



UNIVERSIDADE DO GRANDE RIO

Escola de Ciências, Educação, Letras, Artes e Humanidades
Programa de Pós-graduação em Ensino das Ciências
Curso de Mestrado Profissional

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA: o jogo como estratégia de conscientização
sobre relações de consumo e economia**

OSMAR VIEIRA DOS SANTOS JUNIOR



Duque de Caxias

Outubro/2021

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA: o jogo como estratégia de conscientização
sobre relações de consumo e economia**

OSMAR VIEIRA DOS SANTOS JUNIOR

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de mestre.
Área de Concentração: Matemática

Orientador(a)
Dr(a). Eline das Flores Victor
Prof(a). Adjunto(a)
Programa de Pós-Graduação em
Ensino das Ciências
Universidade do Grande Rio

Duque de Caxias

Outubro/2021

S237e

Santos Junior, Osmar Vieira dos.

Educação financeira: o jogo como estratégia de conscientização sobre relações de consumo e economia / Osmar Vieira dos Santos Junior. – Duque de Caxias, 2021.

127 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências na Educação Básica) – Universidade do Grande Rio “Prof. José de Souza Herdy”, Escola de Educação, Ciências, Letras, Artes e Humanidades, 2021.

“Orientadora: Prof.^a Dra. Eline das Flores Victer”.

Referências: f. 88-93.

1. Educação. 2. Pedagogia. 3. Educação financeira. 4. Consumo (Economia). 5. Jogos educativos. I. Victer, Eline das Flores. II. Universidade do Grande Rio “Prof. José de Souza Herdy”. III. Título.

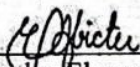
CDD – 370

OSMAR VIEIRA DOS SANTOS JUNIOR

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA: o jogo como estratégia de conscientização sobre
relações de consumo e economia**

Dissertação submetida ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências na Educação Básica (PPGEC) da Universidade do Grande Rio como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de mestre.

Aprovado em 01 de outubro de 2021, por:



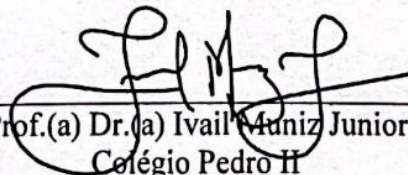
Prof. Dra. Eline das Flores Vicer (Orientador)
Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências na Educação Básica
Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO)



Prof.(a) Dr.(a) Haydêa Maria Marino de Sant'Anna Reis
Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências na Educação Básica
Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO)



Prof.(a) Dr.(a) Daniel de Oliveira
Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências na Educação Básica
Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO)



Prof.(a) Dr.(a) Ivail Muniz Junior
Colégio Pedro II

Duque de Caxias
Setembro/2021

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

Johan Huizinga.

Dedico esta conquista a todos os seres visíveis e invisíveis que contribuíram para que eu realizasse este sonho.

AGRADECIMENTOS

É em reverência a DEUS (INRI), pela onipresença e onisciência. E a meus pais Beata Catarina das Neves Graça e Osmar Vieira dos Santos, que me criaram com tão pouco conhecimento, priorizando a minha educação, pelo amor incondicional e por sempre acreditar na minha potencialidade.

Aos professores da Unigranrio, em especial à professora Eline das Flores Victor, por estar presente desde a concepção do projeto até a conclusão dessa pesquisa. À professora Chang Kuockr, por contribuir com seus ensinamentos e encaminhamentos. Aos professores Haydéa Maria Marino de Sant’Anna Reis, Daniel de Oliveira e Ivail Muniz Junior, por estar presente na banca examinadora da minha qualificação e defesa e contribuir com as suas considerações. A Arlete Lückmann por ter aberto as portas do Educafro núcleo Pré da paz.

A Paulo Luiz Soares Cabral, por contribuir com o desenvolvimento do aplicativo; Diego Santos Ferreira, pelo auxílio nas revisões textuais; Naurelina Maia de Melo, Naurelita Maia de Melo e Clarice de Melo Mariano, por auxiliar na construção do produto educacional, com suas ideias e visão artística.

É pelo cumprimento do compromisso com a ancestralidade feito lá e que reafirmo por quantas luas no aiyê eu tiver. É com as bênçãos de minhas Iyás e minhas mais velhas... É pela ocupação de um lugar que também é nosso por direito. É por ter a consciência de que a minha fala não é só minha, é nossa. É para além de ser um acadêmico e pesquisador. É sobre ter em minha cabeça, as mãos alvas e guerreiras de Bábá mí Oguian. É sobre ir à guerra e voltar pra casa, dançando alujá, trazendo no labá todas as vitórias. É sobre ser água e tê-la como fonte dos múltiplos saberes. É sobre ter a perspicácia do atirador de uma flecha só. É sobre encontrar no outro lado do arco-íris o pote de ouro com o resplendor da beleza da Senhora. Em um tempo de tantas perdas e dores poder celebrar uma conquista, que não é minha e sim nossa. É sobre saber que o meu endereço no mundo é o solo sagrado do Axé de Iyamassê -mojúbà! É sobre entender que a erudição que eu herdei atravessou o Atlântico, e é temperada com suor, lágrimas, mel e dendê. É sobre ter a certeza de que cada coisa tem seu tempo, e tempo é orixá. É sobre o xirê da vida, que todos que me antecedem, vão me ensinando os passos, e eu tenho o compromisso de “guardar suas costas”, da mesma forma que devo acertar o passo pois também estou à frente de mais novos. É pedir agô ao senhor da comunicação, para trazer-lhes essa notícia: com pais semianalfabetos, mestre, sim senhor!

“Vou aprender a ler pra ensinar a meus camaradas”.

#Deusebomotopotodo

#ubuntu

#adupe

#minhanaturalidade

MEMORIAL

Os anos iniciais - Nasci ao meio dia do dia 19 de abril de 1990, na cidade de Duque de Caxias - Rio de Janeiro. Fui criado no seio de uma família amorosa, cujos valores mais importantes eram o respeito ao próximo e a honestidade. No Bairro Carolina em Duque de Caxias, brincava e estudava com crianças da vizinhança que pertenciam a diferentes classes sociais e etnias, e, assim, desde cedo aprendi a não julgar ninguém por sua condição social, religiosa ou étnica, mas por seu caráter e comportamento.

Minha trajetória estudantil: os cursos Primário, Ginásial e Secundário - No ano de 1996, aos seis anos de idade, ingressei no Colégio Estadual Zumbi dos Palmares - escola pública, de ensino primário, considerada, na época, uma das melhores escolas da minha região. Ao final do primeiro ano, estava totalmente alfabetizado, encerrando este período sem nenhuma reprovação. Esses foram os meus primeiros passos para o mundo misterioso e envolvente do saber.

Durante a Classe de Alfabetização (C.A.) e o Segundo Ano, tive a oportunidade de ter como professora a senhora Adi Garcia, a quem atribuo as características de maravilhosa e inesquecível professora, que despertou em mim o amor pela educação e pelo estudo. O afeto e admiração que tinha pela professora Adi eram tão grandes que eu a chamava de mãe por considerá-la um modelo de educadora ao demonstrar a dedicação na atividade de lecionar para crianças. Tive a felicidade de reencontrá-la recentemente na minha Primeira Colação de Grau em agosto de 2018. Professora Adi estava bela, lúcida, vivaz e alegre, nos seus 70 anos, sendo 32 dedicados ao ensino público. Passados 22 anos, recebeu-me em sua casa com todo carinho como se ainda fosse aquele aluno pequenino que a chamava carinhosamente de mãe.

Ao terminar o Primário, continuei estudando no Colégio Estadual Zumbi dos Palmares. Destaco que o colégio tinha uma biblioteca simples, muito bem suprida, na qual eu era um frequentador assíduo, pois desde muito pequeno tinha grande gosto e prazer pela leitura. Ao terminar o ginásio, meus pais me matricularam no Colégio Casimiro de Abreu no curso Técnico em Química contra a minha vontade. Contudo, cursei todo o ensino médio sem reprovação, mesmo estando insatisfeito com a escolha feita por meus pais. Fui um dos melhores alunos, sempre me destacando em todas as amostras práticas. Com todo êxito obtido no ensino médio e no curso de Técnico em Química, em 2007, comecei a fazer cursos de aperfeiçoamento na área. Em uma dessas oportunidades, fui convidado pela coordenadora do Laboratório de Eletroquímica e eletroanalítica, Eliane D'lia do Instituto de química da Universidade Federal do Rio de Janeiro, a ser estagiário do laboratório. Sem hesitar, aceitei a proposta. Comecei o

estágio sendo o primeiro aluno do curso técnico a estagiar em um grande laboratório de pesquisa de uma universidade federal. No ano 2008, concluindo o ensino médio e o técnico, continuei atuando no laboratório, ajudando a desenvolver pesquisas e grandes projetos. Um desses grandes projetos foi para os dutos da Petrobrás na Bolívia, realizando testes de perda de massa com extrato de casca de alho e borra de café, atestando o da casca de alho como o mais eficaz. Desta forma, pude colaborar com pesquisas de mestrado da Profa. Simone Santana, Profa. Adriana Barbosa, Profa. Flavia Souza, Profa. Claudia Nascimento e na Pesquisa do Prof. Dr. Roberto Amado. Fiz parte do corpo do laboratório até o ano de 2010.

Em 2010, decidi me desligar definitivamente do laboratório e de todas as atividades relacionadas a fim de exercer a minha vontade. Para isso, tive que decidir trabalhar e seguir o meu próprio caminho. No mesmo ano, fui contratado pela loja de roupa feminina Botwana, como estoquista, a fim de ter meus proventos. Trabalhei na loja por apenas seis meses, estando certo de que aquela atividade não era a desejada para a minha vida profissional.

No ano de 2011, ingressei no segundo Conselho Tutelar de Duque de Caxias juntamente como o Ministério Público Federal, exercendo a função de Assistente Administrativo e Digitador de Ocorrências. Naquele momento, me senti realizado por exercer tal função acreditando que tinha aptidão para orientar e, até mesmo, ensinar, compartilhando o conhecimento adquirido. No conselho tutelar pude presenciar momentos muitos difíceis e cruéis, até mesmo barbárie, que o ser humano é capaz de fazer com seres inocentes e indefesos como crianças, por exemplo.

Em 2014, sob indicação de Monica Nogueira (em memória) à Professora Hulda Ramim, me tornei parte do corpo de funcionários da Escola de Ciências da Saúde – na Sala de Apoio ao docente – da Universidade Professor José de Souza Herdy (Unigranrio), onde exerço a função com vigor até os dias de hoje na parte burocrática. Mesmo sendo assistente administrativo pleno, ocupo um cargo de extrema confiança, onde administro a caixinha de proventos da Escola. Além disso, sou responsável por toda a parte de compras dos insumos da Escola; entre essas funções, é de minha responsabilidade receber, reproduzir e organizar toda a logística de armazenamento de provas dos docentes dos cursos de graduação da universidade. Com a indicação da Monica e o ingresso neste novo emprego, onde me sinto extremamente realizado por estar em meio a docentes de diversas áreas e exercendo a mesma paixão que tenho que é o ensinar, me incentivou a buscar novas formações dentro da academia. Em 2015, fui contemplado com uma bolsa de estudos integral para cursar Administração na Unigranrio, onde tenho o privilégio e a gratidão de trabalhar.

