

PROJETO JOGO LIMPO

Educação com Responsabilidade Digital e Brincar Consciente

4º Ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais



Caros educadores,

É com grande entusiasmo que o **IBESES – Instituto Brasileiro de Ensino Superior e Expansão do Conhecimento**, mantenedor da **FACAN - Faculdade Capixaba de Negócios** e da **Escola Técnica FACANTEC**, apresenta a vocês o **Projeto Jogo Limpo**.

Vivemos um tempo em que crianças e adolescentes estão cada vez mais conectados, e os jogos digitais fazem parte do seu cotidiano. No entanto, junto com as oportunidades, surgem também riscos: **armadilhas digitais, vícios comportamentais e impactos preocupantes na aprendizagem, na saúde emocional e nas relações sociais**.

O **Projeto Jogo Limpo** nasce do compromisso do **IBESES** em apoiar escolas, professores e famílias diante dos desafios que os jogos digitais e as novas tecnologias trazem para crianças e adolescentes. Com uma proposta **lúdica, multidisciplinar e envolvente**, o projeto convida professores e alunos a refletirem sobre o uso consciente da tecnologia e a fazerem **escolhas mais equilibradas no mundo digital**.

Sabemos que vocês, educadores, são protagonistas nesta transformação. Por isso, criamos materiais, formações e recursos especialmente pensados para apoiar o trabalho em sala de aula, tornando o aprendizado mais significativo e conectado à realidade dos nossos estudantes.

Juntos, podemos inspirar nossos alunos a se tornarem cidadãos mais críticos, criativos e preparados para os desafios do futuro!

Com carinho e admiração,

Equipe IBESES – Instituto Brasileiro de Ensino Superior e Expansão do Conhecimento

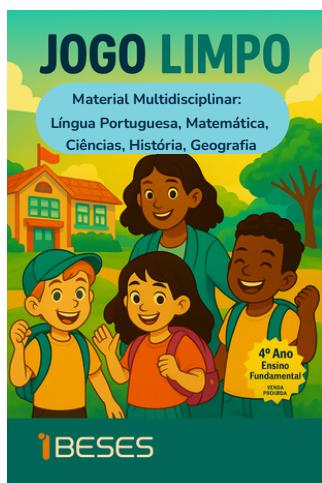
PROJETO JOGO LIMPO

Público-Alvo: Alunos do 4º ano do Ensino Fundamental

Objetivos:

- Promover o uso **consciente** das tecnologias e jogos digitais.
- Estimular o **equilíbrio** entre o brincar tradicional e o mundo digital.
- Desenvolver competências **cognitivas, emocionais e sociais**.

Formato: Livro Multidisciplinar + Passaporte Jogo Limpo + Curso de Formação de Professores Projeto Jogo Limpo (Plataforma digital - Modalidade EAD).



Cursos de Capacitação

Curso de Formação de Professores: Projeto Jogo Limpo



- **Livro Jogo Limpo:** 18 unidades integrando as disciplinas Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História e Geografia.
- **Passaporte Jogo Limpo:** instrumento motivacional com selos de conquista por unidade.
- **Ilustrações e atividades lúdicas** com personagens fixos e linguagem acessível, jogos, cartinhas, desafios e propostas práticas.
- **Curso de Formação de Professores Projeto Jogo Limpo (EAD) - Certificação 150h.**

SINAIS DE ALERTA!

BBC NEWS BRASIL

Notícias Brasil Internacional Economia

'Jogo do tigrinho' e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram

uol

Economia

Jogo do Tigrinho atrai 40% dos apostadores endividados das classes D e E

18:11 RIBEIRÃO E FRANCA

'Chegava a chorar', 'só traz perda': vício em 'bets' causa danos financeiros e psicológicos a pessoas de baixa renda

Auxiliar de limpeza conta que chegou a perder R\$ 800 de uma vez e, mesmo no prejuízo, não conseguiu parar. Psicólogo vê epidemia de saúde mental em busca desenfreada por apostas online no Brasil.

