

Trilhando o Caminho Cidadão com “Orçamentando”: Projeto de Jogo de Tabuleiro Educativo Orçamentário para Formação Infantojuvenil

RESUMO

A educação fiscal age como elo entre a administração fiscal e a sociedade, promovendo a percepção dos tributos como parte do relacionamento governo-cidadão, o que implica responsabilidades mútuas para alcançar objetivos como o desenvolvimento sustentável, a redução da pobreza e a melhoria dos serviços públicos. Quando se capacita os cidadãos a compreenderem a alocação de recursos, eles podem influenciar decisões governamentais e abordar questões sociais de forma mais eficaz. Nesse contexto, o projeto propõe expandir o ensino de Educação Fiscal em instituições municipais de São Paulo com um jogo de tabuleiro para conscientizar os estudantes sobre finanças públicas e direitos civis. O objetivo é desenvolver o interesse dos alunos em participar ativamente das discussões sobre políticas públicas, capacitando-os a identificar problemas territoriais, propor soluções e participar de debates construtivos, contribuindo assim para uma visão mais precisa dos desafios da cidade e alocando recursos de acordo com as necessidades reais da população.

Palavras-chave: Audiência pública, Cidadania, Criança e Adolescente, Educação Fiscal, Orçamento.

1. INTRODUÇÃO

Pensar sobre formas de aliar os conhecimentos sobre cidadania, ferramentas de participação social e responsabilidade fiscal é um desafio para a realidade brasileira contemporânea, o que reflete na dificuldade em desenvolver um modelo de articulação que traga equilíbrio às relações Estado-sociedade; qualidade dos serviços prestados à população; uma gestão pública menos burocrática e cidadãos com conhecimento suficiente para interpretá-la. Ivan Cordeiro Lima (2019) traz em *“Educação Fiscal para a Cidadania”* que a educação fiscal assume o importante posto de conexão entre a administração fiscal e os cidadãos, fazendo com que enxerguem o pagamento de tributos como parte integral do relacionamento entre eles e o governo - envolvendo responsabilidades como alcançar um desenvolvimento sustentável, reduzir as desigualdades, entregar serviços públicos de qualidade e construir a infraestrutura necessária para um desenvolvimento inclusivo.

Ao permitir que os cidadãos entendam a alocação de recursos, eles podem influenciar positivamente as decisões dos gestores públicos, garantindo que os problemas sociais sejam abordados de forma mais eficaz e transparente. Em nosso município, onde a diversidade e a complexidade dos problemas urbanos são evidentes, a educação fiscal cumpre um papel

fundamental na promoção de uma cidadania mais ativa e responsável, além de aproximar a população do complexo mundo das finanças públicas.

Denize Grzybovski e Tatiana Gaertner Hahn (2006), no texto *“Educação fiscal: premissa para melhor percepção da questão tributária”*, expõem que prepondera em nosso país a cultura de não-pagamento de tributos, trazendo como pressuposição o desconhecimento da importância do Estado como regulador e dos tributos como mantenedores da "máquina pública". Dessa forma, a inserção da educação fiscal é essencial para formar os pequenos cidadãos sobre como o dinheiro público é gerido, tornando-os cada vez mais conscientes de seus direitos e deveres como contribuintes.

À vista disso, o presente projeto visa a expansão do ensino de Educação Fiscal nas escolas municipais através da criação de um jogo de tabuleiro didático, com o intuito de fomentar a consciência a respeito das finanças públicas e dos direitos civis dos estudantes da cidade de São Paulo, atendendo à Portaria Conjunta Nº 5 de 5 de agosto de 2022, que determina a cooperação entre a Secretaria Municipal da Fazenda (SF) e a Secretaria Municipal da Educação (SME) para promoção e execução de ações de Educação Fiscal e Cidadania no âmbito da rede de ensino municipal de São Paulo. Desse modo, espera-se instigar o interesse dos alunos a se envolverem ativamente nas discussões sobre recursos para as políticas públicas e a participarem de forma efetiva nas decisões que afetam a cidade.

