

Quem é você no Jogo Financeiro?

**O jogo de tabuleiro como estratégia
de Educação Financeira**

Osmar Vieira dos Santos Junior

Eline das Flores Victor



Permitida a reprodução total ou parcial, desde que os autores sejam citados.



CATALOGAÇÃO NA FONTE
UNIGRANRIO – NÚCLEO DE COORDENAÇÃO DE
BIBLIOTECAS

S237q Santos Junior, Osmar Vieira dos.

Quem é você no jogo financeiro? : o jogo de tabuleiro como estratégia de educação financeira / Osmar Vieira dos Santos Junior, Eline das Flores Victer. – Duque de Caxias, RJ: UNIGRANRIO, 2021.

126 p. : il. ; 23 cm.

Referências: p. 59-63.
ISBN: 978-85-9549-235-6

1. Educação. 2. Pedagogia. 3. Educação financeira. 4. Jogos educativos. I. Victer, Eline das Flores. II. Título.

CDD – 370

Este trabalho foi produzido no âmbito do Programa de Pós Graduação em Ensino das Ciências da UNIGRANRIO, no curso de Mestrado Profissional em Ensino das Ciências na Educação Básica e foi Avaliado pela Banca Examinadora:

Dra. Haydéa Maria Marino de Sant'Anna Reis
Dr. Daniel de Oliveira
Dr.Ivail Muniz Junior



**“É no jogo e pelo jogo
que a civilização surge
e se desenvolve”.**

Johan Huizinga

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	6
1. O QUE É EDUCAÇÃO FINANCEIRA?	9
2. QUEM É VOCÊ NO JOGO FINANCEIRO? - UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA	16
2.1 APRESENTAÇÃO DO JOGO	16
2.2 PARA QUE JOGAR?.....	17
2.3 POR QUE JOGAR?.....	17
2.4 COMO JOGAR?.....	18
3. DESCRIÇÃO DO QUIZ DIGITAL	21
4. OS JOGOS NA EDUCAÇÃO	23
4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS.....	29
4.1.1 Jogos de tabuleiro clássicos.....	34
4.1.2 Jogos Eletrônicos.....	37
5. OUTROS JOGOS FINANCEIROS: UMA LISTA DINÂMICA E INSPIRADORA	39
5.1 JOGOS VIRTUAIS	40
5.2 JOGOS DE TABULEIRO.....	45
6 PERFIS FINANCEIROS SEGUNDO A PESQUISA “TRAJETÓRIA FINANCEIRA DO BRASILEIRO” – ANBIMA (2018)	48

7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA	56
REFERÊNCIAS	60
APÊNDICE A – IMAGENS DO JOGO	65
APÊNDICE B – QUESTÕES DO JOGO	85
APÊNDICE C – IMAGENS DO QUIZ	90

APRESENTAÇÃO



Com a mais recente Base Nacional Curricular Comum (BNCC), a educação financeira passou a fazer parte do componente curricular, devendo ser inserida em diversas disciplinas e áreas de conhecimento, tais como matemática, história e língua portuguesa.

A Educação Financeira é uma necessidade de todos os cidadãos, em qualquer idade ou nível de escolaridade. Urge que se desenvolva estratégias que contribuam com a formação de crianças, jovens e adultos, quanto à relação com o dinheiro, o consumo e a economia. Em uma sociedade capitalista e neoliberalista, onde as atitudes estão voltadas para o consumismo sem limites, sem uma reflexão a respeito da própria força de trabalho e as desigualdades sociais, a maioria das pessoas não foi e não é educada para desenvolver um planejamento financeiro, superando a consciência ingênua e alcançando a consciência crítica.

Assim, o jogo de tabuleiro e o Quiz “Quem é você no Jogo Financeiro?” emergem como propostas pedagógicas, que conduzem jovens e adultos a reflexões a respeito da economia doméstica,

investimento, planejamento financeiro, relacionando ideais, sonhos pessoais com os caminhos financeiros necessários para atingi-los.

Inspirado na pesquisa “Trajetória Financeira do Brasileiro”, realizada em 2017 pela Anbima, foram criados um jogo de tabuleiro e um quiz, traçando os cinco perfis financeiros: construtor, camaleão, planejador, despreocupado e sonhador, cada um com características específicas. A proposta não é de competição, mas sim, de proporcionar, de forma lúdica e interativa, a identificação do perfil financeiro, bem como uma reflexão a respeito das possibilidades de melhoria, a partir de cada perfil. A aplicabilidade do jogo é simples, assemelhando-se aos jogos de trilha, sendo que cada jogador irá percorrer toda a trilha, a fim de identificar o seu perfil financeiro.

A cartilha apresenta-se como uma proposta pedagógica, para a utilização do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”, nas escolas, universidades ou onde tiver um grupo reunido que queira aperfeiçoar-se na arte de lidar com o dinheiro, o consumo e a economia. Esta cartilha é um dos produtos educacionais desenvolvidos durante o curso de Mestrado Profissional sob o título **“EDUCAÇÃO FINANCEIRA: o jogo como estratégia de conscientização sobre relações de consumo e economia”**, na UNIGRANRIO, sob a orientação da Prof^a Dr^a Eline das Flores Victor.



A partir da inserção da educação financeira de forma lúdica, com abordagem contextualizada e sob os princípios da BNCC, os educandos terão a oportunidade de desenvolver estratégias de consumo e economia de modo a resolver os problemas da vida diária e auxiliar na vivência familiar e social, de forma consciente.

Osmar Vieira dos Santos Junior



1. O QUE É EDUCAÇÃO FINANCEIRA?

*É muito mais do que
apenas guardar
dinheiro. É realizar
sonhos!*



A educação financeira (EF) é o processo através do qual os indivíduos e as sociedades em um todo melhoram a sua compreensão sobre conceitos e produtos financeiros, sendo que, com informações, formações e orientações, todos possam desenvolver valores e competências que são necessários para se tornarem pessoas mais conscientes das oportunidades e também dos riscos neles envolvidos. Com isso, todos podem ter escolhas bem informadas, ter o conhecimento de, se necessário, onde procurar ajuda, como também adotar outras ações que favorecem o seu bem-estar. Desse modo, a EF pode contribuir com a formação de indivíduos e sociedades mais responsáveis e comprometidos com o futuro (ENEF, 2018).

Silva, Lopes e Victor (2016) afirmam que em 2010 foi instituída pelo governo brasileiro através do Decreto Federal 7.397/2010, a Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), reconhecida internacionalmente como a maior difusora da Educação

Financeira no mundo. Com esse decreto, a partir de 2011, a ENEF se tornou a principal responsável por realizar o desenvolvimento de tecnologias sociais e educacionais relacionadas a Educação financeira.

Domingos e Santiago (2016) abordam atividades pedagógicas de matemática para a educação financeira na educação básica, em Portugal, onde este assunto é tratado como temática transversal de Educação para a Cidadania. Entretanto, diversos outros artigos científicos tratam desta temática em solo brasileiro, tendo em vista os avanços na ampliação do currículo de matemática e na defesa de uma abordagem pedagógica interdisciplinar. Almeida e Kistemann Júnior (2016) englobam tanto a perspectiva prática quanto a curricular, apresentando um levantamento das experiências ocorridas de 1999 a 2015. Os autores demonstraram uma escassez de pesquisas sobre ensino e aprendizagem da Educação Financeira, em matemática para as séries iniciais.

Outros artigos tratam da EF em diferentes séries e níveis da Educação Básica e do Ensino Médio, tendo em vista uma prática específica, onde pesquisas, projetos pedagógicos e trabalho são alinhados com os saberes matemáticos associados a questões financeiras. Os autores defendem uma perspectiva reflexiva e crítica, a qual parte da visão que o professor tem sobre a prática de ensino e a disciplina e espraia-se na sala de aula, fazendo com que os

educandos aprendam a identificar e solucionar problemas, a partir de um exercício de análise crítica e autônoma.

Scolari e Grando (2016) afirmam que existe uma lacuna no processo ensino-aprendizagem de educação financeira no Brasil, apesar de sua importância para a vida em sociedade, a EF não está presente na grade curricular de todas as escolas de educação básica. O que demonstra uma defasagem no aprendizado dos estudantes das escolas brasileiras.

Oliveira e Pessoa (2016) relatam a importância dos estudos sobre EF e sua relevância para a sociedade e seu recente desenvolvimento:

A EF é uma temática recente, que vem ganhando evidência nas discussões no espaço acadêmico e escolar, pois frente a uma sociedade que a cada dia se torna mais complexa, seja pela grande demanda de informações, seja pela mudança nas relações pessoais e modos de vida relacionados ao consumo, torna-se indispensável a inserção de um trabalho com a EF que proporcione ao indivíduo conhecimentos referentes a como lidar com o dinheiro, possibilidades de escolhas, armadilhas do consumismo, tomadas de decisão, reflexões sobre os conceitos de querer e de precisar, usos de produtos financeiros de modo consciente, dentre outros (OLIVEIRA; PESSOA, 2016, p. 37).

Viana (2018), em sua pesquisa de mestrado profissional, apresenta os diferentes entendimentos sobre EF, enquanto conteúdo da matemática financeira, tendo como elemento norteador, a ENEF. Trata-se de uma análise da EF no contexto escolar, incluindo, além dos professores, os educandos e seus familiares. Outra proposta didática é apresentada por Negri (2010), para ser aplicada no Ensino Médio, tendo como referências, os conteúdos da Matemática financeira e uma percepção sobre a educação como instrumento de desenvolvimento da criticidade e cidadania. Por outro lado, Santos (2018) apresenta uma pesquisa sobre a formação dos professores da Educação Básica, com o intuito de difundir metodologias e conteúdos da EF, no contexto escolar.

O conceito de EF que norteia o ensino no Brasil, é o apresentado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE).

“A Educação Financeira é o processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram sua compreensão dos conceitos e dos produtos financeiros, de maneira que, com informação, formação e orientação claras, adquiram os valores e as competências necessários para se tornarem conscientes das oportunidades e dos riscos neles envolvidos e, então, façam escolhas bem informadas, saibam onde procurar ajuda, adotem outras ações que melhorem o seu bem-estar, contribuindo, assim, de modo consistente para formação de indivíduos e sociedades responsáveis, comprometidos com o futuro” (OCDE, 2005 apud VIANA, 2018, p. 26).

Tal conceito abrange valores e competências os quais envolvem uma educação voltada para a formação de um novo olhar sobre a relação com o outro, com os bens e serviços e consigo mesmo. Implica em ações educativas que refaçam o percurso dos indivíduos dentro de uma sociedade consumista, que gera uma relação de plástico e descartável, desconstruindo as percepções obsoletas que provocam o imediatismo, o mal-estar e a sensação de fracasso.

Para o alcance destas metas, Bauman e May (2010) explicam que é necessário superar a superficialidade que norteia as relações interpessoais entre educadores e educandos, na sociedade atual. Isto porque esta geração de adolescentes está mergulhada no contato virtual, por meio das redes sociais e distanciando-se do contato visual. Não se entreolham com profundidade, e se detém na brevidade, por vivenciarem uma necessidade de serem rápidos em tudo que fazem, pois o tempo corre contra a gama de informações que recebem.

As relações de consumo, na sociedade capitalista e neoliberal tendem a se intensificar, fazendo com que tudo seja visto como objeto de interesse, como moeda de troca ou mercadoria, cujo valor capital pode justificar as atitudes enredadas para a conquista material e obtenção de poder. Neste contexto, as desigualdades se acentuam e a competição se exacerba, de modo que em um mundo globalizado,

os abismos sociais se intensificam. Há uma difusão planetária das formas de produção e comércio, bem como dos déficits provocados pelos custos da ideação de “Estado de bem-estar social” imperam sobre as concepções de capital, produto, compra, aquisição de bens e sucesso financeiro (BAUMAN; MAY, 2010).

Alguns pesquisadores tratam da EF em diferentes séries e níveis da Educação Básica e do Ensino Médio, tendo em vista uma prática específica, onde pesquisas, projetos pedagógicos e trabalho são alinhados com os saberes matemáticos associados a questões financeiras. Os autores defendem uma perspectiva reflexiva e crítica, a qual parte da visão que o professor tem sobre a prática de ensino e a disciplina e espalha-se na sala de aula, fazendo com que os educandos aprendam a identificar e solucionar problemas, a partir de um exercício de análise crítica e autônoma.

Além das contribuições da ENEF, convém analisar as referências sobre os valores que norteiam as estratégias financeiras da Suíça, descritos no livro Os Axiomas de Zurique (GUNTHER, 2004). O livro apresenta 12 axiomas inspirados nas práticas financeiras dos banqueiros suíços, conduzindo reflexões a respeito da relação com o dinheiro, planejamento a curto e longo prazo, determinações, escolhas, riscos e precauções. São ensinamentos que desmistificam valores e sentimentos, tais como determinação e esperança, fazendo uma relação entre sagrado, pensamento religioso

e desenvolvimento material. A partir dos seus ensinamentos, é possível fazer releituras das práticas brasileiras e de países desenvolvidos como a Suíça, de forma crítica, tendo em vista a busca das razões que reforçam a desigualdade, a dificuldade de desenvolvimento e os caminhos que cada indivíduo pode trilhar para obter o sucesso desejado.

A educação financeira implica em ensinamentos para além dos conteúdos matemáticos financeiros. A ENEF explica que ao levar estes assuntos para a escola, o professor contribui com a construção de meios para realização de sonhos individuais e coletivos (VIANA, 2018).

2. QUEM É VOCÊ NO JOGO FINANCEIRO? - UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA



2.1 APRESENTAÇÃO DO JOGO

O jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?” está acondicionado em uma caixa do tamanho 0,45 cm X 0,35 cm.

O jogo é composto por:	1 tabuleiro
	19 cartas com perguntas
	15 cartas sobre os perfis: 2 cartas retangulares e 1 carta em formato circular para cada um dos cinco perfis: sonhador, construtor, despreocupado, planejador e camaleão
	1 dado e 4 peões
	400 fichas, sendo: 80 fichas de cada cor, correspondente às cores dos perfis: azul, mostarda, roxo, vermelho e laranja
	1 gabarito
	1 manual de instruções)

Confira as imagens do jogo no Apêndice A

2.2 PARA QUE JOGAR?

I

Para se divertir, aprender e refletir sobre a relação com a economia, o consumo e o dinheiro, e a relação destes, com os ideais de cada um;

II

Para tornar-se mais consciente, refletindo cada vez mais sobre a própria forma de pensar e agir diante o mundo financeiro;

III

Para descobrir novas formas de lidar com o dinheiro e o consumo, de acordo com a própria maneira de pensar, sendo autônomo na tomada de decisão e na resolução de problemas.

2.3 POR QUE JOGAR?

I

Porque o jogo é uma forma lúdica de aprender e interagir;

II

Porque por meio do jogo “Quem é você no jogo financeiro?”, é possível ensinar e aprender sobre a educação financeira, de forma leve, divertida, reflexiva e participativa;

III

Porque a educação, quando ocorre tendo o jogo como estratégia, alcança os níveis de consciência mais amplos, uma vez que o ato de jogar é inerente à natureza humana.

2.4 COMO JOGAR?

I

“Quem é você no Jogo Financeiro?” pode ser jogado de 1 até 4 pessoas, com idade a partir dos 14 anos.

II

Uma das pessoas faz a tarefa de mediador, lançando os dados, lendo as perguntas, distribuindo as fichas e entregando os resultados para que cada participante leia em voz alta.

III

Se jogado com 4 pessoas, pode durar até 1h30min, a depender do decorrer das reflexões, para o alcance das respostas e dos diálogos que se prosseguem.

IV

É importante que cada participante se posicione diante das perguntas e respostas, bem como dos resultados, sempre que possível, pois dessa forma, o jogo fica mais dinâmico e enriquecedor.

O jogo de tabuleiro tem diversas vantagens, por tratar-se de um jogo físico, que possibilita o contato sensorial com as peças (peões, dados, fichas, gabarito, manual de instruções, cartas e tabuleiro); “os jogos de tabuleiro exigem mais ações, é preciso montar as peças e colocá-las no sítio de partida, assim como baralhar cartas e lançar dados” (LOPES, 2013, p. 29). A ilustração é bastante atrativa, prendendo a atenção dos jogadores. A dinâmica de sorteio das cartas, a partir da trilha percorrida e do lançamento dos dados,

gera um movimento e uma leve tensão, necessária ao desejo de chegar até o final da jogada.

Foram elaboradas 19 questões (ANEXO B), com cinco alternativas, sendo que cada uma das proposições corresponde a um dos perfis financeiros: O construtor; o despreocupado; o camaleão; o sonhador; e o planejador. Para cada questão, um resultado, que levou cada participante a realizar reflexões sobre si mesmo e sobre as contribuições destas questões para esta autoanálise, favorecendo um autoconhecimento e relação à vida financeira de cada um. Estas questões compõem o jogo tanto no formato tabuleiro quanto em aplicativo.

A cada pergunta, as alternativas das respostas são lidas em voz alta e analisadas por todos os participantes; os quais, ao compartilhar as suas observações chegam a uma conclusão a respeito de si mesmos, fato que gera o autoconhecimento e o conhecimento do outro, no contexto da vida financeira.

Além de conter as cartas com as perguntas e as alternativas para respostas, cujo resultado é consultado em um gabarito, com cores correspondentes às cores das fichas; há ainda as cartas com as descrições de cada perfil financeiro e instruções sobre como desenvolver estratégias financeiras positivas, a partir do perfil identificado.