Por Murilo Badessa, EPTV

29/09/2024 04h00 - Atualizado há 10 meses

veja

Brasil

Bets e jogos de azar atraem crianças e adolescentes afrontando as leis

Publicidade dos cassinos on-line mira crianças e adolescentes e é promovida nas redes sociais por influenciadores mirins de até 6 anos

19:11 WhatsApp

BBC NEWS BRASIL

Notícias Brasil Internacional Economia

Dívida de R\$ 100 mil no 'Tigrinho' leva recepcionista a fazer empréstimo com 5 agiotas: 'Choro o tempo todo'

18:04 g1 SAÚDE

Jogos de azar já são questão de saúde pública

Quase 11 milhões de brasileiros enfrentam problemas por causa da jogatina. Com o boom das apostas online, o vício em jogos já rivaliza com o álcool e o cigarro — e desafia a saúde pública do país.

Por Deutsche Welle

30/04/2025 05h06 - Atualizado há 3 meses

18:10 g1 GRANDE MINAS

Vício em 'bets' e jogos de aposta online afetam famílias, mercado de trabalho e economia

Jogos de apostas online têm atraído milhões de brasileiros, mas, para muitos, essa prática virou um problema sério, uma mãe relatou que a filha teve R\$ 200 mil em prejuízos e outra mulher falou que o casamento terminou por conta do vício do marido.

Por Hudson Fernandes, Henrique Correa, Inter TV Grande Minas

05/04/2025 18h58 - Atualizado há 3 meses

Capa > Notícias > Educação

educar

VESTIBULAR CARRERA CONCURSOS ENEM CU

Brasileiros estão trocando graduação para gastar com apostas on-line, aponta pesquisa

Pesquisa revelou que 35% dos brasileiros adiram o início da graduação em 2024 devido a gastos com apostas on-line

POR QUE ESSE PROJETO É URGENTE?



- Crescente exposição precoce de crianças a **jogos online e conteúdos não educativos**.
- Falta de preparo das famílias e escolas para lidar com o **uso excessivo das telas**.
- Necessidade de desenvolver **pensamento crítico e segurança digital**.
- Educação como aliada da **saúde física, mental e emocional infantil**.

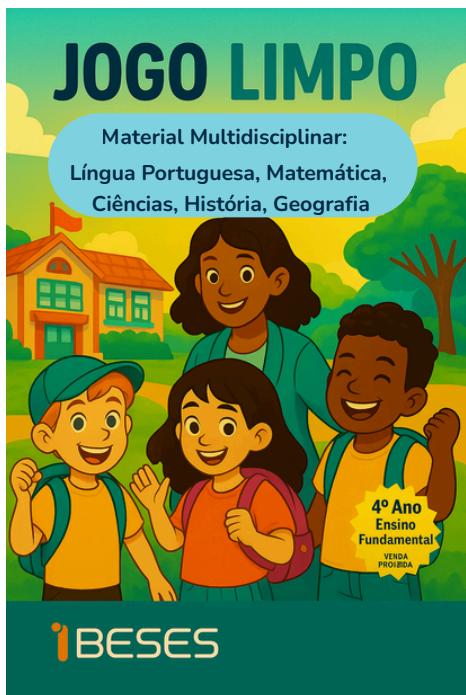
POR QUE IMPLANTAR O PROJETO JOGO LIMPO EM SUA ESCOLA?



Em um mundo onde as crianças estão cada vez mais conectadas e expostas a estímulos digitais, o **Projeto Jogo Limpo** propõe:

- Fomentar valores como **empatia, responsabilidade e cooperação**.
- Desenvolver o **pensamento crítico e reflexivo sobre o uso da tecnologia**.
- Trabalhar conteúdos curriculares de **forma leve e significativa**.
- **Estimular a participação ativa** dos alunos nas decisões e ações em sala.
- Conectar os temas à **realidade da comunidade escolar**.

