixas empilhadas umas sobre as outras, e tem um leve cheiro de mofo no porão.

– É melhor avisar meus pais sobre isso. Se der mofo, vamos ter um prejuízo grande com esses cadernos, formulários e livros que não vamos poder vender.

Você anda devagar e de repente sente seu pé afundar em algo, tropeça e quase cai de cara no chão. Por sorte você não se machuca. O que será esse buraco? Examinando com as mãos, descobre que é um ralo que alguém deixou aberto.

Levantando-se, você vai até as caixas e as examina devagar. Abre uma, olha na outra, move uma terceira de lugar. De repente, sente um calafrio. Olha para cima e vê dois olhos pequenos e vermelhos mirando você. Um ruído estranho sai deles e algo avança na sua direção.

Se a sua agilidade for 3 ou mais, vá para 10

Se a sua agilidade for 2, vá para 8

Conforme o valor da agilidade da personagem, ela deverá ir para a passagem 10 ou para a passagem 8.

Por outro lado, dispor de Pontos de Bônus pode ser necessário para que a personagem possa recuperar Pontos de Saúde e continuar na história, ou mesmo para poder voltar atrás em uma decisão.

Orientações para o planejamento das atividades

Professor, para organizar a aplicação do Livro do Aluno sugerem-se as seguintes etapas:

- Etapa 1: Preparação – ação do professor
- Etapa 2: Pré-Leitura; Leitura; Pós-Leitura – ações com os alunos.

Etapa 1

Preparação: etapa de planejamento das aulas. Defina os dias em que serão realizadas a leitura das histórias e suas tarefas. Como as narrativas apresentadas no Livro do Aluno permitem a realização de trabalhos interdisciplinares, busque a colaboração de colegas que poderão planejar desdobramentos das histórias em suas aulas. Conheça os conceitos financeiros que serão trabalhados, bem como as histórias, para, se necessário, ajudar os alunos a tomar as decisões ao longo da narrativa e esclarecer dúvidas sobre as atividades propostas.

Etapa 2

Pré-leitura: converse com os alunos sobre o que é uma aventura-solo e suas regras. Assegure-se de que eles entenderam bem como funciona essa forma narrativa em termos de tomada de decisão e uso dos Pontos Bônus. Antes de começar a leitura de cada história, verifique quais os conhecimentos que os alunos possuem sobre os conceitos financeiros que serão trabalhados. O “Quadro 2 - Conceitos financeiros, Objetivos e Competências por história”, que vem a seguir, apresenta a relação desses conceitos por história.

Leitura: este é o momento em que as histórias serão lidas pelos alunos. As histórias podem ser lidas individualmente ou em grupo.

Em seguida, apresente as tarefas que deverão ser realizadas, estabelecendo o prazo de entrega.

Converse com os alunos sobre se eles já conheciam esse tipo de narrativa, como ela se diferencia das narrativas lineares. Aponte e discuta como as decisões financeiras impactaram as possibilidades de escolha na história.

Pós-leitura: nesta etapa os alunos deverão apresentar as tarefas realizadas. Essas tarefas são importantes, pois fazem a ponte entre os conceitos trabalhados em sala e a vida cotidiana, como também possibilitam a atuação dos alunos como multiplicadores, contando o que eles aprenderam para os seus familiares e amigos.

Como fechamento após o trabalho com as três histórias os alunos devem realizar uma tarefa final, que consiste em um projeto sobre Meio Ambiente para divulgar os conceitos de repensar, recusar, reduzir, reutilizar, reciclar no aniversário da escola. A tarefa pode ser ajustada, conforme o contexto de cada escola. O objetivo da tarefa é fazer que os alunos vivenciem uma aplicação prática das competências de planejamento, controle de gastos, poupança, compra à vista × compra a prazo.

Educação Financeira: conceitos, questões atitudinais e armadilhas psicológicas

Os conceitos abordados em Educação Financeira, bem como as atitudes mais adequadas para uma vida financeira saudável, são trabalhados por meio das decisões tomadas pelos alunos para sua personagem em cada história. As consequências das decisões tomadas nos destinos das personagens nas narrativas apontam para a importância de se conhecer esses conceitos, adotar atitudes mais adequadas e evitar armadilhas psicológicas. Os conceitos e as armadilhas psicológicas são apresentados aos alunos em quadros durante e após as histórias. O aluno também tem à sua disposição um glossário, ao final do Livro, com os principais conceitos trabalhados.

Observe o quadro abaixo que relaciona por história os Conceitos financeiros trabalhados com os Objetivos e Competências estipulados no Quadro 1, apresentado na Parte I deste documento.

História	Conceitos	Objetivos	Competências
1 Reduzir	Controle de pequenos gastos	OB2	C02
	Desperdício	OB6	C06
	Cuidado com o dinheiro	OB2	C02
	Consumo criterioso	OB3	C03, C10
2 Reutilizar	Valor	OB1	C03
	Compra à vista e a prazo	OB5	C06
	Imediatismo	OB5	C08
	Sustentabilidade	OB6	C09, C01, C10
	Patrimônio	OB2, OB5, OB6	C02, C08, C09
3 Reciclar	Planejamento e divulgar conhecimento	OB3, OB4	C02 C03
	Risco	OB 6	C09
	Patrimônio	OB2, OB5, OB6	C02, C08, C09
	Consumo criterioso	OB3	C03
	Sustentabilidade	OB6	C09, C01

Quadro 2: Conceitos financeiros, Objetivos e Competências por história

Conceitos abordados em educação financeira

No Livro do 5º ano foram apresentados os seguintes conceitos de Educação Financeira:

Consumismo: hábito ou ação de consumir muito, em geral sem necessidade (Aurélio). O excesso de consumo é um problema que afeta as pessoas e o meio ambiente, gerando desperdícios e ameaçando a exaustão de recursos não renováveis, como o petróleo, e mesmo o de renováveis, como o ar e a água. Há uma finitude de recursos que deve ser abordada com os alunos que inclui, por exemplo, o tempo, o esforço e a atenção, visto que não é possível fazer todas as coisas que desejamos dentro do tempo de que dispomos. Nesse sentido, pode ser interessante trabalhar com a turma o vídeo “A História das Coisas” (The Story of Stuff), disponível em <http://www.storyofstuff.org/> e que aborda essas questões de forma acessível e interessante.

Desperdícios: são gastos que fazemos sem pensar e que pouco ou nada acrescentam à nossa qualidade de vida. Gastar mais do que precisamos, por exemplo, com luz e água, compromete o meio ambiente e faz com que as contas de luz e água sejam maiores do que precisariam ser. O mesmo vale para outros gastos, como comprar coisas que na verdade não desejamos, apenas para acompanhar os outros, para

impressionar pessoas, por impulso etc. Além disso, gastar muito com coisas que pouco queremos e das quais não precisamos é mais do que perder dinheiro: também é um desperdício ambiental. Tudo o que compramos foi construído com materiais extraídos da natureza, pode ter passado por processos industriais que danificam o meio ambiente e provavelmente foi transportado em algum momento, o que também tem seus impactos ambientais. Além disso, quando descartado vira lixo. O problema do desperdício e das formas de reduzi-lo por meio dos chamados 5 “R”s (Repensar, Recusar Reduzir, Reutilizar, Reaproveitar) pode ser abordado de forma interdisciplinar com outros colegas. Nesse ponto é interessante apresentar para os alunos os conceitos de “obsolescência programada” e “obsolescência percebida”.

Juros: basicamente é o preço do dinheiro no tempo. Para emprestar a um cliente, no momento presente, certa quantia que ele só teria no futuro e depois de poupar por algum tempo, as instituições financeiras vão cobrar o pagamento não só da quantia emprestada, mas também um valor adicional. Esse valor adicional são os juros. Inversamente, se esse cliente depositar a mesma quantia em alguma aplicação do banco, vai esperar um valor maior quando fizer o resgate tempos depois. Nesse caso, é o banco que paga os juros por só devolver no futuro o dinheiro que recebeu em depósito no presente.

Também é possível entender os juros como um “aluguel” que alguém paga por usar um dinheiro que não é seu (por exemplo, quando se pega um empréstimo, faz um financiamento ou compra a prazo) ou o “aluguel” que uma pessoa recebe por deixar outra pessoa utilizar o seu dinheiro (por exemplo, quando se coloca o dinheiro na caderneta de poupança).

Obsolescência programada: produtos são projetados para que se tornem lixo o mais rapidamente possível, seja porque foram programados para serem usados uma vez e jogados fora (ex.: garrafas PET), seja porque param de funcionar com o tempo (alguns eletrodomésticos), ou porque se tornam incompatíveis com outros produtos equivalentes com os quais se espera que trabalhem em conjunto (software e hardware).

Obsolescência percebida: novos produtos surgem no mercado com a intenção de fazer-nos jogar fora coisas que ainda são úteis e que se encontram em perfeito estado. Uma das formas com que isso é feito é mudando a aparência das coisas, de forma que todos percebam que você comprou o produto há alguns anos e, por isso, está “fora de

moda”, “desatualizado”, enfim, há uma pressão social para consumir o produto novo.

Patrimônio: conjunto de bens e direitos (que podem ser imóveis, aplicações financeiras etc.) de uma pessoa ou empresa, que tem valor econômico.

Poupança programada: dentro de um planejamento pode ser trabalhada em contraponto a compra a prazo como uma forma normalmente inadequada, ou pelo menos mais custosa, de se “forçar a poupar”. Guardar dinheiro por algum tempo para depois comprar o produto à vista pode ser mais vantajoso, principalmente se considerarmos que o pagamento a prazo muitas vezes traz juros embutidos no valor das prestações a serem pagas. Há estabelecimentos comerciais que oferecem descontos para o pagamento à vista. Este tópico em particular pode gerar grandes debates em uma plenária envolvendo a turma inteira, trazendo exemplos do comércio que abordem a diferença de preço entre pagar o produto à vista e a prazo.

Risco: possibilidade de que um evento ruim aconteça. Em Educação Financeira podemos dizer que o risco é um evento futuro e incerto, de natureza súbita e imprevisível, independente da vontade da pessoa, cuja ocorrência pode provocar prejuízos de natureza econômica. Ou seja, você pode perder dinheiro ou bens.

Relação Risco/Retorno: após aprenderem que o valor de sua poupança pode ser multiplicado se a aplicarem em um investimento financeiro e assim receber juros, ao invés de pagá-los em compras a prazo, é importante que os alunos entendam como a relação risco/retorno funciona nos investimentos: quanto maior a possibilidade de retorno, maior o risco associado ao investimento. Ou seja, quanto maior for o retorno esperado, maior o risco envolvido. Assim, os investimentos que pagam mais juros são os mais arriscados, com maior possibilidade de perda, e vice-versa. Portanto, se alguém lhe oferecer um investimento de baixo risco que paga juros altos, desconfie, porque esse tipo de coisa é muitíssimo improvável. Provavelmente é um equívoco ou é uma armadilha!

Sustentabilidade: significa a capacidade de criar, produzir e consumir de forma a suprir as nossas necessidades sem causar impactos negativos ao planeta e às pessoas e de forma a garantir recursos para as gerações futuras. A sustentabilidade está ligada, portanto, à noção de perpetuidade, à busca da preservação de recursos para além do presente, garantindo o futuro de nossos filhos, netos, bis-

netos e as demais gerações que virão. Todos nós estamos ligados em uma grande rede que conecta passado, presente e futuro, a nossa casa com o mundo lá fora. Quando alguém joga lixo na rua pode atrair ratos, baratas e outros bichos que podem transmitir doenças para todos na comunidade. Se uma praça fica abandonada, as crianças podem se machucar ao brincar, o ambiente degradado também pode trazer doenças e outros problemas, afetando a todos. Se muitos desperdiçam água, poderá faltar água para todos. Por isso, cada um deve fazer sua parte para que todos nós tenhamos uma vida melhor. O grande desafio dos habitantes de nosso planeta é aproveitar da melhor forma os recursos naturais, renováveis e não renováveis, sem esgotá-los.

Questões atitudinais e armadilhas psicológicas

As histórias trabalham algumas atitudes financeiramente mais adequadas e como evitar armadilhas psicológicas que podem levar a erros financeiros por agir sem pensar.

Atitudes financeiras adequadas

Autonomia: : capacidade de determinar o que é importante e entender que você é o principal agente das mudanças em sua vida e responsável pelas consequências de seus atos. Presente na própria estrutura da história, em que as personagens sofrem as consequências das decisões tomadas pelos leitores, contrapõe-se à armadilha mental da suscetibilidade a pressões sociais, as quais podem deformar a avaliação pessoal, como na história das roupas do imperador. Dois outros fatores que contribuem para reduzir a autonomia pessoal são a tendência a imitar os outros e as fantasias de que as outras pessoas estão se dando melhor na vida do que eu mesmo, o que leva a um desejo de querer alcançá-las ou mesmo superá-las.

Consumo criterioso: planejar para evitar compras por impulso, ter noção do que é realmente importante para você. Trabalhamos a diferença entre valor e preço, bem como apontamos para os riscos de desperdício, dos riscos de uso dos cartões de débito e crédito.