Desta maneira, enquanto jogam, aprendem juntos não somente sobre os conteúdos de educação financeiro, como também elementos sobre a convivência, tais como o respeito à fala do outro e a oportunidade de expressar-se e fazer escolhas, de realizar uma leitura crítica e reflexiva, contextualizada com a realidade de cada sujeito.

A escolha por esta modalidade lúdica – um jogo físico em forma de tabuleiro, com uma trilha – emergiu da própria experiência do pesquisador como apreciador dos jogos educativos e de distração, entendendo que esta pode ser uma forma de ensinar e aprender mais acessível e próxima dos educandos, além de ser adequada a diversas faixas etárias e fases de escolaridade, proporcionando a sensação de fruição e bem-estar.

Confira as 19 questões no Apêndice B

3. DESCRIÇÃO DO QUIZ DIGITAL

“Quem é você no Jogo Financeiro?” é um Quiz educacional que tem os objetivos de auxiliar no entendimento sobre cada perfil financeiro e orientar sobre as atitudes necessárias para alavancar a vida financeira.

Trata-se de uma versão digital do Jogo de Tabuleiro. Os participantes respondem as 19 questões, para alcançar o resultado final, o qual implica na identificação do perfil financeiro e orientações para alavancar a vida financeira, relacionadas com o resultado alcançado.

A possibilidade de fazer o *download* do aplicativo nos *smartphones* facilita o acesso ao Quiz, além de promover a autonomia dos participantes. Pode ser realizado a qualquer momento, em qualquer lugar. Neste aplicativo, não há a participação de outras pessoas; por tratar-se de um Quiz individual, solitário. Isto não impede que haja diálogos entre diversas pessoas a respeito do conteúdo presente nas questões, dos perfis financeiros identificados e das possibilidades de desenvolver atitudes práticas a partir da aprendizagem adquirida.

Sua feitura foi pensada durante desenvolvimento do jogo de tabuleiro, quando, após ser concluída uma primeira versão apenas para testes do próprio pesquisador e colaboradores, se idealizou

ampliar o alcance por meio da internet, a partir da realização de um Quiz. A ilustração do Quiz segue a mesma linha da ilustração do jogo, quanto às cores e design, de modo a criar uma unidade, entre os dois produtos educacionais, uma vez que são utilizadas as mesmas questões, alternativas, perfis e dicas.

Confira as imagens do Quiz no Apêndice C

4. OS JOGOS NA EDUCAÇÃO



Jogar, conforme Duarte (2009), faz parte do comportamento humano, sendo um fértil campo de investigação de diversos teóricos, cientistas e pesquisadores. Para Piaget (1971), o jogo está revestido de simbolismo e funciona como uma preparação para o desenvolvimento do organismo. Defende, o autor, que ao jogar, a pessoa desenvolve a percepção, a inteligência, a tendência à experimentação, à exploração do meio, os instintos sociais, de convivência e sobrevivência.

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

Vygotsky (2007) identifica o brincar como ato de brincar, questiona a ideia de jogo como algo prazeroso, ao salientar que existem atividades mais prazerosas para a criança do que jogar, tais como chupar chupeta, por exemplo. Também defende que nem todo jogo é agradável, principalmente na idade pré-escolar, quando a sensação de prazer da criança está associada ao resultado que obtém com o jogo. Assim, ressalta que:

(...) como por exemplo predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante. Os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança (VYGOTSKY, 1998, p. 61-62).

Com este olhar, Vygotsky (1998) defende a ampliação do conceito de jogo, para algo inerente ao sujeito, que vai além do seu utilitarismo no processo de cognição e aquisição de saberes lógicos e linguísticos. Defende que é preciso voltar a atenção não para o jogo em si, ou para os conhecimentos formais, mas sobretudo para o próprio sujeito. Dessa forma é possível aproximar-se das necessidades dos aprendentes, das suas preferências e desejos. É preciso, segundo o autor, superar o engessamento do intelectualismo sobre o jogo e centrar-se nos motivos que movem as suas ações dos sujeitos.

Bateman e Boon (2016 apud KLOCK; FLORES; GASPARINI; HOUNSELL, 2016) classificam os jogadores em quatro tipos: Conquerors; Managers; Participants; e Wanderers.

Conquerors são jogadores competidores que desejam ganhar a qualquer custo. Eles são orientados aos objetivos e gostam de se sentir dominantes no jogo. (...) Managers são jogadores que gostam de desenvolver suas habilidades. Eles são orientados ao processo e tendem a jogar novamente jogos já completados para descobrir novidades e detalhes mais profundos que não foram identificados durante a primeira vez (...); Participants são jogadores que apreciam jogos sociais ou jogos que permitam um envolvimento com um universo alternativo; Wanderers são jogadores que desejam experiências novas e divertidas. Eles procuram principalmente divertimento fácil e constante, não sendo tão orientados aos desafios quanto os demais tipos, e geralmente vagam sem rumo ou objetivos dentro do jogo (BATEMAN; BOON, 2016 apud KLOCK; FLORES; GASPARINI; HOUNSELL, 2016, p. 831).

O desenvolvimento das crianças e adolescentes não inclui apenas as funções intelectuais, pois não são somente estas funções que definem os estágios em que se encontram. Estão inclusas neste processo, as necessidades de cada uma que apontam caminhos para os incentivos que as farão mobilizar-se e avançar de um estágio para outro. Se não considerarmos estas necessidades e estas motivações, “(...) nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado

com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos” (VYGOTSKY, 1998, p. 62).

Assim, as atividades realizadas no ambiente escolar irão funcionar como um importante incentivo para a realização das ações e da socialização dos aprendentes. O professor também deve ser preparado para a idealização e realização de práticas recreativas e a escola deve proporcionar um espaço para que isso aconteça.

Através dos jogos, a criança começa a entender regras constituídas por um determinado grupo. É a partir dessas novas experiências que a criança estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, desenvolvendo a capacidade de entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Foi a partir de considerações no início do século XIX que os estudiosos começaram a analisar o jogo como objeto de estudo científico e elaboraram pesquisas que procuraram compreender e explicar a importância desse tipo de Atividade para a educação. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (BRASIL, 1998), estes estudos iniciais têm relevância até os dias atuais várias dessas teorias, somadas àquelas elaboradas antes desse marco histórico, por continuarem a servir de base para as tendências e concepções atuais do jogo na educação.

Para a corrente psicológica interacionista-construtivista, em destaques os autores como Piaget (1976) e Vygotsky (1998; 2007):

a definição de “Brincar” é como uma maneira que o indivíduo tem de interpretar e assimilar o mundo. Durante os jogos e brincadeiras, os participantes estabelecem representações e relações, o que permite o desenvolvimento de capacidades cognitivas, afetivas e sociais. Ao brincarem, as crianças constroem relações, se tornam protagonistas das histórias criadas e assumem o papel de tomar decisões. Além de criarem dentro do espaço do jogo um ambiente de troca e relações ao elaborarem as regras de convivência.

Piaget (1976) defende que a atividade lúdica é como principal fonte das atividades intelectuais da criança. São os mais importantes meios de enriquecimento e desenvolvimento de várias habilidades do ser humano. Elas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças.

De acordo com Tezani (2004), o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os educandos, ao contrário, coloca o indivíduo em um ambiente que exige a utilização do organismo e de todas as suas capacidades na educação escolar. O jogo estimula o desenvolvimento de campos como a coordenação muscular, da mesma forma que serve de estímulo para as capacidades intelectuais, auxiliando o crescimento e o desenvolvimento do indivíduo. Também favorece no progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar de forma livre e espontânea, se

permite criar hipóteses, explorar toda a sua criatividade. “O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu” (TEZANI, 2004).

Dessa maneira, pode-se dizer que no jogo há uma importância do desenvolvimento psicomotor para aquisições mais elaboradas, como as intelectuais. Oliveira (1997) valida esse entendimento, ao afirmar que muitas das dificuldades apresentadas pelos educandos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e seja capaz de utilizar de maiores recursos e possibilidades com o intuito de ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno. Assim sendo, devemos estimular os jogos como fonte de aprendizagem.

De acordo com Fernandes (2010), o jogo e as atividades lúdicas devem estar ordenados de forma a desenvolver todas as habilidades e competências da criança. “O lúdico não pode ser reduzido a um simples momento de entretenimento e diversão, mas sim de um momento de aprendizagem que ajuda bem mais no desenvolvimento global da criança” (FERNANDES, 2010, p. 64).

Sobre o jogo e as brincadeiras no espaço escolar, Lima (2008) afirma que ainda se faz necessário o convencimento das instituições educacionais e do educador sobre a importância das

atividades lúdicas na educação. Os espaços de ensino dentro da sociedade devem perceber e enxergar como o jogo pode ser benéfico para a aprendizagem e o desenvolvimento humano. A Teoria das Inteligências Múltiplas e a Teoria Histórico Cultural foram apontadas como suportes que permitem ao professor ampliar a capacidade de desvelar e compreender os mecanismos que auxiliam o aprendizado dentro dos jogos e das brincadeiras. Com base na Teoria das Inteligências Múltiplas, destacam-se as vivências lúdicas diversificadas, para a formação e para o desenvolvimento das inteligências: linguística, musical, espacial, cinestésico-corporal, naturalista, lógico-matemática, intrapessoal e interpessoal (TEZANI, 2004).

4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS

Existem indícios de que os seres humanos desenvolveram e praticaram jogos de tabuleiro desde o início da civilização conhecida. Faraós egípcios, soldados romanos, sábios gregos e reis medievais já jogavam partidas de diferentes tipos de jogos.

A grande maioria deles nasceu de passatempo de adultos antes de chegarem às mãos infantis. Os jogos surgem, cada um com sua diferente estrutura ou sistema de regras (existe um modo abstrato

independente dos jogadores); e se diversificaram em tipos e objetivos ao longo do desenvolvimento da sociedade humana.

Quanto ao uso dos jogos na educação, diversas discussões têm sido tecidas tais como as apontadas por Oliveira, Joaquim e Isotani (2020), que salientam os impactos positivos do jogo engajamento e motivação. Embora a diversão seja um critério inerente ao jogo, este também está ligado à cognição, podendo contribuir com a melhoria na “resolução de problemas, concentração, percepção, raciocínio, abstração e planejamento” (CAMPANO JUNIOR; SOUZA; FELINTO, 2020, p. 551).

Os jogos educativos, também chamados de jogos sérios, proporcionam o desenvolvimento de habilidades lógico-matemáticas, do pensamento estratégico, além de contribuir com a melhoria da memória, interação e adaptação ao conteúdo (CAMPANO JUNIOR; SOUZA; FELINTO, 2020). Assim, ao utilizar o jogo como instrumento de aprendizagem, é preciso atentar para a sua capacidade de proporcionar diversão; de prender a atenção dos educandos, por meio da experiência lúdica; em seguida, se atendem aos critérios esperados para a apreensão dos conteúdos para os quais o jogo se aplica. É necessário ainda, como Huzinga (2000) afirma, atentar para determinadas características do jogo, tais como a limitação do tempo e lugar, a negação da vida real, que proporciona momentos de fantasia ou de vivência em um “mundo paralelo”, a

liberdade, ou seja, se o jogo é utilizado de forma voluntária ou imposto e as regras do jogo.

Essencialmente, os jogos são sistemas compostos por elementos que interagem entre si, muitas vezes de maneiras complexas (...) e, apesar de terem diferentes visões e de haver algumas divergências de pensamento, existe um senso comum de que os jogos são atividades baseadas em regras (STUTZ, 2020, p. 164).

São as regras que dão diferenciação aos jogos, e possibilitam classificá-los, organizá-los, tornando-os possíveis de serem jogados, de acordo com as suas finalidades, de tal modo que cada jogador assume um comportamento específico tão logo inicie o jogo e finaliza este comportamento quando o jogo acaba, compreendendo que precisar adaptar-se às regras, para jogar em harmonia com os outros participantes. São características intrínsecas das regras:

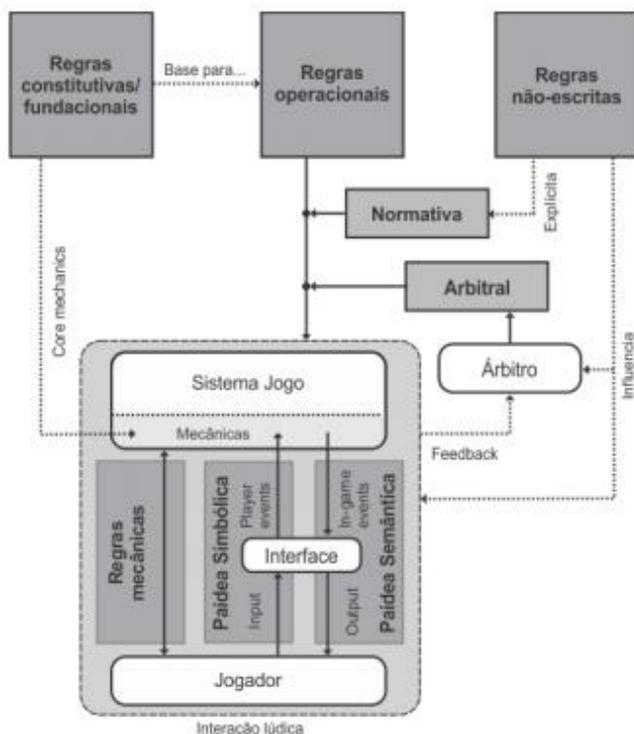
- *Limitar as ações do jogador: jogar um jogo é seguir as suas regras e fazer o que elas exigem e não fazer outras coisas em seu lugar.*
- *Ser explícitas e inequívocas: as regras não podem ser ambíguas, devem ser claras e completas.*
- *Ser compartilhadas: todos os jogadores devem compartilhar de um mesmo conjunto de regras.*
- *Ser fixas: se as regras de um jogo mudam sempre, a cada vez que o jogo for jogado, não teríamos mais esse mesmo jogo, mas sim um outro jogo diferente.*
- *Ser obrigatórias: as regras são feitas para serem seguidas. Sem elas, o círculo mágico não se estabelece e o jogo não acontece. Sem as regras, tem-se livre interação e, portanto, não se tem um jogo, no máximo, uma brincadeira.*
- *Ser repetíveis: de um jogo para o outro, devemos poder repetir as mesmas regras usadas na primeira partida (STUTZ, 2020, p. 164-65).*

Tais regras dão estabilidade ao jogo, caracterizando-o, de modo que os participantes se identifiquem e assumam com comportamento semelhante todas as vezes que jogarem o mesmo jogo. Há diversos tipos de regras de jogo, que se relacionam e corroboram com a sua tipologia, como explica Stutz (2020), sendo elas regras constitutivas/funcionais; operacionais; e não-escritas, as quais podem ser implícitas ou explícitas e são conduzidas a uma normatização.

As regras constitutivas são aquelas que se apresentam como essenciais à funcionalidade do jogo, delimitando-o em suas características; as operacionais consistem nas regras de prática, como o nome já explicita, de operacionalização, para a qual são necessárias normas. E as não-escritas são aquelas que ocorrem no

fazer, no ato de jogar, na relação entre os participantes; e de tal modo se repetem que podem constituir-se em normas, informações que são ensinadas e aprendidas no ato de jogar. A partir de um sistema, composto por regras mecânicas; paideia simbólica e semântica; consiste em uma interface que, na interação lúdica entre os jogadores e o objeto, é que este objeto se torna um jogo.

Tipos de regras e suas relações



Fonte: Stutz (2020, p. 165)

Entre os diversos tipos existentes, os jogos de tabuleiro são bastante variados e têm um valor lúdico interativo, por possibilitar a participação de mais de um jogador em torno de uma situação, espaço e objeto. Os jogos de tabuleiro moderno têm as vantagens de poderem ser jogados diversas vezes, devido à possibilidade de customizar o tabuleiro; promover a interação entre os participantes, tendo ainda a relevância da “ausência de eliminação dos participantes e pouca influência da sorte” (ARAÚJO; FURTADO; ALEXANDRE, 2020, p. 643).

Contudo, os jogos de tabuleiro clássicos são bastante valorizados, sendo que alguns ultrapassam os séculos e as fronteiras, sendo até hoje jogados em diferentes, lugares, seja como diversão, esporte ou instrumento de ensino e aprendizagem.

4.1.1 Jogos de tabuleiro clássicos

Possivelmente o jogo mais velho foi encontrado no antigo Egito e se chama “Senet” ou Senat (Sn’t n’t) que significa “jogo de passagem”. As evidências mais antigas sugerem que ele surgiu entre o período de 3500 a.C. e 3100 a.C. O objetivo do jogo era tirar todas as peças do tabuleiro (PEIXOTO FILHO; ALBUQUERQUE, 2018).

Outro jogo antigo e bastante popular nos dias de hoje é o Gamão, que se assemelha ao jogo Senet, por controlar as peças pela

rolagem de dados. Escavações no Irã encontraram um jogo similar, que existiu por volta de 3000 a.C. O artefato incluía dois dados e 60 peças. Após alguns séculos de alterações e influência por diversos povos, o Gamão romano de 600 a.C. é o jogo que mais se assemelha às regras que se tem hoje. O vencedor é aquele que consegue tirar todas as suas peças do tabuleiro, sendo que para mover as peças são jogados dois dados de seis faces (PEIXOTO FILHO; ALBUQUERQUE, 2018).