O LIVRO JOGO LIMPO



O Livro Jogo Limpo é um material multidisciplinar voltado para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, integrando conteúdos de forma lúdica e significativa:

- **Língua Portuguesa** - interpretação de textos, produção de diálogos, desenvolvimento da oralidade.
- **Matemática** - desafios lógicos, problemas contextualizados e atividades que envolvem matemática financeira.
- **Ciências** - compreensão dos impactos do uso excessivo de telas e cuidados com a saúde física e mental, de forma leve e envolvente.
- **História** - resgate de brincadeiras tradicionais e análise das mudanças culturais no universo dos jogos.
- **Geografia** - relação entre território, conectividade, acesso à internet e diversidade cultural.

A narrativa é conduzida pelos personagens **Léo, Bia, Dudu e a Professora Carol**, que acompanham os alunos em uma jornada de descobertas sobre **brincadeiras, jogos digitais, riscos online e escolhas conscientes**.

Cada unidade combina **histórias envolventes, desafios criativos, dinâmicas coletivas e jogos interativos, além de espaços para desenhos, reflexões e criações em grupo**. Ao final, os alunos recebem **um selo** de conquista para registrar no **Passaporte Jogo Limpo**, celebrando cada aprendizado.

Com essa abordagem, o livro transforma a sala de aula em um **espaço de exploração, diálogo e consciência digital**, desenvolvendo competências cognitivas, socioemocionais e digitais de forma divertida e eficiente.

PASSAPORTE JOGO LIMPO: UMA JORNADA DE CONQUISTAS!



UNIDADE 2

**HISTÓRIAS QUE NOS ENSINAM:
O CASO DO TIGRINHO**

? Selo de Conquista:

O que eu aprendi?

? O que eu senti ou descobri?

? Aqui eu posso desenhar algo que
represente essa experiência!

O **Passaporte Jogo Limpo** é um material complementar que acompanha o **livro** e transforma o processo de aprendizagem em uma **viagem cheia de descobertas**.

Ao final de cada unidade, os alunos colam um **selo temático** no passaporte como reconhecimento pelo aprendizado conquistado.

Cada **selo** representa um valor ou competência desenvolvida ao longo da jornada.

Além disso, o passaporte traz **espaços para reflexões, desenhos e registros pessoais**, permitindo que os estudantes expressem o que **viveram e aprenderam de forma criativa e autoral**.

Essa proposta fortalece o vínculo entre conhecimento e experiência, incentivando a **autonomia, o protagonismo estudantil e o engajamento nas atividades pedagógicas**, de forma leve e divertida.

PLATAFORMA DIGITAL IBESES E CURSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES EAD



Cursos de Capacitação

Curso de Formação de Professores: Projeto Jogo Limpo



Para apoiar o corpo docente na aplicação do **Projeto Jogo Limpo** em sala de aula, o **IBESES** disponibiliza uma **plataforma online** e um **curso de formação com certificado de 150 horas** de conteúdo totalmente digital.

O objetivo é preparar os(as) professores(as) para aplicar o material de forma lúdica, envolvente e multidisciplinar, potencializando o aprendizado dos alunos.

O que você encontrará na plataforma:

- **Curso 100% online**, acessível em qualquer dispositivo.
- **Material completo por unidade**, com orientações detalhadas sobre cada atividade do livro e do passaporte.
- **Recursos complementares**: jogos, cartinhas, tabuleiros, vídeos e propostas interativas para engajar os estudantes (**para impressão**).
- **Formação contínua**: com conteúdos alinhados às competências da **BNCC** e boas práticas pedagógicas.

Benefícios para o(a) professor(a):

- Maior segurança para conduzir discussões sobre **uso consciente da tecnologia**.
- Acesso a **estratégias dinâmicas e criativas** para fortalecer o engajamento dos alunos.

A plataforma foi desenvolvida para ser **intuitiva e prática**, garantindo que cada educador se sinta preparado para conduzir a jornada do **Jogo Limpo** e impactar positivamente seus alunos.