Compreensão das consequências das ações: apresentada na narrativa da terceira história, em que a personagem atravessa um cenário

surgido como consequência de más decisões no passado, além de ter de lidar com as consequências de suas próprias ações.

Planejamento de curto prazo: contribui para evitar o vício cultural do imediatismo, aqui entendido como inabilidade de fazer planejamentos ou mania de deixar para depois o que deveria ser feito hoje. E, se feitos, indisciplina ou atrapalhação para executá-los.

Preço e valor: são conceitos diferentes. Um brinquedo querido que guardamos desde a infância pode ser uma velharia para outra pessoa, mas tem grande valor para nós. Passar o dia inteiro brincando na praça pode não custar dinheiro algum e ser de grande valor para nós. Uma bicicleta que queremos muito pode ser mais valiosa para nós do que o dinheiro que ela custou, o preço que pagamos por ela. Por outro lado, temos que tomar cuidado quando o preço de algo foi bem maior que o valor que acabamos dando a esse algo. Comprar com cuidado e pensando bem é uma boa solução. Do mesmo modo, algo que um dia foi importante no passado pode hoje não ter mais valor para nós. Contudo, pode ser interessante para outra pessoa. Objetos imóveis podem ser reutilizados como o casarão da história, adquirindo novo valor.

Armadilhas psicológicas

Autoconfiança exagerada: a pessoa tem certeza de que se algo acontecer ela resolverá tudo sem problema. A pessoa, nesse caso, não enxerga suas próprias limitações. Acredita que nada pode acontecer com ela, apenas com os outros.

Falta de atenção aos pequenos valores: não se costuma prestar atenção nos pequenos gastos, mas somados eles acumulam grandes quantias. Pode-se gastar um dinheirão em pequenas besteiras, sendo que muitas vezes só percebemos nosso erro quando o dinheiro gasto nos faz falta para algo importante. “De grão em grão a galinha enche o papo!” Prestar atenção em como estamos gastando nos permite reduzir gastos desnecessários e poupar para coisas mais importantes.

Imediatismo: é pensar só no agora sem se preocupar com suas consequências ou no preço a pagar no futuro. Esse é um erro que se comete muitas vezes quando se tomam decisões importantes sem parar para pensar, como é caso de compras feitas por impulso ou quando se começa um trabalho sem planejá-lo antes. Nesses casos, as falhas

na execução por imprevistos podem pôr tudo a perder.

Influência dos outros: quando fazemos alguma coisa apenas para acompanhar os outros, sem parar para pensar se é isso mesmo o que desejamos ou precisamos fazer. Agimos meio como uma manada de animais, seguindo os outros sem refletir.

Ostentação: Algumas pessoas que possuem o hábito de ostentar podem ter dificuldades para sustentar os bens que adquirem: são casas grandes com alto custo de manutenção (tributos, limpeza, reparos etc.); carros muito caros, com prestações altas, ou dois carros quando a família só precisaria de um; festas com luxo demais; viagens exageradas; celulares caríssimos, com vários recursos que não conseguem utilizar. Enfim, dão um passo bem maior que suas pernas e depois não conseguem manter suas decisões, se privando de coisas que realmente necessitam.

Otimismo excessivo: ocorre quando uma pessoa sempre acha que tudo vai dar certo e, por isso, assume um risco exagerado porque tem certeza de que nada de errado vai acontecer. Só que essa certeza não é verdadeira, pois é a pessoa que não está vendo os riscos que corre.

Percepção seletiva: quando uma pessoa só vê e escuta o que quer ver e ouvir. Nesses casos, a pessoa simplesmente se recusa a enxergar o que lhe desagrada ou algo que vá contra o que ela acredita. Por exemplo, ela quer tanto comprar um telefone novo que se convence de que ele está barato porque a prestação é só de R\$ 30,00. Quando alguém lhe fala que são dez prestações que, somadas, dão R\$300,00 e por isso o telefone está caro, a pessoa não escuta. Ela só consegue perceber que o telefone de que gostou custa “apenas” R\$ 30,00 por mês.

As histórias

As narrativas em forma de aventura-solo têm a característica de se bifurcarem em determinadas decisões, permitindo que os alunos criem diferentes rotas para percorrê-las e assim percebam as consequências de suas decisões. No desenho dessa forma de narrativa participativa se elabora uma rota menos adequada e uma mais adequada, abrindo espaço para que os alunos façam caminhos intermediários, errando antes e acertando depois, ou vice-versa. Um aluno pode co-

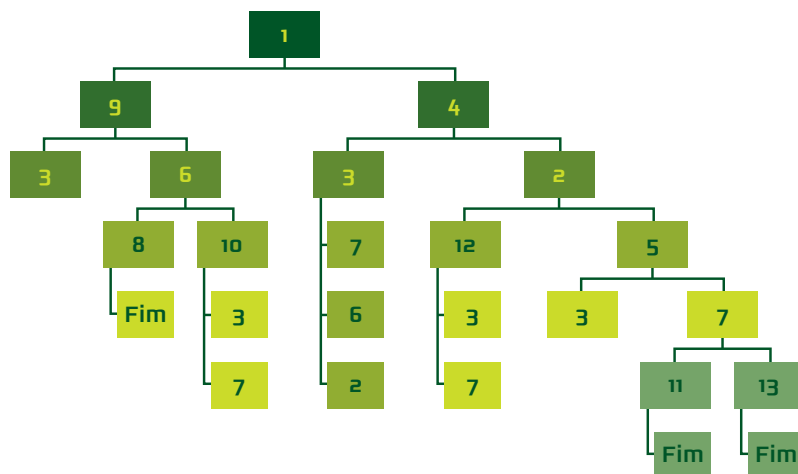
meçar por uma rota menos adequada, mas voltar atrás e ir para uma mais adequada, ou o contrário. Normalmente, alunos gostam de ler a história mais de uma vez, experimentando rotas diferentes, buscando diferentes combinações e aprendendo com a experiência.

Professor, veja o resumo de cada história e observe o fluxograma das diferentes possibilidades de percurso. Em seguida, para agilizar o conhecimento das histórias, leia a rota menos adequada e a mais adequada e as tarefas propostas.

1ª História: resumo e fluxograma

O adolescente Chico precisa ajudar seus pais a equilibrar as contas na papelaria que possuem. Os gastos com luz e água subiram muito, ao mesmo tempo em que mais da metade das moedas de troco desapareceu! Qual será a resposta do mistério? Um ladrão? Chico explora a papelaria em busca de respostas, tendo que tomar cuidado com uma ratazana feroz. O desejo de ostentação e a atenção aos pequenos gastos são abordados nessa história.

O fluxograma da 1ª história reflete em boa parte as diferentes rotas de exploração que Chico pode fazer do imóvel onde fica a papelaria dos pais: cozinha, porão, banheiro. O aluno pode explorar os cômodos em diferentes ordens, e o fluxograma sintetiza essas opções.





1ª História: rota menos adequada

1

A sua família conseguiu tudo que tem com muito trabalho e perseverança, e evitando gastar demais. Assim, montaram uma papelaria e compraram um apartamento perto dela, o que permite que, seu pai, Seu Mário possa ir até o trabalho a pé. Sua mãe, Maria José, reveza com seu pai o trabalho na papelaria; Você e sua irmã Maria Aparecida (Cida) gostam de ajudar, mas como seus pais querem que vocês deem preferência aos estudos, eles contrataram um funcionário, o Josimar.

Quando você chega da escola, encontra o seu pai e a sua mãe conversando muito preocupados:

– Não sei mais o que fazer, Maria. As contas não param de subir e já procurei as moedas por toda parte e não encontro!

– Você não está achando que o Josimar...

– De forma alguma, eu confio no rapaz. Mas, não sei o que fazer. Vamos ter que apertar o cinto, cortar despesas até a situação melhorar. Estamos chegando perto do Dia da Criança, então as vendas devem aumentar.

– Posso ajudar, pai? – você pergunta ansioso.

– Pode indo fazer seu dever de casa e se concentrando nos estudos. Deixa esses problemas de adulto com a gente.

Você vai chateado para casa, afinal já tem 12 anos e não é mais uma criancinha. Será que seus pais não veem isso? Além do mais, o problema da papelaria também é seu, afinal é sua família! E se eles confiam no Josimar, você já não tem tanta certeza. Você toma uma decisão:

– Vou fazer minhas próprias investigações! Tenho certeza de que deve haver algo no porão, o papai não vai lá desde que a luz queimou no mês passado. As moedas podem estar escondidas lá! Vou comprar uma lanterna e dar uma olhada.

Depois de terminar os deveres de casa, você sai para dar uma volta antes de ir para a papelaria. Sua mãe lhe deu R\$50,00 para com-

prar um relógio novo e você decide fazer isso antes de começar suas investigações. Em poucos minutos você vai de casa até a loja e observa os relógios até que encontra um que parece muito legal: preto com detalhes em aço, com cronômetro, alarme e resistente à água. E custa só R\$ 30,00. Distraído, não percebe que o Vicente está lá. Um garoto chato da sua escola que vive provocando os outros. Ele está fascinado olhando para um relógio do Major Trovão, que é todo colorido. Você nem gosta muito do desenho do Major Trovão, mas o Vicente e a maior parte da turma adoram. O Vicente te vê e logo provoca:

– O que veio fazer aqui, Chico? Comprar uma pilha nova para aquele seu relógio velho? Acho melhor você ir no brechó e ver se dá para trocar aquela porcaria por balas! – e cai na risada.

Você fica bravo, seria bom dar uma lição nesse chato. O relógio do Major Trovão custa R\$ 45,00 e dessa vez você tem o dinheiro! Se bem que você nem acha o relógio bonito, mas talvez valha a pena comprá-lo só para ver a cara do Vicente e mostrá-lo para o resto da turma.

Se decidir comprar o relógio do Major Trovão, vá para 9

Se decidir comprar o relógio que você gostou, vá para 4

9

Você compra o relógio do Major Trovão, guardando a nota fiscal no bolso. O relógio foi caro, mas o Vicente fica de boca aberta sem conseguir falar nada. Você sai dali feliz da vida e aproveita para entrar na lanchonete, onde está a maior parte da turma. O pessoal fica impressionado com o seu relógio e você gasta um bom tempo exibindo-o. Com os R\$ 5,00 que sobraram depois de pagar pelo relógio, você compra um salgado e um suco. O sol está se pondo quando você finalmente se põe a caminho da papelaria.

No caminho, você para diante de uma loja de ferramentas e vê uma boa lanterna por apenas R\$ 9,80. Infelizmente, agora você está sem dinheiro e vai ter que se virar sem ela no porão. E é melhor ir logo, antes que a papelaria feche.



Você corre até lá, passa por sua mãe que está atendendo um cliente e vai para os fundos da loja. Nos fundos, tem um banheiro, uma pequena cozinha para as refeições com um minidepósito e a escada para o porão. Você ouve um barulho na cozinha. “O que será isso?”

Se decidir investigar o barulho na cozinha, vá para 3

Se decidir ir direto para o porão, vá para 6

6

Você desce até o porão, está bem escuro, afinal o sol já está se pondo, mas essa não é a hora de ter medo. As moedas devem estar lá.

A escada range um pouco, e você abre a porta com cuidado. Você consegue ver na escuridão várias caixas empilhadas umas sobre as outras e sente um leve cheiro de mofo no porão.

- É melhor avisar meus pais sobre isso. Se der mofo, vamos ter um prejuízo grande com esses cadernos, formulários e livros que não vamos poder vender.

Você anda devagar e de repente sente seu pé afundar em algo, tropeça e quase cai de cara no chão. Por sorte você não se machuca. O que será esse buraco? Examinando com as mãos, descobre que é um ralo que alguém deixou aberto.

Levantando-se, você vai até as caixas e as examina devagar. Abre uma, olha na outra, move uma terceira de lugar. De repente, sente um calafrio. Olha para cima e vê dois olhos pequenos e vermelhos mirando você. Um ruído estranho sai deles e algo avança na sua direção.

Se a sua agilidade for 3 ou mais, vá para 10

Se a sua agilidade for 2, vá para 8

Você salta e corre para a porta, você ouve a coisa correndo na sua perseguição. Você corre o mais que pode, mas está muito escuro. Cadê a porta?! Você se atrapalha todo, tropeça e bate de cara na soleira da porta. Tonto, cai para trás, batendo com as costas no chão. Quando tenta se erguer, sente uma dor enorme na mão esquerda e sai gritando.

Já na escada sua mãe aparece, dá um grito e aponta para sua mão. Você olha e vê horrorizado uma ratazana com os dentes ferrados nela. A ratazana abre a boca, mas sua mãe a acerta com o chinelo, ela cai e volta correndo para o porão.

Sua mão está sangrando muito e a dor é enorme. Sua mãe o leva até o hospital, onde você é atendido e toma uma série de injeções para se proteger das doenças que a ratazana pode ter lhe passado com a mordida. Raiva, por exemplo.

O médico também manda você passar dois dias em observação em casa e descansar bastante.

Só lhe resta descansar até ficar bom. Infelizmente, sua aventura termina aqui, talvez sua irmã tenha melhor sorte em ajudar a família.