Por fim, ao entenderem as prioridades orçamentárias e as necessidades da cidade, os estudantes se tornarão capazes de identificar problemas sociais, propor soluções e participar de debates construtivos - que podem ocorrer através de consultas públicas, audiências participativas e outras formas de engajamento democrático. A participação popular consciente e ativa contribui para uma visão mais sistêmica e precisa dos desafios da cidade, permitindo que as políticas sejam moldadas e os recursos alocados de acordo com as reais necessidades da população.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

O projeto tem como objetivo geral a implantação da Educação Fiscal nas escolas do município de São Paulo por meio da elaboração de um jogo de tabuleiro educativo denominado “Orçamentando - O jogo que pensa o orçamento”, a fim de promover a conscientização sobre o Orçamento Público e cidadania dos alunos da rede municipal e proporcionar um trabalho conjunto entre a Secretaria Municipal da Fazenda e a Secretaria Municipal da Educação.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Propor a elaboração de um jogo fundamentado em casos problemas baseados em propostas apresentadas na plataforma Participe+ que foram aceitas e implementadas no Orçamento Cidadão.
- b. Incentivar o interesse dos alunos do Ensino Fundamental II, dos onze aos quinze anos, da rede municipal por assuntos relacionados ao Orçamento Público;
- c. Alcançar todos os alunos matriculados no Ensino Fundamental II da rede municipal, 196.582 estudantes de acordo com o Censo escolar de 2021 (IBGE, 2021);
- d. Fomentar o debate sobre a participação cidadã nos espaços de tomada de decisão, capacitando o público infanto-juvenil de maneira lúdica e intuitiva;
- e. Desenvolver a consciência dos alunos sobre o espaço da audiência pública e o efeito que a participação dos cidadãos pode proporcionar por meio de tal ferramenta.
- f. Contribuir com o papel educativo estabelecido pela Portaria Conjunta N° 5 da SF com a SME.

3. DESENVOLVIMENTO

Diante do seu potencial informativo e avaliativo quanto aos processos e ações da administração pública conferido a população (Fonseca, 2003), o projeto coloca em foco a audiência pública como ferramenta essencial no processo de democratização. Apesar de tal relevância, a falta de inclusão de assuntos orçamentários (e seu processo de tomada de decisão), desde os primeiros momentos de construção da noção de cidadania na escola e em sua vivência, cria uma barreira para que haja apropriação da política pela sociedade brasileira.

À vista disso, a ausência de conteúdos orçamentário na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Fundamental, que não aborda as Ciências Sociais Aplicadas na área de Ciências Humanas, trouxe indicativos para a proposta de resolução do problema. Por entender a importância da participação cidadã nos processos de tomada de decisão sobre questões públicas, realizou-se o projeto com objetivo de contribuir para uma São Paulo melhor no aspecto educacional orçamentário, fundamentado no estudo bibliográfico a fim de suplementar a suposição da necessidade de inclusão do tema ao público-alvo. Como resultado, foi possível constatar uma tendência social de considerar crianças e adolescentes imaturos politicamente, ou seja, não são vistos como sujeitos políticos, como apontado pelo pesquisador da infância Jens Qvortrup (2007). No entanto, é inviável manter as crianças fora da economia e da política, uma vez que elas “são parte de um projeto que faz delas a matéria para a construção do futuro”. Assim, apartar esse grupo social dos assuntos e das decisões políticas

implica em limitar a formação de pessoas ativas politicamente e capazes de pensar coletivamente.

Para entender qual seria o melhor método de construção desse material didático, foram realizadas pesquisas sobre aprendizagem na adolescência, faixa etária alvo do projeto, buscando entender quais são as melhores alternativas metodológicas. Diante do cenário costumeiro no ensino básico, em que se tem a ideia de que o “educador é o que educa; os educandos, os que são educados” (Freire, 1996), os alunos são enquadrados num sistema de não participação no que diz respeito a decisões relacionadas a eles (Cunha *et al.*, 2020).