O Xadrez é um dos jogos de tabuleiro mais estudados e complexos da atualidade sendo reconhecido como um esporte. Segundo historiadores do enxadrismo (ou xadrezismo), o jogo teve origem do Chaturanga, um jogo popular da Índia no século VI, que significa “as quatro divisões do exército” (infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens – representadas respectivamente pelo peão, cavalo, bispo e torre). O Chaturanga passou pelos persas e se espalhou pelo oeste europeu entre 1000 – 1100 d.C. Foi modificado ao longo do tempo e se desenvolveu um outro jogo, o atual Xadrez. As regras conhecidas hoje foram definidas por volta de 1475. Neste jogo, o vencedor é aquele que consegue deixar o rei adversário sem escapatória da morte. Em 1886 foi realizado o primeiro Campeonato Mundial de Xadrez e, desde então, se tornou um esporte reconhecido no mundo (CASTRO, 1994).

Quanto ao jogo de cartas, a versão atual se desenvolveu a partir de influências culturais e de mais de um jogo de cartas. Os historiadores acreditam que o jogo de cartas surgiu na China, por ter sido a nação que inventou o papel. Evidências mostram que no século 10, foi documentado que os chineses começaram a usar dominós de papel para criar novos jogos. Como exatamente o jogo de cartas chegou à Europa é desconhecido, mas acreditam que foi pelos ciganos indianos, entrando pela Itália no fim do século 13, se espalhando então pelo resto da Europa.

Em 1377, o baralho foi descrito em detalhes por um monge na Suécia tendo cinquenta e duas cartas, divididas em quatro naipes, sendo cada naipe composto por dez numerais e três cartas da realeza (um rei e dois generais). As cartas reais são relacionadas a figuras históricas, como, por exemplo, o rei de ouros seria Julio César, rei de paus seria Alexandre o Grande, Rainha de Espadas é Pallas Atenas, valete de ouro é Heitor e valete de paus Lancelote (PEIXOTO FILHO; ALBUQUERQUE, 2018).

Outro jogo que simula situações reais ou fictícias, é o RPG, sigla para Role Playing Games. São jogos de mesa, que envolvem interpretação de papéis e sistemas de regras, geralmente mediados por dados. Muitas pessoas associam o termo RPG a jogos digitais.

No entanto, sua origem foi como jogo analógico, e atualmente utiliza-se o termo "RPG de mesa" para especificar a versão analógica

- e mais antiga - desses jogos. O RPG é um gênero de jogo onde os jogadores assumem o papel de personagens criados por eles mesmos dentro de uma narrativa colaborativa (MOTTA, 2004).

O jogo *Dungeon and Dragons*, escrito por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela Wizards of the Coast em 1974, é considerado o primeiro Role Playing Game ou jogo de interpretações de personagens, comumente abreviado como RPG. Desde então acadêmicos dedicaram alguma atenção a eles. Por exemplo, já foram elogiados por sua capacidade de promover as relações amigáveis entre os jogadores, além de estimular a imaginação, leitura, lógica e resolução de problemas dos jogadores (MOTTA, 2004).

4.1.2 Jogos Eletrônicos

Na década de 1960, Steve Russel, estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT), trabalhavam no desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando um dos computadores mais avançados da época. Como resultado do trabalho dos dois programadores, foi criado o Guerra no Espaço (Spacewar), um jogo simples que consistia na batalha de duas naves espaciais – representadas por triângulos – na tela de uma televisão.

Nolan Bushnell, engenheiro da Universidade de Utah, também contribuiu para o surgimento dos primeiros dos jogos eletrônicos,

com o jogo conhecido como Pong, uma evolução do primeiro game criado por Higinbotham.

O ápice na história dos videogames aconteceu quando os jogos eletrônicos migraram das casas de fliperama para as residências, na forma de consoles, que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo. Novak (2010) pontua essa fase como um ponto de ruptura na relação entre os jogos eletrônicos e o lazer. Introduzidos no mercado de entretenimento em 1971. O avanço tecnológico utilizado pelos games possibilitou uma mudança na forma como consumimos entretenimento. Para a autora, “os consoles e PCs permitiram que os games se integrassem plenamente ao nosso consumo de produtos de mídia, facilitando o uso cotidiano” (NOVAK, 2010, p. 14).

5. OUTROS JOGOS FINANCEIROS: UMA LISTA DINÂMICA E INSPIRADORA



Há diversos jogos de educação financeira disponíveis nas lojas físicas e virtuais, bem como em aplicativos e sites, para download gratuito ou pago. Cada um tem um público alvo e atinge diferentes objetivos no universo das relações de consumo, poupança, planejamento financeiro familiar, relações de trabalho e investimento. A seguir, uma lista que não se encerra nestas sugestões, mas podem inspirar para a realização de diferentes propostas pedagógicas.

Na adolescência, estes jogos atingem outros níveis de compreensão, tendo em vista um planejamento financeiro para que cada jovem possa aprender a lidar com conhecimento, trabalho, dinheiro, investimento, poupança, a fim de ter um futuro desejado.

Na fase adulta, os jogos introduzem conceitos que convidam as pessoas a refletir sobre a sua vida financeira e conhecem a si mesmos e avançam para uma compreensão melhor sobre a sua própria realidade.

5.1 JOGOS VIRTUAIS

1. Bankids



Um jogo virtual em que as crianças de até 12 anos, com a ajuda dos pais, simulam a abertura de uma conta em um banco virtual e aprendem sobre rendimentos, investimentos, tributos, lucro, impostos, etc. O jogo tem seu próprio sistema financeiro, onde a criança aprende a ganhar recursos e economizar enquanto brinca.

Jogando o BankKids, a criança tem acesso a vários conceitos, tais como economia, valores e sustentabilidade. De uma forma lúdica e repleta de ilustrações, a criança mergulha em um mundo financeiro adaptado para a sua faixa etária.

O jogo está disponível no Canal Kids para ser jogado online, de forma gratuita. O jogo está disponível no Site: <https://www.canalkids.com.br/bankids/index.htm>

2. Goumi



Goumi é um jogo virtual para computadores em que você tem o controle sobre sua vida e seu dinheiro. Começando como uma pessoa comum, o jogador se desenvolve aprendendo sobre finanças e a ganhar dinheiro, comprar empresas e tornar-se dono de diversas companhias de sucesso ou perder tudo, dependendo de suas escolhas.

A partir do personagem Goumi, que é um Avatar representativo do jogador, é preciso completar diversas missões, para alcançar o sucesso almejado. Está disponível gratuitamente para download no site: <https://www.baixaki.com.br/download/goumi.htm>

3. Vamos poupar



Jogo virtual desenvolvido para crianças de 6 a 10 anos. utilizando de recursos matemáticos. O jogador se envolve em uma série de cálculos de valores para a poupar.

Assim são introduzidos conteúdos da matemática básica, tais como as quatro operações, possibilitando o exercício destes saberes matemáticos.

O jogo está disponível gratuitamente no site Smart Kids: <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/jogo-trivia-vamos-poupar>

4. Jogo do Banco do Brasil Desafio Espacial



Em 2016, por iniciativa do Banco do Brasil, foi desenvolvido para aparelhos celulares IOS e Android o jogo “Desafio Espacial”. Você assume o lugar de Pedro, um garoto que viajou para o espaço e que precisa juntar dinheiro para comprar um propulsor que o trará de volta ao planeta Terra.

Durante o desenvolvimento da história, o personagem recebe dicas por um gerente do Banco do Brasil, que orienta sobre controle de gastos. O jogo foi pensado para jovens universitários.

5. Tá O\$\$O



Lançado pela Associação de Educação Financeira do Brasil (AEF-Brasil), o jogo foi desenvolvido para que os professores pudessem levar, de maneira lúdica, os conceitos básicos da educação financeira para alunos do ensino fundamental e do Ensino Médio.

O desafio do jogo se divide entre missões, como fazer economia na troca do skate ou descobrir para onde está indo o valor da mesada. São diversas simulações da realidade, adaptadas para adolescentes, que contribuem com o aprendizado básico, de forma prática e interativa. O jogo está disponível no site: <http://taosso.vidaedinheiro.gov.br/>

5.2 JOGOS DE TABULEIRO

1. Monopoly



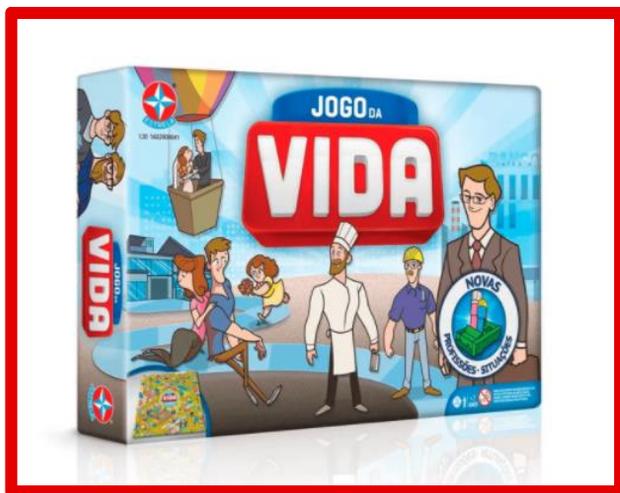
O famoso jogo de tabuleiro faz com que a jovens e crianças aprendam a lidar com o dinheiro, pois ensina a poupar e gerir investimentos, como a compra das propriedades. auxiliando no desenvolvimento da capacidade de negociação e a gestão de recursos.

2. Jogo dos Quatro Porquinhos

Esse é um jogo em que os pais podem jogar com os seus filhos de forma mais espontânea, utilizando do recurso do Cofre (porquinho) para ensinar noções básicas de educação financeira.

O objetivo do jogo é criar um espaço para discussão entre pais e filhos sobre educação financeira.

3. Jogo da Vida



O jogo de tabuleiro que simula a vida em sociedade e a importância de suas escolhas, trazendo importantes conceitos sobre diversas questões, incluindo a financeira.

O jogador deve estar prevenido para aproveitar as oportunidades e melhor sair das dificuldades que a simulação apresenta durante a partida. O jogo também pode ser encontrado na versão virtual em diversos sites e como aplicativo para smartphones.

4. Administrando o seu dinheiro



Jogo de Tabuleiro em que o objetivo é melhor administrar o dinheiro, para que ele não acabe antes do final da partida. O jogador percorre o tabuleiro realizando tarefas, ganhando dinheiro ou perdendo para o banco; auxiliando os participantes a desenvolverem um pensamento estratégico para ganhar a partida.

À medida que jogantes participam, interagem entre si e aprendem conceitos e estratégias do universo financeiro.

6 PERFIS FINANCEIROS SEGUNDO A PESQUISA “TRAJETÓRIA FINANCEIRA DO BRASILEIRO” – ANBIMA (2018)

A ANBIMA é uma **Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais** que existe desde 2009 em parceria com diversas entidades. Tem um modelo de atuação fundamentado em “quatro compromissos: representar, autorregular, informar e educar” (ANBIMA, 2020a). Quanto ao compromisso de educar, a ANBIMA desenvolve diversos eventos e pesquisas, com ações que se dividem em três vertentes: “Capacitação dos profissionais por meio de certificações; Qualificação dos profissionais certificados por meio de educação continuada; Disseminação de conteúdo sobre educação financeira” (ANBIMA, 2020b).

Contando com um comitê de educadores, a Associação identificou os perfis financeiros dos brasileiros os quais são utilizados como ferramenta para a formação profissional. Foi assim que nasceu o Relatório “A trajetória financeira do brasileiro”, fruto de uma destas pesquisas. A partir deste relatório e de outros instrumentos, a ANBIMA (2018) tem como meta criar uma cultura de investidores no Brasil, ao constatar os cinco perfis dos brasileiros

quando se trata da relação com o dinheiro, sendo eles: 1º perfil: o construtor; 2º perfil: o camaleão; 3º perfil: o planejador; 4º perfil: o despreocupado; 5º perfil: o sonhador.

O primeiro perfil – Construtor, é identificado nos resultados apresentados pelo relatório da ANBIMA (2018), como o mais predominante entre os brasileiros. Suas principais características são: ter controle da situação; ser realista; ter jogo de cintura para lidar com as dificuldades; ser organizado.

Outras características se destacam no perfil construtor apontam para uma pessoa que vive com simplicidade, tendo orgulho de ser previdente e reservada, sem fazer grandes extravagâncias, a fim de conquistar melhores condições no futuro. Almeja uma estabilidade financeira sem fazer grandes planos, vivendo um dia de cada vez, com a preocupação de manter as contas pagas e honrar com os compromissos.

O segundo perfil – camaleão, é característico das pessoas que se adaptam ao mundo tal qual ele se apresenta, sem reclamações; estando em constante busca de equilíbrio entre o que possui e o que gasta; ou seja, se ganha muito, gasta muito. São pessoas simples e realistas, que se conformam facilmente com as situações, buscando soluções para os desafios enfrentados. Entretanto, há pessoas bem sucedidas e mal sucedidas em todos os perfis, o que leva a compreender o quanto cada um busca à sua maneira, de acordo com

a sua forma de pensar e agir, encontrar soluções e equilibra-se financeiramente.

São aspectos deste perfil, a previsibilidade, viver na zona de conforto e a dificuldade de poupar e investir, como também a percepção clara da realidade, o caminhar financeiro em passos lentos e as expectativas baixas, ao viver cada momento sem uma preocupação excessiva com o futuro. O camaleão encontra prazer pessoal em tudo o que faz, cotidianamente, sendo uma pessoa otimista e de fácil adaptação, sem um sofrimento exacerbado por aquilo que não alcançou; é feliz com o que tem e dentro da sua realidade, busca viver com simplicidade e tranquilidade, sem grandes ambições. Para as pessoas com esta característica predominante, o dinheiro é recurso para viver bem com os familiares e amigos, de forma leve, seja indo ao bar no final de semana ou promovendo uma festinha em casa. A simplicidade é o que mais se destaca.

O terceiro perfil é o planejador. Trata-se de pessoas que traçam metas e reservam o dinheiro tão logo o recebe, tendo sempre uma reserva, que advém da poupança metódica e contínua, quase obsessiva. Pessoas deste perfil conseguem ter objetivos claros seja a curto, médio ou longo prazo e desenvolver estratégias metódicas para alcança-los. O planejador é ambicioso, movido por desafios, estando sempre insatisfeito com a sua situação presente; por isso está

sempre a almejar uma melhor situação para o futuro e trabalhar para conquista-la; mas tão logo alcança um objetivo, define outro, vivendo sempre para o futuro, fazendo do seu presente, degraus de uma escada sempre em ascensão.

O quarto perfil é o despreocupado. Refere-se a uma pequena parcela da população brasileira – 11%. São pessoas mais inconstantes que têm uma necessidade de viver cada momento, conectadas com o mundo, pessoas, eventos, sem preocupar-se com o futuro. Não se comprometem com um planejamento financeiro, por considera-lo uma forma de aprisionamento, desconfortável e difícil de cumprir. Associam o dinheiro ao prazer do momento presente, vivendo cada dia como se fosse o único.

Para o despreocupado a relação entre esforço e recompensa é diária e imediatista, tendo uma confiança excessiva em si mesmo, nos outros e na vida. Otimista, tem jogo de cintura para lidar com os desafios diários, sempre encontrando uma forma de pagar as contas e resolver as pendências financeiras, que fazem parte do seu cotidiano. Seu imediatismo leva ao descontrole com os gastos, o que às vezes gera falta de dinheiro até mesmo para pagar as contas básicas.

Mas há de se lembrar que algumas pessoas deste perfil despreocupado conseguem alcançar sucesso financeiro, ainda que de forma livre, sem planejamento, como se cada ideia e oportunidade

fossem um mergulho cujas consequências poderiam dar certo. Com isto a instabilidade é uma constante, vivendo de altos e baixos; de momentos de conforto financeiro e outros de fracasso. Alguns despreocupados podem tornar-se compradores compulsivos, o que os leva a evitar cartões de crédito e contas bancárias como estratégias para autocontrole.

Quanto ao último perfil – sonhador, está sempre a viver na expectativa de que algo vai acontecer, de que tudo vai dar certo e as conquistas virão. São otimistas, têm sempre o desejo de empreender em algo, investir em oportunidades novas, movidos pela paixão, a qual ao mesmo tempo que os impulsiona às realizações se esvai, fazendo-os desistir e logo almejar outro sonho ou insistir até quando durar a sua crença naquele projeto, pois sempre acredita no futuro. Como sonhador, está sempre empolgado, sendo bastante sedutor e envolvente. Pensa em tudo com grandiosidade e no futuro como uma possibilidade de realização de sonhos. Idealista, com a curiosidade aflorada e otimista, não consegue perceber as próprias fraquezas, considerando que o erro está sempre nos outros, ou nas situações externas.

Em síntese, cada um dos cinco perfis tem características específicas e algumas que se repetem. Cada sujeito pode transitar entre diversos perfis, a depender do momento, da situação e da

própria personalidade. Contudo, a partir da predominância de cada característica, se tem um perfil predominante.

Síntese dos cinco perfis financeiros



Fonte: ANBIMA (2018, p. 36)

É importante que ao conhecer os aspectos de cada perfil, o sujeito entre em contato consigo mesmo, analisando e avaliando a própria forma de pensar e agir, sem condenar-se ou vangloriar-se demasiadamente, mas como forma de conhecer-se melhor e desenvolver estratégias mais coerentes com o seu modo de ser, suas necessidades e a realidade circundante, a fim de obter resultados

positivos, na relação com o consumo e os investimentos, vislumbrando uma vida financeira mais equilibrada.