FIM

1ª História: rota mais adequada

1

A sua família conseguiu tudo que tem com muito trabalho e perseverança, e evitando gastar demais. Assim, montaram uma papelaria e compraram um apartamento perto dela, o que permite que, seu pai, Seu Mário possa ir até o trabalho a pé. Sua mãe, Maria José, reveza com seu pai o trabalho na papelaria; Você e sua irmã Maria Aparecida (Cida) gostam de ajudar, mas como seus pais querem que vocês deem preferência aos estudos, eles contrataram um funcionário, o Josimar.



Quando você chega da escola, encontra o seu pai e a sua mãe conversando muito preocupados:

– Não sei mais o que fazer, Maria. As contas não param de subir e já procurei as moedas por toda parte, e não encontro!

– Você não está achando que o Josimar...

– De forma alguma, eu confio no rapaz. Mas, não sei o que fazer. Vamos ter que apertar o cinto, cortar despesas até a situação melhorar. Estamos chegando perto do Dia da Criança, então as vendas devem aumentar.

– Posso ajudar, pai? – você pergunta ansioso.

– Pode indo fazer seu dever de casa e se concentrando nos estudos. Deixa esses problemas de adulto com a gente.

Você vai chateado para casa, afinal já tem 12 anos e não é mais uma criancinha. Será que seus pais não veem isso? Além do mais, o problema da papelaria também é seu, afinal é sua família! E se eles confiam no Josimar, você já não tem tanta certeza. Você toma uma decisão:

– Vou fazer minhas próprias investigações! Tenho certeza de que deve haver algo no porão, o papai não vai lá desde que a luz queimou no mês passado. As moedas podem estar escondidas lá! Vou comprar uma lanterna e dar uma olhada.

Depois de terminar os deveres de casa, você sai para dar uma volta antes de ir para a papelaria. Sua mãe lhe deu R\$50,00 para comprar um relógio novo e você decide fazer isso antes de começar suas investigações. Em poucos minutos você vai de casa até a loja e observa os relógios até que encontra um que parece muito legal: preto com detalhes em aço, com cronômetro, alarme e resistente à água. E custa só R\$ 30,00. Distraído, não percebe que o Vicente está lá. Um garoto chato da sua escola que vive provocando os outros. Ele está fascinado olhando para um relógio do Major Trovão, que é todo colorido. Você nem gosta muito do desenho do Major Trovão, mas o Vicente e a maior parte da turma adoram. O Vicente te vê e logo provoca:

– O que veio fazer aqui, Chico? Comprar uma pilha nova para aquele seu relógio velho? Acho melhor você ir no brechó e ver se dá para trocar aquela porcaria por balas! – e cai na risada.

Você fica bravo, seria bom dar uma lição nesse chato. O relógio do Major Trovão custa R\$ 45,00 e dessa vez você tem o dinheiro! Se bem que você nem acha o relógio bonito, mas talvez valha a pena comprá-lo só para ver a cara do Vicente e mostrá-lo para o resto da turma.

Se decidir comprar o relógio do Major Trovão, vá para 9

Se decidir comprar o relógio que você gostou, vá para 4

4

Você decide que o melhor é deixar o Vicente para lá e comprar o relógio do qual gostou. Afinal, o relógio é para você e não para ele. Você compra o relógio pagando R\$ 30,00 e tomando o cuidado de pedir e guardar a nota fiscal. Quando sai da loja, o Vicente não está mais lá.

Você caminha até a papelaria e no caminho encontra com a turma que está indo para a lanchonete comer alguma coisa. Você os acompanha e mostra seu relógio novo, que faz sucesso com o pessoal, o que te deixa bem feliz.

– Nossa, que relógio lindo! – exclama Luiza, sua melhor amiga.

– E nem foi tão caro!

– Claro que não. O mais legal era o do Major Trovão, mas esse era caro demais para o Chico. – ri Vicente.

– E quem se importa com o Major Trovão? – responde Luiza lhe defendendo – Eu, hein? Virou criancinha, Vicente?

A turma cai na risada e Vicente sai dali sem graça. Seus pais lhe ensinaram que a gente deve sempre tentar entender e perdoar os outros, mas você não consegue evitar um sorriso que vai de ponta a ponta.

Depois de comer um salgado e um refresco, gastando R\$ 5,00 com o lanche, você se despede da turma e vai até a loja de equipamentos para comprar uma lanterna. Procurando um pouco, você encontra uma muito boa por apenas R\$ 9,80, e vai direto para a papelaria antes que ela feche.



Você chega com o sol se pondo e entra rápido, passando por sua mãe, que está atendendo um cliente, e vai direto para os fundos da loja. Nos fundos tem um banheiro, uma pequena cozinha para as refeições, com um minidepósito, e a escada para o porão. Você ouve um barulho na cozinha. “O que será isso?”

Se decidir investigar o barulho na cozinha, vá para 3

Se decidir ir direto para o porão, vá para 2

2

Você abre a porta com cuidado e desce até o porão, a escada range um pouco. Está bem escuro, mas acendendo a lanterna você consegue ver várias caixas empilhadas umas sobre as outras, e sente um leve cheiro de mofo no porão. O pior é um ralo aberto bem no meio do caminho.

– É melhor avisar meus pais sobre isso. Se der mofo, vamos ter um prejuízo grande com esses cadernos, formulários e livros que não vamos poder vender. E se entrar um bicho por esse ralo? As baratas vão fazer a festa devorando os livros!

Você vai até as caixas e as examina devagar. Na primeira tem uma porção de livros escolares, na segunda, cadernos, na terceira há lápis e borrachas, na quarta encontra formulários. É quando você repara em uma caixa aberta no chão. Curioso, você vai até lá dar uma olhada e encontra alguns cadernos, canetas e uma caixinha cheia de moedas.

– O que será isso? Está parecendo o troco do dia que alguém trouxe aqui para baixo junto com a caixa. Isso deve ser coisa do Josimar.

Nesse momento, um barulho às suas costas lhe dá um calafrio na espinha. Sem perder tempo, você se vira e mira a lanterna na direção do ruído e se depara com uma ratazana em seu ninho com alguns filhotes. Ela avança na sua direção com os dentes arreganhados, pronta para lhe dar uma bela mordida.

Pernas para que te quero! Você sai correndo em direção à porta o mais rápido que pode, se aquela ratazana lhe alcançar você pode perder um

dedo com a mordida e ainda por cima terá que tomar um monte de injeção para se proteger das doenças que esse bicho deve ter nos dentes.

A ratazana corre no seu encalço, vindo cada vez mais rápida!

Se a sua rapidez for 4 ou mais, vá para 12

Se a sua agilidade for 3, vá para 5

12

Você sai correndo como uma flecha com a ratazana no seu encalço e salta pela porta.

– Se esse bicho me morde me arranca um pedaço e vou ter que tomar um monte de injeções. Será que essa praga está com raiva?
– pensa você.

Você sobe a escada aos saltos e gritando:

– Ratazana! Ratazana! Ratazana!

Ao chegar ao alto da escada você vê um esfregão, pega-o e se vira para a ratazana que vinha subindo atrás de você. Sem perder tempo, você lhe dá um belo golpe com o esfregão, jogando-a escada abaixo.

A ratazana mostra os dentes e começa a subir novamente a escada. Você ergue o esfregão e se prepara para se defender. Nesse momento, sua mãe chega brandindo uma vassoura e gritando:

– Cadê a ratazana que eu vou acabar com ela!

Ao ver vocês dois, a ratazana decide que é melhor bater em retirada e volta correndo para o porão.

– O que houve? De onde veio esse bicho? – pergunta sua mãe

– Tem um ralo aberto, ela deve ter entrado por ele. Tem também um ninho com filhotes.

– Amanhã, com a luz do dia, vou pedir para o Josimar ir lá tampar o ralo e tirar esse bicho daqui. Mas, o que você foi fazer no porão?

– Eu estava procurando as moedas que sumiram, achei que podiam estar lá.

– Que bobagem, menino.

– Pelo menos eu descobri que o porão está com cheiro de mofo. É melhor ver isso senão vamos perder muitos cadernos e livros. E com o ralo aberto os ratos e baratas vão fazer a festa com os livros e cadernos.

– Bom, nisso você tem razão. Por esse lado valeu a pena você ter isso ao porão. Vou falar com seu pai. Agora vai tomar um copo d água para se refazer do susto.

Você sobe a escada e chega até o corredor que dá para a cozinha e o banheiro.

Se ainda não tiver ido para a cozinha, vá para 3

Se já tiver ido para a cozinha, vá para 7

3

Você entra na cozinha e encontra o Josimar comendo um sanduíche. A cozinha não é grande, tem uma pequena geladeira, um filtro, uma pia, um armário, uma mesa e três cadeiras. Num canto há várias caixas com as coisas que são usadas com mais frequência. Assim, não se tem que descer a toda hora até o depósito no porão para repor algum item na loja.

Você toma um copo d água, enquanto o Josimar termina o lanche e sai. Já que está ali, você decide examinar as caixas que lá estão em busca das moedas perdidas, mas nada encontra.

– Será que é o Josimar que está sumindo com as moedas?- você se pergunta.

Quando se vira para guardar o copo, nota que a porta da geladeira está aberta.

– Estranho...eu tenho certeza que a fechei depois que peguei a água...



Você vai até lá, fecha a porta da geladeira, depois lava o copo e o guarda no armário. É quando vê alguma coisa reluzindo na prateleira de cima do armário. Depois de pegar a cadeira, você sobe nela e encontra um copo cheio de moedas.

– Achei! Quem deixou essas moedas aqui? Só pode ter sido o Josimar para pegá-las depois!

Você se vira pronto para contar sua descoberta para sua mãe e toma um grande susto quando vê a porta da geladeira aberta novamente. O que estará acontecendo?

Sua primeira vontade é sair dali correndo, mas você consegue se controlar:

– O que é isso, Chico? Tenha coragem! Vai lá na geladeira descobrir o que está acontecendo, rapaz!

Você caminha devagar, até a geladeira e abre devagarzinho a porta. Depois, com muito cuidado, espia lá para dentro.

A geladeira é daquelas que tem um congeladorzinho sem porta, o qual está coberto com uma crosta grossa de gelo. A borracha da porta também está meio solta e por isso ela não fecha direito. Você testa abrindo e fechando algumas vezes, e a porta sempre acaba ficando entreaberta.

– Ora, mas assim essa geladeira está gelando é nada! Está só gastando luz!

Você então para e pensa: “Será que a luz da cozinha ficou ligada o dia inteiro? Mas, com essa janela enorme só precisa de luz elétrica de noite.” Você então percebe o quanto de energia elétrica que sua família está desperdiçando só na cozinha.

– Por isso que a conta de luz subiu tanto. Mas, e as moedas? Ainda falta achar outro tanto!

Se ainda quiser ver o banheiro, vá para 7

Se ainda não tiver verificado o porão, vá para 6 se não tiver lanterna e 2 se a tiver.



Você vai até o banheiro e se depara com o Josimar saindo e contando algumas moedas. Ele sorri para você e vai para a frente da loja para atender o público.

– Será que é ele? Contando as moedas que conseguiu furtar? – é o que passa pela sua cabeça.

No banheiro você se depara com várias toalhas de papel no lixo e a torneira aberta, escorrendo água. Você lava as mãos e as seca com apenas duas folhas de papel e nota que a torneira não está fechando direito, por isso ela fica pingando. Aí percebe o quanto você e sua família estão desperdiçando papel e água.

Ao sair do banheiro pronto para falar com seu pai sobre como o Josimar gasta papel para enxugar as mãos e as suas suspeitas de que é ele quem está roubando as moedas que sumiram, você nota o Vicente andando como quem não quer nada pela papelaria. Da porta do corredor, você consegue vê-lo sem que ele te veja, então decide ficar observando.

Josimar está distraído, atendendo a dois clientes ao mesmo tempo, pois sua mãe não está. Vicente pega uma coisa, olha o preço, pega outra e fica discretamente observando Josimar. Quando o empregado está bem distraído, Vicente pega várias canetas e mete no bolso. Logo depois, Josimar deixa o troco de um cliente no balcão e este está distraído falando ao celular, quando o Josimar se vira para atender ao segundo cliente, Vicente vai lá e mete a mão no troco sem que ninguém perceba. Ninguém exceto você.

Furioso, você grita:

– Pode parar aí, Vicente!

Todos param surpresos e Vicente sai correndo. Sem perder tempo, você vai atrás dele.

Se a sua rapidez for 4 ou mais, vá para 11

Se a sua rapidez for 3 ou menos, vá para 13



Você corre atrás do Vicente, mas ele sai feito um raio pela porta e dispara pela calçada. Você tenta alcançá-lo, mas ele salta um muro, corre por um terreno baldio, sai do outro lado e você acaba perdendo o rastro dele.

Ao voltar para a loja, encontra o seu pai preocupado conversando com o Josimar.

– O que houve Chico?

Você conta a seu pai sobre o Vicente ter roubado coisas da papelaria e como tentou pegá-lo.

– Bom, quanto ao Vicente, paciência. Sem provas não podemos fazer nada, é melhor deixar para lá. Agora vai ficar todo mundo de olho nele e duvido que ele volte aqui. Mas, você não devia ter corrido atrás dele, Chico. Podia ser perigoso.