Nesse sentido, um modelo de ensino que conte com o questionamento para provocar *insights*, aplicando os conceitos aprendidos de forma prática e em formato cooperativo (Cunha *et al.*, 2020), proporciona melhor efetividade no processo de aprendizagem. Além da aceitação dos próprios alunos diante de tais propostas, Vieira *et al.* (2019) apontam em seus estudos potencialidade no “desenvolvimento de práticas diferenciadas e dinâmicas que possam privilegiar o envolvimento e participação do aluno”.

Em resposta a tal conhecimento adquirido, elaborou-se um jogo de tabuleiro que simula o formato das audiências Públicas do Orçamento Cidadão por meio de escolhas em casos de propostas reais, apresentando esse mecanismo de participação social a fim de instigar o uso deste pelos estudantes. Para Silva e Morais (2022), os jogos de tabuleiro têm grande potencial para contribuição de um processo de aprendizagem eficaz, favorecendo o desenvolvimento de capacidades como liderança e autonomia. As autoras colocam o jogo como elemento indispensável nesse processo sendo fator motivador dos alunos.

O jogo consiste em uma brincadeira dinâmica em que os alunos precisam resolver os casos problemas descritos em cartas elaboradas pela equipe da Secretaria da Fazenda, no que tange a assuntos sobre Orçamento Público e participação cidadã. Para alcançar tal objetivo, os mesmos tomam decisões de acordo com propostas reais apresentadas na plataforma Participe+, debatendo em grupo as melhores alternativas e proposições para melhor alocação dos recursos públicos, aproximando as crianças aos efeitos positivos que elas poderão exercer num futuro próximo.

Dessa forma, ao levar o acesso do conhecimento das ferramentas da gestão pública do orçamento municipal, o jogo de tabuleiro busca suprir a falta de informações no ensino básico sobre maneiras de exercer a cidadania, especificamente nas questões sobre a governança municipal no aspecto orçamentário. O projeto tem potencial de contribuir para uma São Paulo melhor por meio da sensibilização das crianças e adolescentes sobre a importância da participação cidadã no futuro da nossa cidade.

4. CONCEITOS E MELHORES PRÁTICAS DE REFERÊNCIA

Como ações e conceitos para referência no desenvolvimento do projeto, utilizou-se inicialmente os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), uma vez que esses incluem metas que abordam desde melhorias na qualidade da educação até esforços para criar uma sociedade global mais justa e participativa politicamente. O ODS 4, Educação de Qualidade, traz no tópico 4.7 o objetivo de “garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável [...] por meio da educação”, a fim de garantir os Direitos Humanos e uma cidadania global. Já o ODS 11, Cidades e Comunidades Sustentáveis, expõe no tópico 11.3 a necessidade de uma urbanização inclusiva e sustentável, assim como de capacidades para o planejamento, para o controle social e para a gestão participativa integrada e sustentável. Por outro lado, o ODS 16, Paz, Justiça e Instituições Eficazes, coloca como meta no tópico 16.7 garantir a tomada de decisão responsiva, inclusiva, participativa e representativa em todos os níveis. Nesse sentido, os objetivos tratam diretamente sobre os impactos esperados do jogo “Orçamentando” sobre a juventude de São Paulo, criando habilidades de tomada de decisão e planejamento com pensamento coletivo por meio de um jogo de tabuleiro educativo.

Assim como o jogo procura contribuir para a meta dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, o Currículo da Cidade traz esse compromisso “para uma sociedade mais inclusiva, democrática, próspera e sustentável para todos” (SME, 2019). Tal documento foi fundamental para a construção coesa do projeto, uma vez que foi possível compreender o modelo de organização educacional do Ensino Fundamental das escolas municipais de São Paulo. Ao pautar sua Matriz do Saberes em princípios éticos, políticos e estéticos e abordagens de ensino que valorizam a voz dos alunos e suas opiniões, abre-se espaço para um processo de aprendizagem mais efetivo e de fácil absorção. Na pesquisa para elaboração da Matriz, 57,5% dos estudantes consultados disseram que “fica mais fácil aprender quando [os professores] fazem uso de tecnologia, de jogos” e 33% “acha legal participar de projetos” que envolvam jogos de tabuleiro (SME, 2019).