O curso de Administração na Unigranrio - Em 2018, concluí o curso de Administração na Universidade Professor José de Souza Herdy (UNIGRANRIO). O curso foi apaixonante e a ele me dediquei com muito estudo e dedicação. Para me enriquecer de conhecimento na busca de entender a subjetividade humana em suas diferentes perspectivas, tive acesso a várias áreas da ciência, além de uma formação pluralista, envolvendo diversas teorias embasadas filosoficamente e epistemologicamente. Foram três anos e meio de muito estudo, assistindo às aulas com professores competentes e exigentes; com provas difíceis, que não poupavam reprovações. Arquivo até hoje os apontamentos daquelas aulas. Lembro-me especificamente de dois professores excepcionais – Renato Ferreira e Márcia Marinho – que promoviam debates produtivos e memoráveis, cada qual defendendo sua posição, para o desfrute de nós alunos.

O curso de Recursos Humanos na Unigranrio - Em 2017, resolvi agregar a minha carreira profissional e acadêmica o curso de Recursos Humanos a fim de abranger várias áreas de uma empresa e me especializar naquela que me permite ter uma visão ampla do negócio, sabendo onde cada decisão tomada pode influenciar. É isso que cada vez mais o mercado de trabalho espera dos jovens: que sejam capazes de pensar como um todo, e não somente ‘no seu quadrado’. No ano seguinte, concluí o curso e a paixão pelo ensino só aumentou.

O curso de Gestão Financeira na Unigranrio - No segundo semestre de 2018, me matriculei no curso de Gestão Financeira – cursado também na Unigranrio – com o intuito de agregar conhecimento a todo o aprendizado que obtive no curso de Administração, principalmente nas áreas de contabilidade e finanças. Desta forma, me qualificarei para ser um professor apto a passear por diversas áreas da educação.

O interesse na docência do ensino superior - Considerando a experiência e vivência que obtive como funcionário dentro da universidade, o desejo de participar da academia como docente foi despertado em mim. A partir dos conhecimentos adquiridos aliados ao que ainda desenvolverei ao longo da minha futura trajetória como aluno/pesquisador nos cursos de pós-graduação, quero interagir e contribuir para o meu entorno, pois aprendi na Unigranrio sobre a possibilidade de transformar vidas através da educação. Quero passar de fruto da universidade para me tornar agente de mudança na sociedade. O meu interesse na docência do ensino superior está, também, na convicção de poder contribuir para a formação de novos profissionais que atuarão na sociedade de forma justa, respeitosa e assegurando a igualdade e a tolerância para todos.

RESUMO

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. Assim, a presente pesquisa desenvolve-se com o objetivo de analisar as contribuições da aplicação de um jogo de tabuleiro de educação financeira para o processo de conscientização a respeito das relações de consumo e economia. Tem como objetivos específicos: discutir o conteúdo de educação financeira, na perspectiva das regulamentações do Sistema de Ensino Nacional; fundamentar teoricamente a Educação Financeira; criar um jogo de tabuleiro de Educação Financeira; criar um Quiz no formato de aplicativo; e criar uma cartilha pedagógica para professores, com sugestões de aplicabilidade do jogo. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com dois professores de matemática e dez estudantes do segundo ano do Ensino Médio, que vivenciaram uma experiência com os produtos educacionais, registrando a sua apreciação em conversações e por meio de questionário. A aplicação do jogo de tabuleiro desenvolvido “Quem é você no jogo financeiro?” e do Quiz possibilitou identificar a fragilidade do conhecimento dos adolescentes em relação à educação financeiro, bem como o quanto o uso deste jogo provocou nestes estudantes, o desejo de conhecer mais, aprender e conhecer-se em relação a diferentes aspectos, tais como consumo, dinheiro, economia, planejamento financeiro e orçamento familiar, entre outros. A Cartilha Pedagógica contribuiu para que os professores pudessem ter uma visão geral a respeito da educação financeira, as diversas possibilidades lúdicas de ensino e entender como o jogo e o aplicativo funcionam, podendo a partir de então desenvolver aulas mais lúdicas e significativas.

Palavras-chave: Educação Financeira. Relações de consumo e economia. Jogos educativos.

ABSTRACT

Financial Education (FE) is the process through which individuals and societies as a whole improve their understanding of financial concepts and products, and, with information, training and guidance, everyone can develop values and skills that are necessary for become people more aware of the opportunities and also the risks involved. Thus, this research is developed with the objective of analyzing the contributions of the application of a financial education board game to the process of raising awareness about the relations of consumption and economy. Its specific objectives are: to discuss the content of financial education, from the perspective of the regulations of the National Education System; theoretically substantiate Financial Education; create a Financial Education board game; create a quiz in app format; and create a pedagogical booklet for teachers, with suggestions for the game's applicability. Therefore, a qualitative research was carried out, with two mathematics teachers and ten students from the second year of high school, who had an experience with educational products, recording their appreciation in conversations and through a questionnaire. The developed board game application "Who are you in the financial game?" and the Quiz allowed to identify the fragility of knowledge of adolescents in relation to financial education, as well as how the use of this game provoked in these students the desire to know more, learn and know themselves in relation to different aspects, such as consumption, money, savings, financial planning and family budgeting, among others. The Pedagogical Booklet contributed so that teachers could have an overview of financial education, the various recreational possibilities of teaching and understand how the game and the application work, being able to develop more fun and meaningful lessons from then on.

Keywords: Financial education. Consumer and economy relations. Educational games.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BNCC	Base Nacional Curricular Comum
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EF	Educação Financeira
ENEF	Estratégia Nacional de Educação Financeira
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
PUCSP	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
ZDP	Zona de desenvolvimento proximal

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Atividade sobre consumo do livro aberto Educação Financeira	37
Figura 2 -	Considerações didáticas sobre a atividade	38
Figura 3 -	Estrutura de uma abordagem de SEF na sala aula de Matemática	39
Figura 4 -	Tipos de regras e suas relações	45
Figura 5 -	Características do perfil Construtor	50
Figura 6 -	Características do perfil Camaleão	51
Figura 7 -	Características do perfil planejador	52
Figura 8 -	Características do perfil despreocupado	53
Figura 9 -	Características do perfil sonhador	54
Figura 10 -	Síntese dos cinco perfis financeiros	55
Figura 11 -	Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”	62
Figura 12 -	Tabuleiro do Jogo	63
Figura 13 -	Cartas das perguntas do Jogo	64
Figura 14 -	Cartas retangulares sobre os perfis e dicas	64
Figura 15 -	Cartas circulares dos perfis	65
Figura 16 -	Peões e dado	65
Figura 17 -	Fichas	66
Figura 18 -	Gabarito	66
Figura 19 -	Manual de instruções (verso e fundo)	67
Figura 20 -	Manual de instruções (parte interna)	67
Figura 21 -	Capa da Cartilha Pedagógica	70

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1	APORTES TEÓRICOS DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA	20
2.2	O PAPEL SOCIAL DA ESCOLA E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO FINANCEIRA	24
2.3	A FORMAÇÃO DE PROFESSORES E O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA	30
2.3.1	O jogo e o desenvolvimento humano no contexto escolar	40
2.4	CONSIDERAÇÕES SOBRE OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PARA A EDUCAÇÃO	43
2.4.1	Jogos de tabuleiro clássicos	46
2.4.2	Alguns jogos financeiros: uma lista dinâmica e inspiradora	47
2.5	PERFIS FINANCEIROS SEGUNDO A PESQUISA “TRAJETÓRIA FINANCEIRA DO BRASILEIRO” – ANBIMA (2018)	49
3	METODOLOGIA DA PESQUISA	58
3.1	TIPO DE ESTUDO	58
3.2	COLETA E ANÁLISE DOS DADOS	58
3.2.1	Entrevista	59
3.2.2	Questionário	60
3.2.3	Análise dos dados	60
3.3	ASPECTOS ÉTICOS	60
4	PRODUTO EDUCACIONAL	62
4.1	DESCRIÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO	62
4.1.1	Como se joga?	68
4.2	DESCRIÇÃO DO QUIZ DIGITAL - APLICATIVO	69
4.3	DESCRIÇÃO DA CARTILHA	70
4.4	METODOLOGIA DE CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PRODUTOS EDUCACIONAIS	71
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	73
5.1	EXPERIÊNCIA DOS EDUCANDOS DO ENSINO MÉDIO COM O JOGO “QUEM É VOCÊ NO JOGO FINANCEIRO?”	73

5.2	APRENDER JOGANDO – CONSIDERAÇÕES SOBRE O JOGO DE TABULEIRO, A CARTILHA E O APLICATIVO	78
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
	REFERÊNCIAS	88
	APÊNDICE A – QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS EDUCANDOS DO ENSINO MÉDIO	94
	APÊNDICE B – QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO	95
	APÊNDICE C – QUESTÕES PARA AVALIAÇÃO SOBRE O APLICATIVO..	96
	APÊNDICE D – QUESTÕES, PERFIS FINANCEIROS E DICAS PARA CADA PERFIL.....	97
	APÊNDICE E – IMAGENS DO APLICATIVO	107

1 INTRODUÇÃO

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).

A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) define EF como:

O processo pelo qual consumidores/investidores financeiros melhoram seus conhecimentos sobre os produtos, conceitos e riscos financeiros e, por meio de informações, instruções e/ou conselhos objetivos, desenvolvem as habilidades e a confiança para se tornar mais consciente dos riscos e oportunidades financeiras, para tomar decisões informadas, para saber onde pedir ajuda e tomar outras medidas eficazes para melhorar seu bem-estar financeiro (OCDE, 2005, p. 5, tradução nossa).

Com a instituição da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), pelo Decreto Federal 7.397/2010, a Educação Financeira passou a ser mais difundida, servindo esta Estratégia como elemento norteador para o desenvolvimento de tecnologias educacionais escolares e não escolares e metodologias de ensino e conscientização da população em geral (SILVA; LOPES; VICTER, 2016).

A presente pesquisa justifica-se pela possibilidade de promover a Educação Financeira, tendo em vista a necessidade de realizar ações de conscientização quanto à relação com o consumo, a economia doméstica e pessoal e com o sistema econômico no qual os sujeitos estão inseridos.

Percebe-se que, em uma visão geral, não há uma cultura de educação financeira entre os jovens, os quais ingressam no mundo do trabalho e na vida adulta, a maior parte, sem ter uma consciência ampla a respeito das condições econômicas nas quais estão inseridos e os determinantes sociais que os movem ou imobilizam diante as possibilidades de desenvolvimento pessoal, familiar e social.