Você aproveita que Josimar está ali para perguntar:

– Que moedas eram aquelas que você estava contando, Josimar?.

– Eu estou economizando do meu salário todo mês para comprar um presente de Natal para minha mãe. De moedinha em moedinha, eu já tenho quase o que preciso para comprar uma máquina de costura para ela.

Você se cala envergonhado e vai com seu pai para casa. Lá, você conta o que descobriu sobre os desperdícios e as moedas. Seu pai, sua mãe e sua irmã, junto contigo, decidem fazer uma busca geral pela loja e pela casa e encontram várias moedas esquecidas em gavetas, bolsos, bolsas, caixinhas etc. É bastante dinheiro!

– Quem diria? Fomos nós mesmos que sumimos com as moedas! – diz seu pai.

– Eu não sabia que estávamos desperdiçando tanto! É por isso que essas contas não param de subir. Agora temos que consertar a geladeira e a torneira, corrigir os problemas do porão. – completa sua mãe.

– Eu bem que queria estudar esses gastos e fazer esses consertos, mas sempre surgia algum problema e acabava deixando para depois. – completa seu pai.



– Se a gente conseguir cortar esses gastos e botar essas moedas no banco, dá para poupar um bom dinheiro para a gente viajar nas férias. – diz Cida animada.

– E para a mamãe voltar a estudar como ela quer. E quem sabe comprar um carro? – completa você.

– Calma, gente. – diz seu pai – o dinheiro não dá pra tudo. A gente tem que pensar também na nossa aposentadoria e nos estudos de vocês. Sua mãe estudar é certo, viajar também. Mas, o carro tem que ficar pra depois. Cortando desperdícios, controlando gastos, planejando e aplicando o dinheiro poupado em bons investimentos sua família consegue resolver seus problemas financeiros daquele momento e começa a construir um futuro melhor.

FIM

Tarefas

1ª Tarefa

Você já observou os seus hábitos de consumo? Você costuma deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes, ou demora muito no banho? Deixa a porta da geladeira aberta ou esquece a luz acesa? Além desses desperdícios óbvios, podemos pensar em outros, como não aproveitar o verso das folhas de papel para rascunho, não usar o tubo de pasta de dente até o final, colocar comida demais no prato e jogar o resto fora, dentre outros. E, é claro, esquecer moedas pela casa.

Procure identificar pelo menos um gasto que poderia ser reduzido em sua casa, e anote como isso poderia ser feito.

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.

2ª Tarefa

Você já viu um recibo? E uma nota fiscal? Pegue com sua família pelo menos dois recibos e duas notas fiscais e compare as informações

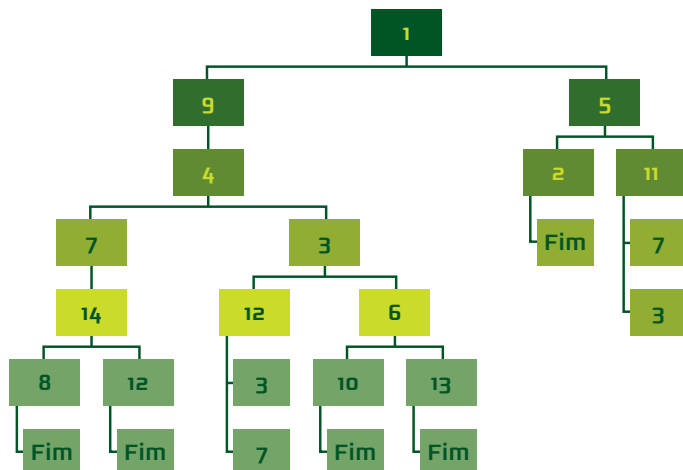
que vêm em cada um. São as mesmas ou há diferenças? Anote suas conclusões e compare com as de seus colegas.

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.

2ª História: resumo e fluxograma

Um casal de amigos adolescentes explora um casarão abandonado que dizem ser mal-assombrado e que possui uma maldição que vem causando doenças no bairro. Há um clima de suspense e terror que envolve decisões de planejamento e de consumo ou poupança, noções de valor, bem como a necessidade de preservação do patrimônio. Ao mesmo tempo, tem que lidar com um incendiário que deseja destruir o casarão sem se importar com as consequências para as demais casas do bairro.

Esta história segue um esquema que apresenta duas formas diferentes de se chegar ao casarão, o qual também pode ter seus cômodos explorados por diferentes caminhos pelo casal de adolescentes.



2ª História: rota menos adequada

1

Você refez as contas e ficou frustrada de novo. Ainda precisava de R\$ 50,00 para comprar o celular novo que estava querendo; isso sem falar que também estava precisando de uma bermuda nova. Olhou pela janela e viu Caio se aproximando; ele acenou animado:

– Fala, Bia! Por que essa cara?

– Espera que eu já vou aí.

Caio era o seu melhor amigo, se conheciam desde crianças e sabiam tudo um da vida do outro. Você logo desabafou suas dificuldades financeiras.

– Você podia vender aquela boneca de louça que tem no seu quarto. Tem um cara que está comprando anti...anti...objetos antigos. – falou Caio.

– Antiguidades.

– Isso. Ele está pagando bem.

– Não dá. Aquela boneca era da minha bisavó, passou para minha avó, para minha mãe e agora para mim. Se eu vender minha mãe me mata. Depois, e se eu tiver uma filha? A boneca e o miau-miau eu não vendo mesmo.

– Também quem ia querer comprar aquele gato-travesseiro velho de pano?

– Foi minha avó quem fez, eu durmo com o miau-miau até hoje.

– Então o jeito é você comprar o celular a prazo.

– Ah, claro. Se eu não tenho dinheiro agora vou ter depois? Vou ter que pagar as prestações do mesmo jeito.

– Ah, mas tem trinta dias para pagar. Até lá o dinheiro aparece.

– E se não aparecer?

– Nossa! Você está mesmo de mal com a vida!

Vocês caminham em silêncio por um tempo, sem falar nada, como amigos muitas vezes não precisam. É então que você se lembra:

– E sua mãe? Como está?

– Continua com febre. O médico do posto de saúde disse que é dengue. Conseguimos remédio, mas está acabando. O pai está tentando conseguir mais.

– E eu falando do meu celular e da bermuda nova.

– Deixa para lá.

Vocês caminham juntos, até que de repente Caio para em frente ao velho casarão. Você também para, fica olhando pra ele e percebe que vários pensamentos correm pela mente de seu amigo.

– O que foi, Caio?

– Será que esse velho casarão tem alguma coisa a ver com as pessoas terem ficado doentes? Pode ser que tenha ninho de ratos ou alguma coisa assim. Seria bom a gente ir ver e depois chamar a saúde pública.

– Sei. Você está querendo é explorar o casarão. Você e essa sua mania de aventura.

– Vamos lá, Bia! Vai ser divertido!

– Mas, o casarão está abandonado há nove anos. E há dois anos que o povo começou a ficar doente.

– E daí?

– Daí que o povo começou a ficar doente sete anos depois que o casarão ficou abandonado e sete é um número mágico, sabe? O gato tem sete vidas, o arco-íris tem sete cores...

– Bia, quer dizer que você faz capoeira há dez anos para ficar medrosa? Vamos lá!

– Tá bom. Mas, é melhor passar primeiro em casa para pegar algumas coisas. O sol vai se pôr daqui a uma hora.

Se você achar melhor passar primeiro em casa, vá para 9

Se você achar melhor entrar logo na casa, vá para 5

– Não, vamos entrar logo. Antes que você mude de ideia! – resolve Caio.

Você resolve seguir o amigo, e ambos dão a volta no casarão procurando por uma entrada. O muro é alto, tem cerca de dois metros e o topo tem cacos de vidro. O portão é de grade e está trancado com uma corrente. Infelizmente, não há qualquer abertura, mas um dos galhos de uma velha goiabeira passa por cima do muro.

– Já sei! Vamos escalar a goiabeira e saltar para dentro do quintal da casa. O jardim está com um mato bem alto e não vamos nos machucar.

– Mato alto pode ter cobra. E depois, como vamos fazer para sair?

– Depois a gente pensa nisso! Vamos lá.

Vocês escalam a goiabeira sem problemas, seguem pelo galho até passarem o muro. O mato realmente está alto, pelo visto ninguém cuida do quintal há bastante tempo. Caio salta para o quintal e você vai logo depois dele. Graças a seus conhecimentos de capoeira, você consegue amortecer a queda. Ainda bem, pois vocês caíram justamente em cima de algumas pedras que estavam escondidas pelo matagal.

Se a sua agilidade é 3, perca um ponto de Saúde. Se ela é 4 ou mais, você não se machucou.

Você se levanta xingando as pedras e ouve Caio gemendo.

– Ai, ai, ai! Acho que torci o tornozelo! Isso dói.

– Me deixa dar uma olhada.

Você examina e percebe que realmente ele torceu o tornozelo que logo começa a inchar. Você fica tentada a falar que teria sido melhor ir em casa buscar algum equipamento, que você bem que o avisou, essas coisas. Mas, com o Caio gemendo você conclui que essa não é a melhor hora para isso. Procurando ali por perto você encontra um galho caído que pode servir de bengala. Caio se apoia em você, no galho e consegue andar mancando.

– Bom, agora vamos voltar para casa, certo?

– Não! Olha só, tem uma janela quebrada na casa. Podemos entrar sem problemas e explorar o casarão. Não quero desistir agora.

– Caio...

Se quiser voltar para casa, vá para 2

Se quiser entrar no casarão, vá para 11

11

Você e Caio entram pela janela quebrada. O casarão está escuro e todo empoeirado, há várias teias de aranha e um cheiro ruim. O chão é de tábuas de madeira e range quando vocês andam. Os móveis são antigos e parecem que ainda estão bem, exceto pelo estofamento.

– Olha só, essa mesa ainda está firme. – você comenta espantada.

– Deve ser madeira de lei. Isso dura muito. Deve ser bem antiga. – anima-se Caio.

– Sei. – você tenta mover a mesa, mas não consegue – Nossa, como pesa! Caio continua examinando a sala e comenta:

– As paredes estão firmes e vários móveis estão em bom estado. Olha só esse armário, cheio de pratos e copos de porcelana!

Você caminha até um dos armários e vê que ele tem vários livros, protegidos por uma porta de vidro. Você a abre e examina um dos livros e comenta:

– Que estranho, está escrito aqui que o livro custou duzentos cruzeiros.

– Meu pai me falou disso, o Brasil já teve várias moedas antes do real. Uma delas foi o cruzeiro.

– Por que mudava de moeda?

– A inflação, as coisas iam subindo de preço e o dinheiro perdia o valor rapidamente. Meu tio disse que a definição correta de inflação é o aumento contínuo e generalizado do preço dos bens e serviços. Com o passar do tempo era tanto zero no valor dos produtos que o governo decidia trocar a moeda.

– Como quando a gente era criança uma latinha de refrigerante custava R\$ 1,00 e agora custa R\$ 2,00?



– Isso. Antes com R\$ 2,00 se comprava duas latinhas e agora só se compra uma. Só que isso foi com tudo, não só com refrigerante. E meu pai diz que quando ele era novo a inflação foi bem pior do que hoje. Vem, vamos examinar o resto da casa.

Vocês podem seguir pelo corredor, de onde está vindo um mau cheiro, ou subir pela escada para o segundo andar.

Se quiser ir pelo corredor, vá para 7

Se quiser subir pela escada, vá para 3

3

Vocês sobem pela escada lentamente e você se desvia enojada das teias de aranha. Infelizmente, o Caio continua entusiasmado e sem parar de falar. Ele aponta para os móveis antigos, para os quadros e comenta:

– Essa casa é mesmo muito antiga. Deve ter várias coisas legais. O professor Júlio ia adorar estar aqui!

Você também gostaria que o professor Júlio estivesse lá com vocês, além das aulas de História dele serem muito divertidas, o professor é um homem forte que seria muito bom ter por perto.

Ao chegarem ao andar de cima, se deparam com um corredor que leva a alguns quartos. Vocês os examinam e descobrem um quarto com uma cama antiga com dossel e um armário cheio de vestidos, em outro há um baú que Caio resolve examinar. Ele o abre e examina alguns livros e documentos.

– Caramba! São registros do século XIX, parece estar falando de escravos.

De repente, é impressão sua ou você ouviu alguém andando pela casa. Você vai até o corredor, mas não vê nem ouve nada. Apenas uma leve brisa entra por uma janela aberta. Chegando até ela, você percebe que o sol está se pondo. Nervosa, volta logo para o quarto.

– Bia, tem um cemitério de escravos aqui! A casa foi construída em cima dele. – diz Caio empolgado.

Essa era a última coisa que você queria ouvir nessa hora. Com o sol se pondo, você quer cair fora dali o mais rapidamente possível e começa a arrastar o Caio pelo braço.

– Isso é muito importante. Temos que falar com o professor Júlio. Essa casa devia ser um museu!

– Claro, claro. Mas está ficando escuro, perigoso, tem rato aqui e sabe lá o que mais. Vamos pra casa, amanhã a gente vê isso.