Diante do exposto, o jogo “Orçamentando” busca desenvolver nos estudantes um senso de criticidade. A componente curricular da Geografia no Currículo da Cidade enquanto Ciências Humanas articula com a proposta do projeto ao contribuir para a formação do pensamento crítico, capaz de problematizar a realidade. Há ainda ponto de encontro entre jogo e a Geografia nos eixos estruturantes que organizam tal área do conhecimento, em específico o eixo “Sujeito e seu lugar no mundo”. Esse apresenta como o município é organizado politicamente por meio das funções políticas, tratando sobre os canais de participação social, assim como os conflitos sociais que permeiam essa organização. Destacando esses temas para

o contexto da cidade de São Paulo, o projeto estabelece conversa direta ao criar possibilidade de concretizar o conteúdo visto em aula, trazendo sentido para a realidade dos alunos e os envolvendo no processo de aprendizagem, recomendação que está incluída no tópico do Currículo direcionado aos docentes “Procedimentos metodológicos para aulas planejadas em geografia”.

Além das bases expostas acima, o projeto foi inspirado pela ação do Grupo de Trabalho (GT) de Educação Fiscal e Cidadania da Secretaria Municipal da Fazenda (SF), que atua buscando “disseminar informações e conceitos sobre a gestão fiscal favorecendo a compreensão e a intensificação da participação social nos processos de geração, aplicação, controle e fiscalização dos recursos públicos” (Educação Fiscal e Cidadania, 2023). Por meio de uma sensibilização interna, o GT promoveu uma formação para os estagiários da SF, abordando temas como responsabilidade social dos tributos, instrumentos de controle e participação social e cidadania fiscal. Assim, o projeto atua no mesmo segmento do trabalho do grupo de Educação Fiscal e Cidadania, uma vez que se procura expandir o conhecimento mencionado para a rede de ensino municipal e disseminar o poder da participação social como meio de fiscalização orçamentária.

As referências apresentadas partem de um ponto em comum com o objetivo de expandir a noção da função do cidadão politicamente: o conceito de cidadania. Nesse sentido, Pereira (1991) diz que a cidadania estabelece um pacto interno à sociedade civil e desta com o Estado, o que fundamenta o perfil de deveres e direitos dos contratantes - no que diz respeito ao trato social, norma de conduta para um bom convívio. Dessa forma, a participação social e cidadania tornam-se indissociáveis, o que reflete nos princípios do jogo “Orçamentando”.

5. DIAGNÓSTICO DO PROBLEMA

A educação fiscal é um instrumento fundamental para promover o pleno exercício da cidadania, desempenhando um papel crucial na formação de cidadãos responsáveis e engajados. Ela age como capacitadora no que diz respeito à compreensão de como os recursos públicos são arrecadados e utilizados para o desenvolvimento da cidade. É por meio dela que os cidadãos têm melhor entendimento sobre a relação entre o pagamento de tributos e a oferta de serviços públicos de qualidade. Desse modo, Imaculada da Silva e Maria de Fátima Vilanova, no texto “Programa de Educação Fiscal e Escola: Caminhos e descaminhos na Construção da Cidadania” descrevem que a educação fiscal é uma proposta voltada para a percepção social na qual o cidadão está inserido e com conhecimento adequado para atuação consistente e de contribuição para melhoria das condições sociais.