Com a mais recente Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a educação financeira passou a fazer dos temas transversais, devendo ser inserida em diversas disciplinas e áreas de conhecimento, tais como matemática, história e língua portuguesa (BRASIL, 2018).

Acredita-se que 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.

Conforme o Art. 5º da Constituição Federal (BRASIL, 1988), a liberdade é um direito inviolável. Assim, suas formas devem ser protegidas. Ao colocar o brincar como um aspecto desse direito destinado à criança e ao adolescente, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) salienta que fazem parte dos direitos de todo sujeito que se encontra nessa fase do desenvolvimento, o brincar, o jogo, o brinquedo. O brincar é um direito fundamental de liberdade conforme afirma o Capítulo II do ECA (BRASIL, 1990).

Deste modo, trazemos para a pesquisa o seguinte questionamento: de que forma o jogo de tabuleiro pode contribuir no processo de consciência financeira, quanto às relações de consumo e economia?

Assim, para responder este questionamento, esta pesquisa se desenvolve com o objetivo geral de analisar as contribuições da aplicação de um jogo de tabuleiro de educação financeira para o processo de conscientização a respeito das relações de consumo e economia. Tem como objetivos específicos: discutir o conteúdo de educação financeira, na perspectiva das regulamentações do Sistema de Ensino Nacional; fundamentar teoricamente a Educação Financeira; criar um jogo de tabuleiro de Educação Financeira; criar um Quiz no formato de aplicativo; e criar uma cartilha pedagógica para professores, com sugestões de aplicabilidade do jogo.

Para tanto optou-se por uma pesquisa qualitativa. Dessa forma é possível perceber o alcance do jogo desenvolvido e sua aplicabilidade enquanto instrumento de ensino e aprendizagem para a conscientização sobre as relações de consumo e economia.

O estudo está estruturado em cinco capítulos. No segundo, são descritos os saberes teóricos pertinentes, a respeito da educação financeira, como estratégia de ensino e aprendizagem. No terceiro capítulo é descrita a metodologia da pesquisa, apresentando-se um estudo da arte, bem como os procedimentos metodológicos desenvolvidos.

No quarto capítulo, são descritos os produtos educacionais aplicados, sendo detalhados os aspectos pertinentes ao conteúdo, designer gráfico, apresentação, regras, estratégias e aplicação. No quinto capítulo, por fim, são tecidas as considerações a respeito dos resultados

obtidos, fazendo considerações dialógicas, relacionando estudo teórico e prática, a fim de alcançar uma reflexão sobre os desafios e vantagens do produto educacional.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção são apresentados os saberes teóricos pertinentes à Educação Financeira e sua inclusão na Educação Básica. Para tanto, são apresentadas as considerações de diversos autores, tais como Almeida e Kistemann Júnior (2016), Domingos e Santiago (2016), Silva (2018) e Santos (2018). Nesta seção, a ENEF é descrita como elemento norteador do processo de educação financeira na educação básica.

Em seguida é feita uma análise sobre o papel social da escola, a partir de uma compreensão sobre diferentes abordagens do ensino, com destaque para a educação crítico-reflexiva, a qual busca inspiração e norte no legado de Paulo Freire e Rancière. Por fim são apresentados os saberes pertinentes à ludicidade na educação, tendo o jogo como instrumento de aprendizagem.

2.1 APORTES TEÓRICOS DA 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.

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. Silva (2018), em sua pesquisa, vai além das considerações teóricas e apresenta uma iniciativa didática de aplicação da EF na educação básica.

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 Educação Financeira, no contexto escolar.

Diferentes conceitos são desenvolvidos em relação à educação financeira. Contudo, o que norteia o ensino no Brasil, é 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 informados, 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).

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 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).

Silva, Lopes e Victor (2016) afirmam que em 2010 foi instituída pelo governo brasileiro através do Decreto Federal 7.397/2010, a 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 à Educação financeira.

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 abordar o primeiro axioma: “do risco”, Gunther (2004) explica como a sociedade impele as pessoas principalmente da classe média, que têm seus empregos relativamente estáveis a conformar-se a uma situação, que poderá levar ao empobrecimento, ao explicar:

A estrutura econômica mundial está montada contra você. Se um emprego for a base do seu sustento, o máximo que pode esperar é passar pela vida sem ter

que mendigar um prato de comida. E nem isto é garantido. Estranho como possa parecer, a maioria dos homens depende exatamente de salários, e de alguma economia a que possam recorrer em caso de emergência. Frank Henry vivia se irritando com o fato de a classe média ser inexoravelmente empurrada nessa direção, por questão de educação e de condicionamento social (GUNTHER, 2004, n.p.¹).

A educação pautada em aspectos místicos, religiosos, de conformismo e aceitação da pobreza, e até mesmo libertar-se das preocupações, segundo Gunther (2004) são prejudiciais ao sucesso financeiro, pois assim como os suíços, para enriquecer, é preciso preocupar-se. É possível refletir que a sociedade, construída sobre os lastros da desigualdade econômica, como forma de manutenção da riqueza de poucos, pode conduzir a população a formas de agir e pensar que não contribuem com o sucesso financeiro; pois não ensina as pessoas a desenvolver estratégias de mudança, correr riscos, planejar e executar ações de melhoria da vida financeira, havendo uma ideia enraizada, culturalmente, de imobilidade social.

Com as máximas “Preocupação não é doença, mas sinal de saúde” e “Se você não está preocupado, não está arriscando o bastante”, Gunther (2004, n.p.) redimensiona a concepção de preocupação para o aspecto financeiro, tendo em vistas a segurança pessoal e familiar, sob os moldes dos suíços, conhecidos por destacar-se no enriquecimento até mesmo durante as guerras. Para tanto, Gunther (2004) explica que é preciso arriscar-se, realizar investimentos, aplicações, de modo produzir possibilidades de crescimento; é preciso aventurar-se, pois uma vida demasiadamente tranquila não gera mudanças. Mas isto não implica em apostar sem medidas, cegamente. A esse respeito, Gunther (2004, n.p.) explicita outro axioma: “Só aposte o que valer a pena”. Com esta afirmativa, revela-se uma reflexão sobre o equilíbrio entre o medo de perder e a possibilidade de obter ganhos significativos.

Outro aspecto abordado no livro de Gunther (2004) é o domínio da ganância, o qual implica em controlar os impulsos e realizar estratégias de obtenção de lucro, com autocontrole, tendo ciência do quanto quer ganhar, do ponto a atingir e do momento de parar, na realização dos investimentos e aplicações, tendo controle dos riscos. Para tanto; para que obtenha sucesso financeiro, reformulando os pensamentos e atitudes, Gunther (2004) salienta a importância de rever os padrões e compreender que o caos é necessário, para que depois se suceda o reequilíbrio, com as mudanças essenciais ao projeto de vida financeira empreendido.

A educação financeira implica em ensinamentos para além dos conteúdos matemáticos financeiros; pois repercute na forma de agir e nas relações humanas e familiares. A ENEF

¹ Livro disponível em pdf, não paginado (n.p.)

explica que ao levar estes assuntos para a escola, o professor contribui com a construção de meios para realização de sonhos individuais e coletivos. Isto porque educandos, pais e educadores, ao recebem uma EF conquistam a autonomia necessária à realização dos seus empreendimentos, equilibrando risco e segurança, utopia e realidade, frustrações e esperança, persistência e recomeço (VIANA, 2018).

2.2 O PAPEL SOCIAL DA ESCOLA E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Para se conceituar e caracterizar a escola, deve-se considerar o contexto no qual ela está inserida. Deve-se pensar, sobretudo, na sua ideia primeira: um espaço onde se ensina e aprende; um espaço educativo que, quando crítico, trabalha as possibilidades de os sujeitos intervirem no mundo, como afirma Freire (1996, p. 38):

Outro saber que não posso duvidar um momento sequer na minha prática educativo-crítica é o de que, como experiência especificamente humana, a educação é uma forma de intervenção no mundo. Intervenção que além do conhecimento dos conteúdos bem ou mal ensinados e/ou aprendidos implica tanto o esforço da reprodução da ideologia dominante quanto o seu desmascaramento. Dialética e contraditória, não poderia ser a educação só uma ou só outra dessas coisas. Nem apenas reprodutora, nem apenas desmascaradora da ideologia dominante.

Desta maneira, a escola pode ser caracterizada, como um espaço de diversas possibilidades de compreensão e conceituação; uma vez que se ora reproduz, ora desconstrói, descaracteriza-se e reconstrói a própria forma de pensar e fazer educação. Freire (1996) deixa evidente a necessidade de o educador ter consciência desta bipolaridade, desta dicotomia de interesses e finalidades.

Uma vez consciente destas possibilidades de mudança da educação, que transita entre a conservação e a desconstrução, o espaço escolar é um espaço vivo, subjetivo e concreto onde transitam disciplinas e conteúdos construídos historicamente, num processo político-educativo.

Se há uma instituição que pode afirmar legitimamente, ser universal, esta é, provavelmente, a escola. Independentemente das diferenças culturais, as escolas assemelham-se admiravelmente. O sistema de educação que elas oferecem fundamenta-se sobre o pressuposto de que as crianças vão à escola para aprender; para aprender habilidades básicas, como ler, escrever e fazer operações aritméticas. E aprender também matérias como geografia, história e literatura (LIPMAN, 1995, p. 11).

Desta forma, pensar na escola como um espaço de aprendizagem de conhecimentos científicos, da natureza, matemáticos ou linguísticos não revela a magnitude do que representa este espaço. Por mais que estas sejam as prioridades, convém pensar sobre o potencial de reflexão e transformação que há na escola.

O ambiente escolar pode inibir o pensamento, alienar estudantes e educadores, por meio da força, do castigo ou da coação. No entanto, o ser humano é em essência um ser livre, que pensa, aprende e cria; capaz de modificar a si mesmo, capaz de transgredir. Por esta razão emerge uma escola que procura assumir esta tendência dos educandos, antes considerados como seres vazios de conhecimento, serem vistos como sujeitos repletos de saberes, cujo direito essencial é a liberdade de expressar-se. De acordo com Gadotti (2000, p. 100):

Cabe à escola: amar o conhecimento como espaço de realização humana, de alegria e de contentamento cultural; selecionar e rever criticamente a informação; formular hipóteses; ser criativa e inventiva (inovar). Ser provocadora de mensagens e não pura receptora; produzir, construir e reconstruir conhecimento elaborado. E mais: numa perspectiva emancipadora da educação, a escola tem que fazer tudo isso em favor dos excluídos. Não discriminar o pobre. Ela não pode distribuir poder, mas pode construir e reconstruir conhecimentos, saber, que é poder. A tecnologia contribui pouco para a emancipação dos excluídos se não for associada ao exercício da cidadania. A escola deixará de ser “lecionadora” para ser “gestora do conhecimento”. A educação tornou-se estratégica para o desenvolvimento. Mas para isso não basta modernizá-la. Será preciso transformá-la profundamente.