Ao sair do quarto, você percebe que já está bem escuro, tornando bem difícil tomar cuidado para não tropeçar pelo caminho. As sombras deixam a casa ainda mais sinistra.

Vocês chegam até a escada, prontos para descer, quando ouvem a porta do casarão abrindo e alguém entrando. Vocês se olham assustados.

– E agora? – você pergunta num sussurro.

Se vocês quiserem descer devagarzinho pela escada, vá para 15

Se vocês quiserem tentar sair pela janela, vá para 6

6

Vocês voltam pelo corredor, tomando todo cuidado para não fazer barulho e chegam até a janela procurando um meio de sair dali. Não há qualquer árvore por perto dessa vez, mas há uma calha na qual podem tentar se agarrar para descer. Isso lhe parece muito perigoso, mas como não há outro jeito, lá vão vocês.

Você salta primeiro e tenta descer o mais rapidamente que pode.

Se a sua agilidade é 4 ou mais, você desce sem problemas. Se ela é 3 ou menos, você acaba escorregando e cai perdendo 1 Ponto de Saúde.

Caio salta, se pendura, desce um pouco e cai no chão fazendo um barulhão. Ele ainda por cima dá um berro:

– Ai! Minhas costas!



De dentro da casa vem uma voz grossa:

– Quem está aí?!

Sem perder tempo, você ajuda Caio a se levantar e vocês correm até o portão. Chegando lá, percebem que a porta do casarão se abriu e alguém está parado diante dela.

Por sorte, o portão não está mais trancado, alguém abriu o cadeado. Você abre o portão e ouve o barulho de alguém correndo.

– Parem! – grita a voz grossa.

Ao saírem da casa, Caio grita:

– Vamos cada um para um lado para confundi-lo!

Você corre o mais rapidamente que pode e para seu azar percebe que o cara grande está vindo atrás de você.

Se a sua rapidez for 3, vá para 10

Se a sua rapidez for 4 ou mais, vá para 13

10

Você corre o mais rapidamente que pode, mas o homem não desiste e vai ganhando terreno. As ruas ali são escuras e desertas, se ele a alcançar ali não haverá ninguém para ajudar! Com os pulmões explodindo, você corre na direção do Bar do Seu Pereira, ouvindo o homem nos seus calcanhares.

Ao virar uma esquina entra numa rua bem iluminada, mas o homem não para. Você continua correndo e avista o bar. Mas, não tem tempo de sorrir, pois alguém a agarra pelo braço.

– Peguei!

Antes que você possa gritar, o homem tapa a sua boca e começa a puxá-la de volta para o casarão. Controlando o medo, você gira o corpo e dá-lhe uma cotovelada no estômago. Dá certo. O homem a solta e você lhe aplica um chute e uma bela rasteira de capoeira.

O homem cai e você volta a correr até o bar. Infelizmente, ouve o homem correndo novamente no seu encalço. Já quase sem fôlego alcança o bar e ouve uma voz:

– Filha? O que houve?

Seu pai vem correndo do bar ao seu encontro. Você o abraça e chora de alívio.

– Quem era aquele homem correndo atrás de você? – pergunta seu pai.

Você conta tudo e, junto com seu pai, resolvem primeiro ver se está tudo bem com o Caio. Ao chegar na casa dele, descobrem que o pai de Caio teve de levá-lo até o hospital quando ele chegou em casa todo machucado, mas felizmente agora ele está bem. Depois vão até a polícia contar o que aconteceu. Os policiais vão até o casarão e pegam o tal homem em flagrante, tentando incendiar o local.

No dia seguinte, o professor Júlio vai com vocês até a Secretaria Municipal de Cultura falar sobre a importância de se conservar o casarão não somente para evitar que ele se torne foco de doenças, como também pelo seu valor histórico. Vocês ficam sabendo que a herdeira do casarão já tinha a intenção de fazer uma doação à comunidade, mas o primo dela queria destruir tudo para vender o terreno. Com a ajuda de vocês e o abaixo-assinado o casarão é recuperado e passa a ser usado como um museu e centro de estudos sobre a História da região. Você e Caio ganham uma bolsa de estudos e a mãe dele consegue os remédios de que precisava.

FIM

2ª História: rota mais adequada

1

Você refez as contas e ficou frustrada de novo. Ainda precisava de R\$ 50,00 para comprar o celular novo que estava querendo; isso sem falar que também estava precisando de uma bermuda





nova. Olhou pela janela e viu Caio se aproximando; ele acenou animado:

– Fala, Bia! Por que essa cara?

– Espera que eu já vou aí.

Caio era o seu melhor amigo, se conheciam desde crianças e sabiam tudo um da vida do outro. Você logo desabafou suas dificuldades financeiras.

– Você podia vender aquela boneca de louça que tem no seu quarto. Tem um cara que está comprando anti...anti...objetos antigos. – falou Caio.

– Antiguidades.

– Isso. Ele está pagando bem.

– Não dá. Aquela boneca era da minha bisavó, passou para minha avó, para minha mãe e agora para mim. Se eu vender minha mãe me mata. Depois, e se eu tiver uma filha? A boneca e o miau-miau eu não vendo mesmo.

– Também quem ia querer comprar aquele gato-travesseiro velho de pano?

– Foi minha avó quem fez, eu durmo com o miau-miau até hoje.

– Então o jeito é você comprar o celular a prazo.

– Ah, claro. Se eu não tenho dinheiro agora vou ter depois? Vou ter que pagar as prestações do mesmo jeito.

– Ah, mas tem trinta dias para pagar. Até lá o dinheiro aparece.

– E se não aparecer?

– Nossa! Você está mesmo de mal com a vida!

Vocês caminham em silêncio por um tempo, sem falar nada, como amigos muitas vezes não precisam. É então que você se lembra:

– E sua mãe? Como está?

– Continua com febre. O médico do posto de saúde disse que é dengue. Conseguimos remédio, mas está acabando. O pai está tentando conseguir mais.

– E eu falando do meu celular e da bermuda nova.

– Deixa para lá.

Vocês caminham juntos, até que de repente Caio para em frente ao velho casarão. Você também para, fica olhando pra ele e percebe que vários pensamentos correm pela mente de seu amigo.

– O que foi, Caio?

– Será que esse velho casarão tem alguma coisa a ver com as pessoas terem ficado doentes? Pode ser que tenha ninho de ratos ou alguma coisa assim. Seria bom a gente ir ver e depois chamar a saúde pública.

– Sei. Você está querendo é explorar o casarão. Você e essa sua mania de aventura.

– Vamos lá, Bia! Vai ser divertido!

– Mas, o casarão está abandonado há nove anos. E há dois anos que o povo começou a ficar doente.

– E daí?

– Daí que o povo começou a ficar doente sete anos depois que o casarão ficou abandonado e sete é um número mágico, sabe? O gato tem sete vidas, o arco-íris tem sete cores...

– Bia, quer dizer que você faz capoeira há dez anos para ficar medrosa? Vamos lá!

– Tá bom. Mas, é melhor passar primeiro em casa para pegar algumas coisas. O sol vai se pôr daqui a uma hora.

Se você achar melhor passar primeiro em casa, vá para 9

Se você achar melhor entrar logo na casa, vá para 5

9

Você convence Caio que é melhor prevenir que remediar, e vocês voltam até sua casa para pegar algumas coisas. Felizmente, seu pai





gosta de fazer consertos e tem muita coisa em casa. Você pega sua mochila e coloca nela uma lanterna, uma garrafa d' água, um kit de primeiros socorros, uma corda, um martelo, repelente de mosquitos, vela e fósforos.

– Não sei bem se nós vamos precisar de tudo isso, mas é melhor levar.

– Tudo bem, eu acho um exagero, mas vamos lá. – diz Caio rindo.

Vocês caminham de volta até o casarão conversando animadamente sobre os mistérios que vão explorar. Você brinca, dizendo que talvez achem um antigo tesouro de piratas escondido lá. Caio ri e diz que usaria o tesouro para comprar os remédios para a mãe e também uma bicicleta nova para poder trabalhar fazendo entregas e ganhar um dinheiro a mais. Você fala da bermuda e do celular no qual está de olho há um tempo.

– Para que você quer tanto esse celular com essas coisas todas: acesso à internet, jogos, calculadora e sei lá mais o quê?

– A Clara já tem e a Júlia também. Todo mundo tem ou vai ter, por que eu vou ficar de fora?

– Mas, você precisa disso tudo num celular? Você quer o celular pra você ou para mostrar pros outros?

– Não me amola, Caio.

Vocês chegam até o casarão e dão de cara com um portão trancado por uma corrente com um cadeado. O muro é alto, tem cerca de dois metros, e o topo tem cacos de vidro.

– O jeito é dar a volta no muro e procurar um meio de entrar. – propõe Caio.

Vá para 4

4

Infelizmente não há qualquer abertura, mas um dos galhos de uma velha goiabeira passa por cima do muro.

– Já sei! Vamos escalar a goiabeira e saltar para dentro do quintal da casa. O jardim está com um mato bem alto e não vamos nos machucar.

– Mato alto pode ter cobra. E depois, como vamos fazer para sair?

– Depois a gente pensa nisso! Vamos lá.

– Bom, nada de saltar. Eu trouxe uma corda justamente para essas horas.

Vocês escalam a goiabeira sem problemas, seguem pelo galho até passarem o muro. O mato realmente está alto, pelo visto ninguém cuida do quintal há bastante tempo. Você amarra a corda no galho bem firme, depois você e Caio descem por ela até o quintal. Ainda bem que fizeram isso, pois desceram justamente em cima de algumas pedras que estavam escondidas pelo matagal. Se tivessem saltado poderiam ter se machucado bastante!

O lugar parece estar abandonado há muito tempo, e o casarão está com um aspecto muito sinistro. Você se pergunta se isso realmente vale a pena. Caio encontra uma janela quebrada e vocês entram na casa.

O casarão está escuro e todo empoeirado, há várias teias de aranha e um cheiro ruim. O chão é de tábuas de madeira e range quando vocês andam. Os móveis são antigos e parecem que ainda estão bem, exceto pelo estofamento.

– Olha só, essa mesa ainda está firme. – você comenta espantada.

– Deve ser madeira bem antiga. Isso dura muito. – anima-se Caio.

– Sei, – você tenta mover a mesa, mas não consegue – Nossa, como pesa!

Caio continua examinando a sala, e comenta:

– As paredes estão firmes e vários móveis estão em bom estado. Olha só esse armário, cheio de pratos e copos de porcelana!

Você caminha até um dos armários e vê que ele tem vários livros, protegidos por uma porta de vidro. Você a abre, examina um dos livros e comenta:

– Que estranho, está escrito aqui que o livro custou duzentos cruzeiros.

– Meu pai me falou disso, o Brasil já teve várias moedas antes do real.





Uma delas foi o cruzeiro.

– Por que mudava de moeda?

– A inflação, as coisas iam subindo de preço e o dinheiro perdia o valor rapidamente. Meu tio disse que a definição correta de inflação é o aumento contínuo e generalizado do preço dos bens e serviços. Com o passar do tempo era tanto zero no valor dos produtos que o governo decidia trocar a moeda.

– Como quando a gente era criança uma latinha de refrigerante custava R\$ 1,00 e agora custa R\$ 2,00?

– Isso. Antes, com R\$ 2,00 se comprava duas latinhas e agora só se compra uma. Só que isso foi com tudo, não só com refrigerante. E meu pai diz que quando ele era novo a inflação foi bem pior do que hoje.

Vocês podem seguir pelo corredor, de onde está vindo um mau cheiro, ou subir pela escada para o segundo andar.

Se quiser ir pelo corredor, vá para 7

Se quiser subir pela escada, vá para 3

7

Vocês continuam explorando a casa e chegam a um quarto onde há um cheiro ruim. Entrando lá, notam que o telhado está furado e o chão está cheio de poças d'água e as paredes cobertas de mofo. Caio se aproxima das poças e comenta:

– Nossa, está cheio de larvas de mosquito. Isso aqui é um viveiro de mosquitos da dengue.

– Que nojo! Também está cheio de baratas. E olha ali um rato! Aqui deve ter um ninho deles! Então o pessoal do bairro está certo, as doenças estão vindo daqui, só que não é nenhum fantasma é só um casarão abandonado cheio de ratos e mosquitos da dengue. Nossa, como deixaram isso acontecer? Um casarão tão bom! Podia ser uma escola, um museu, um condomínio, qualquer coisa é melhor do que isso. E as paredes estão boas, dá para recuperar com uma boa reforma.

- Por mim, deviam botar esse lugar abaixo!
- Também acho isso! – diz uma voz grossa às suas costas.

Vá para 14

14

Vocês se viram e veem um homem alto e magro parado diante da porta do quarto. Ele não parece nem um pouco feliz em vê-los.

– Quem são vocês, o que estão fazendo aqui?

Você fica sem voz e Caio também. Os dois ficam parados, como estátuas, olhando para o homem de boca aberta. Ele traz um galão de gasolina em cada uma das mãos.

– Ah, quem se importa! Caiam fora daqui antes que eu mude de ideia!

Vocês saem do quarto e caminham cabisbaixos até a sala. Chegando lá veem mais quatro galões de gasolina no chão, junto de um sofá antigo. Caio não consegue se conter:

– O que você vai fazer com toda essa gasolina?