Quanto às características do brasileiro em relação aos investimentos, o Relatório Raio X do Investidor Brasileiro (ANBIMA, 2020c), explicita que cerca de 44% dos brasileiros (42 milhões de pessoas) tinha alguma aplicação em produtos de investimento, em 2019, sendo. Entretanto este perfil aponta para a maioria do gênero masculino (53%), pertencente à classe C e com renda média mensal de R \$5,6 mil. A desigualdade entre os investidores não se detém apenas na questão de gênero. A maioria (54%) destas pessoas encontra-se na região sudeste em dissonância com os investidores da região nordeste – apenas 17%.

Em relação à ocupação, o Raio X do Investidor Brasileiro (ANBIMA, 2020c) aponta 34% recebem salário e tem carteira assinada; 11% são freelancer; 10% - autônomos regulares; 10% - funcionários públicos; e 15% aposentados. A maior parte dos entrevistados investe em poupança (37%). Chama atenção o fato de, ao serem questionados sobre o principal fator na escolha do investimento, a maioria (56,1%) não sabia o porquê. Esta resposta conduz a uma reflexão sobre o fato de haver praticamente uma ausência da educação financeira nas escolas e universidades. Daí a importância de se investir meios na formação de professores e em

instrumentos de ensino e aprendizagem que contribuam com a formação dos brasileiros quanto à vida financeira.

Convém refletir sobre as implicações para o mundo financeiro dos brasileiros provocadas pela pandemia de Covid-19. Com a necessidade de isolamento, fechamento de escolas e empresas e elevação do desemprego, há uma amplificação das desigualdades econômicas e sociais, já tão características do Brasil.

A pandemia de Covid-19 isolou socialmente mais de 4,5 bilhões de pessoas em todo o mundo, segundo cálculos da ONU (Organização das Nações Unidas), obrigando à interrupção de negócios devido ao fechamento de indústrias, comércios e serviços. Além de milhares de mortes, a perda de renda e do emprego foi efeito colateral importante dessa que é considerada a mais séria crise financeira internacional desde a Grande Depressão de 1929 (ANBIMA, 2020c, p. 2).

Um trabalho educacional, que seja lúdico e atrativo, pode contribuir com a percepção das pessoas mais clara sobre si mesmas e sobre suas possibilidades de enfrentar o desafio da sobrevivência com dignidade e esperança em meio a este contexto trágico e desafiador. Um instrumento educacional que valorize os saberes e experiências de vida de cada sujeito, de forma leve e reflexiva, sendo mais que uma brincadeira, um jogo de identificação e conscientização na relação com o dinheiro, consumo e investimentos.

7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Esta sequência didática é uma sugestão para os professores trabalharem conteúdos básicos de educação financeira, tendo como alicerces o Quiz, o jogo de tabuleiro e a pesquisa da Anbima (2018). A partir destas sugestões, cada professor poderá desenvolver os seus planejamentos de acordo com as necessidades e realidades dos alunos. É importante buscar pesquisas atuais para complementar as atividades, a fim de promover uma reflexão crítica a respeito do contexto espaço-temporal em que vivem os alunos, de maneira a proporcionar a conscientização de cada um, a respeito das relações de consumo, dinheiro e economia.

Título: Vida financeira		
Público-alvo		
Caracterização dos alunos	Caracterização da escola	Caracterização do ambiente
Adolescentes, jovens e adultos	Ensino Médio	Ambiente híbrido de aprendizagem
Problemática	Provocar nos alunos o questionamento: Como eu me relaciono com o dinheiro, tendo em vista o consumo, economia, projetos pessoais, orçamento familiar e planejamento financeiro?	
Objetivo geral	Conhecer-se e conhecer o outro quanto às relações de consumo e economia, para uma conscientização em relação à vida financeira.	

Metodologia de ensino			
Aulas	Objetivos específicos	Conteúdos	Dinâmicas das atividades
1	Conhecer-se em relação a aspectos da Educação Financeira	Relações de consumo Economia Planejamento Financeiro Relação com o dinheiro	Aplicação do Quiz “Quem é você no jogo financeiro?” Cada aluno irá realizar o Quiz e anotar os resultados para discutir em sala de aula. O professor irá mediar o diálogo, tendo em vista: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Os assuntos presentes no Quiz; ▪ A relação entre estes assuntos e o conteúdo de Educação financeira.
2	Conhecer, conceituar e caracterizar: Consumo; Economia; Economia doméstica	Consumo Poder de compra Inflação Economia doméstica	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação de slide elaborado pelo professor. • Discussão dos conteúdos. • Associar os conteúdos ao cotidiano. • Aplicação de exercício (elaborado pelo professor), contendo questões referentes ao conteúdo. • Solicitar que os alunos façam uma pesquisa sobre as condições atuais da economia no Brasil, ressaltando dados como poder de compra, consumo, inflação e economia doméstica.
3	Reconhecer-se no jogo “Quem	Relações de consumo	Jogar o jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo

	<p>é você no jogo financeiro?” quanto ao perfil financeiro</p>	<p>Economia Planejamento Financeiro Relação com o dinheiro</p>	<p>financeiro? (sozinho, na sala de aula ou em casa com familiares); Cada aluno deverá anotar os resultados obtidos e suas impressões sobre o jogo e sobre si mesmo; Compartilhar as experiências com o jogo, em sala de aula ou em aula remota. Comparar os resultados do jogo e o aprendizado com a pesquisa realizada individualmente.</p>
4	<p>Analisar os perfis financeiros do brasileiro, de acordo com a pesquisa da ANBIMA</p>	<p>Perfis financeiros - ANBIMA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Retomar as experiências com Quiz e o jogo de tabuleiro a partir de um diálogo; • Analisar a pesquisa Trajetória financeira do brasileiro (ANBIMA, 2018) – cada aluno receberá o link da pesquisa ou o documento impresso. • Assistir os vídeos do documentário “O brasileiro e o dinheiro” produzido pela ANBIMA. • Discutir os perfis • Fazer uma atividade escrita discursiva sobre os perfis financeiros (elaborada pelo professor individualmente).
Avaliação	<p>Serão avaliados: a participação dos alunos, considerando as suas individualidades, dificuldades e potencialidades; a compreensão sobre os conteúdos trabalhados e as</p>		

	<p>atitudes/posturas assumidas a partir dos aprendizados compartilhados.</p> <p>Ocorrerá ainda uma avaliação escrita, com questões dissertativas e de múltipla escolha (elaborada por cada professor de acordo com a sua realidade vivenciada).</p>
<p>Referências</p>	<p>ANBIMA. Relatório – A trajetória financeira do brasileiro. 2018. Disponível em: https://www.anbima.com.br/data/files/76/83/F1/CF/9297F5108901E1F599A80AC2/Relatorio-A-trajetoria-financieira-do-brasileiro.pdf. Acesso em: 14 out. 2021.</p> <p>_____. O construtor. Série: o brasileiro e o dinheiro. Documentário. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=N1r2eGv5jF0</p> <p>_____. O planejador. Série: o brasileiro e o dinheiro. Documentário. 2018. Disponível em: https://youtu.be/rJ74HGux8Bc</p> <p>_____. O camaleão. Série: o brasileiro e o dinheiro. Documentário. 2018. Disponível em: https://youtu.be/MP74ERT39KI</p> <p>_____. O despreocupado. Série: o brasileiro e o dinheiro. Documentário. 2018. Disponível em: https://youtu.be/daKZeaw1bD4</p> <p>_____. O sonhador. Série: o brasileiro e o dinheiro. Documentário. 2018. Disponível em: https://youtu.be/Y3Ukv5T3w2M</p> <p>_____. Especial relação com o dinheiro. Disponível em: https://www.anbima.com.br/pt_br/especial/relacao-do-brasileiro-com-o-dinheiro.htm</p>

REFERÊNCIAS

ALHEIT, Peter; DAUSIEN, Bettina. Processo de formação e aprendizagens ao longo da vida. **Educ. Pesqui.** São Paulo, v. 32, n. 1, p. 177-197, Abr. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022006000100011&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 04 Out. 2020.

ALMEIDA, Rodrigo Martins de. KISTEMANN JÚNIOR, Marco Aurélio. Sobre a organização e análise de pesquisas na educação matemática brasileira em educação financeira (1999-2015). **Rev de Educação, Ciências e Matemática**, v. 6, n. 3, set/dez 2016.

ANBIMA. Relatório – **A trajetória financeira do brasileiro**. 2018. Disponível em: <https://www.anbima.com.br/data/files/76/83/F1/CF/9297F5108901E1F599A80AC2/Relatorio-A-trajetoria-financeira-do-brasileiro.pdf>. Acesso em: 12 set 2018.

BAUMAN, Zygmunt; MAY, Tim. (1925). **Capitalismo parasitário**: e outros temas contemporâneos. Tradução Eliana Aguiar. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Versão Preliminar. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SE, 1998

CAMPANO JUNIOR, M. M.; SOUZA, H. C. de; FELINTO, Alan Salvany. Avaliação Pedagógica com Base na União dos Componentes dos Jogos Educacionais e das Teorias de Aprendizagem. **SBC – Proceedings of SBGames**, XIX SBGames – Recife – PE – Brazil, November 7th – 10th, p. 551-58, 2020. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/proceedings2020/EducacaoFull/209720.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v.1, nº2, p.3-12,1994.

DOMINGOS, António; SANTIAGO, Ana. Concepções e práticas de professores de matemática sobre educação financeira. **Rev de Educação, Ciências e Matemática** v.6 n.3 set/dez 2016.

DUARTE, José Adelino. **O jogo e a criança. Estudo de Caso.** Escola Superior de Educação João de Deus. Mestrado em Ciências da Educação. Junho, 2009

ENEF. **Conceito de Educação Financeira no Brasil. 2018.** Disponível em: <http://www.vidaedinheiro.gov.br/educacao-financeira.php>. Acesso em 20 de outubro de 2018.

FERNANDES Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem.** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS. Alegrete - RS 2010.

GUNTHER, Max. **Os axiomas de Zurique:** os conselhos dos banqueiros suíços para orientar seus investimentos. E-book, Editora Record, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens - vom Unprung der Kulturim Spiel.** Tradução: João Paulo Monteiro. 4. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do I Seminário Nacional:** Currículo em

Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. 157 p.

MOTTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
NATALE, Adriano, A. **A ciência dos videogames: tudo dominado... pelos elétrons!** Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

NEGRI, Ana Lúcia Lemes. **Educação financeira para o Ensino Médio da rede pública: uma proposta inovadora**. Dissertação [Mestrado em Educação]. Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL. Americana, 2010.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OCDE. **Recomendação sobre os Princípios e as Boas Práticas de Educação e Conscientização Financeira**. Centro OCDE/CVM de Educação e Alfabetização Financeira para América Latina e o Caribe. Julho, 2005.

OLIVEIRA, Anaelize dos Anjos; PESSOA, Cristiane Azevêdo dos Santos. Educação financeira: caminhos para a implementação em escolas privadas. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, v. 6, n. 3, p. 36-55, set/dez 2016.

OLIVEIRA, G. C. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 1997.

OLIVEIRA, Wilk; JOAQUIM, Sivaldo; ISOTANI, Seiji. Avaliação de jogos educativos: desafios, oportunidades e direcionamentos de pesquisa. **XIX SBC – Proceedings of SBGames**, Recife – PE – Brazil, November 7th – 10th, p. 775-78, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/EducacaoShort/209344.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE; Rafael Marques de **a análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros**, SBGames – Foz do Iguaçu – PR – Brazil, October 29th – November 1st, 2018

PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

_____. **J. Psicologia e pedagogia**. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTOS, Eduardo Corrêa dos. **Educação financeira: uma prática na escola**. Orientador: Domingos Sávio Valério Silva. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Exatas. 2018.

SCOLARI, Lidinara Castelli. GRANDO, Neiva Ignês. Educação financeira: uma proposta desenvolvida no ensino fundamental **Educ. Matem. Pesq.**, São Paulo, v. 18, n. 2, pp. 671-695, 2016

SILVA, Márcio Luis da. **Educação Financeira na Educação Básica**. Orientador: Fábio Xavier Penna. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

SILVA, Roberto Mendonça; LOPES, Jurema Rosa; VICTER, Eline das Flores. Educação financeira: o modelo de cooperação

investigativa aplicado em temas de educação financeira. **Revista de Educação, Ciências e Matemática** v. 6 n. 3 set/dez 2016

STUTZ, Dalmo. Regras do Jogo: Uma análise de seus tipos e relacionamentos. **SBC – Proceedings of SBGames, XIX SBGames – Recife – PE – Brazil, November 7th – 10th**, p. 164-167, 2020. Disponível em:
<https://www.sbgames.org/proceedings2020/ArtesDesignShort/209541.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em:
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em: 04 out. 2020.

VIANA, Lucas Pereira. **Matemática e Educação Financeira**: uma análise no contexto escolar e familiar. Dissertação [Mestrado Profissional em Matemática]. Universidade Federal do Piauí. Teresina, 2018.

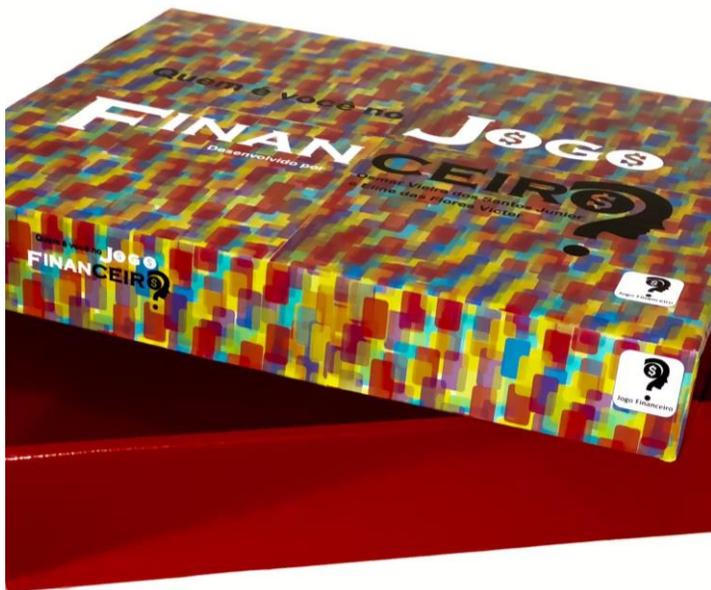
VYGOTSKY, L. S. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A – IMAGENS DO JOGO

Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”- A



Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”- B



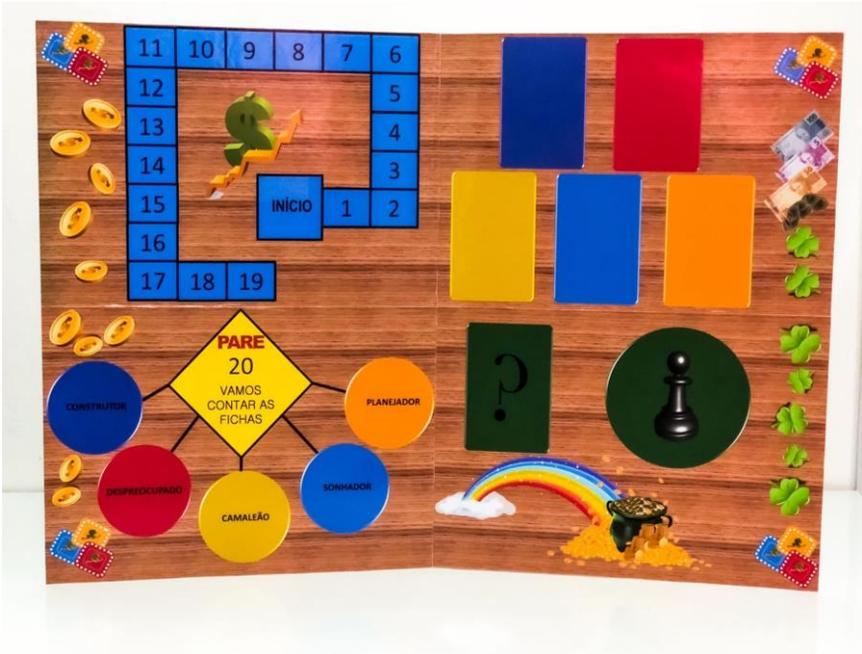
Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”- C



Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”- D



Tabuleiro do Jogo



Cartas das perguntas do Jogo - B



Cartas das perguntas do Jogo - B



Cartas circulares dos perfis



Peões e dado



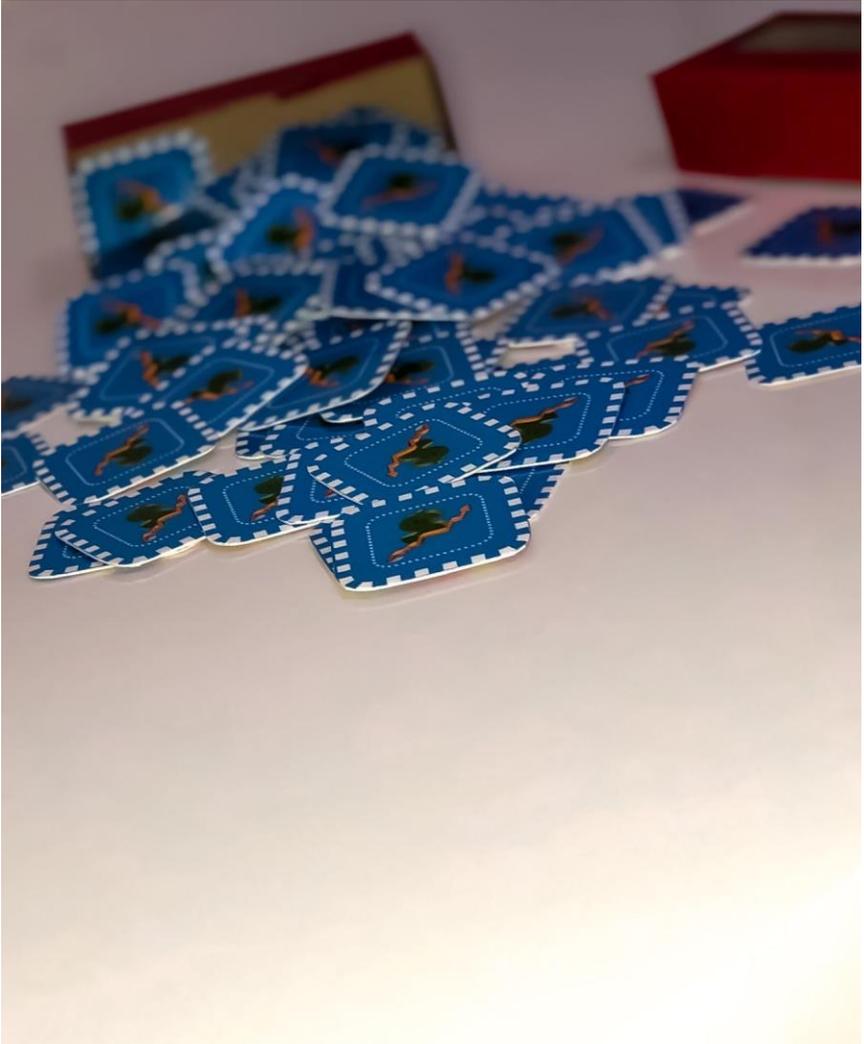
Fichas nas caixas



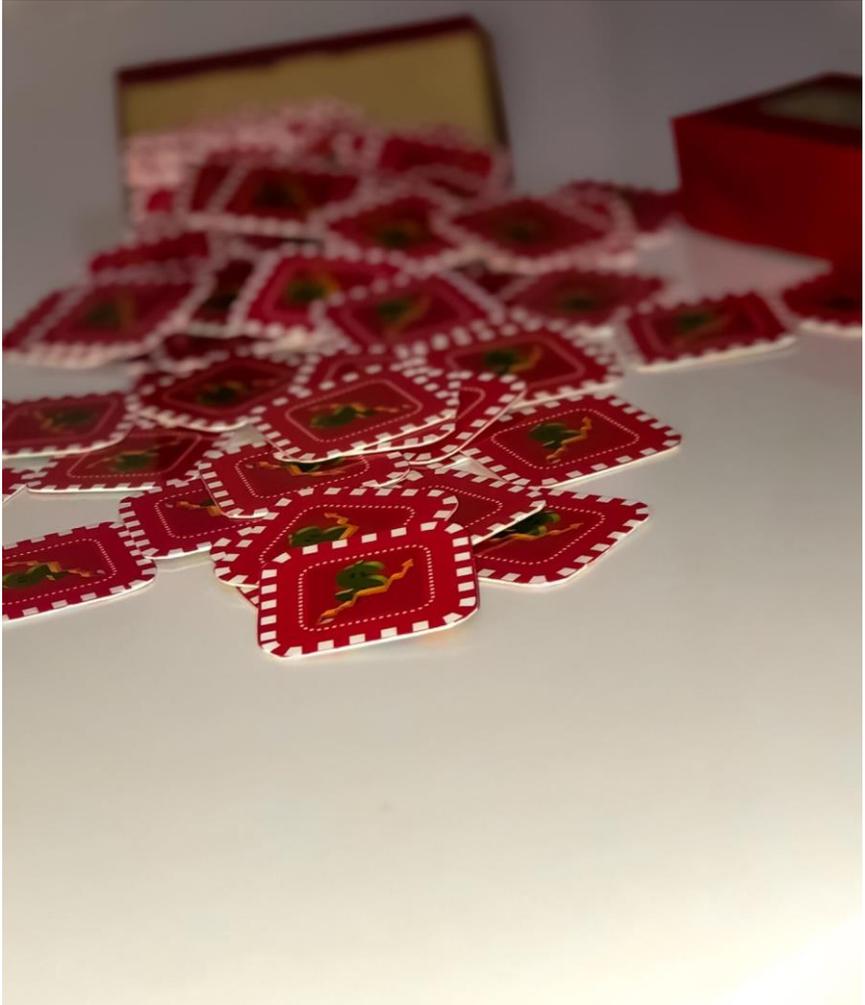
Fichas (laranja)



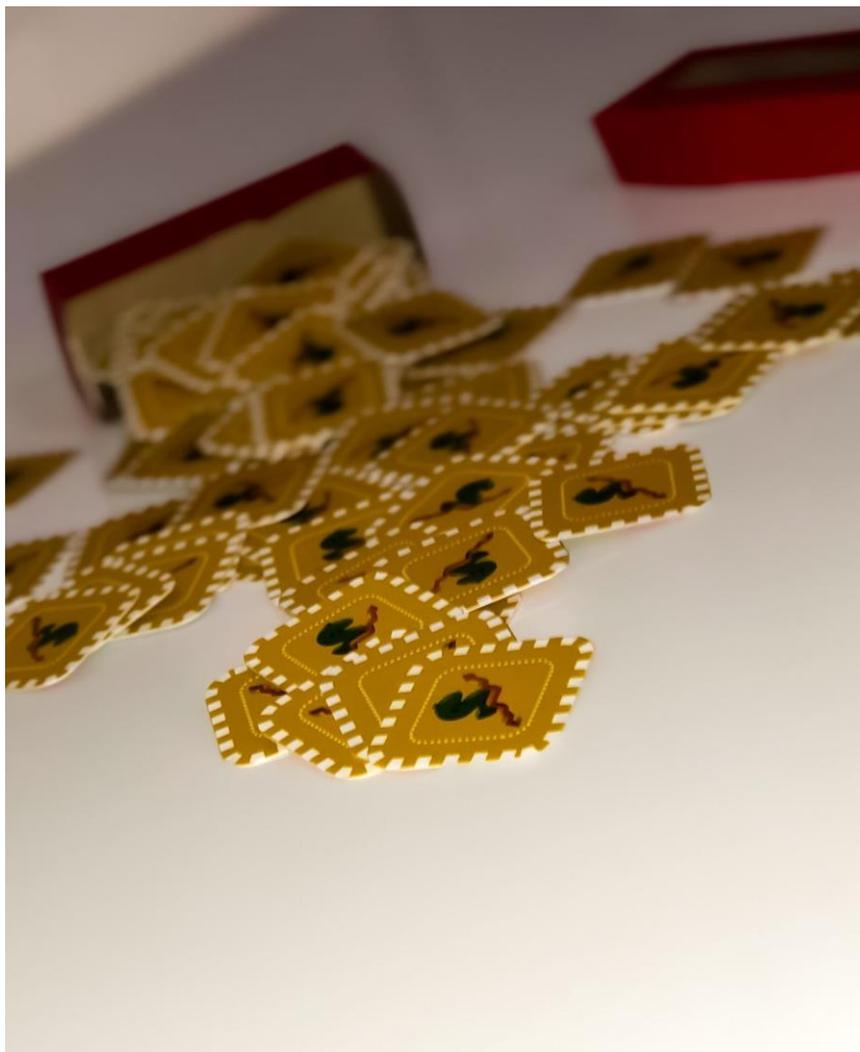
Fichas (azul)



Fichas (vermelho)



Fichas (mostarda)



Fichas (roxo)

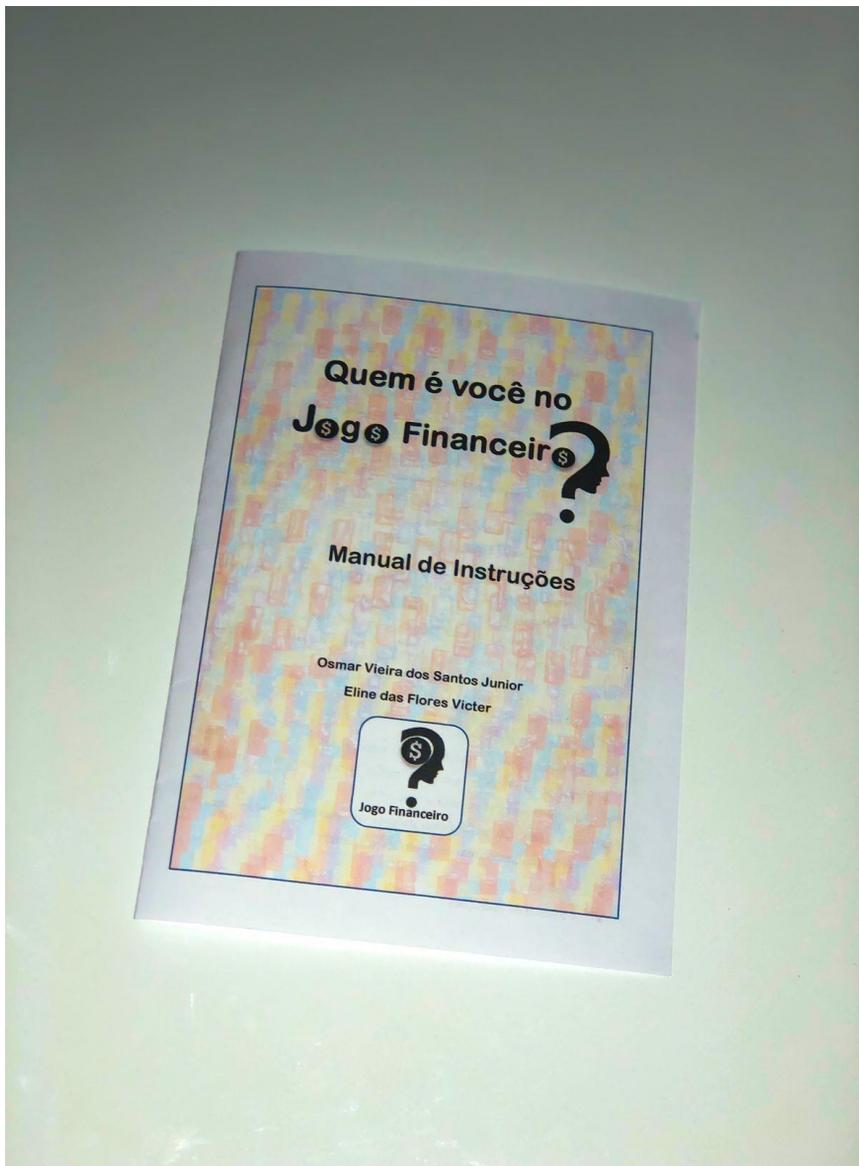


Gabarito

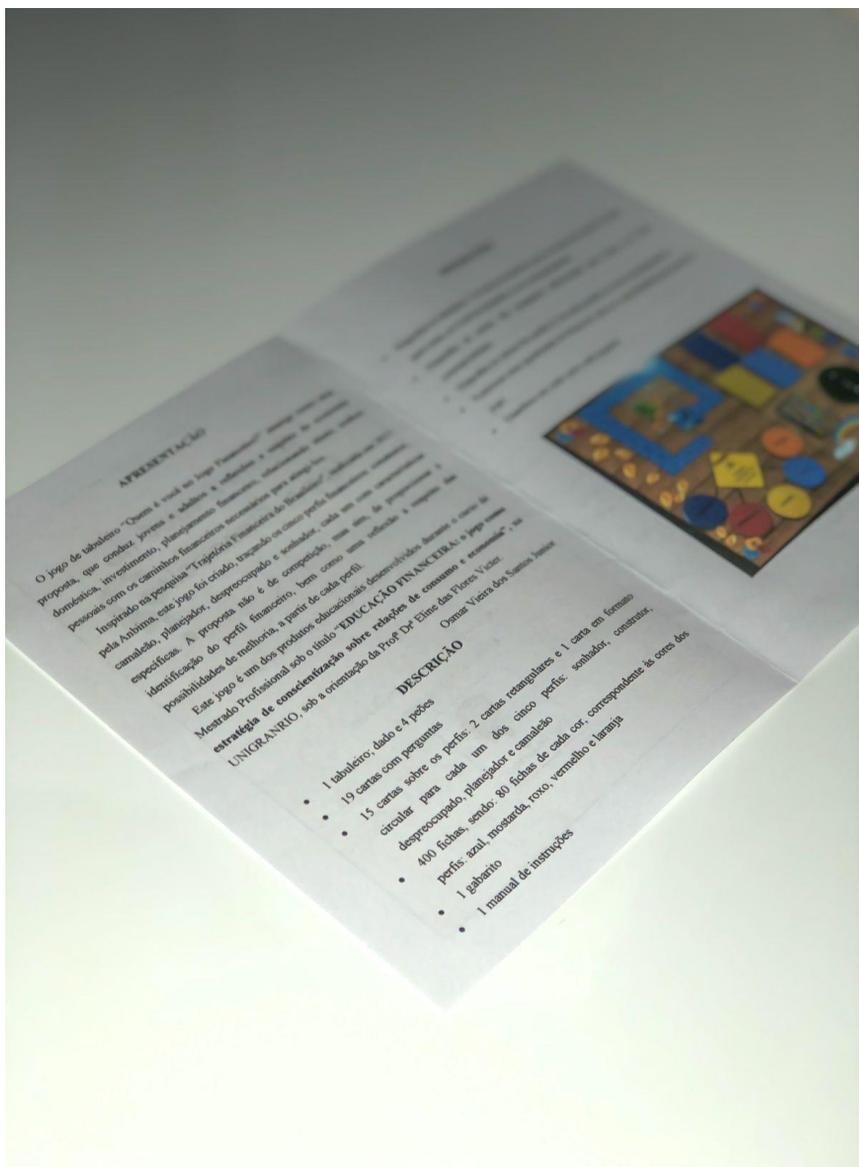
GABARITO

1.	a)	b)	c)	d)	e)
2.	a)	b)	c)	d)	e)
3.	a)	b)	c)	d)	e)
4.	a)	b)	c)	d)	e)
5.	a)	b)	c)	d)	e)
6.	a)	b)	c)	d)	e)
7.	a)	b)	c)	d)	e)
8.	a)	b)	c)	d)	e)
9.	a)	b)	c)	d)	e)
10.	a)	b)	c)	d)	e)
11.	a)	b)	c)	d)	e)
12.	a)	b)	c)	d)	e)
13.	a)	b)	c)	d)	e)
14.	a)	b)	c)	d)	e)
15.	a)	b)	c)	d)	e)
16.	a)	b)	c)	d)	e)
17.	a)	b)	c)	d)	e)
18.	a)	b)	c)	d)	e)
19.	a)	b)	c)	d)	e)

Capa do Manual de Instruções



Manual de Instruções – Parte interna



Manual de Instruções – Verso

COMO JOGAR

1. Cada jogador lança o dado. Na ordem da pontuação do dado, do maior para o menor, se estabelece a ordem dos jogadores.
2. O mediador lê uma carta em voz alta. Cada jogador, em sua ordem, responde à pergunta. O mediador verifica o gabarito e entrega a cada jogador uma ficha na cor correspondente à da resposta dada.
3. A cada resposta dada, cada jogador avança uma casa com seu peão.
4. Quando todos responderem à pergunta da 19ª carta e obtiverem a ficha correspondente à resposta, param e cada um conta as suas fichas, separando-as por cor. A cor com maior quantidade de fichas será o resultado de cada jogador.
5. Assim, o mediador ou o jogador retira a carta circular correspondente ao resultado e lê as considerações sobre o perfil correspondente, lembrando que cada cor de ficha corresponde à cor de um perfil.
6. Em seguida são lidas as cartas retangulares, com detalhes e dicas sobre os perfis.



APÊNDICE B – QUESTÕES DO JOGO

1. O QUE VOCÊ PENSA SOBRE O FUTURO?

- a) Abro mão de coisas hoje sempre pensando na realização dos meus sonhos.
- b) Vivo a minha vida passo a passo, sempre construindo o dia de amanhã.
- c) Deixo a vida me levar, não penso muito no futuro.
- d) Vivo um dia após o outro, lutando para chegar no mês seguinte.
- e) Planejo todos os meus passos, tenho metas muito definidas para os próximos anos.

2. COMO VOCÊ LIDA COM A RENDA MENSAL?

- a) Sou do tipo que guarda sempre um pouco, porque preciso de segurança para o amanhã.
- b) Sou do tipo que faz metas, invisto tudo o que posso hoje planejando o que vou colher no futuro.
- c) Sou do tipo que gasta sem pensar muito, porque sempre consigo dar um jeito no final.
- d) Sou do tipo que não consegue fazer sobrar, porque todo o dinheiro que entra é pra pagar as contas do mês.
- e) Sou do tipo que acredita no futuro, procuro investir tudo que posso no meu projeto pessoal.

3. COMO É A SUA RELAÇÃO COM O DINHEIRO?

- a) Dinheiro pra mim é transformação, cada real me ajuda a fazer as coisas acontecerem.
- b) Dinheiro pra mim é prazer, eu preciso dele pra fazer as coisas que eu gosto.
- c) Dinheiro pra mim é solução de problemas, me dá fôlego pra viver cada mês.
- d) Dinheiro pra mim é combustível para realizar meu grande sonho.
- e) Dinheiro pra mim é resultado do meu planejamento para acumular sempre mais.