Assim, a escola veio se construindo como um espaço ora de repressão, ora de libertação. Como forma de valorização do pensar, a partir dos anos 1970 passa a assumir uma preocupação com o ensino do pensar crítico. A partir dos anos 1980, com a redemocratização do país, aumenta o cuidado com a criticidade, seja através dos livros didáticos, ou através dos olhares de diversos educadores, psicólogos e sociólogos (LIPMAN, 1995). Há assim, uma busca pelas metodologias e teorias que façam da escola, um espaço interativo, convidativo, onde se possa aprender a pensar e desenvolver uma curiosidade epistemológica.

Como manifestação presente à experiência vital, a curiosidade humana vem sendo histórica e socialmente construída e reconstruída. Precisamente, porque a promoção da ingenuidade para a criticidade não se dá automaticamente, uma das tarefas precípuas da prática educativo-progressista é exatamente o desenvolvimento da curiosidade crítica, insatisfeita, indócil. Curiosidade com que podemos nos defender de “irracionalismos” decorrentes ou produzido por certos excessos de “racionalidade” de nosso tempo altamente tecnologizado (FREIRE, 1996, p. 15).

Esta forma de conceber a escola emerge de uma busca pela prática da liberdade, como exercício da emancipação. Este processo requer da escola e dos seus agentes, como educadores, secretários e políticos uma postura de valorização da liberdade, da conscientização, do respeito ao direito de escolha.

Assim, as contradições que norteiam a instituição escolar a configuram cada vez mais, no cenário brasileiro, como um espaço de diferenciação social, de segregação e inclusão ou exclusão. Neste último caso, encontra-se a escola pública: um ambiente que não se adéqua às necessidades reais dos educandos; um local onde se vivencia conteúdos, aulas completamente alheias ao contexto sociocultural dos educandos (GADOTTI, 2000).

No entanto, se a função social da escola intencionada pela classe dominante implique ainda em manutenção das desigualdades sociais, pode-se dizer que a escola está cumprindo com o seu papel. Para reverter esta percepção sobre a escola pública enquanto aparelho reprodutor das desigualdades sociais, os educadores e gestores lutam para a ressignificação do ensino, buscando o desenvolvimento de projetos pedagógicos que ressignificam a aprendizagem.

Convém pensar que o papel social da escola sofre uma dicotomia de interesses; sendo por um lado, reflexo do fracasso e da evasão e, por outro, resultado das ideologias da classe dominante. Pensar que a escola tem a função de incluir, de favorecer a troca de conhecimentos, interesses, de desenvolver potencialidades e promover a inserção de jovens no cenário social produtivo e intelectual, é um ideal que ainda a ser realizado (LIPMAN, 1995). É preciso que estes ideais não se contraponham com as ideologias dominantes. É necessário que as classes privilegiadas se conscientizem do mal social que resulta a baixa qualidade de ensino; que resulta de um país que não estuda, não lê e não se impõe.

É preciso refletir que escola deve ser construída junto com os educandos, num diálogo interativo, reflexivo e crítico entre todas as instâncias que compõem o cenário educativo. Somente trabalhando esta conscientização no cerne do problema, ou seja, entre aqueles que ditam as leis e as regras da educação, poder-se-á construir uma escola capaz de acolher os educandos seus familiares e a comunidade, tratando-os em toda a sua inteireza, com todas as suas especificidades, por compreender que cada aluno é sujeito protagonista da sua história e da sua escola.

Para que haja uma atividade pedagógica significativa, é essencial pensar no trabalho docente; em como se formula a natureza do ser professor e como este profissional se constitui a partir das ideologias que norteiam a educação e dos processos de ensino e aprendizagem nos espaços de formação e prática educativa.

Para fundamentar os princípios que norteiam a educação defendida no ensino de matemática, tendo em vista a educação financeira como instrumento de emancipação humana, foram utilizados os livros de Paulo Freire e Jaques Rancière. A educação desenvolvida por Paulo Freire se confunde com a sua própria história de vida. Empreendeu um modelo de Educação de Jovens e Adultos (EJA), com o objetivo de contribuir com desalienação e emancipação dos sujeitos marginalizados, mais especificamente operários e trabalhadores rurais. Com a “leitura de mundo” para além da leitura de palavras, as salas de aula freirianas eram espaços de diálogo, autoconhecimento, percepção do outro e reflexão sobre o ser e estar no mundo.

Contudo, seu trabalho não se deteve nesta modalidade de ensino, se expandiu para a formação de professores, sendo de grande suporte para o Ensino Fundamental, a educação popular e o ensino em diferentes espaços e modalidades. Fosse na educação formal ou não formal, os ensinamentos de Freire descortinavam, e ainda descortinam, os horizontes da educação enquanto ciência e enquanto práxis pedagógica; como um meio essencial para o “ser mais”. Seus ensinamentos têm como princípio a solidariedade, com vista ao projeto político de construção de uma sociedade mais justa, humana e fraterna.

A percepção freiriana trouxe uma nova relação entre educação de adultos e sociedade; o entendimento dos estudantes como construtores sociais, uma ação para a qual, a emancipação é essencial. Freire introduziu na sala de aula as questões sociopolíticas, havendo um diálogo constante entre o aprendizado das disciplinas e o conhecimento político-social (MACIEL, 2011).

Jaques Rancière (2002), tal qual Paulo Freire (1996a), desenvolve um pensamento humanista, cujos caminhos filosóficos e políticos aludem a uma educação diferenciada, que atue na superação das desigualdades. Em suas obras, o pensamento humanista é uma marca, que se reflete na sua convicção política de esquerda, enquanto um filósofo e professor que defende a emancipação humana, como empreendimento da educação, a qual como explicita em *O Mestre Ignorante* (RANCIÈRE, 2002), deve desconstruir a vaidade da “desrazão”; transita da estética à prática educativa, tecendo considerações teóricas, políticas e filosóficas que coadunam com os ensinamentos de Freire.

A intuição de educadores, contadores de história, leva Freire e Rancière a criar metáforas, figuras, símbolos. Entre os símbolos, destacam-se no universo literário das obras de Freire, as palavras opressor e oprimido. Com tais figuras linguísticas Freire avança da abordagem de classes para a ideia de cultura, que inclui toda a pessoa cuja liberdade estivesse coagida por algum fator. Assim a opressão poderia ser um sentimento, um pai, um marido, um

amante, um dirigente de uma nação ou um patrão. Rancière, com palavras de forte impacto semântico, tais como “desrazão”, dialoga com as ideias de Freire, ao refletir sobre a origem das desigualdades e as vaidades humanas como consequências da necessidade de poder, de sobrepujar-se ao outro.

Mergulhando na narrativa fictícia de Joseph Jacotot, pedagogo francês, que passou por uma experiência quando lecionava o idioma para holandeses, Rancière (2002) em *O Mestre Ignorante* reflete sobre como o professor ignora o aluno, devido à sua desrazão da inteligência. Por considerar a si mesmo o detentor do conhecimento, o personagem não consegue perceber os saberes dos seus educandos, impossibilitando qualquer comunicação que possa contribuir com a aprendizagem. Devido à dificuldade de entendimento, o mestre Jacotot solicitou que os educandos utilizassem um dicionário francês, e que assim, lessem, traduzissem e dissertassem sobre o que aprenderam. Para sua surpresa, os educandos demonstraram um bom desempenho no aprendizado do idioma, o que o levou a refletir sobre se era realmente necessário um professor para ensinar, ou apenas para despertar a vontade, o desejo de aprender.

Rancière explica então, que há um mito pedagógico o qual divide a inteligência em duas: uma adquirida na convivência, por meio dos hábitos; e outra através de um estudo metódico e complexo, por meio de razões. Completa o raciocínio ao expressar o equívoco da escola, por impor uma relação onde os educandos tornam-se parasitas dos saberes dos professores, completamente passivos, a absorver os conhecimentos, que são perpassados, não raro, de forma arbitrária e descontextualizada. Define-se nesta relação educativa de embrutecimento pedagógico – uma hierarquia das inteligências, a qual remete à relação de poder, pois aqueles que dominam o conhecimento, no caso, os mestres, exercem poder sobre os que não dominam – os educandos (RANCIÈRE, 2002).

Com isso, Rancière (2002) faz uma distinção entre o mestre explicador e o mestre das vontades, sendo o primeiro aquele que impõe, oprime; e o segundo, aquele que sugere, direciona, impulsiona a curiosidade e a criatividade. Freire em *Pedagogia da Autonomia*, explicita que o professor não deve colocar-se como aquele que detém o saber, único e exclusivo, mas como um mediador da relação entre o sujeito e o objeto; como aquele que promove no aluno, o desejo de aprender e compreender a si e o mundo, para então intervir na sua condição, de modo a transformá-la.

Conforme Freire (1987), é preciso educar para libertar os homens e mulheres da condição de oprimidos e opressores, de modo a conquistar a igualdade. Já Rancière (2002) defende que é necessário educar para emancipar. Mas explicita que a emancipação deve ocorrer no próprio processo de aprendizado, quando o educador motiva, provoca o aluno, para aprender

de forma independente, livre; um processo, que Freire defende como uma pedagogia da autonomia. Ambos os autores repugnam a ideia de hierarquia das inteligências, afirmando que há manifestações diferentes da Inteligência, as quais conduzem a vontade, o desejo de descobrir e aprender.

Há com isso, uma relação de igualdade entre educador e educando, pois, ambos enquanto ensinam e aprendem, se encontram em processo de emancipação. Quando se busca informações sempre se encontra algo, talvez não o completamente necessário, contudo, se encontra algo para ser posteriormente utilizado em outras questões relacionando-o com outras coisas já conhecidas. Jacques Rancière (2002) deixa claro em seu livro que a inteligência é um atributo intrínseco da pessoa humana; que:

É a tomada de consciência dessa igualdade de *natureza* que se chama emancipação, e que abre o caminho para toda aventura no país do saber. Pois se trata de ousar se aventurar, e não de aprender mais ou menos bem, ou mais ou menos rápido (RANCIÈRE, 2002, p. 38).

O ato de emancipação exige que se ensine ao outro à maneira dos homens é não dos sábios, quem tem capacidade de executar bem o método é o mestre ignorante não se coloca a frente ou acima dos educandos, mas sim em o mesmo patamar. Ensinar o que se ignora é estar sempre a levantar questionamentos exercitando a própria inteligência apresenta os educandos matérias para o desenvolvimento para que o mesmo desenvolva e verifique com seus próprios sentidos.

O pensamento e o conhecimento nascem do viver, do fazer humano e de pessoas convivendo em circunstâncias diversas. É nessa relação interpessoal e com o mundo que se aprende. Entretanto, é preciso ao educador, compreender que aprender é difícil. Requer uma predisposição à mudança, à busca constante; requer uma relação de confiança mútua entre os sujeitos, entre educandos e educadores, que se conquista no diálogo constante (FREIRE, 1996a).