O homem olha para vocês com um olhar cruel:

– Você é como minha prima. Fala demais, pergunta demais e pensa demais. Ela quer transformar isso aqui num museu, não vê que é melhor botar abaixo e vender o terreno. Mas, depois de hoje a noite ela não terá escolha. E você, infelizmente, viu demais!

Caio se joga contra o homem e começa a lutar com ele, conseguindo acertar alguns socos, mas logo toma um belo cruzado de direita e cai no chão. O homem se vira para você e diz:

– É melhor ficar quietinha.

Sem perder tempo, você começa a gingar e prepara seus golpes de capoeira.





Se a soma da sua agilidade, força e rapidez for igual a 8, vá para 8

Se a soma da sua agilidade, força e rapidez for igual a 9 ou mais, vá para 12.

12

A luta é difícil, mas a sua ginga funciona e você consegue se esquivar dos socos do homem e acertar seus golpes: benção, queixada, rabo de arraia, cabeçada e termina com um belo martelo (chute rodado) no queixo que deixa o homem desacordado.

Perca 1 ponto de Saúde

Você ajuda Caio a se levantar e os dois saem do casarão o mais rapidamente possível. Felizmente, o tal homem misterioso havia aberto o cadeado e vocês conseguem sair sem problemas. Chegando em casa, você fala com seu pai o que aconteceu. Depois de levar uma bronca, você vai com ele até a delegacia mais próxima avisar a polícia sobre o incendiário no casarão que quase pegou vocês. Os policiais vão até o casarão e prendem o tal homem em flagrante, tentando incendiar o local.

No dia seguinte, o professor Júlio vai com vocês até a Secretaria Municipal de Cultura falar sobre a importância de se conservar o casarão não somente para evitar que ele se torne foco de doenças, como também pelo seu valor histórico. Vocês ficam sabendo que a herdeira do casarão já tinha a intenção de fazer uma doação à comunidade, mas o primo dela, o homem que foi preso, queria destruir tudo para vender o terreno.

Com a ajuda de vocês e um abaixo-assinado, o casarão é recuperado e passa a ser usado como um museu e centro de estudos sobre a His-

tória da região. Você e Caio ganham uma bolsa de estudos e a mãe dele consegue os remédios que precisava.

FIM

Tarefas

1ª Tarefa

Você se lembra de ter tido um brinquedo que era o seu preferido quando você era criança? Um boneco, boneca, ursinho, travesseiro, o que fosse que você sempre levava consigo para dormir e que não venderia por nada? Você ainda o tem? E os seus amigos?

Na história a Dona Célia, mãe do Caio, transformou uma calça que ela não usava mais em uma bermuda para Bia. Na sua casa há algum objeto que não use mais e que poderia ser reaproveitado, reutilizado de alguma forma? Se não por você, que tal por outra pessoa? Que objeto seria esse e como ele poderia ser reaproveitado?

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.

2ª Tarefa

Entreviste três pessoas adultas e faça duas perguntas a cada uma delas:

1. Você alguma vez se arrependeu de alguma compra que fez? Por quê?
2. Há alguma coisa que existia na sua infância e ainda existe hoje? E que não exista mais?

Depois de fazer as perguntas, compare as respostas. A que conclusão você chegou? Compartilhe sua opinião com seus colegas e veja as conclusões deles.

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.

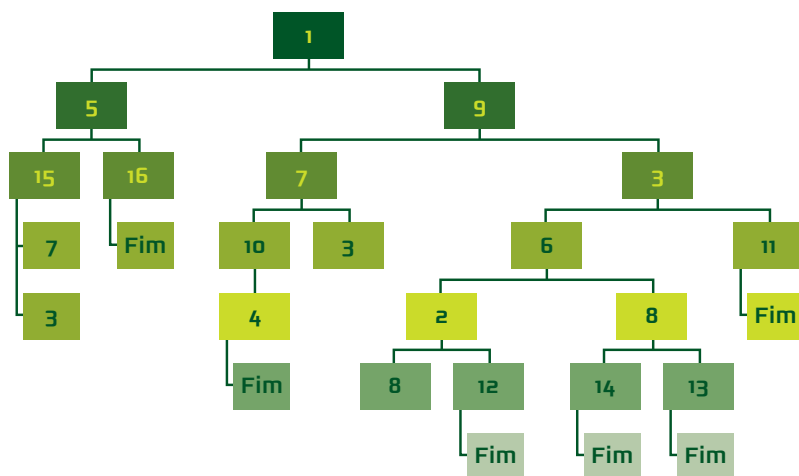


French Toast | Abstract | Photos.com

3ª História: resumo e fluxograma

No ano de 2042 a situação está terrível. O consumo excessivo e o desmatamento desordenado estão exaurindo os recursos da Terra. Fome, sede, pobreza e doenças atormentam as pessoas que lamentam os erros cometidos pelo ser humano nas últimas décadas. Surge uma esperança para resolver o problema da sede, o Aquífero Guarani – uma reserva subterrânea de água doce. O Brasil pode resolver seu problema de sede e até exportar água. Mas, será este o melhor caminho? O protagonista descobre um antigo conceito: reciclagem. Porém, existem aqueles que preferem esgotar o Aquífero Guarani e começa uma corrida contra o tempo.

Nesta história acompanha-se a corrida desesperada da personagem protagonista para divulgar o conceito de reciclagem para o mundo. Ela tem de optar por pedir ajuda ou não, tentar ir de trem ou usar uma LAN house.



3ª História: rota menos adequada

1

Você se levanta lutando contra o cansaço para poder ir para o trabalho. Olha pela janela e observa que o dia está cinza, como quase todos os outros. Dias de sol agora são raros. O cheiro agradável de café vem da cozinha. Chegando lá, vê sua mãe atarefada, já colocando o café na garrafa térmica e o pão que foi esquentado no forminho. Você se senta e come. Sua mãe percebe seu desânimo e comenta:

– Está difícil levantar, não é? Pois eu acho que é esse ar ruim que deixa todo mundo sem forças. Você agradeça a mim e seu pai por termos feito você estudar e guardado um dinheiro todo mês. Não fosse isso você não teria trabalho e nós não teríamos onde morar.

– Sem falar no seguro, não é? Se não fosse isso teríamos perdido tudo naquela vez que a casa pegou fogo.

– Seu pai sempre foi previdente, sempre pensou no hoje e no amanhã.

A voz da sua mãe traz certa tristeza, você também sente falta de seu pai. Após terminar seu café, você segue a pé até o prédio onde trabalha. É uma caminhada de quase uma hora, mas depois que os poços de petróleo secaram sobrou pouca gasolina no mundo. Se tivessem investido mais em carros elétricos... Pelo menos é um exercício.

Você entra no escritório e vê seu chefe, Dr. Flores, todo animado:

– O Congresso Nacional de Pesquisas sobre Energia (CNPE) vai estar em rede nacional debatendo o projeto da empresa sobre o Aquífero Guarani. Todos vão poder opinar online em tempo real. Tenho certeza de que nosso projeto para acelerar a exploração do Aquífero e a exportação de água vai ser aprovado.

– Sei...

– Ora, que é isso? Mais animação! O projeto da empresa vai beneficiar milhões de pessoas que estão com sede.

– Mas, é só explorar o Aquífero. E quando a água acabar?

– Ah, isso não é problema. Lá têm água para dezenas, não, centenas de anos!

Você decide que é melhor ir pela escada. Já está acontecendo tanta coisa estranha. Sem perder tempo, você desce os seis andares até o saguão de entrada do prédio. Tudo parece normal, você começa a andar para a porta da frente quando vê um homem com um terno preto e óculos escuros falando ao celular e observando as pessoas que saem dos elevadores. Por sorte, ele ainda não viu você. O que será isso?

Sem querer parar para descobrir, você volta pelo corredor e resolve sair pelos fundos do prédio. Abre a porta com cuidado, olha em volta, não vê ninguém, suspira e começa a andar.

– O que você está fazendo aqui?

Você dá um salto com o susto. Ao se virar vê sua amiga, Rita, que toma um susto com seu susto.

– Calma! O que houve? Por que saiu de fininho pelos fundos?

Você conta tudo o que houve e vai puxando-a pelo braço para vocês saírem logo dali.

– Reciclagem? Eu me lembro de ter lido sobre algo assim quando era criança... - comenta Rita

– É sobre reaproveitar as coisas em vez de simplesmente jogar fora. Podemos coletar a água usada para lavar a louça, no banho, até nos esgotos, podemos retirar a que está no lixo orgânico e reciclar para podermos usar novamente. Também se pode reaproveitar outras coisas, por exemplo, papel pode ser reciclado.

– E a empresa não quer isso porque prefere explorar o Aquífero sem reciclar ou reduzir consumo.

– Exato! Por isso preciso ir ao CNPE, o Congresso Nacional de Pesquisas sobre Energia, para mostrar o projeto da reciclagem para todo mundo.

Vocês continuam andando pelas ruas, logo adiante está a rua que leva para a estação de trem que você precisa pegar para ir ao CNPE.

– Olha, lá adiante tem uma LAN house. Acho melhor você ir logo para lá e repassar essa informação de uma vez! Vai que te pegam no caminho para o Congresso. – aconselha Rita.

Se você concorda com Rita, vá para 7

Se você prefere ir direto para o CNPE, vá para 3

3

Você decide que é melhor pegar o trem que leva para o congresso e apresentar as informações online e pessoalmente ao mesmo tempo. Sem perder tempo, você e Rita vão para a estação de trem, de olho para ver se tem alguém de terno preto e óculos escuros pela rua.

Na estação descobrem que não só terão de esperar quinze minutos pelo trem, como também não há mais vagas na classe econômica.

– Nossa, a classe executiva é bem mais cara que a econômica! – comenta Rita.

O atendente então faz uma proposta:

– Vocês podem deixar seus nomes na lista de espera da classe econômica. Se houver alguma desistência, vocês ficam com a passagem. Mas, é arriscado. Se ninguém desistir vocês perdem esse trem.

A proposta parece tentadora. Afinal, a passagem econômica é bem mais barata e vocês estão com pouco dinheiro. Por outro lado, vocês não podem falhar, e no momento há vagas na classe executiva. Será que vale a pena mais esse gasto?

Você conversa com Rita e ela é da opinião que não vale a pena comprar a passagem na classe executiva. Sempre tem alguém que desiste, por isso ela prefere apostar na lista de espera para a passagem na classe econômica. Depois, se ninguém desistir, aí sim vocês compram as passagens na classe executiva. Claro que sempre há o risco de ninguém desistir e a classe executiva também ficar lotada, mas isso é tão raro. Além do que, de que adianta ficar acreditando no pior?

– O que tem de acontecer, acontece. É o que minha avó sempre dizia – fala Rita. – Tem coisas que não dá para evitar.

– Evitar não, mas dá para tentar prevenir ou remediar. Será que vale

mesmo a pena correr o risco de perder o trem? Se tivermos que esperar pelo outro, eles podem nos pegar...

– Bom, você é que sabe. Por mim, se perdermos o trem, vamos para a LAN house.

Se decidir comprar uma passagem de classe executiva, vá para 6

Se decidir seguir a opinião de Rita, vá para 11

11

Você concorda com Rita e decide que se o trem atrasar o melhor é ir para a LAN house. Vocês vão até a lanchonete da estação de trem e fazem um pequeno lanche enquanto esperam o trem para o CNPE.

Depois de encher a barriga, conversando com Rita, você se distrai dos perigos que correu. O tempo passa e nada do trem. Finalmente, chega um aviso pelos alto-falantes:

– Senhores passageiros do trem 767, favor embarcar, o trem partirá em cinco minutos. Você e Rita correm para o guichê, mas quando chegam lá descobrem que não apenas ninguém desistiu como também o trem está lotado. Agora não há vagas nem na classe executiva. O atendente informa que haverá outro trem para o mesmo local dali a uma hora.

Resmungando, você segue com Rita para a LAN house. Vocês andam rápido, mas não notam nada de errado. Confiante, você sorri para a Rita, mas quando ia falar algo sente um choque e desmaia.

Ao acordar está numa pequena cela com um homem lhe observando:

– Bom dia. Eu sou o Doutor Onírico, não se preocupe, muitos pacientes têm alucinações como a que você teve. Você vai fazer um tratamento para logo esquecer esse pesadelo.

Você respira fundo e espera que a Rita tenha conseguido escapar e colocar as informações sobre reciclagem na Internet. Infelizmente, agora você não pode mais ajudar nisso.

FIM



3ª História: rota mais adequada

1

Você se levanta lutando contra o cansaço para poder ir para o trabalho. Olha pela janela e observa que o dia está cinza, como quase todos os outros. Dias de sol agora são raros. O cheiro agradável de café vem da cozinha. Chegando lá, vê sua mãe atarefada, já colocando o café na garrafa térmica e o pão que foi esquentado no forminho. Você se senta e come. Sua mãe percebe seu desânimo e comenta:

- Está difícil levantar, não é? Pois eu acho que é esse ar ruim que deixa todo mundo sem forças. Você agradeça a mim e seu pai por termos feito você estudar e guardado um dinheiro todo mês. Não fosse isso você não teria trabalho e nós não teríamos onde morar.
- Sem falar no seguro, não é? Se não fosse isso teríamos perdido tudo naquela vez que a casa pegou fogo.
- Seu pai sempre foi previdente, sempre pensou no hoje e no amanhã.