No entanto, o conhecimento acerca do tema por parte da população ainda é escasso e desconhecido. Em “Educação Fiscal: Premissa para melhor percepção da questão tributária” as autoras Denize Grzybovski e Tatiana Hahn (2006) desenvolvem uma pesquisa investigativa acerca do conhecimento da população sobre os temas fiscais. Os resultados segundo as autoras mostram que há um desconhecimento sobre educação fiscal e baixo grau de entendimento a respeito das questões tributárias, principalmente sobre os aspectos de direitos e deveres dos cidadãos, prejudicando os exercícios de conscientização social da função do Estado, da função socioeconômica dos tributos e do exercício do controle social dos gastos públicos.

Além disso, a falta de educação fiscal nas escolas brasileiras está relacionada com diversos fatores, incluindo a baixa capacitação dos educadores para com os temas fiscais e complexidade do sistema tributário. Outrossim, a ausência de políticas públicas coordenadas para tratar sobre o assunto nas escolas geram impactos negativos na sociedade, tendo em vista o aumento da informalidade econômica, perda de recursos para o Estado e desinformação dos contribuintes. Desse modo, a escassez do tema contribui para a perpetuação de comportamentos de evasão e elisão fiscal, impactando negativamente a eficiência da administração tributária.

Na era contemporânea, é notável o grau de influência que a tecnologia, jogos interativos e outros meios de aprendizagem exercem sobre as crianças e adolescentes, impulsionando sua busca por meios de estudos e ensinamentos mais dinâmicos. Além disso, é evidente que muitas instituições escolares estão adotando métodos diversificados no que diz respeito à distribuição de conhecimento para o público infantojuvenil. Tais métodos vão muito além das convencionais apostilas e livros físicos, que incorporados com meios alternativos exploram abordagens pedagógicas mais abertas e centradas no aluno, incentivando a participação ativa, a colaboração e a resolução de problemas.

Nesse contexto, abranger a educação fiscal dentro das escolas proporciona elementos fundamentais para o aprimoramento da relação Estado-cidadão e para o fortalecimento da confiança na administração pública. Portanto, investir na promoção da educação fiscal em São Paulo é necessário para construir uma sociedade mais consciente e participativa, capaz de fiscalizar e cobrar de forma efetiva o uso adequado dos recursos públicos. Isso poderia resultar em uma gestão mais eficiente e em uma cidade melhor preparada para enfrentar os desafios socioeconômicos existentes e posteriores.

6. PROPOSTA

A proposta apresentada é a criação de um jogo de tabuleiro chamado “Orçamentando - o jogo que pensa o orçamento”. Possuindo 1 tabuleiro, 1 manual de instruções, 1 dado, 5 peões

e 540 cartas; o jogo consiste em percorrer o caminho da cidade de São Paulo escolhendo soluções para os problemas da cidade e ganhar pontos até alcançar o fim do mapa.

O tabuleiro apresenta um caminho composto por 27 casas, cada casa tem uma cor representada por uma função orçamentária e cada função corresponde ao tema da carta que a equipe terá que responder conforme a casa em que parar seu peão. As funções orçamentárias são: Saúde, Educação, Urbanismo, Meio Ambiente e Esportes e Lazer – escolhidas de acordo com sua importância dentro do orçamento e facilidade de visualização pelo público-alvo.

Os temas das cartas serão escolhidos com base em propostas feitas na plataforma Participe+, que ganharam um termo de compromisso ou implementação da Prefeitura Municipal de São Paulo no Orçamento Cidadão do ano vigente. Para o funcionamento do jogo, o primeiro grupo deve lançar o dado e andar o número de casas indicado. Assim que o peão parar em uma casa, um representante do time adversário localizado à esquerda do primeiro jogador deve retirar uma carta e ler o caso apresentado. Dependendo da opção escolhida (entre A a C) pela equipe, o jogador pode ganhar pontos e avançar no tabuleiro ou retornar casas.