4. VOCÊ POUPA DINHEIRO?

- a) Poupo sempre que sobra, mesmo que pequenas quantidades.
- b) Não me preocupo tanto em poupar, prefiro viver o presente.
- c) Não consigo poupar, os gastos consomem tudo o que eu ganho no mês.
- d) Não vou realizar meus sonhos com pequenos valores, preciso poupar um valor alto.
- e) Guardar dinheiro é um compromisso, já reservo uma parte assim que entra na conta.

5. VOCÊ FAZ INVESTIMENTOS?

- a) Investimento não é pra mim, não consigo pensar nisso.
- b) Eu faço investimento aos poucos e sempre, inclusive em bens imóveis e outros.
- c) Investimento é algo importante, mas nunca me sobra dinheiro pra fazer.
- d) Investimento é algo grande - uma boa quantia de dinheiro para viabilizar meu projeto pessoal.
- e) Eu faço investimento bem planejado, com foco nos resultados de longo prazo.

6. COMO VOCÊ SE RELACIONA COM O BANCO?

- a) O banco pra mim é como se fosse um porquinho, onde eu deixo seguro o meu dinheiro guardado.
- b) O banco é brigado comigo, como se fossemos duas pessoas que não se combinam muito.
- c) O banco pra mim é um mal necessário, uso o mínimo possível pra resolver os problemas.
- d) O banco pra mim é distante, ainda não enxergou meu potencial.
- e) O banco ajuda a maximizar o meu dinheiro, para que eu possa atingir meus planos.

7. COMO VOCÊ SE RELACIONA COM A FAMÍLIA?

- a) Na minha família, sou aquele que trabalha duro que se organiza e acaba ajudando os outros.
- b) Na minha família, sou o mais despreocupado, de vez em quando peço ajuda aos outros.
- c) Na minha família, sou o que vai dando um jeito nas contas, juntando aqui e ali pra passar para o mês seguinte.
- d) Na minha família, sou aquele que persegue seus sonhos, mesmo que pra isso seja preciso contar com a paciência dos outros.
- e) Na minha família, sou visto como racional com o dinheiro, o que consegue crescer mesmo quando os outros estão em crise.

8. VOCÊ PENSA NA SUA APOSENTADORIA?

- a) Meu dinheiro vem do meu esforço, no futuro também vai ser assim porque não me vejo parado, sem trabalhar.
- b) Não consigo pensar em aposentadoria, só sei que quero estar muito feliz e continuar aproveitando a vida.
- c) Ando preocupado porque o presente já está difícil, mas tenho jogo de cintura pra me manter mês a mês.
- d) Estou planejando minha aposentadoria, porque tenho metas de chegar sossegado à velhice.
- e) Quando conseguir realizar meus sonhos, eles vão me garantir uma vida boa.

9. QUAL DESTAS FRASES MELHOR LHE DEFINE?

- a) Sou muito disciplinado, gosto de ter sempre o controle da situação.
- b) Não sou muito preocupado deixo a vida acontecer.
- c) Meus sonhos são construídos em cima dos valores que pra mim são importantes.
- d) Sou muito bom em me adaptar ao que o mundo me oferece vivo bem assim.
- e) Sou movido por metas, estipulo para mim objetivos a serem cumpridos em um tempo determinado.

10. QUAL DESTAS CARACTERÍSTICAS VOCÊ MAIS SE ORGULHA?

- a) Sempre manter uma reserva financeira.
- b) Saber economizar cada centavo.
- c) Viver intensamente um dia de cada vez.
- d) Do meu jeitinho para garantir que as coisas deem certo.
- e) Acreditar no futuro e investir tudo o que puder no meu projeto pessoal.

11. O QUE VOCÊ FARIA EM UMA SITUAÇÃO DE FALÊNCIA?

- a) Buscaria nos aprendizados da minha caminhada uma solução e sairia aos poucos da falência.
- b) Buscaria ajuda dos familiares porque preciso fazer as coisas que gosto.
- c) Parece que sempre estou em falência, todo mês é uma luta pra pagar as contas e sempre estou devendo algumas.
- d) Ficaria um pouco sem rumo, preciso do dinheiro para realizar meus projetos.
- e) Não me imagino em uma situação destas porque tenho sempre o controle de toda situação.

12. O QUE NÃO FALTA NO SEU DIA?

- a) Liberdade e otimismo.
- b) Reconhecimento e perseverança.
- c) Grandes sonhos.
- d) Capacidade de adaptação.
- e) Investimento e organização.

13. O QUE VOCÊ FARIA SE GANHASSE UMA IMPORTANTE QUANTIA EM DINHEIRO?

- a) Aplicaria uma parte no empreendimento que venho construindo e pouparia o restante.
- b) Viveria os melhores dias da minha vida sem me preocupar com dinheiro.
- c) Quitaria minhas dívidas e depois aproveitaria o restante para viajar e quem sabe comprar um carro.
- d) Investiria em um projeto pessoal e garantiria um futuro feliz.
- e) Estudaria o mercado financeiro e faria o dinheiro render mais.

14. EM UMA LINHA DO TEMPO COMO SEGUE SUA VIDA FINANCEIRA?

- a) Segue devagar e sempre um degrau por vez.
- b) Chela de altos e baixos, mas um dia chego lá.
- c) Com algumas dificuldades, porém mantendo o essencial.
- d) Segue com alguns reveses, sempre de olho no futuro.
- e) Em progressão contínua muito bem planejada.

15. COM O QUE VOCÊ CONTA PARA SE MANTER FINANCEIRAMENTE?

- a) Com conquistas e investimentos diários.
- b) Com as conquistas que surgem ao acaso.
- c) Conto com os créditos.
- d) Com motivação.
- e) Com minha atenção para as oportunidades de investimento a longo prazo.

16. NA BUSCA PELO PRIMEIRO EMPREGO, QUAL DESTAS ALTERNATIVAS VOCÊ ESCOLHERIA?

- a) Optaria pelo emprego que possibilitasse conciliar os estudos e oferecesse maior garantia de estabilidade.
- b) Escolheria o que pagasse mais, mesmo que fosse um emprego temporário.
- c) Colocaria currículo em todos os lugares, o primeiro que chamasse eu já aceitaria. Afinal nunca se sabe o dia de amanhã.
- d) Não me importo se o emprego demore para chegar o importante é que ele complete os meus sonhos.
- e) Pesquisaria os benefícios de cada empresa e optaria pela que melhor pudesse progredir financeiramente.

17. COMO VOCÊ PLANEJA SUA VIDA?

- a) Faço planos de longo prazo e sigo com metas muito bem estruturadas.
- b) Procuro ser organizado pra que não falte dinheiro no futuro.
- c) Viver de planos não combina com meu estilo de vida.
- d) Faço planos para solucionar problemas com as contas mensais.
- e) Tenho muitos projetos, mas tenho dificuldade para elaborar um plano de ação.

18. O QUE VOCÊ FAZ QUANDO O ANO TERMINA?

- a) Aproveito pra comemorar e celebrar a vida, não é hora de pensar em dinheiro.
- b) Surpreendo-me todo ano como consigo sempre me articular com as contas.
- c) Avalia o ano que passou e reorganiza as finanças.
- d) Estudo os ganhos que tive e organizo formas de maximizar as finanças par ao ano seguinte
- e) É o momento que mais penso nos meus sonhos e imagino onde estarei em um ano.

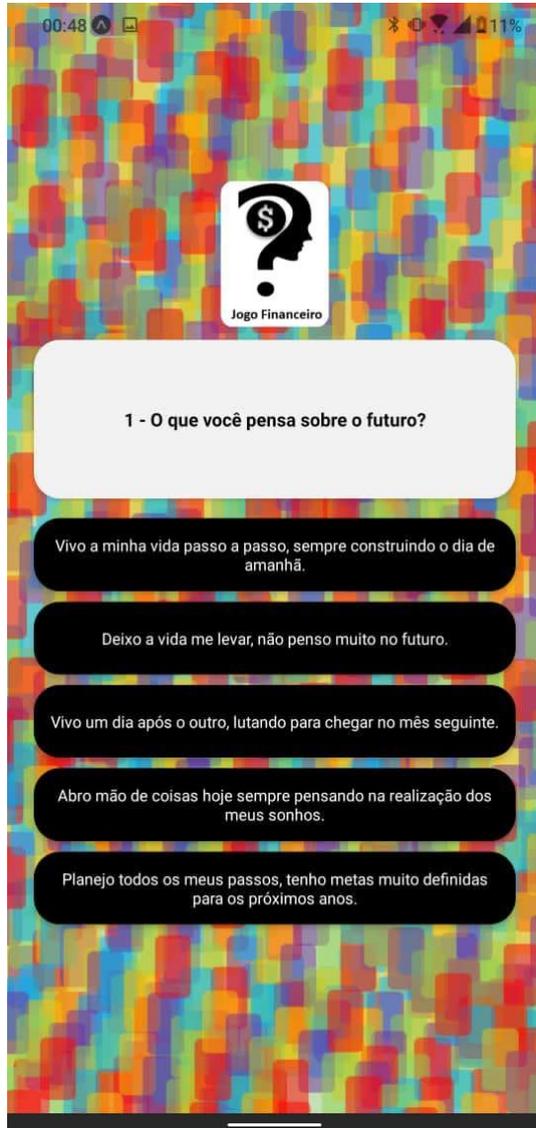
19. COMO ESTÁ A SUA PLANILHA DE ORÇAMENTO?

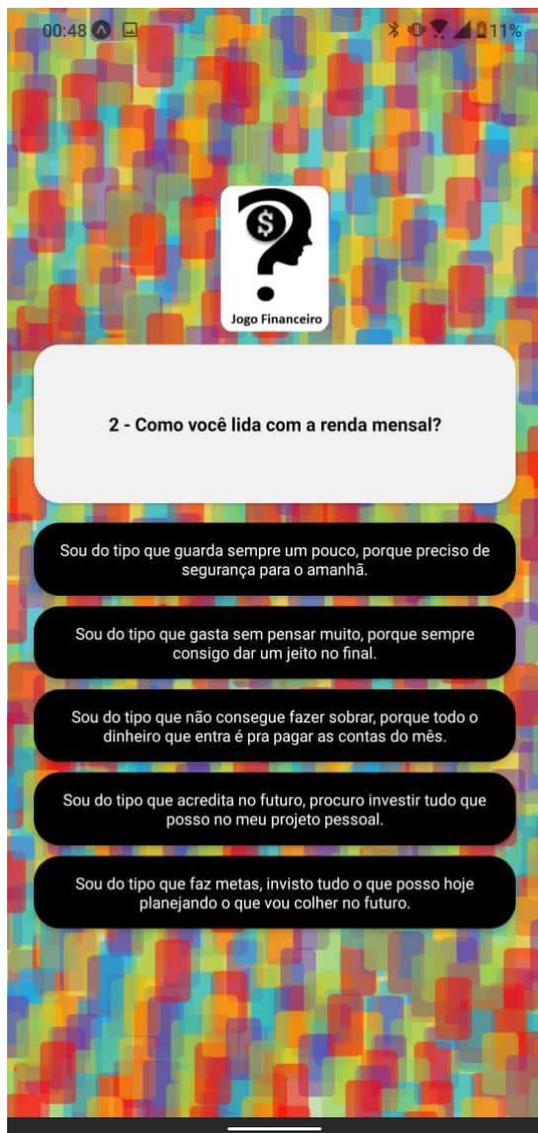
- a) Com as contas em dia.
- b) Não tenho planilha de orçamento.
- c) Com as contas em dia e muito bem organizada.
- d) Com a situação bem fora do controle.
- e) Ela está desatualizada.

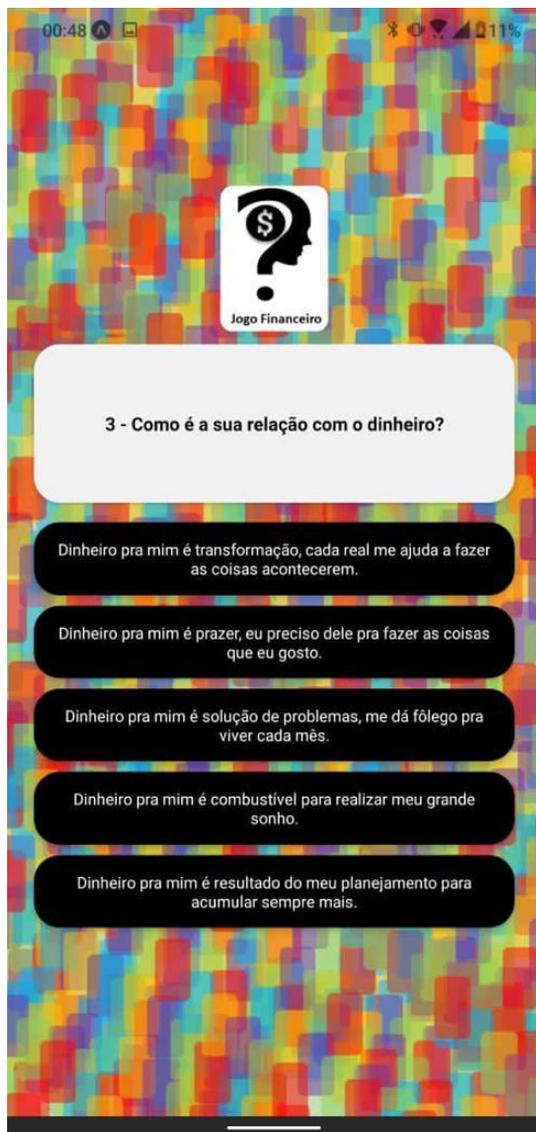
APÊNDICE C – IMAGENS DO QUIZ

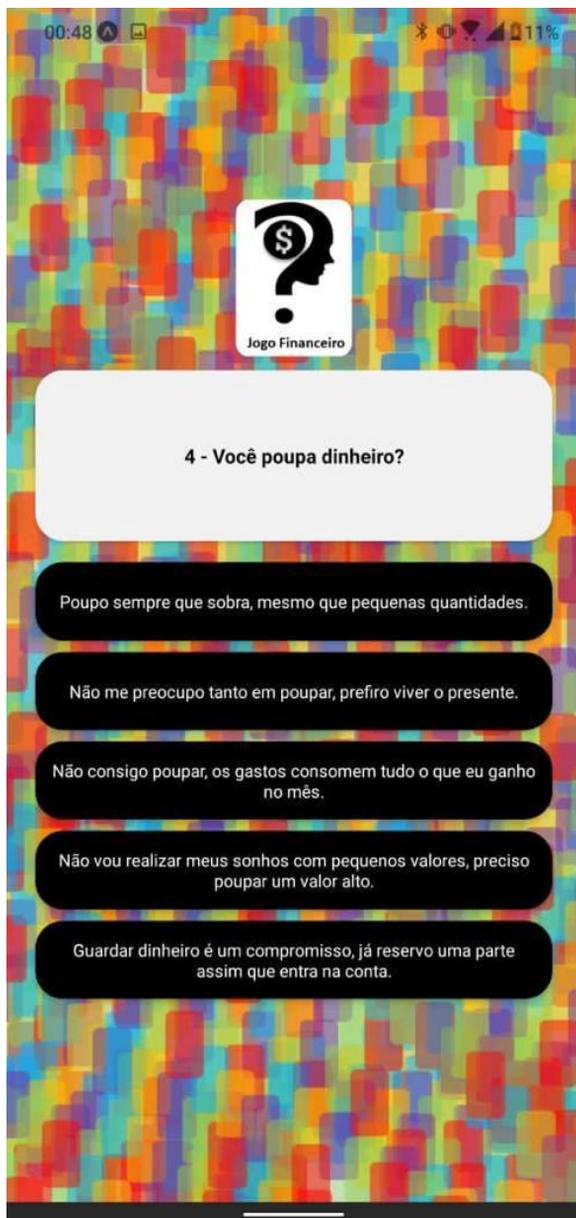














5 - Você faz investimentos?

Eu faço investimento aos poucos e sempre, inclusive em bens imóveis e outros.

Investimento não é pra mim, não consigo pensar nisso.

Investimento é algo importante, mas nunca me sobra dinheiro pra fazer.

Investimento é algo grande - uma boa quantia de dinheiro para viabilizar meu projeto pessoal.

Eu faço investimento bem planejado, com foco nos resultados de longo prazo.

Refreshing...

00:48

11%



Jogo Financeiro

6 - Como você se relaciona com o banco?