A voz da sua mãe traz certa tristeza, você também sente falta de seu pai. Após terminar seu café, você segue a pé até o prédio onde trabalha. É uma caminhada de quase uma hora, mas depois que os poços de petróleo secaram sobrou pouca gasolina no mundo. Se tivessem investido mais em carros elétricos... Pelo menos é um exercício.

Você entra no escritório e vê seu chefe, Dr. Flores, todo animado:

- O Congresso Nacional de Pesquisas sobre Energia (CNPE) vai estar em rede nacional debatendo o projeto da empresa sobre o Aquífero Guarani. Todos vão poder opinar online em tempo real. Tenho certeza de que nosso projeto para acelerar a exploração do Aquífero e a exportação de água vai ser aprovado.
- Sei...
- Ora, que é isso? Mais animação! O projeto da empresa vai beneficiar milhões de pessoas que estão com sede.
- Mas, é só explorar o Aquífero. E quando a água acabar?
- Ah, isso não é problema. Lá têm água para dezenas, não, centenas de anos!

Você se senta para trabalhar no computador, revendo o projeto, mas repara algo brilhando em uma falha do assoalho. Examinando, encontra um pequeno tubo, um depósito de memória, igual aos antigos pendrive de sua infância, antes de todos os arquivos serem colocados na internet.

– O que será isso?

E para atender sua curiosidade, liga o aparelho em seu computador e acessa os dados. O que você encontra é surpreendente, uma tecnologia com uma palavra que você não ouvia há muito tempo: reciclagem. Examinando bem, percebe que com ela se podem reciclar várias coisas, inclusive a água, o que ajudaria no problema da sede e permitiria um uso melhor do Guarani.

Sem perder tempo, você mostra o que descobriu para o Dr. Flores. Ele, porém, não fica tão animado:

– Ah, isso... bom é um projeto que foi abandonado há anos, não serve para nada. Melhor jogar fora.

– Mas, não seria melhor mostrar para as pessoas no Congresso?

– Não, não. Me dá aqui que eu joga fora.

Você entrega o tubo, mas volta para seu computador. “Ainda bem que eu fiz uma cópia”.

Ao tentar divulgar o conteúdo via internet para o CNPE você percebe que seu acesso à internet foi cortado. Você então pega seu celular e descobre que o acesso dele à internet, fornecido pelo provedor da empresa, também foi cortado. O que estará acontecendo? Você faz uma cópia num tubo de memória só para se garantir.

Você espera um tempo, depois vai até a sala e diz:

– Dr. Flores, eu vou ao banheiro e já volto.

Ele apenas faz um sinal de tudo bem com a cabeça.

Você caminha até o corredor e, antes que aperte o botão, percebe que elevador já está subindo. Alguém está vindo. E agora?

Se decidir esperar pelo elevador, vá para 5

Se decidir descer pela escada, vá para 9



Você decide que é melhor ir pela escada. Já está acontecendo tanta coisa estranha. Sem perder tempo, você desce os seis andares até o saguão de entrada do prédio. Tudo parece normal, você começa a andar para a porta da frente quando vê um homem com um terno preto e óculos escuros falando ao celular e observando as pessoas que saem dos elevadores. Por sorte, ele ainda não lhe viu. O que será isso?

Sem querer parar para descobrir, você volta pelo corredor e resolve sair pelos fundos do prédio. Abre a porta com cuidado, olha em volta, não vê ninguém, suspira e começa a andar.

– O que você está fazendo aqui?

Você dá um salto com o susto. Ao se virar vê sua amiga, Rita, que toma um susto com seu susto.

– Calma! O que houve? Por que saiu de fininho pelos fundos?

Você conta tudo o que houve e vai puxando-a pelo braço para vocês saírem logo dali.

– Reciclagem? Eu me lembro de ter lido sobre algo assim quando era criança... - comenta Rita

– É sobre reaproveitar as coisas em vez de simplesmente jogar fora. Podemos coletar a água usada para lavar a louça, no banho, até nos esgotos, podemos retirar a que está no lixo orgânico e reciclar para podermos usar novamente. Também se pode reaproveitar outras coisas, por exemplo, papel pode ser reciclado.

– E a empresa não quer isso porque prefere explorar o Aquífero sem reciclar ou reduzir consumo.

– Exato! Por isso preciso ir ao CNPE, o Congresso Nacional de Pesquisas sobre Energia, para mostrar o projeto da reciclagem para todo mundo.

Vocês continuam andando pelas ruas, logo adiante está a rua que leva para a estação de trem que você precisa pegar para ir ao CNPE.

– Olha, lá adiante tem uma LAN house. Acho melhor você ir logo para lá e repassar essa informação de uma vez! Vai que te pegam no caminho para o Congresso. – aconselha Rita.

Se você concorda com Rita, vá para 7

Se você prefere ir direto para o congresso, vá para 3

7

Você decide que é melhor usar a LAN house e resolver logo isso. Olhando com atenção para as pessoas na rua para ter certeza de que não há qualquer pessoa de terno preto e óculos escuros na rua, você e Rita entram o mais rápido que podem na LAN house.

O lugar está bastante cheio, mas ainda há computadores disponíveis. Como os recursos estão escassos, o preço a se pagar para usar um computador por dez minutos é bem maior do que quando você era criança. Você olha no bolso e vê que está com pouco dinheiro, por isso resolve pagar com cartão de débito. O rapaz traz a maquininha, você passa o cartão, digita a senha e...

– Operação não autorizada. – diz o rapaz.

– O quê? – você pergunta sem entender nada.

– Operação não autorizada. O Banco não autorizou, não deve ter dinheiro na sua conta corrente.

Você se afasta, já entrando na paranóia enquanto conversa com Rita:

– Só podem ser eles! Os homens de preto. Já vi esses caras num monte de filmes! Bloquearam minha conta, eu tenho certeza de que há dinheiro na conta corrente. Eu ainda não recebi meu salário este mês, mas só comprei aquele par de tênis semana passada, mais nada.

– Ué, anteontem a gente saiu para ir ao cinema e comer pizza com o pessoal, lembra? E você pagou tudo com cartão de débito.

– É, mas...

– E na outra semana você também comprou aquela camisa nova. E a gente saiu também com o pessoal e...

– Tá bom, mas foi tudo pouca coisa.

– Mas, juntando todos os gastos fica uma quantia grande. Você gastou todo seu dinheiro.



- 
- E o que eu faço agora?
 - Bom, compra o tempo na LAN house no cartão de crédito.
 - Eu nunca uso cartão de crédito. Minha mãe ficou superendividada com cartão de crédito, se você não pagar de uma vez vira uma bola de neve que te enterra com os juros.
 - Então compra e paga a fatura integralmente no mês que vem. É só saber usar!

Se você preferir usar o cartão de crédito para comprar o tempo na lan house, vá para 10

Se você preferir seguir para o CNPE, vá para 3

10

Rita convence você, que saca seu poderoso cartão de crédito para comprar os preciosos minutos de que precisa na LAN house para enviar sua mensagem.

Você sabe que precisa de apenas cinco minutos para enviar sua mensagem, logo dez minutos dão e sobram. Mas, chega a pensar “já que estou gastando mesmo no cartão de crédito, podia aproveitar e comprar uns trinta reais de crédito.”

Rita lhe observa e fala:

– Não vai exagerar, hein? Olha o que você já fez com seu cartão de débito!

Nesse momento, você vê dois homens de terno preto e óculos escuros entrarem na LAN house. Sem perder tempo, você compra os minutos e vai para um computador. A Rita fica vigiando os dois homens e lhe fazendo sinais. Você entra na internet, encaixa seu tubo de memória e começa a transmitir as informações para o computador para enviá-las para várias redes sociais e sites de pesquisa.

Você sua frio, tentando se concentrar. De repente, um barulhão. Você olha e percebe que a Rita simplesmente se jogou no chão e fingiu um

desmaio para distrair os homens de terno preto. Foi a conta certa. Eles lhe veem e correm na sua direção. Você se vira e transmite as informações para uns cem endereços diferentes. Depois sai correndo.

Enquanto os homens de óculos escuros examinam o computador no qual você estava trabalhando, você e Rita fogem correndo dali.

Por três dias você nem vai pra casa e fica sabendo da sua demissão da empresa pelos jornais.

– E agora? Como vou ajudar com as despesas lá em casa? – você se pergunta.

Vá para 4

4

Você fica morando por um mês com a Rita, esperando as coisas acalmarem e pensando em como vai fazer para poder trabalhar novamente. Por sorte você tinha um dinheiro poupado e teve como se sustentar durante esse tempo.

Acompanhando as notícias pela internet, fica sabendo que as informações que você transmitiu sobre reciclagem geraram um debate mundial e o contrato entre o governo e a empresa na qual você trabalhava para explorar o Aquífero Guarani foi suspenso.

– O Dr. Flores deve ter ficado bem bravo. – pensa você.

Então um dia Rita chega toda animada.

– Consegui um emprego para você em uma Organização Não Governamental - ONG que está fazendo vários projetos ecológicos, o lema deles é reduzir, reutilizar e reciclar! Parece ótimo.

– É mesmo? Essa ONG é séria?

– Parece que sim. Mas, você tem que trabalhar para fazer as coisas acontecerem. Começou um movimento social quando você liberou aquelas informações na internet e temos que participar!



– Será que vai funcionar? Será que as coisas agora vão pra frente do jeito certo?

– Só tem um jeito de descobrir!

Você concorda com Rita e decide voltar a trabalhar. Quem sabe dessa vez as pessoas não agem da melhor maneira?

FIM

Tarefas

1ª Tarefa

Repensar, Recusar, Reduzir, Reutilizar, Reciclar, são os cinco verbos atualmente mais utilizados para que tenhamos um consumo sustentável, ou seja, que não prejudique o meio ambiente, preservando a nossa qualidade de vida e a dos nossos filhos, netos e dos que virão depois. É claro que devemos ter cuidado também com a produção para não poluir o meio ambiente. As três histórias abordam os três últimos (Reduzir, Reutilizar e Reciclar) por serem mais conhecidos, mas é importante que você repense os seus hábitos de consumo e se recuse a fazer compras desnecessárias e que não queira realmente fazer apenas para acompanhar os outros

Verifique se há algum programa de preservação do meio ambiente na sua cidade. Se há, ele poderia ser aplicado à sua escola e ao seu bairro? Se não, o que poderia ser feito? Como os conceitos que você viu nas histórias de Reduzir, Reutilizar e Reciclar poderiam ser usados na sua escola? E na sua vida?

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.

2ª Tarefa

A terceira história mostra as personagens vivendo as consequências dos erros que elas e outras pessoas cometeram em relação ao meio ambiente e suas vidas pessoais. Também recebem os bons resulta-

dos de seus acertos. O que plantamos hoje, nós colheremos amanhã. Se não cuidarmos das nossas coisas, elas vão se estragar. É preciso poupar e preservar para termos um futuro melhor. Sendo assim, investigue:

- O que está sendo feito na sua escola para preservá-la? O que pode ser feito hoje para ter um amanhã melhor?

- Uma das maneiras de se buscar um futuro melhor é poupar dinheiro para fazer um investimento e preparar-se para a aposentadoria. Tente descobrir como funcionam os investimentos que podemos fazer com o dinheiro guardado e qual é o objetivo de se fazer um. Peça ajuda a seus professores e parentes, se possível converse com um gerente de um banco a esse respeito.

Registre o que descobriu e apresente para a sua turma.



Glossário

Análise de despesas: processo que consiste em levantar as despesas e, em seguida, estudá-las para verificar se o dinheiro está realmente sendo gasto com o que se pretendia gastá-lo.

Apólice: documento que formaliza o contrato de seguro, estabelecendo os direitos e as obrigações da sociedade seguradora e do segurado e discriminando as garantias contratadas.

Comportamento gastador: refere-se aos hábitos financeiros de certas pessoas que tendem a consumir excessivamente, dando pouca atenção à poupança.

Comportamento poupador: refere-se aos hábitos financeiros de certas pessoas: são as que tendem a poupar, reprimindo o consumo.

CONSUMIDOR: é a pessoa que compra ou utiliza produto ou serviço, bem como aquelas que estão expostas às práticas comerciais.

Consumo: ato de consumir, comprar um produto ou utilizar um serviço. O consumo deve ser feito de maneira consciente, ou seja, avaliando sua real necessidade. As decisões conscientes devem levar sempre em consideração os 5“Rs”: repensar, recusar, reduzir, reutilizar e reciclar.

Conta de poupança: A conta de depósitos de poupança, popularmente conhecida como conta poupança, conta de poupança ou ainda caderneta de poupança, é um tipo de investimento criado com o objetivo de estimular a economia popular. É muito tradicional. Assim, para abrir e manter uma conta de poupança o cliente não paga tarifas, não paga imposto de renda sobre o dinheiro aplicado e ainda pode depositar pequenos valores, que passam a gerar rendimentos mensalmente. Se um valor depositado na conta de poupança não for mantido aplicado por pelo menos um mês, isto é, se for resgatado antes, não ocorrerá remuneração desse dinheiro.