RESULTADOS ESPERADOS



- Aumento da **consciência digital**.
- Melhoria na **convivência social**.
- Maior **engajamento** dos alunos.
- **Aprendizagem** significativa e multidisciplinar.
- **Redução do uso excessivo** de telas de forma consciente.
- Fortalecimento da **parceria escola-família**.
- Desenvolvimento de valores como **responsabilidade, empatia e cidadania digital**.
- Estudantes mais **críticos, saudáveis e preparados para os desafios do mundo atual**.

“Juntos, podemos preparar nossas crianças para um futuro mais saudável, seguro e equilibrado no mundo digital.”

UMA PROPOSTA ALINHADA À BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

O **Projeto Jogo Limpo** nasce da urgência de integrar os desafios do mundo digital ao cotidiano escolar de forma crítica, orientada e interdisciplinar. Muito além de um material didático, ele é uma estratégia pedagógica construída à luz da **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, promovendo uma formação integral, consciente e cidadã.

Com linguagem acessível, personagens cativantes e atividades dinâmicas, o projeto contempla competências essenciais exigidas pela BNCC, como:

- Pensamento crítico e argumentativo
- Cultura digital e uso responsável da tecnologia
- Autoconhecimento, autocuidado e saúde emocional
- Empatia, cooperação e respeito às diferenças

Além disso, o conteúdo é aplicado de forma multidisciplinar, sendo uma ferramenta que dialoga diretamente com as disciplinas de:

- ✓ Língua Portuguesa
- ✓ Matemática
- ✓ Ciências
- ✓ Geografia
- ✓ História

Em um cenário onde o uso desregulado da tecnologia tem afetado o rendimento escolar, o comportamento social e a saúde mental de milhares de crianças, o **Projeto Jogo Limpo** se apresenta como uma resposta educativa e inovadora, capaz de alinhar aprendizagem, cidadania digital e responsabilidade coletiva.

COMO IMPLEMENTAR O PROJETO JOGO LIMPO EM SUA ESCOLA?

O **Projeto Jogo Limpo** foi desenvolvido para ser aplicado de forma prática, lúdica e multidisciplinar nas turmas do 4º ano do Ensino Fundamental. Sua implementação é simples, escalável e conta com suporte completo do **Instituto IBESSES**.

1. Adesão ao Projeto

A Secretaria de Educação firma parceria com o **IBESSES** para aquisição dos kits por aluno, compostos por:

- Livro Jogo Limpo
- Passaporte Jogo Limpo
- Acesso à plataforma digital
- Formação online para professores

2. Formação dos Professores

Professores da rede recebem acesso ao **curso EAD com certificação de 150h**, com vídeos, orientações e materiais complementares para aplicação das unidades em sala de aula, no ritmo da escola.