O conhecimento é histórico e assim como o pensamento, nasce do fazer humano e do refletir sobre o que se faz; nasce da relação entre as pessoas. O passado é uma semente que gera conhecimentos no presente e que esse por sua vez é uma fonte a gerar saberes no futuro. Por isso, ele é contínuo, incompleto, fruto de um ser humano inacabado, em constante busca.

Enquanto Rancière (2002) aborda a desigualdade, como geradora de diferenças onde alguns exercem poder sobre outros, que alienados em sua condição não conseguem perceber-se a si mesmos como submissos; que a educação pode ser o caminho para esta consciência e

emancipação, Freire chama atenção que no processo educativo, na prática pedagógica para a autonomia, tendo em vista emancipar os sujeitos oprimidos, sendo a miséria e suas consequências, o grande entrave.

A consciência dos seres humanos como seres históricos, mutáveis e agentes de mudança é defendida por Freire em toda sua literatura. Tal pensamento pode ser exemplificado em suas palavras: “Não sou apenas objeto da história, mas seu sujeito igualmente. No mundo da História, da cultura, da política, constato não para me adaptar mas para mudar” (FREIRE, 2000, p. 36).

Com esta fala, Paulo Freire se coloca e convida o educador a se posicionar de forma presente, na convivência com as pessoas pobres. Explica que é preciso estar com o outro, sabendo de que é parte da história e pode contribuir assim com a resolução dos problemas impostos naquele contexto. Tais dificuldades podem ser compreendidas como possibilidades de mudança.

A educação para a mudança, defendida por Freire (2000) parte de uma aliança entre conscientização política, esperança, utopia e atitude. Tal convicção está explícita em suas atitudes, sua militância e palavras:

[...] A utopia está presente, tá no meu corpo, na minha convicção. E se há um tempo em que mais até do que falar, mas falar, falar a palavra certa, falar a palavra que atua, a palavra que transforma é já começar a transformar. Mas se há, se há um tempo em que a necessidade da luta, da briga para o convencimento de que a esperança não se acabou, de que a história está aí, de que a história não morreu, pra que a história morra é preciso primeiro que mulheres e homens morramos, aí então a história morre, fora disso não. É preciso, é preciso sublinhar que a utopia, que o sonho não morreu. Onde quer e quando quer que haja mulher e homem no mundo, a esperança continua a fazer parte da sua natureza (FREIRE, 1996b).

Estas palavras evidenciam que a consciência dos sujeitos enquanto seres construídos historicamente e da própria história como algo vivo, que se faz no dia a dia de forma contínua por todos os sujeitos conferem aos homens e mulheres a certeza de que é preciso alimentar as utopias de um mundo melhor e por elas lutar.

2.3 A FORMAÇÃO DE PROFESSORES E O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Tardif (2014) inaugura a obra Saberes docentes formação profissional, lançando reflexões sobre a natureza do trabalho docente, como algo que requer uma compreensão a

respeito dos múltiplos elementos norteadores da prática de ensino, tais como: aquisição de habilidades e competência inerentes ao exercício laboral docente; conhecimentos científicos; saberes técnicos; conhecimentos racionais e subjetivos. Tardif (2014) chama atenção para o processo de formação como algo que ocorre de maneira permanente, desde a Universidade até a convivência escolar, durante a prática laboral, a qual ocorre enquanto houver docência.

Tais observações levam a refletir que é no fazer docente que o professor se constitui; é na prática laboral que vai se solidificando e se refazendo a natureza da sua profissão, a qual exige tanto um conhecimento vasto primeiro, o qual é adquirido antes de iniciar a prática, quanto um saber amplo, que se busca por toda a vida profissional. Tendo em vista este processo de formação que não se encerra na academia e se expande com o tempo, à medida que a profissão se solidifica, que se optou por discutir a educação permanente, como um caminho essencial à formação profissional do professor.

À efetivação de uma educação permanente, é preciso superar a educação condicionada com base na pedagogia tradicional, a qual implica em uma continuidade do modelo escolar de ensino, centralizado no conhecimento, no professor e na instituição. De acordo com Freire (1996a), este modelo tradicional é uma espécie de educação bancária, pois emerge da ideia de que o aluno é como uma página em branco, a ser preenchida pelos conteúdos depositados pelo professor. O autor também explica que este tipo de ensino não tem espaço para a liberdade, nem para a esperança, pois é autoritário, e se sustenta no silenciamento dos sujeitos.

Saviani (2003), constata o fracasso da escola tradicional, quanto ao seu papel de universalizar o ensino e promover o acesso de todos a uma educação de qualidade. Entretanto, ela prossegue como norteadora das práticas educativas de muitas instituições de ensino e, em particular de muitos professores e formadores profissionais que educam na formação continuada. A educação continuada atende a uma lógica linear de adquirir conteúdo primeiro e praticar depois.

Tardif (2014) situa a formação docente no contexto amplo, para além da universidade e do espaço escolar. Explica que este processo ocorre não somente na sala de aula, mas em diferentes espaços sociais. Isto porque a docência é uma profissão que não ocorre isolada, mas na interação com a comunidade, familiares e com a sociedade em geral. Sua constituição depende dos aspectos estruturais, políticos, econômicos e culturais que norteiam a educação e as instituições de ensino. Devendo-se, portanto, levar em consideração a necessidade de validar o trabalho do professor enquanto uma profissão autônoma, que contribui com o desenvolvimento humano em todos os seus aspectos.

Tais concepções implicam em uma formação para a emancipação dos sujeitos, que são colocados no cenário educativo, como protagonistas da própria formação, capazes de refletir, compreender, escolher e deliberar sobre os próprios meios de aprender e construir saberes. Para tanto, a interação entre as pessoas envolvidas, o conhecimento e a prática emergem como uma forma de integrar as disciplinas entre si e estas às necessidades do fazer profissional. Por esta razão, faz-se necessário que a sala de aula ultrapasse os muros das instituições escolares e acadêmicas e se insira nos espaços diversos onde ocorre a prática dos trabalhadores.

Entende-se que a sociedade deve conduzir ações e medidas que protejam a educação enquanto uma instituição inerente à formação de todos os indivíduos. Portanto, não inclui apenas aprendizados teóricos, técnicos e científicos, mas sim, o fazer humano, o desenvolvimento de habilidades, as quais são instrumentos para o protagonismo social. Para tanto, convém pensar na identidade do professor, enquanto profissional de educação. A este respeito, Tardif (2014, p. 11) argumenta:

Na realidade, no âmbito dos ofícios e profissões, não creio que se possa falar do saber sem relacioná-lo com os condicionantes e com o contexto do trabalho: o saber é sempre o saber de alguém que trabalha alguma coisa no intuito de realizar um objetivo qualquer. Além disso, o saber não é uma coisa que flutua no espaço: o saber dos professores é o saber deles e está relacionado com a pessoa e a identidade deles, com a sua experiência de vida e com a sua história profissional, com as suas relações com os alunos em sala de aula e com os outros atores escolares na escola, etc. Por isso, é necessário estudá-lo, relacionando-o com esses elementos constitutivos do trabalho docente.

Este conceito amplo exige das instituições de formação profissional, a incorporação do processo de ensino-aprendizagem, baseando-se, sobretudo, na aprendizagem significativa, ou seja, atribuir sentido ao processo de adquirir saberes e colocá-los em prática. Para tanto, é preciso que os educadores tenham como ponto de partida, os problemas enfrentados pelos profissionais, suas queixas, necessidades e possibilidades de mudança.

Esta visão de educação como uma experiência cotidiana, presente em todos os seguimentos sociais, amplia-se na concepção de Tardif (2014), ao explicar que o saber docente encerra tanto práticas pedagógicas, quanto os saberes que serão ensinados; ou seja, inclui os conhecimentos específicos disciplinares da grade curricular e da ciência de cada área de conhecimento a qual se destina a ensinar, bem como as estratégias utilizadas na prática de ensino. Esta gama de saberes se constitui a todo momento; não havendo um ponto final para a formação profissional, pois se amplia, se modifica e se refaz de forma tão dinâmica quanto as transformações sociais.

Evidencia-se a necessidade de haver uma atualização constante não somente dos conteúdos a serem abordados, mas também das estratégias de ensino; das metodologias previstas para a aprendizagem. Também se inclui nesta visão, a percepção sobre as novas práticas profissionais, as quais devem estar alicerçadas nas demandas dos estudantes.

Contudo não se pode esperar que haja uma condição ideal para que ocorra a formação dos professores; é preciso enfrentar os problemas e viabilizar meios para torná-la possível. A compreensão sobre educação permanente como uma formação profissional constante, que ocorre no contexto das necessidades do trabalhador, reafirma a concepção de educação crítico-reflexiva defendida, centrada no processo de trabalho e na assunção de responsabilidade dos profissionais em construir novos saberes. Para transformar, é preciso conscientizar-se da sua posição no mundo, dos seus papéis e da sua importância, como sujeito de transformação social (TARDIF, 2014).

A esse respeito, Freire (1987), explica que as ideologias da educação advêm do problema da política, que por sua vez mantêm os privilégios da classe opressora; que por meio de uma educação bancária, onde os educandos são passivos receptores do conhecimento “depositado” pelos professores. Não há, nesta pedagogia, espaço para a reflexão, ação, investigação e contestação do conhecimento.

A educação bancária transforma os sujeitos em pessoas mecânicas, recipientes vazios, a serem preenchidos pelos que se julgam detentores do saber. Tal modelo de educação atende aos interesses do opressor, que trata os demais como seres dependentes, desfigurados da sua condição humana, passíveis de manipulações. Ao negar aos sujeitos o direito de pensar livremente, de interferir no próprio processo de aprendizagem e conduzi-los à absorção de saberes sem um pensar autêntico, Freire (1987), afirma que a alienação é produzida de tal maneira tornar a relação opressor-oprimido algo aceito como natural, sem vislumbrar formas de mudança.

Há neste processo, uma verticalização do aprendizado, onde há o que somente ensina e aquele que somente aprende. No contexto da formação técnica, os conteúdos são determinados pela classe dominante e opressora, com o objetivo de formar técnicos a operar a máquina do sistema de trabalho.

O saber dos professores não é um conjunto de conteúdos cognitivos definidos de uma vez por todas, mas um processo em construção ao longo de uma carreira profissional, na qual o professor aprende progressivamente a dominar seu ambiente de trabalho, ao mesmo tempo em que se insere nele e o interioriza por meio de regras de ação que se tornam parte integrante de sua “consciência prática” (TARDIF, 2014, p. 15).