Curto, médio e longo prazos: não existe uma definição precisa sobre a duração do que é curto, médio e longo prazos. Muitos economistas, quando se referem à situação do país ou aos planos de uma família, usam a seguinte escala (que não é uma regra!): curto prazo de 1 a 2 anos; médio prazo de 3 a 9 anos; e longo prazo acima de 10 anos.

Déficit: em sentido econômico ou financeiro, é a diferença negativa entre dois valores representativos de receitas e despesas. “No caso do orçamento familiar, se a despesa é maior que a receita, a família está em déficit.” O seu oposto é o superávit. Pode se referir também à balança comercial ou às finanças públicas, entre outras situações.

Desperdício: refere-se a gastos inúteis, despesas que pouco ou nada acrescentam à nossa qualidade de vida. Também se refere a perdas e esbanjamento de recursos que comprometem o meio ambiente e nosso futuro. Por exemplo, lavar a calçada usando mangueira é um grande desperdício de água que poderá fazer falta, depois, para a higiene pessoal ou mesmo a alimentação.

Despesa: Em um orçamento financeiro é o dinheiro que sai.

Empréstimo: É o mecanismo utilizado para ter disponível, no presente, uma quantia em dinheiro que só se conseguiria alcançar no futuro, fazendo poupança. O valor emprestado, mais os juros e encargos cobrados pela instituição financeira, vira uma dívida, que deverá ser paga na forma e no prazo combinados (valor e quantidade de parcelas, por exemplo). No empréstimo, o valor emprestado não tem destinação específica, isto é, a pessoa pode utilizar o dinheiro que pegou emprestado onde e como quiser.

Estimativa: no plano financeiro, fazer estimativas é prever quais serão os seus gastos e/ou receitas em um determinado período (semana, mês, ano) ou em um determinado evento (viagem, churrasco, festa). Para fazer estimativas, é preciso ter um método, utilizar a experiência adquirida e pesquisar.

Financiamento: operação mediante a qual uma organização, normalmente uma instituição financeira, viabiliza o pagamento vinculado a um produto ou serviço de uma pessoa, ou de outra empresa, emprestando o dinheiro sobre o qual cobrará juros.

Financiamento × Empréstimo: os financiamentos normalmente têm juros mais baixos que os empréstimos porque estão associados à compra de um bem, que pode ser reavido pela instituição financeira, ou a um serviço que pode ser interrompido, como a construção de um prédio. Empréstimos não têm essa associação, e a instituição financeira pode ter dificuldades em recuperar o recurso que emprestou. Como o risco nesse caso é maior, então os juros também são mais altos para quem toma emprestado.

Isso na maior parte dos casos, porque os empréstimos consignados também têm um risco relativamente baixo. Trata-se dos empréstimos concedidos a pessoas que têm uma renda fixa, como um salário, aposentadoria ou pensão. Nesses casos o pagamento do empréstimo é feito por meio de descontos feitos sobre essas remunerações, ou seja, a pessoa recebe o seu salário ou aposentadoria já tendo sido descontado o valor da prestação. Isso dá segurança à instituição financeira, já que a quantia devida é descontada antes que a pessoa tenha acesso ao salário, à pensão ou à aposentadoria. Como o risco de inadimplência – ou seja, de não receber o valor emprestado – é menor que em outras modalidades de empréstimo, as instituições financeiras normalmente cobram juros mais baixos para esse tipo de operação, se comparada com o cheque especial ou cartão de crédito, por exemplo. Contudo, ainda assim esse tipo de empréstimo não pode ir além de 30% (pouco menos que um terço) da renda da pessoa. Outros tipos de empréstimos também têm suas limitações.

Um bom planejamento financeiro deve analisar com cuidado qual é a melhor opção: empréstimo ou financiamento ou fazer uma poupança para comprar à vista. Por exemplo, fazer um financiamento para comprar um carro e começar logo a trabalhar como taxista talvez possa fazer sentido.

Já pegar um empréstimo consignado com juros mais baixos para quitar uma dívida de cartão de crédito, com juros mais altos, pode ser uma primeira medida para resolver o problema financeiro. É claro que outras terão de ser tomadas depois, pois ainda há uma dívida, mas pelo menos com juros menores.

Indenização: valor que a sociedade seguradora deve pagar ao segurado ou beneficiário em caso de sinistro coberto pelo contrato de seguro.

Investidor: aquele que aplica o seu dinheiro com o objetivo de obter rendimento.

Investimento: destinação do dinheiro à ampliação da riqueza e do patrimônio. As empresas e o governo investem principalmente no aumento de sua capacidade de produzir bens e serviços. As famílias fazem isso, por exemplo, quando investem na educação dos seus membros. Normalmente, elas também dirigem sua renda não consumida a aplicações financeiras, remuneradas por taxas de juros ou lucro do investimento em ações e voltadas ao aumento de sua renda futura.

Juros: basicamente é o preço do dinheiro no tempo. Para emprestar a um cliente, no momento presente, certa quantia que ele só teria

no futuro e depois de poupar por algum tempo, as instituições financeiras vão cobrar o pagamento não só da quantia emprestada, mas também um valor adicional. Esse valor adicional são os juros. Inversamente, se esse cliente depositar a mesma quantia em alguma aplicação do banco, vai esperar um valor maior quando fizer o resgate tempos depois. Nesse caso, é o banco que paga os juros por só devolver no futuro o dinheiro que recebeu em depósito no presente. Também é possível entender os juros como um “aluguel” que alguém paga por usar um dinheiro que não é seu (por exemplo, quando se pega um empréstimo, faz um financiamento ou compra a prazo) ou o “aluguel” que uma pessoa recebe por deixar outra pessoa utilizar o seu dinheiro (por exemplo, quando se coloca o dinheiro na caderneta de poupança).

Orçamento doméstico ou pessoal: registro sistemático de receitas e despesas previstas e realizadas por uma família ou uma pessoa. O orçamento permite ter maior controle sobre a vida financeira. Geralmente se organiza por meio de uma tabela, na qual em um dos lados entra quanto se ganha (receitas) e, no outro lado, quanto se gasta (despesas).

Patrimônio: conjunto de bens e direitos (que podem ser imóveis, aplicações financeiras etc.) de uma pessoa ou empresa, que tem valor econômico.

Planejamento: refere-se ao conjunto de ações que se inicia ao traçar metas e avaliar as dificuldades no caminho para vencê-las, depois evolui para se elaborar um plano com etapas para atingir as metas, contornando ou resolvendo as dificuldades previstas.

Poupança: parte da receita que não é consumida, ou seja, é o dinheiro que se guarda com o objetivo de utilizá-lo no futuro.

Principal (investimento, empréstimo): É o valor que alguém recebe efetivamente quando toma um empréstimo ou financiamento. Já o valor que será pago pelo tomador do empréstimo, isto é, a soma de todas as prestações ao longo do tempo, é maior que o principal, por causa dos juros e encargos que são cobrados. No caso do investimento, o principal é o valor originalmente aplicado.

Exemplo de uso: Peguei um empréstimo de R\$1.000,00 para pagar em 10 x de R\$120,00. Isso quer dizer que, em cada prestação, eu só abato R\$100,00 do principal da dívida. Os R\$20,00 restantes são para o pagamento de juros e encargos.

Receita: refere-se ao dinheiro que entra no orçamento, ou seja, quanto uma pessoa recebe.

Retorno: É a remuneração que se ganha pela aplicação de certa quantia em um investimento. Normalmente é expressa em termos percentuais. Os investimentos considerados mais seguros têm retornos mais baixos porque o risco de não se obter o retorno previsto é reduzido. Os investimentos mais arriscados, nos quais há maior chance de não se obter o retorno previsto, podem vir a ter maiores taxas de retorno. Conclusão: quanto maior o retorno esperado, maior o risco envolvido, da mesma forma que se o risco é baixo, o retorno esperado também o é.

Os investimentos mais seguros pagam taxas mais baixas porque o risco de não se obter o retorno previsto é reduzido. Os investimentos mais arriscados, nos quais há chance de perda, podem vir a pagar mais. Conclusão: quanto maior o retorno esperado, maior o risco envolvido, da mesma forma que se o risco é baixo, o retorno esperado também é.

Risco: evento futuro e incerto, de natureza súbita e imprevista, independente da vontade do segurado, cuja ocorrência pode provocar prejuízos de natureza econômica.

Responsabilidade Socioambiental Empresarial: toda empresa tem responsabilidades para com os diversos públicos com os quais interage (comunidade, funcionários, fornecedores, consumidores etc.), de forma que na atualidade diversas empresas criam ações para exercitar essas responsabilidades. Por exemplo, recuperar um rio, oferecer cursos profissionalizantes, promover a coleta seletiva, apoiar times escolares, auxiliar nas reformas de quadras esportivas etc.

Sustentabilidade: responsabilidade por nossas ações e decisões, pois elas têm consequências em nossas vidas e nas de outras pessoas. O que fizemos no passado afeta nosso presente, o que fazemos hoje constrói o amanhã. Além disso, o que acontece com alguns grupos cedo ou tarde atinge também aos demais.

Taxa de juros: é o preço do dinheiro, isto é, indica a renda derivada de um investimento ou o custo de um empréstimo. As taxas de juros são expressas em porcentagens mensais ou anuais. Por exemplo, 12% ao ano.

Referências Bibliográficas

ASSAF NETO, Alexandre. **Mercado financeiro**. 9ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

BANCO CENTRAL. **Educação financeira: gestão financeira pessoal**. [s. l.: s. d.] Material didático de uso interno.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos. Escrita e leitura através de narrativas e livros interativos. In **Os Lugares do Design na Leitura**. Organização: FARBIARZ, Jacqueline; FARBIARZ, Alexandre; COELHO, Luiz Antônio L. – Teresópolis: Novas Idéias, 2008. pp. 148-196.

BOVESPA. **Educação financeira**. [s. l.: s. d.] Material didático de uso interno.

CAVALCANTE, Francisco; MISUMI, Jorge Yoshio; RUDGE, Luiz Fernando. **Mercado de capitais: o que é, como funciona**. Rio de Janeiro: Mercado de Capitais/Comissão Nacional de Bolsas, 2005.

COREMEC. **Proposta de Estratégia Nacional de Educação Financeira nas Escolas**. Brasil, 2009.

COUTINHO, Laura. **Desenvolvimento de cursos baseados na web: uma proposta metodológica**. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 31, n. 3, p. 36-49, set./dez., 2005.

DATA POPULAR. **A educação financeira no Brasil: relatório qualitativo**, [s.:l.] 2008.

Escola Nacional de Defesa do Consumidor. **Manual de direito do consumidor**. Brasília, 2009.

FERREIRA, Vera Rita de Mello. **Decisões econômicas: você já parou para pensar?** São Paulo: Saraiva, 2007.

_____. **Psicologia econômica: estudo sobre comportamento econômico e tomada de decisão**. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2008.

KLIMICK, Carlos. **RPG & educação: metodologia para o uso paradidático dos role playing games**. In Design & Método. COELHO, Luiz Antônio L. (organizador) – Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Tere-sópolis: Novas Idéias, 2006. pp. 143-161.

MANKIW, Gregory N. **Introdução à economia: princípios de mi-cro e macroeconomia**. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2001.

MARSHALL, Thomas Humphrey. **Cidadania, classe social e status**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB Nº 4/2010 – Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica**. Brasília, 2010.

MMA/MEC/IDEC. **Manual de Educação para o Consumo Susten-tável**, 2005.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol - São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

ORGANIZATION FOR ECONOMIC AND CO-OPERATION DE-VELOPMENT. **Improving financial literacy**. Analysis of issues and policies. Paris: OECD, 2005.

PADILHA, Heloisa. **Mestre maestro: a sala de aula como orques-tra**. Rio de Janeiro: Linha Mestra, 2003. v. 3. Col. Conversas com a Escola pelos Olhos da Psicopedagogia.

PERRENOUD, Philippe. **A escola e a aprendizagem da democra-cia**. Porto: Asa Ed., 2002.

TOLEDO, Denise Campos de. **Assuma o controle das suas finanças: você feliz com dinheiro hoje e no futuro**. São Paulo: Ed. Gente, 2008.

WEBSITES INDICADOS

Banco Central

<http://www.bcb.gov.br>

Banco do Brasil – Contabilidade Mental

<http://www.bb.com.br/portalbb//portalbb/page251,116,2233.bb?codigoMenu=1092&codigoNoticia=5567>

CVM

<http://www.cvm.gov.br>

CVM - Portal do Investidor

www.investidor.gov.br

SUSEP

www.susep.gov.br

Harvard Business Review Brasil – Finanças Comportamentais (Behavioral Finance)

<http://hbrbr.com.br/index.php?artigo=4>

Psicologia Econômica

<http://www.verarita.psc.br>

Serviço de proteção ao consumidor

<http://www.portaldoconsumidor.gov.br/procon.asp>

PREVIC

www.previdencia.gov.br/previc