Dentro dos pontos apresentados, no âmbito da Educação Básica, é possível considerar que os jogos de tabuleiro desempenham um papel de relevância ao viabilizar um leque diversificado de modalidades de aprendizagem. Além de estimular o desenvolvimento intelectual e contribuir para as dimensões sociais e afetivas, o aspecto integrado aos jogos de tabuleiro colabora de maneira substancial para o estímulo das habilidades cognitivas das crianças na fase escolar - através da análise em jogos, os estudantes são desafiados a aplicar conceitos e estratégias, fomentando assim a sua capacidade analítica e aprimorando a forma como enfrentar desafios intelectuais (Silva e Morais, 2022). É nesse sentido que as palavras de Teixeira (1995) ecoam: “O jogo é um fator didático altamente importante: sendo um elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto ser a preocupação básica de todos os professores que têm a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado”.

Para a viabilização do projeto, propõe-se ampliação no Artigo 5º da Portaria N° 7.240 de 21/10/2016, que institui o programa ‘Jogos de Tabuleiro’ nas escolas municipais. Tal alteração adicionaria a Geografia como uma das áreas de conhecimento do Ensino Fundamental e Médio dentro dos objetivos específicos do programa. O Currículo da Cidade cedido pela SME, que é validado anualmente, caracteriza a Geografia como um campo do saber das Ciências Humanas, sendo uma dimensão metacientífica que reúne caminhos, abordagens e contextualizações nas diferentes realidades do município, sob enfoques teóricos multirreferenciais que desenvolvem um imaginário social com sentido realista da sociedade em que vivemos e da sociedade ideal (SME, 2019). Ademais, a hipótese de viabilidade fundamenta-se também na Portaria Conjunta N° 5 de 5 de agosto de 2022, que: “Estabelece cooperação entre a SF e a SME para promoção e execução de ações de Educação Fiscal e Cidadania no âmbito da rede de ensino municipal de São Paulo”.

Isto posto, acredita-se que a Geografia seja a área do conhecimento do Ensino Fundamental II que se aplica aos objetivos do jogo “Orçamentando”, que acompanhará a validação anual do Currículo da Cidade, tendo em vista a importância do papel das Humanidades na formação do pensamento crítico e em como a ciência geográfica possui potencial interpretativo na formação de cidadãos ativos e responsáveis pelos territórios em que vivem (SME, 2019). Dessa forma, com base no Currículo da Cidade: Ensino Fundamental: Geografia, propõe-se a seguinte extensão no Artigo 5º da Portaria supracitada:

II.3. – Na Geografia:

- a) fomentar o debate sobre o reconhecimento de território e participação cidadã nos espaços de tomada de decisão;
- b) desenvolver a consciência dos alunos sobre o espaço da audiência pública e o efeito que a participação dos cidadãos pode proporcionar por meio de tal ferramenta na região;
- c) decodificar o espaço geográfico instrumentalizando os estudantes a decifrar e ler de modo crítico os problemas regionais;
- d) capacitar os estudantes a compreenderem sua posição dentro das interações entre a sociedade e a natureza, bem como entenderem as consequências territoriais de suas ações individuais ou coletivas.

Para além disso, espera-se que com a implantação do projeto todos os alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais sejam contemplados, inclusive aqueles com necessidades especiais. Baseados nos princípios que fundamentam a Política Paulistana de Educação Especial e na Portaria da SME nº 8.764 de 23 de dezembro de 2016, Art. 4º - O Projeto Político-Pedagógico - PPP de todas as Unidades Educacionais/Espaços Educativos da Rede Municipal de Ensino (RME) deverá considerar as mobilizações indispensáveis ao

atendimento das necessidades específicas dos educandos e educandas público-alvo da Educação Especial, assegurando a institucionalização da oferta do Atendimento de Educacional Especial (AEE) nos diferentes tempos e espaços educativos. Para isso, o jogo contará também com leitura em braile em suas cartas.

7. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que os 196.582 alunos da Rede Municipal - parcela que precisa ser revista anualmente a depender da quantidade de matriculados no Ensino Fundamental II - alcançados pelo projeto obtenham um conhecimento mais profundo acerca do destino dos recursos públicos, compreendendo a importância do Orçamento Cidadão e das audiências públicas para a construção de políticas que atendam às necessidades da comunidade. Esse maior entendimento contribuirá para a formação de cidadãos mais informados e participativos, capazes de influenciar positivamente o desenvolvimento sustentável da cidade.