É necessário que se forme educadores capazes de investigar, pensar e recriar o pensamento, com um espírito de busca constante por melhores caminhos por onde irar trilhar na sua jornada educativa. Para tanto, como Tardif (2014) explicita e Freire (1996a) defende, é fundamental ao professor despertar para a consciência do seu exercício profissional; estar presente em cada atitude, em cada pensamento que move na realização do trabalho docente.

É esta consciência, defendida por Freire (1996a) como uma consciência crítica, que deve nortear todo o processo de formação identitária do ser professor. Um estado que se atinge, à medida que os profissionais emergem da alienação no trabalho, superam a consciência ingênua e passam a atuar cientes da sua posição e do seu papel no mundo.

Ao estar ciente de que o saber é temporal, o professor compreende a transitoriedade dos modelos de práticas pedagógicas e da própria ciência, que, como a sociedade, estão em constante transformação. Esta consciência possibilita dimensionar a prática pedagógica como algo dinâmico, flexível, vivo, que pulsa tal como as relações interpessoais que mediam o processo educativo.

Tardif (2014) explica que as organizações escolares foram criadas a partir dos modelos de organizações industriais. Assim se estruturam os papéis de cada sujeito no ambiente escolar, desde a direção até os educandos, sendo os educadores aqueles que fazem o processo de ensino acontecer; que tornam efetiva, a aprendizagem. Mas convém refletir que os educadores sozinhos não conseguem empreender uma prática educativa capaz de fazer superar as dificuldades de aprendizagem e as fragilidades estruturais, sociais e ambientais da escola e de seus atores.

No campo conceitual, compreende-se, portanto, que educação, no sentido amplo, de preparação para a interação social, significa formação e não basicamente ensino (TARDIF, 2014). Por esta razão, torna-se redundante falar em educação continuada, pois que as mudanças constantes nos grupos sociais geram a necessidade de adaptação e criação de novos modelos de prática profissional. Sem a continuidade de uma educação para além da formação acadêmica básica, a pessoa estará fadada à discrepância entre a sua prática e as exigências mercadológicas e de cada sujeito.

A formação do profissional pode iniciar-se na universidade, mas há de se considerar os conhecimentos prévios de cada sujeito, bem como a sua prática após a conclusão do curso. Durante o exercício do trabalho cada indivíduo depara-se com realidades distintas, as quais o impelem à busca de novos saberes, em um processo constante, ao longo da existência.

Após a Revolução Industrial, e a sedimentação do modo de vida capitalista, a educação permanente passou a ser uma necessidade dos profissionais e das organizações. Com o

acelerado avanço tecnológico, até atingir o estágio da sociedade de informação, o mercado de trabalho vem impelindo os sujeitos a se profissionalizarem cada vez mais. Entre outros aspectos, tal busca pela formação tem relação direta com a competição por vagas e condições melhores de trabalho. Por outro lado, houve uma tendência à valorização dos formadores profissionais, que perceberam na prestação dos serviços especializados um meio mercadológico (BAUMAN; MAY, 2010).

A ideologia de consumo de forma acelerada se expande para uma supervalorização de tudo que é transitório e efêmero. A efemeridade da existência no mundo capitalista passa a ser valorizada de tal modo que os saberes, as técnicas, o conhecimento adquirido perdem valor rapidamente. Assim, há uma mudança cíclica e intensa tanto das necessidades do mercado de consumo quanto das formações profissionais. Novas demandas de consumo repercutem na criação de novos produtos e na necessidade de novas formações técnicas e acadêmicas.

Neste mundo de pensamento acelerado e mudanças cada vez mais velozes, a educação profissional ganha uma dimensão transitória. Para acompanhar os processos sociais, a formação profissional contínua é mais que um negócio, um produto; implica em um processo de formação social.

Münch (2017), explica que em quase toda a Europa, a formação profissional contínua tem as funções de: adaptação, inovação, progressão, recuperação, curativa e preventiva. A primeira consiste em adaptar o trabalhador às novas demandas do mercado de trabalho, o que inclui os processos de inovação. Para o desenvolvimento de um plano de carreira, a formação pode ter um caráter de progressão, fato que conduz o trabalhador ao aprendizado de novas funções com vista à promoção, melhoria de cargos e salários. Já as funções de recuperação e curativa estão associadas à ideia de preparar os jovens para o mercado de trabalho, promovendo a sua reintegração social. Neste aspecto, a preventiva também se inclui, como forma de evitar que os jovens sejam inseridos nas condições marginalizadoras, por falta de oportunidade de trabalho digno e falta de perspectiva de profissional.

Assim, em contexto mais amplo, a formação contínua começa com a educação inicial escolar, técnica e/ou acadêmica, e prossegue quando o indivíduo se insere no mercado de trabalho. Esta concepção de capital humano retira da educação o seu papel de formação geral, reduzindo-a às necessidades mercadológicas. Tal ideia vem se sustentando ao longo das décadas nas sociedades capitalistas.

As diversas crises econômicas e sociais que se propagam pelo planeta atual, impelem, porém, a mudanças nesta concepção de educação profissional. Fala-se de qualidade total de pedagogia das competências, de desenvolvimento das inteligências, de empregabilidade, como

estratégias de equilibrar cada sujeito nesta balança comercial da sociedade de conhecimento. Estes conceitos ideologizados mantêm as desigualdades, pois não alteram os interesses da classe que detém os meios de produção, já que não contribuem com a conscientização das classes trabalhadoras sobre a sua condição de mão de obra explorada.

É essencial pensar que a prática ocorre em contextos diferentes, os quais se constituem historicamente e socialmente, em uma forma dinâmica a qual precisa ser acompanhada pelo professor, para que ele não corra o risco de tornar a sua prática ineficaz, obsoleta. Assim, Tardif (2014) salienta que a formação dos professores requer a compreensão sobre todos estes aspectos, que constituem a formação humana e o papel social da escola.

Em uma sociedade dominada pelo capitalismo, cabe refletir sobre o papel do professor, os saberes pertinentes à profissão e como esta formação ocorre, tendo em vista a escola enquanto um espaço que tem o papel social de contribuir com o desenvolvimento de cada sujeito e prepará-lo para uma convivência produtiva e realização pessoal.

Os ensinamentos de Tardif (2014) remetem a reflexões acerca da identidade do professor como algo de uma natureza líquida, pois se faz e se refaz a todo momento, à medida que as relações sociais ocorrem e a sociedade se transforma. Compreende-se que o ser professor se constitui para além da Universidade e se forma na prática educativa, tanto em sala de aula quanto nos outros espaços sociais.

Assim, elencando os pensamentos de Freire e Tardif, foi possível observar que os aspectos constituintes da natureza docente, estão atrelados aos saberes específicos do fazer pedagógico, bem como aos conhecimentos científicos, racionais e subjetivos. Convém o desenvolvimento de novas reflexões, a fim de manter vivo o ideal docente, e promover uma formação permanente do educador, fortalecendo-o para manter-se digno, consciente e crítico, de modo a contribuir com a formação social e cidadã.

Diversas experiências têm sido desenvolvidas para a Educação Financeira em contexto escolar. Alguns mais lúdicos, outros que lembram os livros didáticos, com diversas questões, as quais incluem conhecimentos matemáticos e financeiros. Uma destas experiências é o Livro Aberto de Matemática “Educação Financeira” – Livro do Aluno, criado por Ivail Muniz Junior (2020a). Intercalando situações-problemas e reflexões sobre a Educação Financeira, há uma interatividade, que possibilita a apreensão de saberes matemáticos, financeiros e conhecimentos culturais e sociais associados a estes, à medida que o leitor avança na resolução das situações, dialogando com o autor e inferindo sobre as situações propostas (Figura 1).

Como observa-se na Figura 1, a cada situação-problema, ilustração, textos em destaque, há explicações que propiciam a expansão dos saberes, para uma conscientização sobre a vida financeira.

Para que os professores possam trabalhar com este livro, Muniz Filho (2020b) criou o Livro do Professor, como suporte didático, com explicações a respeito das atividades, seus objetivos e possibilidades a serem desenvolvidas em sala de aula, como observa-se na Figura 2, sobre as considerações didáticas a respeito da atividade ilustrada na Figura 1.

Figura 1 – Atividade sobre consumo do livro aberto Educação Financeira

PRATICANDO AMPLIANDO A VISÃO SOBRE EF

Armadilha ou oportunidade? Atividade 3

Observe a seguinte bolsa sendo divulgada em duas lojas diferentes:

LOJA A



Cartão de Loja A: Um cartão branco com o texto "BOLSA: R\$ 200,00" preso a uma parede azul. Abaixo do cartão está uma bolsa vermelha.

LOJA B



Cartão de Loja B: Um cartão branco com o texto "SÓ HOJE! DE ~~500~~ POR: R\$ 200,00" preso a uma parede amarela. Abaixo do cartão está uma bolsa vermelha.

Fonte: <https://www.google.com.br/search?client=ms-android->

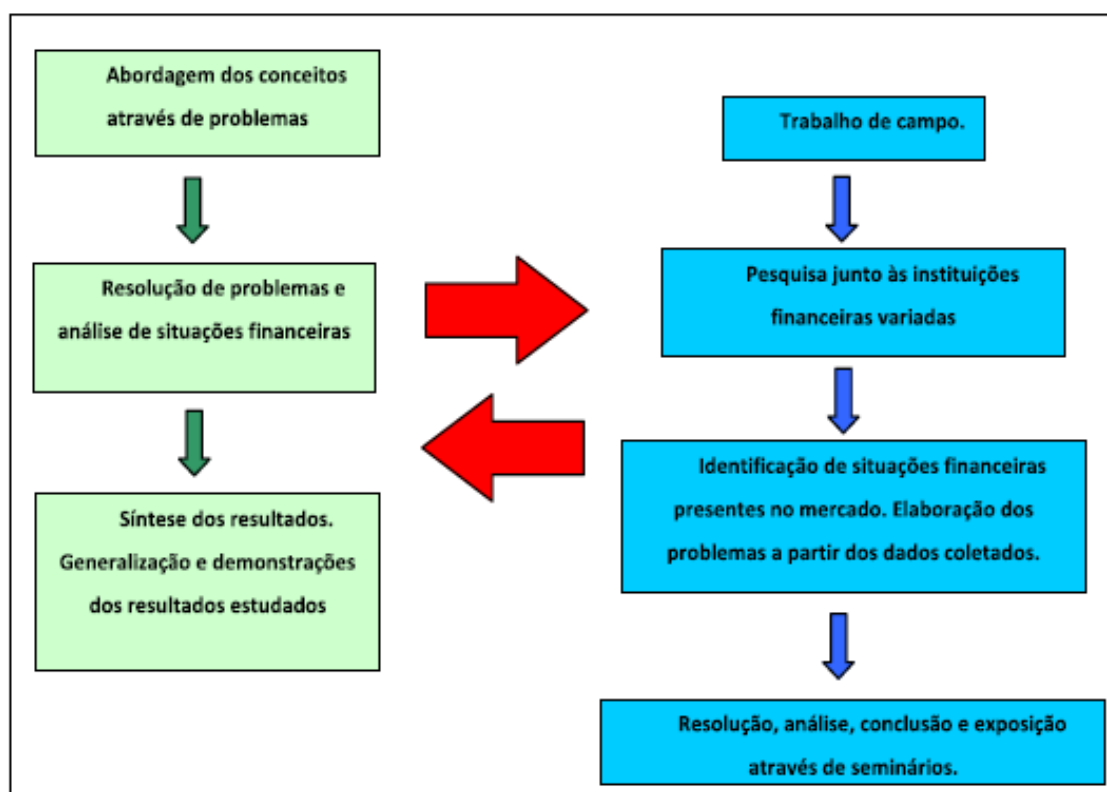
a) Qual loja você acredita que atrairia mais compradores? Por quê?

b) Em qual loja você estaria mais propenso a pagar os R\$ 200,00 pela bolsa?