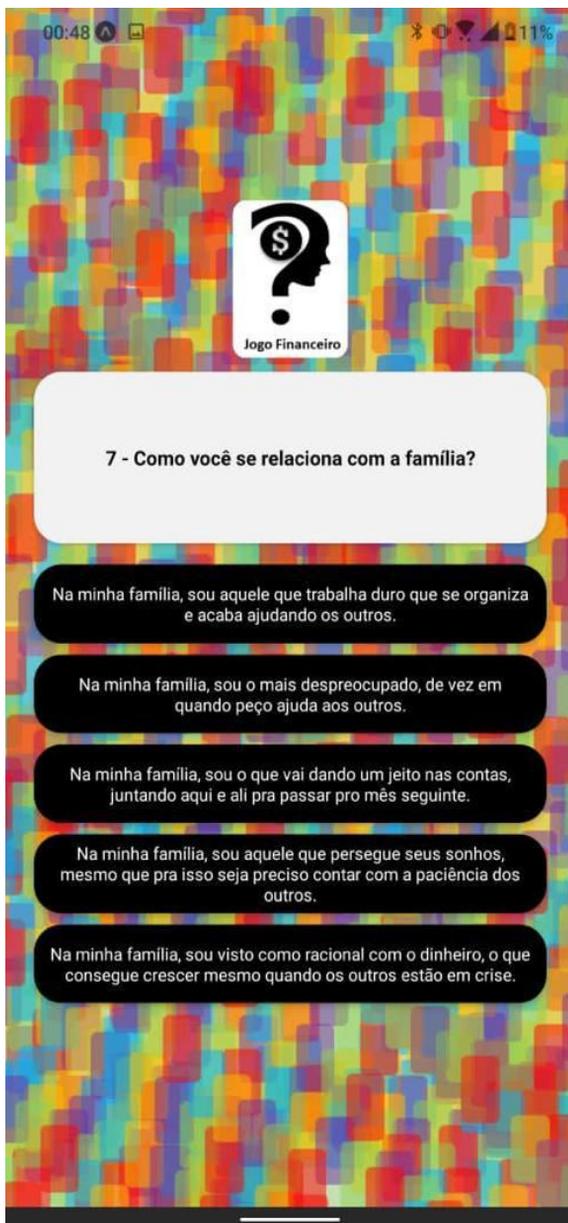
O banco pra mim é como se fosse um porquinho, onde eu deixo seguro o meu dinheiro guardado.

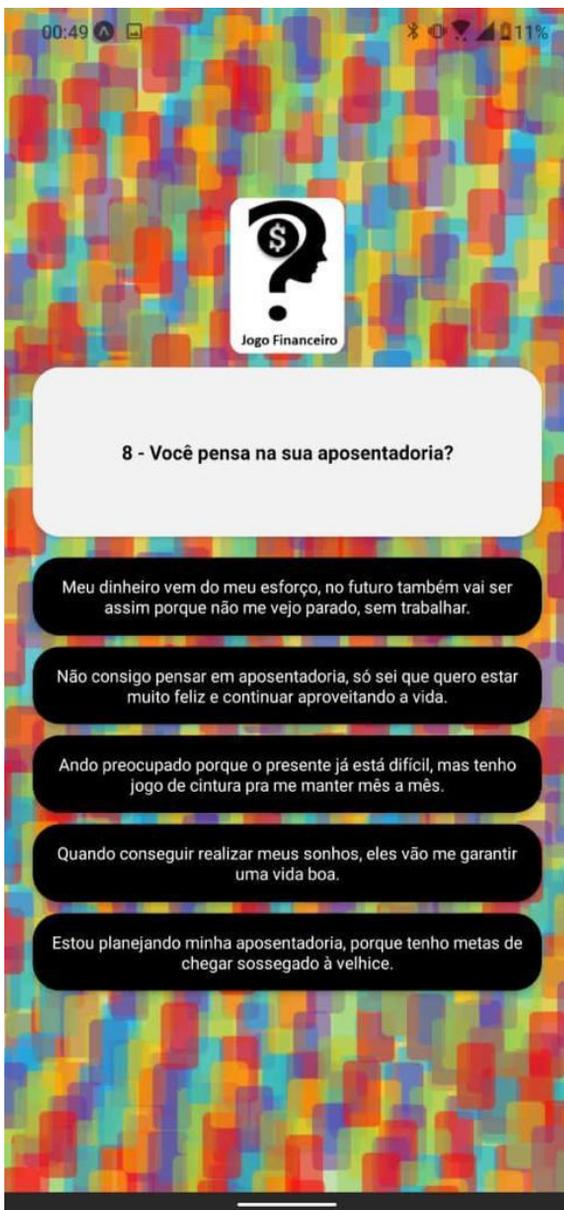
O banco é brigado comigo, como se fossemos duas pessoas que não se combinam muito.

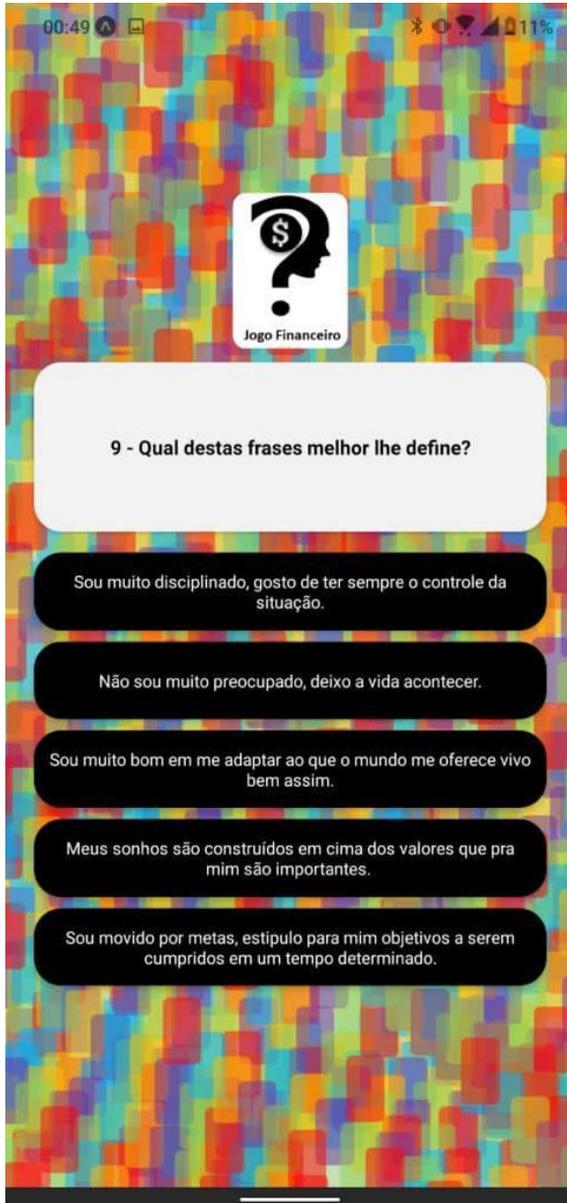
O banco pra mim é um mal necessário, uso o mínimo possível pra resolver os problemas.

O banco pra mim é distante, ainda não enxergou meu potencial.

O banco ajuda a maximizar o meu dinheiro, para que eu possa atingir meus planos







9 - Qual destas frases melhor lhe define?

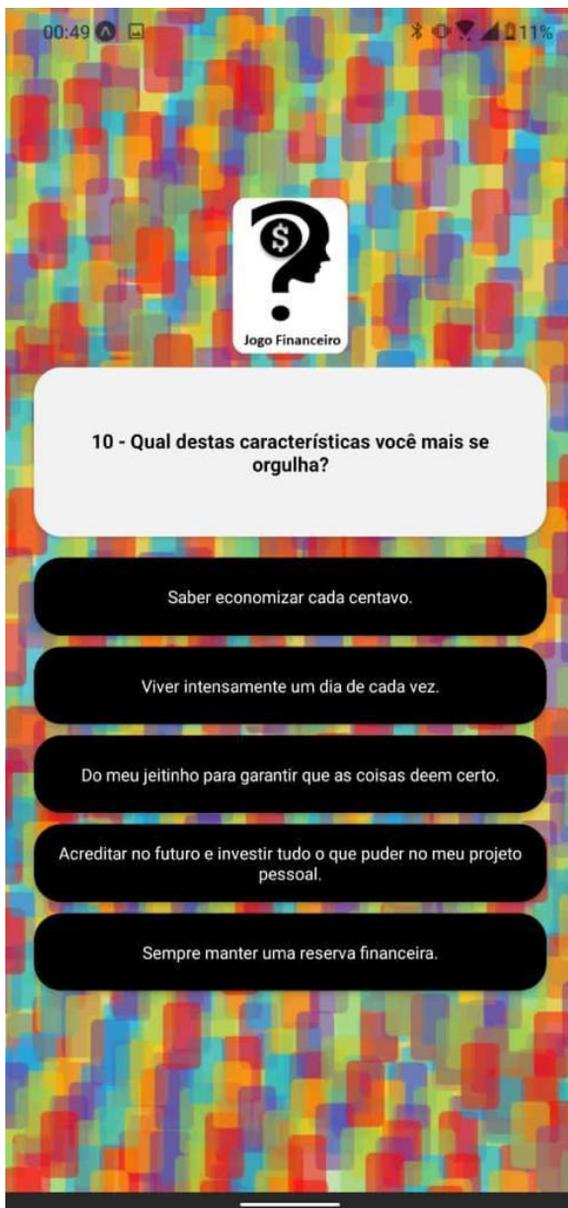
Sou muito disciplinado, gosto de ter sempre o controle da situação.

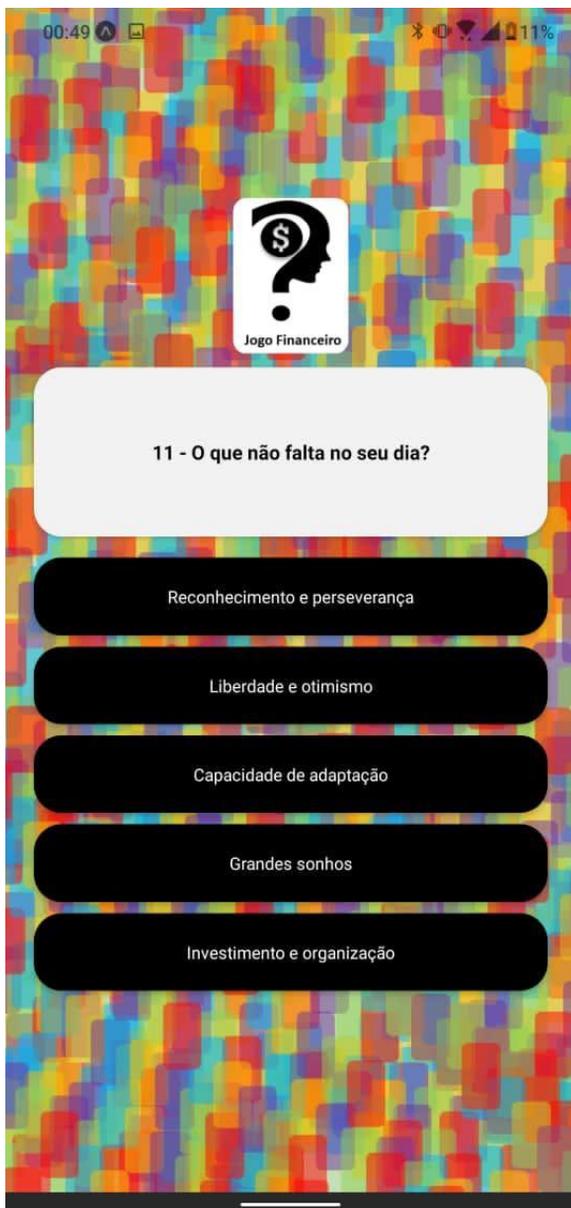
Não sou muito preocupado, deixo a vida acontecer.

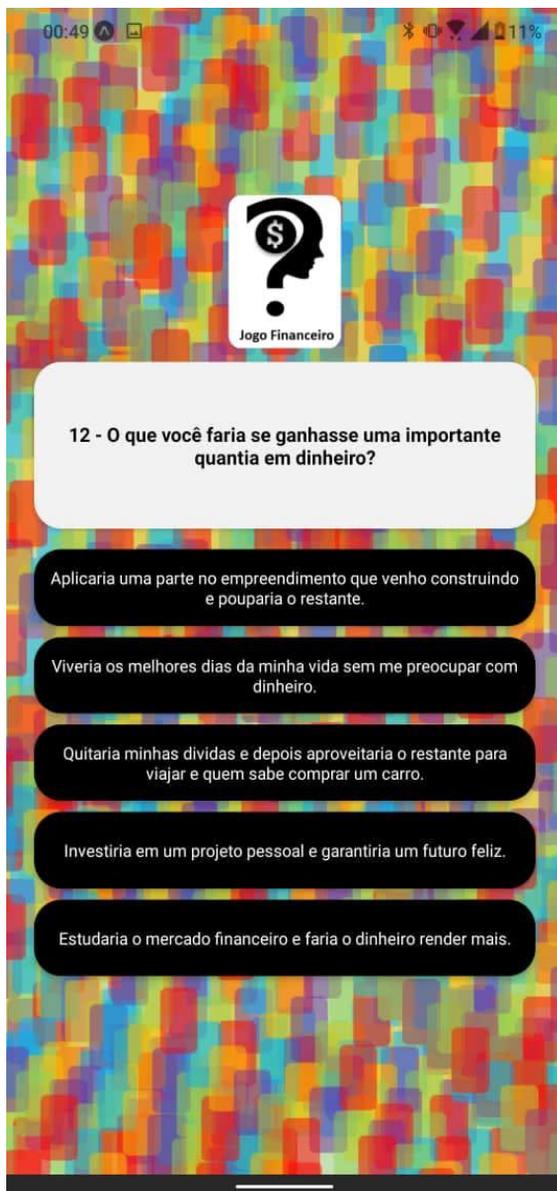
Sou muito bom em me adaptar ao que o mundo me oferece vivo bem assim.

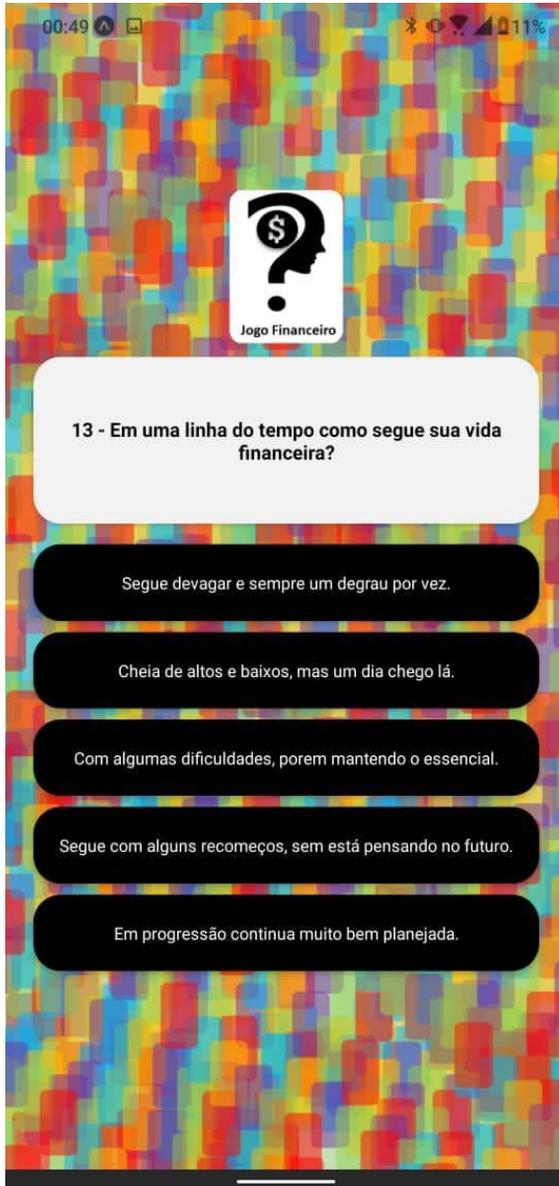
Meus sonhos são construídos em cima dos valores que pra mim são importantes.

Sou movido por metas, estipulo para mim objetivos a serem cumpridos em um tempo determinado.









13 - Em uma linha do tempo como segue sua vida financeira?

Segue devagar e sempre um degrau por vez.

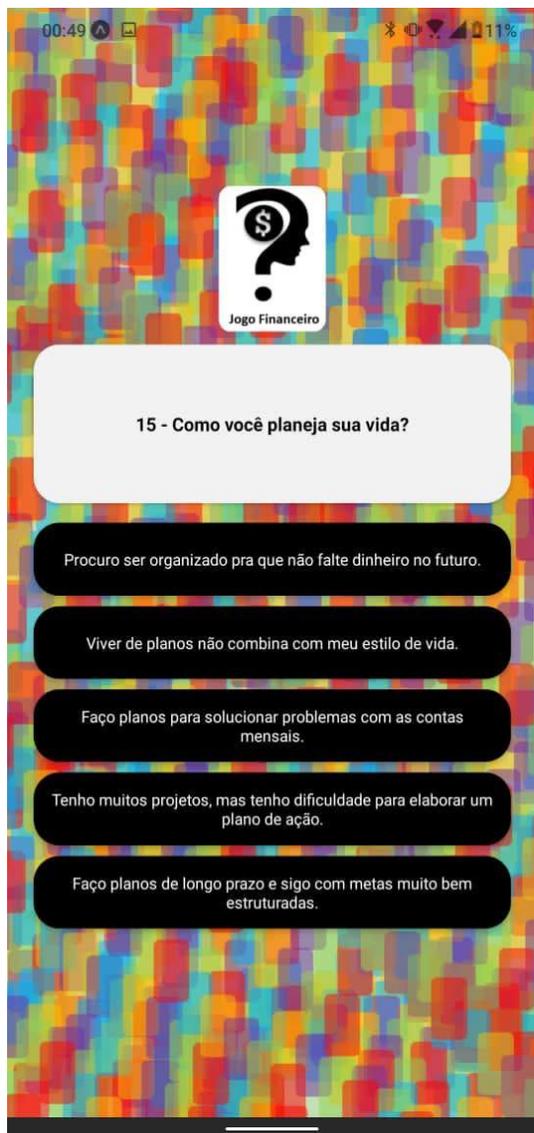
Cheia de altos e baixos, mas um dia chego lá.