Com a implantação do jogo, é esperado ampliar a consciência cidadã do papel financiador e destinatário de políticas públicas e instruir os conhecimentos necessários que façam o estudante perceber que não é parte menos importante na sua relação com o Estado, mas sim a razão pela qual o Estado existe (Lima, 2019). O projeto visa gerar uma externalidade positiva, promovendo a discussão sobre o Orçamento Cidadão e a participação ativa dos cidadãos nas escolas e dentro das famílias do município. Ao trazer tópicos relacionados ao orçamento público para o centro das conversas familiares, o “Orçamentando” tem o potencial de conscientizar um número ainda maior de pessoas, estendendo sua influência para além das salas de aula.

Por fim, procura-se instigar um movimento de questionamento entre os alunos das escolas envolvidas. O esperado é que absorvam informações ativamente, tornando-se questionadores críticos do destino do orçamento público da cidade de São Paulo. Ao gerar esse senso de questionamento e curiosidade, espera-se estimular a próxima geração de cidadãos a serem ativos na busca por transparência, responsabilidade fiscal e eficiência na alocação de recursos públicos.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BNCC, Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental>>. Acesso em:

CUNHA, R. S. *et al.* What makes learning easier and more difficult the perspective of teenagers. *Psicologia em Estudo*, v. 25, 9 mar. 2020.

FONSECA, Gilberto Nardi. A participação popular na administração pública: Audiências públicas na elaboração e discussão dos planos, lei de diretrizes orçamentárias e orçamentos dos municípios. Revista de informação legislativa, v. 40, n. 160, p. 291-305, out./dez. 2003

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. São Paulo: Paz e Terra. Pp.57-76. 1996

GRZYBOVSKI, D.; HAHN, T. G. Educação fiscal: premissa para melhor percepção da questão tributária. Revista de Administração Pública, v. 40, n. 5, p. 841–864, out. 2006.

IBGE – Instituto Brasileiro De Geografia E Estatística. Pesquisa – Censo escolar de 2021. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/sao-paulo/pesquisa/13/5913>>. Acesso em: 29 ago. 2023.

LIMA, I. Educação Fiscal para a Cidadania. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.educacaofiscal.sp.gov.br/atividades-oferecidas/Cartilhas.pdf>>.

MORAIS, E. L. B; SILVA, R. M. S. A criação de jogos de tabuleiro para desenvolver habilidades e competências. VII CONEDU - Conedu em Casa. 17 jan. 2022.

ONU. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável | As Nações Unidas no Brasil. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>>.

NAÇÕES UNIDAS. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 25 de ago. 2023.

Orçamento cidadão. Disponível em: <<https://participemais.prefeitura.sp.gov.br/budgets>>.

PEREIRA, S. Políticas sociais e cidadania. Physis, v. 1, n. 1, p. 117–131, 1 jan. 1991.

QVORTRUP, J. Infância e política. Cadernos de Pesquisa, v. 40, n. 141, p. 777–792, dez. 2010.

SILVA, I. M. V; VILANOVA, M. F. V. Programa de Educação Fiscal e Escola: Caminhos e descaminhos na Construção da Cidadania. Revista do Mestrado Profissional em Planejamento em Políticas Públicas.

SME, Secretaria Municipal de Educação. São Paulo, 2019. Currículo da Cidade: Ensino Fundamental: Geografia. Disponível em: <<https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/curriculo-da-cidade-ensino-fundamental-geografia/>>.

TEIXEIRA, Carlos E.J. A ludicidade na escola. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VIEIRA, V.M.O. *et al.* Aprendizagem na adolescência e práticas pedagógicas: as representações sociais de professores da educação básica. Cadernos da Fucamp, v.18, n.33, p.83-104/2019

ANEXOS

[Manual do Jogo Orçamentando](#)

[Exemplo de Carta](#)

[Imagem do Tabuleiro](#)