Fonte: Muniz Filho (2020a, p. 10)

propõe uma abordagem de situações econômico-financeiras (SEF), a ser aplicada em contexto escolar, estruturada a partir de dois momentos: Abordagem dos conceitos através de problemas; e Trabalho de Campo, como observa-se na Figura 3.

Figura 3 - Estrutura de uma abordagem de SEF na sala aula de Matemática



Fonte: Muniz Filho (2016, p. 5)

Outra estratégia que se destaca por somar a ludicidade ao uso de tecnologia, para a educação financeira escolar, é o jogo popular “Eu nunca”, adaptado com perguntas que questionam a conduta dos participantes a respeito de determinadas situações e associado ao site *Kahoot* (GODOI; SALES, 2021).

A partir das perguntas ““Eu nunca gastei mais do que tinha.”, “Eu nunca comprei algo e me arrependi.”, “Eu nunca paguei juros por atrasar uma conta.”, “Eu nunca emprestei dinheiro para pagar uma conta.” e “Eu nunca parceli compras quando tinha o valor para pagar à vista.”” (GODOI; SALES, 2021, p. 5), os educandos simulam as situações e respondem no site *Kahhot*, onde obtém pontuações diferenciadas a depender das respostas, sendo conduzidos a reflexões acerca da vida financeira.

O jogo, como estratégia de ensino pode promover uma aprendizagem mais significativa, interativa e dinâmica, sendo essencial para a educação. Assim, convém nos debruçarmos, ainda que brevemente sobre este tema.

2.3.1 O jogo e o desenvolvimento humano no contexto escolar

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).

2.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE OS JOGOS COMO FERRAMENTAS PARA A EDUCAÇÃO

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.

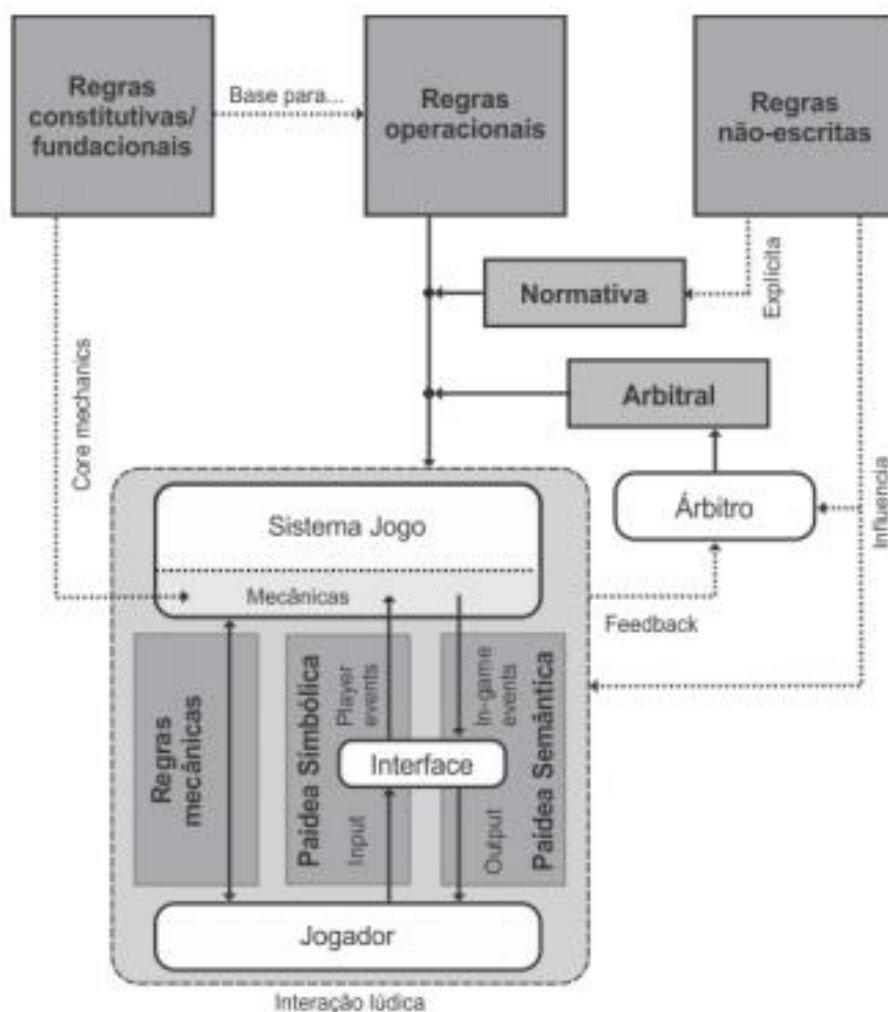
Segundo Stutz (2020, p. 164), “essencialmente, os jogos são sistemas compostos por elementos que interagem entre si, muitas vezes de maneiras complexas (...) e, apesar de terem diferentes visões e de haver algumas divergências de pensamento, existe um senso comum de que os jogos são atividades baseadas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

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 precisa 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 (Figura 4).

Figura 4 – Tipos de regras e suas relações



Fonte: Stutz (2020, p. 165)

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; paidea 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.

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.

2.4.1 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).

2.4.2 Alguns 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.

Desde a mais tenra idade, é importante que se introduza no universo da criança, experiências, brincadeiras e jogos que auxiliem a simular realidades. Na adolescência, estas simulações 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.

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 no Site: <https://www.canalkids.com.br/bankids/index.htm>.

2. 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 educandos 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/>.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

2.5 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 (Figura 5).

Outras características se destacam no perfil construtor, tais como as indicadas na Ilustração 1 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.

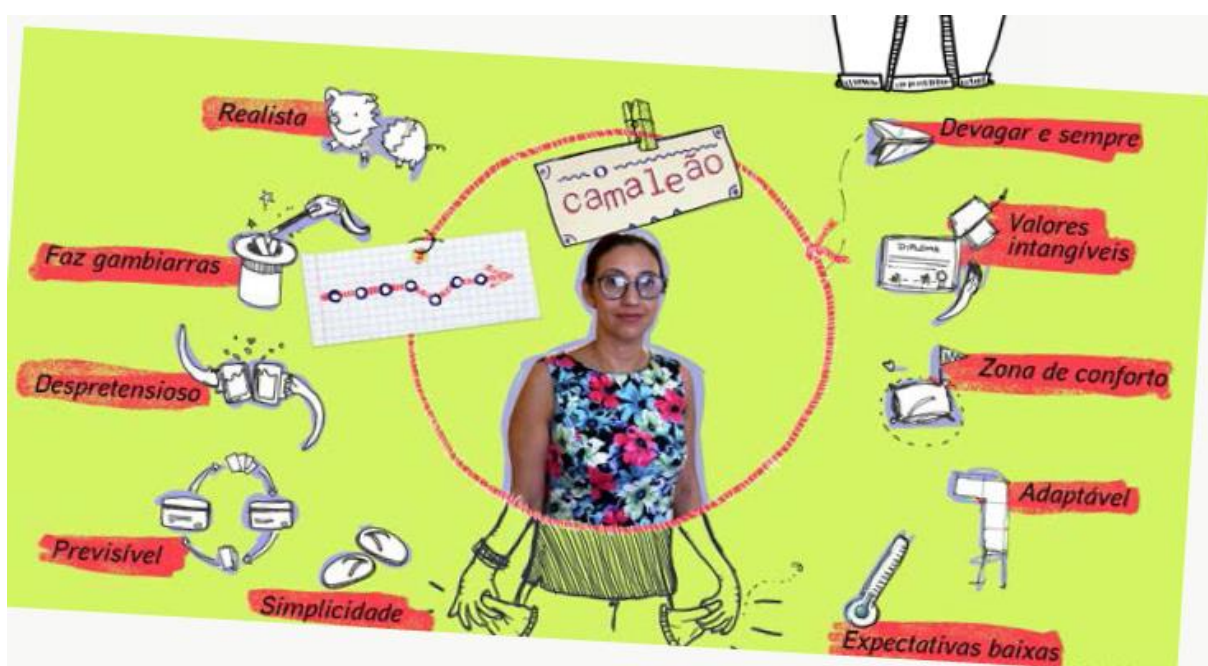
Figura 5 – Características do perfil Construtor



Fonte: ANBIMA (2018, p. 10)

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 (Figura 6).

Figura 6 – Características do perfil Camaleão



Fonte: ANBIMA (2018, p. 16)

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 alcançá-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 conquistá-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 (Figura 7).

Figura 7 - Características do perfil planejador



Fonte: ANBIMA (2018, p. 22)

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 considerá-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 (Figura 8).

Figura 8 – Características do perfil despreocupado



Fonte: ANBIMA (2018, p. 27)

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, como demonstra a Figura 9.

Figura 9 – Características do perfil sonhador



Fonte: ANBIMA (2018, p. 32)

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.