Com algumas dificuldades, porem mantendo o essencial.

Segue com alguns recomeços, sem está pensando no futuro.

Em progressão continua muito bem planejada.





00:49



Bluetooth, Wi-Fi, Signal, and 11% battery icons



Jogo Financeiro

16 - Na busca pelo primeiro emprego, qual destas alternativas você escolheria?

Optaria pelo emprego que possibilitasse conciliar os estudos e oferecesse maior garantia de estabilidade.

Escolheria o que pagasse mais, mesmo que fosse um emprego temporário.

Colocaria curriculum em todos os lugares, o primeiro que chamasse eu já aceitaria. Afinal nunca se sabe o dia de amanhã.

Não me importo se o emprego demora para chegar o importante é que ele realize os meus sonhos.

Pesquisaria os benefícios de cada empresa e optaria pela que melhor pudesse progredir financeiramente.

00:49



Bluetooth, Signal, Wi-Fi, Cellular, 11%



Jogo Financeiro

17 - O que você faria em uma situação de falência?

Buscaria nos aprendizados da minha caminhada uma solução e sairia aos poucos da falência.

Buscaria ajuda dos familiares porque preciso fazer as coisas que gosto.

Parece que sempre estou em falência, todo mês é uma luta pra pagar as contas e sempre estou devendo algumas.

Ficaria um pouco sem rumo, preciso do dinheiro para realizar meus projetos.

Não me imagino em uma situação destas porque tenho sempre o controle de toda situação.



00:49



Bluetooth, Wi-Fi, Cellular, and 11% battery icons



Jogo Financeiro

18 - Como está a sua planilha de orçamento?

Com as contas em dia.

Não tenho planilha de orçamento.

Com a situação bem fora do controle.

Ela está desatualizada.

Com as contas em dia e muito bem organizada.

00:49



Bluetooth, Wi-Fi, Signal, and 11% battery icons



Jogo Financeiro

19 - O que você faz quando o ano termina?

Avalia o ano que passou e reorganiza as finanças.

Aproveito pra comemorar e celebrar a vida, não é hora de pensar em dinheiro.

Surpreendo-me todo ano como consigo sempre me articular com as contas.

É o momento que mais penso nos meus sonhos e imagino onde estarei em um ano.

Estudo os ganhos que tive e organizo formas de maximizar as finanças par ao ano seguinte.



00:50       11%

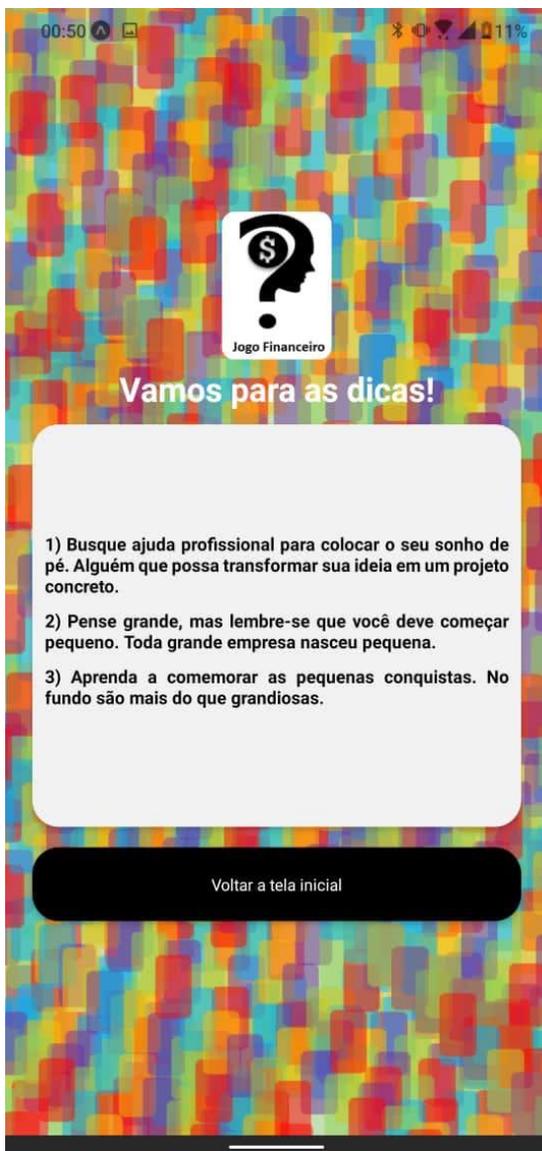


Jogo Financeiro

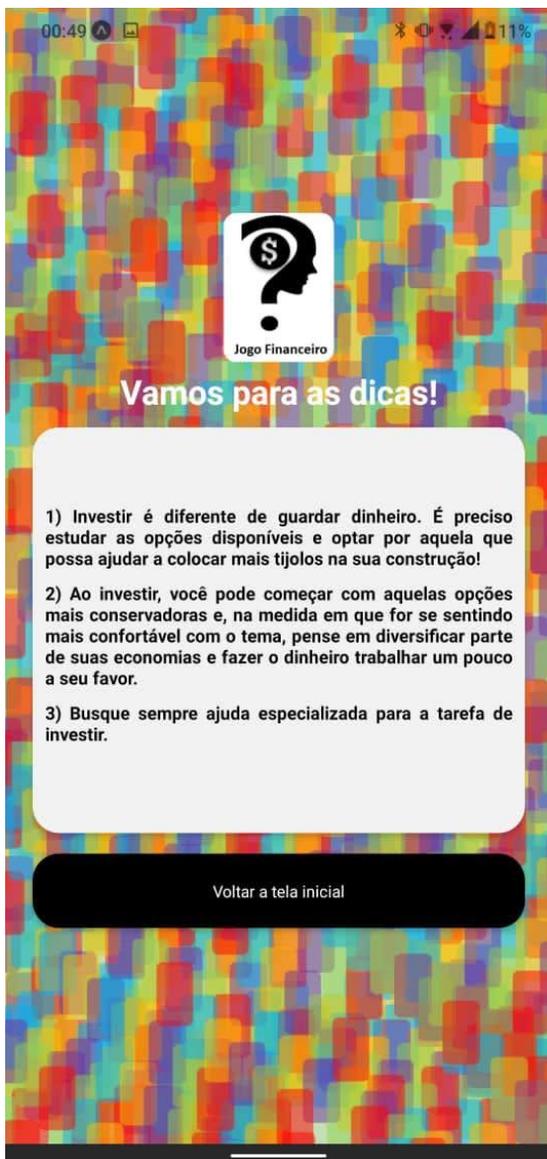
Você sabia?

Como o nome já diz, é movido por sonhos. Ele é impulsionado por uma grande força interior: uma ideia ou um plano que desenvolve a partir de uma intuição e no qual acredita que terá muito sucesso quando concretizado. Seu pensamento está sempre voltado ao futuro, o que faz com que ele não pense nas realizações do presente. Tem a mente inquieta, está sempre pensando em uma nova oportunidade de investir em algo, empreender, e é muito ligado nas oportunidades, mas sempre com a paixão influenciando as escolhas. Os recursos são fundamentais para suas empreitadas, mas não há apego ao dinheiro em si, ao valor numérico.

[Visualizar as dicas sobre o perfil](#)





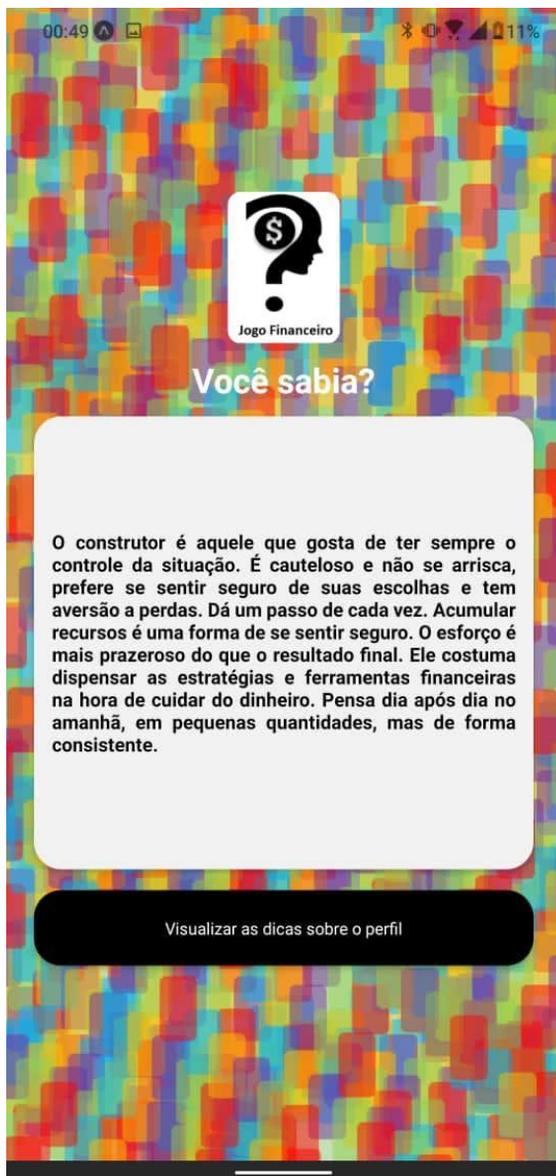


1) Investir é diferente de guardar dinheiro. É preciso estudar as opções disponíveis e optar por aquela que possa ajudar a colocar mais tijolos na sua construção!

2) Ao investir, você pode começar com aquelas opções mais conservadoras e, na medida em que for se sentindo mais confortável com o tema, pense em diversificar parte de suas economias e fazer o dinheiro trabalhar um pouco a seu favor.

3) Busque sempre ajuda especializada para a tarefa de investir.

Voltar a tela inicial





00:50      11%

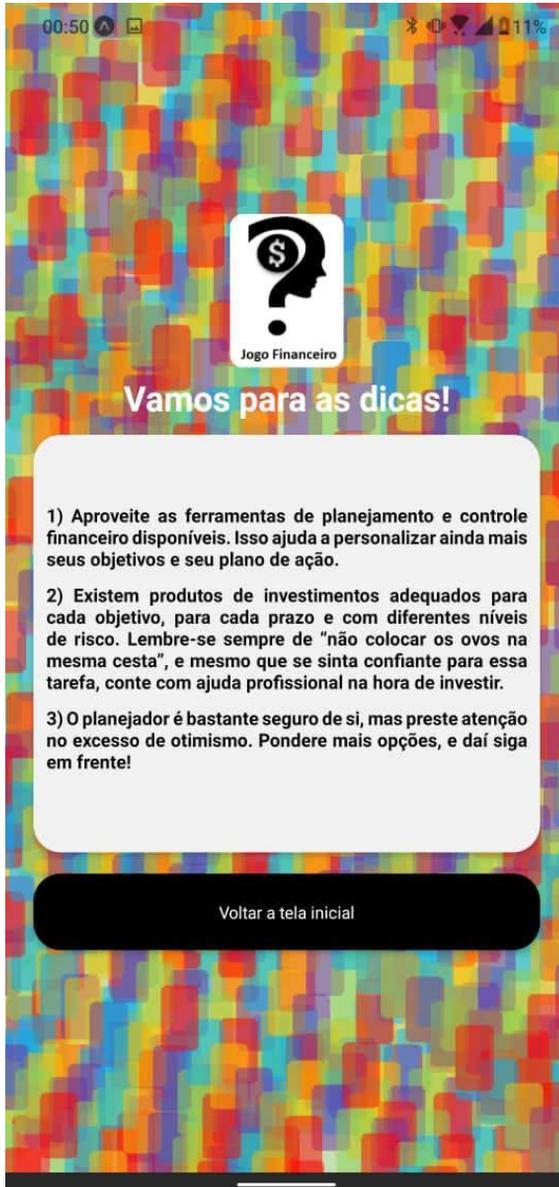


Jogo Financeiro

Você sabia?

A pessoa desse perfil é pragmática, bem realista e obstinada. Sabe lidar bem com os desafios que a vida oferece e vê oportunidades na maior parte deles. O planejador costuma estipular para si mesmo objetivos de curto, médio e longo prazos. O risco é visto como uma oportunidade de ganho e de crescimento. A relação do planejador com o dinheiro em si (valor acumulado) é bem forte. Acúmulo, crescimento financeiro e conquistas são fontes de prazer. É otimista e acredita em sua capacidade de realização.

[Visualizar as dicas sobre o perfil](#)

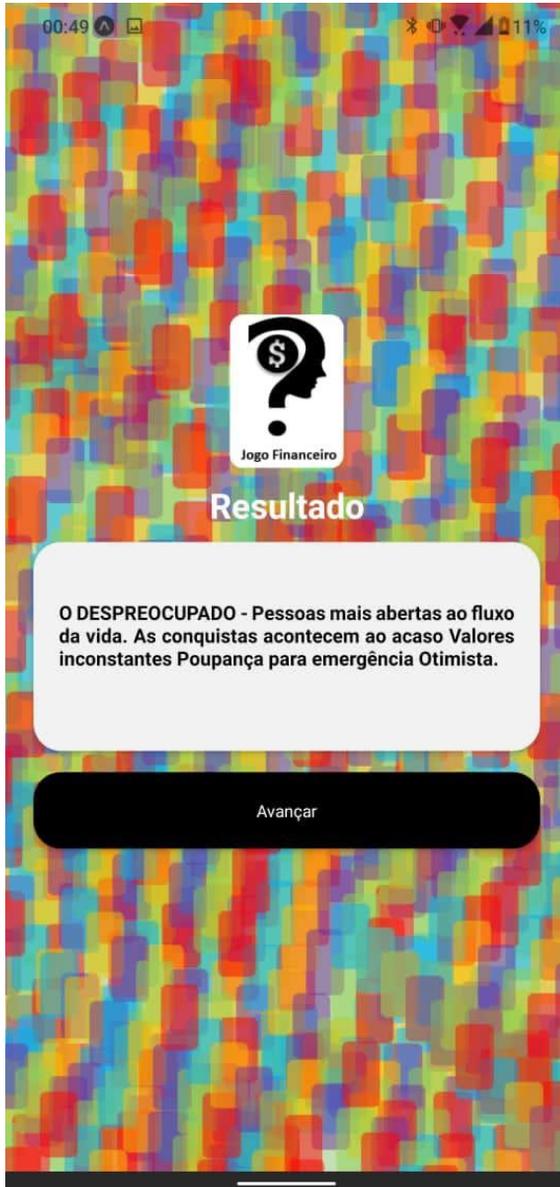


1) Aproveite as ferramentas de planejamento e controle financeiro disponíveis. Isso ajuda a personalizar ainda mais seus objetivos e seu plano de ação.

2) Existem produtos de investimentos adequados para cada objetivo, para cada prazo e com diferentes níveis de risco. Lembre-se sempre de "não colocar os ovos na mesma cesta", e mesmo que se sinta confiante para essa tarefa, conte com ajuda profissional na hora de investir.

3) O planejador é bastante seguro de si, mas preste atenção no excesso de otimismo. Pondere mais opções, e daí siga em frente!

Voltar a tela inicial



00:49      11%



Jogo Financeiro

Você sabia?

Esse perfil tem especial prazer na fluidez dos acontecimentos da vida e na possibilidade se integrar com o mundo lá fora: pessoas, situações, eventos e novas oportunidades. Isso faz com que o Despreocupado não se planeje, vivendo intensamente um dia de cada vez. Naturalmente, o Despreocupado não está atento ao que acontece com o dinheiro, e isso molda a forma como ele vive, ainda que esteja no vermelho. Sua relação com o dinheiro é fugaz: assim como entra, sai. Ele tende a gastar sem pensar, pois quer gratificação imediata.

[Visualizar as dicas sobre o perfil](#)



Jogo Financeiro

Vamos para as dicas!

- 1) Se não consegue se controlar, abuse dos pré-pagos: cartão de crédito com limite de, no máximo, 20% da sua renda líquida (o que você ganha já considerando os descontos), plano de celular com limites mensais etc.
- 2) Da mesma forma, faça aplicações programadas. Hoje em dia, a maior parte das instituições financeiras oferece essa modalidade de investimento. Quando você se der conta, já vai ter um bom dinheirinho guardado.
- 3) Tenha em mente que equilíbrio financeiro não é se privar dos prazeres da vida e sim é estar pronto para todos eles.

[Voltar a tela inicial](#)

00:50

11%



Resultado

O CAMALEÃO - Aqueles que "se viram nos 30" em qualquer cenário. Se desdobra para chegar ao fim do mês Valores que beiram o essencial Entra no crédito para pagar as contas Perspectiva contínua.

Avançar



Você sabia?

Se por um lado o Camaleão se adapta rapidamente às oscilações da vida, por outro ele tende a se conformar com a situação que se apresenta. Muitas vezes se vê como um Construtor, pois se esforça para estar com as contas em dia, e até faz o uso do crédito para isso. É realista, com um enorme jogo de cintura, e se desdobra para chegar ao fim do mês. É bastante ligado a valores intangíveis, como a família, os amigos, e tende a ser desprovido de ambição.

Visualizar as dicas sobre o perfil



Vamos para as dicas!

- 1) Use seu jogo de cintura em favor da sua prosperidade financeira!
- 2) Procure cursos de educação financeira. Com informação, você pode otimizar seu orçamento doméstico.
- 3) O Camaleão é um bom pagador e se preocupa em manter as contas em dia. Aproveite essa característica e comece a juntar um pouco de dinheiro por mês.

Voltar a tela inicial