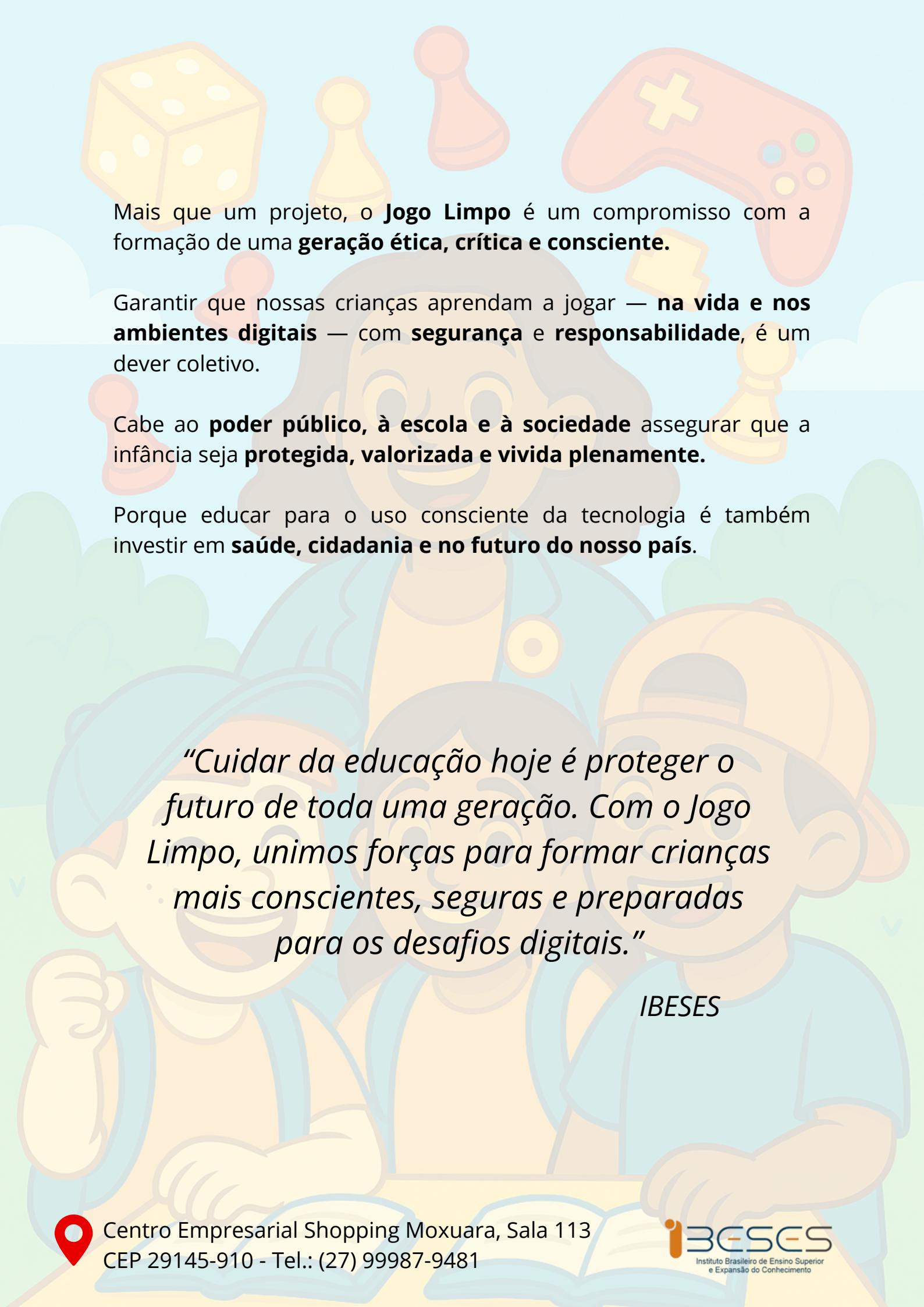
3. Aplicação Pedagógica

O conteúdo é trabalhado em sala de aula, de forma multidisciplinar e flexível, sem necessidade de alterar a grade curricular. Cada unidade traz leitura, reflexão, atividades criativas e jogos educativos.

4. Acompanhamento

A escola pode acompanhar o desenvolvimento do projeto por meio dos registros de atividades e interação dos alunos com os materiais, além dos relatórios da plataforma.

O Projeto Jogo Limpo transforma o aprendizado sobre cidadania digital em uma experiência concreta e divertida — protegendo e educando nossas crianças.



Mais que um projeto, o **Jogo Limpo** é um compromisso com a formação de uma **geração ética, crítica e consciente**.

Garantir que nossas crianças aprendam a jogar — **na vida e nos ambientes digitais** — com **segurança e responsabilidade**, é um dever coletivo.

Cabe ao **poder público, à escola e à sociedade** assegurar que a infância seja **protegida, valorizada e vivida plenamente**.

Porque educar para o uso consciente da tecnologia é também investir em **saúde, cidadania e no futuro do nosso país**.

“Cuidar da educação hoje é proteger o futuro de toda uma geração. Com o Jogo Limpo, unimos forças para formar crianças mais conscientes, seguras e preparadas para os desafios digitais.”

IBESES



Centro Empresarial Shopping Moxuara, Sala 113
CEP 29145-910 - Tel.: (27) 99987-9481