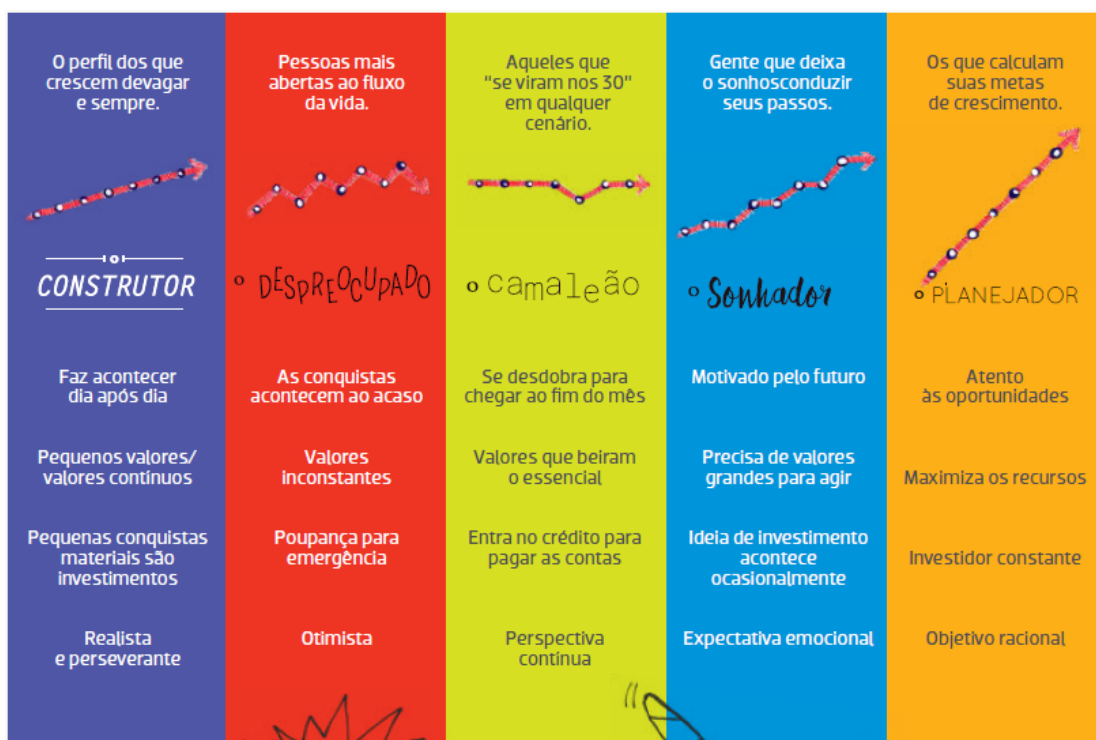
Quanto às características do brasileiro em relação aos investimentos, o Relatório Raio X do Investidor Brasileiro (ANBIMA, 2020c), explicita que cerca de 44% dos brasileiros (42 milhões de pessoas) tinha alguma aplicação em produtos de investimento, em 2019, sendo. Entretanto este perfil aponta para 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.

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 (Figura 10).

Figura 10 – Síntese dos cinco perfis financeiros



Fonte: ANBIMA (2018, p. 36)

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.

A educação financeira emerge como parte integrante da grade curricular da educação básica, sendo mais incisiva nas turmas de 2º ano do Ensino Médio, quando são aplicados assuntos tais como juros e porcentagem. Entretanto até mesmo nos livros didáticos, está limitada à matemática financeira, havendo um esvaziamento da abordagem aplicada, de modo que quase não há uma formação consciente quanto às relações de consumo, aos processos econômicos, sociais e culturais que movimentam as práticas de compra, venda, poupança no contexto da responsabilidade social e ambiental.

Esta ausência de uma educação voltada para conscientização dos adolescentes, jovens e suas famílias quanto à relação com o mundo do consumo remete à compreensão sobre a responsabilidade social da escola, dos educadores, educandos e seus familiares. Os papéis sociais de cada sujeito participante do ambiente escolar precisam ser incluídos entre os conteúdos previstos, com uma percepção mais clara sobre os impactos gerados pelos determinantes sociais, geradores da desigualdade, da pobreza e da imobilidade entre as classes.

É fundamental analisar, junto aos educandos, os contextos nos quais historicamente os sujeitos estão mergulhados, a fim de provocar uma percepção crítica, reflexiva e humanizadora sobre a responsabilidade de cada um consigo mesmo, com o outro e com a sociedade. Convém ainda refletir sobre os processos desiguais, como produtos de uma divisão de classes em função dos privilégios de grupos sociais que detém a maior parte da economia e, conseqüentemente, do poder.

Não há como gerar mudanças, se a escola se esquivar da possibilidade de promover a amplitude da consciência, agregando aos saberes populares, o saber científico, sob uma perspectiva holística. Para contribuir com a formação de uma sociedade onde o respeito, a

solidariedade e a responsabilidade social e ambiental estão acima dos interesses particulares de grupos ou indivíduos; onde a cidadania perpassa não apenas a participação na economia como consumidores, mas a percepção ampla sobre estas relações e suas consequências, é preciso repensar o papel da escola.

A educação financeira inclui uma discussão ampla, para além dos assuntos específicos tais como juros, porcentagem e poupança; implica em construir uma relação de consumo consciente, a qual é possível quanto desde a mais tenra idade, os sujeitos aprendem e exercitam formas de pensar mais críticas e reflexivas. Há diversos caminhos que os educadores podem trilhar para alcançar este ideal; lembrando que na prática os tropeços, as dificuldades são desafios a serem superados, necessários para o aprendizado.

Ao pensar na educação financeira como um tema carregado de conteúdos matemáticos apenas, mais dificuldade os educadores terão para alcançar seus objetivos. É preciso que os professores de matemática ampliem a percepção para além das fórmulas e operações e promovam a análise e solução de problemas de forma contextualizada, criativa, atraente. É fundamental fazer das aulas de educação financeira momentos de despertar da curiosidade; de diálogo, onde a fala dos educandos é valorizada, fazendo eclodir as experiências pessoais, os saberes prévios e, a partir destes saberes, a assimilação e apropriação dos conteúdos.

Para tanto, a ludicidade emerge como um instrumento que atrai o interesse e coloca a situação de ensino e aprendizagem em um espaço de leveza, desafio e interação social; estreitando os laços entre os sujeitos que ensinam e aprendem e ampliando as possibilidades de aquisição de novos conteúdos de forma significativa.

O jogo, como meio de fruição, diverte, possibilita o compartilhamento de emoções e leva os sujeitos a um lugar onde as é possível criar diferentes realidades, as quais, podem contribuir com a compreensão do mundo e das relações entre as pessoas no mundo. Enquanto instrumento de aprendizagem, é forte aliado no ensino da matemática, incluindo a educação financeira como um processo de conhecer, se apropriar do conhecimento e modificar o meio, enquanto cada sujeito aprendente constrói a si mesmo.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Nesta seção são descritos os aspectos metodológicos da pesquisa, bem como o percurso percorrido até alcançar o resultado final. De início é realizado um estudo da arte, do estudo de caso,

3.1 TIPO DE ESTUDO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa a respeito da importância da educação financeira e do uso de jogos, aplicativo e cartilha pedagógica, como instrumentos de ensino e aprendizagem tanto no contexto do Ensino Médio, quanto no âmbito acadêmico e em outros ambientes educacionais.

Os dados qualitativos referem-se aos aspectos subjetivos da pesquisa, consequentes da relação do professor com os educandos; do pesquisador os participantes; chamando atenção para os efeitos dos aprendizados no cotidiano e na relação com o dinheiro, o consumo, com a economia, consigo mesmo e com o outro.

3.2 COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

A coleta de dados foi feita em três momentos específicos. No primeiro momento, foi feita a análise das impressões dos educandos do Ensino Médio ao jogar o jogo de tabuleiro, devido à suspensão das aulas presenciais por consequência da pandemia de Covid-19, foi realizado por meio de web conferência. Para tanto foram enviados para as residências de alguns educandos do 3º ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual, e seus respectivos professores de matemática, exemplares do jogo de tabuleiro. Cada uma jogou na sua residência e durante a web conferência foram discutidas as questões referentes ao jogo, os seus benefícios, aprendizados e possibilidades de ensino e aprendizagem a partir desta ferramenta pedagógica. A análise foi feita por meio de entrevista, através do Google Meet, com base em um formulário com questionário (Apêndice A).

O segundo momento consistiu em análise da cartilha por dois professores de matemática, os mesmos que aplicaram o jogo com os educandos. A análise foi realizada por meio de uma web conferência, quando foram coletadas informações, a partir de um diálogo, direcionado sob o viés de cinco questões subjetivas (Apêndice B).

Por fim, o terceiro momento consistiu em avaliar o Quiz “Quem é você no Jogo Financeiro?” também por meio de uma web conferência com estes mesmos professores e educandos, através do Google Meet (Apêndice C).

3.2.1 Entrevista

A entrevista é um forte meio para coletar dados, referentes às ações realizadas no campo de pesquisa, bem como a estrutura e fundamentos da prática. Pode ser definida como:

A técnica em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com o objetivo de obtenção dos dados que interessam à investigação. A entrevista é, portanto, uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação (GIL, 2008 p. 109).

Ludke e André (1986, p. 33) reforçam que “na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde”. As entrevistas foram semiestruturadas e não estruturadas.

Conforme Ludke e André (1986, p. 34), “a entrevista semiestruturada é aquela que se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações”.

Na entrevista não estruturada em geral, as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal, ainda salienta que o entrevistador tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. “É uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão” (LAKATOS, 2003, p. 197)

A escolha por esses dois tipos de entrevista foi pelo fato de propiciarem maior flexibilidade na obtenção das informações. Ludke e André (1986) salientam que quando se quer obter informações contatando professores, diretores, estudantes e pais é mais conveniente adotar um instrumento mais flexível. O registro foi feito por meio de anotações durante as entrevistas, com consentimento prévio. Os entrevistados foram informados sobre os objetivos da entrevista e de que as informações fornecidas seriam utilizadas exclusivamente para fins de pesquisa, “respeitando-se sempre o sigilo em relação aos informantes” (LUDKE; ANDRÉ, 1986, p. 37).

As entrevistas foram realizadas de forma síncrona com os educandos e professores do Ensino Médio de uma Escola Pública Estadual, pelo Google Meet. Todas foram gravadas e em seguida transcritas, para tratamento dos dados coletados.

3.2.2 Questionário

Por meio do conceito elaborado por Gil (2008, p. 121) sobre questionário, se pode dizer que este serve para se obter informações sobre “conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.” das pessoas submetidas a ele.

As questões foram do tipo abertas, nas quais, conforme Gil (2008, p. 121) “solicita-se aos respondentes para que ofereçam suas próprias respostas”. Foram criados quatro questionários, sendo dois aplicados como roteiros das entrevistas (Apêndices A, B, C e D).

3.2.3 Análise dos dados

Os dados foram coletados e analisados de forma qualitativa. Segundo Ludke e André (1986, p. 45) “analisar os dados qualitativos significa trabalhar todo o material obtido durante a pesquisa, ou seja, os relatos de observação, as transcrições de entrevista, as análises de documentos e as demais informações”.

Os dados coletados foram analisados tendo em vista as relações interpessoais construídas entre os educandos e familiares e seus educadores, e a aquisição do conhecimento a partir dos recursos utilizados, tendo como elementos centrais, o jogo de tabuleiro de educação financeira, o jogo em forma de aplicativo e a cartilha pedagógica, elaborados pelo pesquisador. Foi analisada a apreensão dos processos de aprendizagem ocorridos nesse percurso, na observância da perspectiva qualitativa.

3.3 ASPECTOS ÉTICOS

A pesquisa será realizada mediante aprovação dos participantes por meio da assinatura do Termo de Autorização e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, conforme a Resolução 196/96 CONEP, os quais asseguram o uso das informações e imagens para fins didáticos e não comerciais, bem como o direito dos participantes em desistir em qualquer fase da pesquisa.

A pesquisa foi aprovada pelo foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com o número 32748620.0.0000.5283.

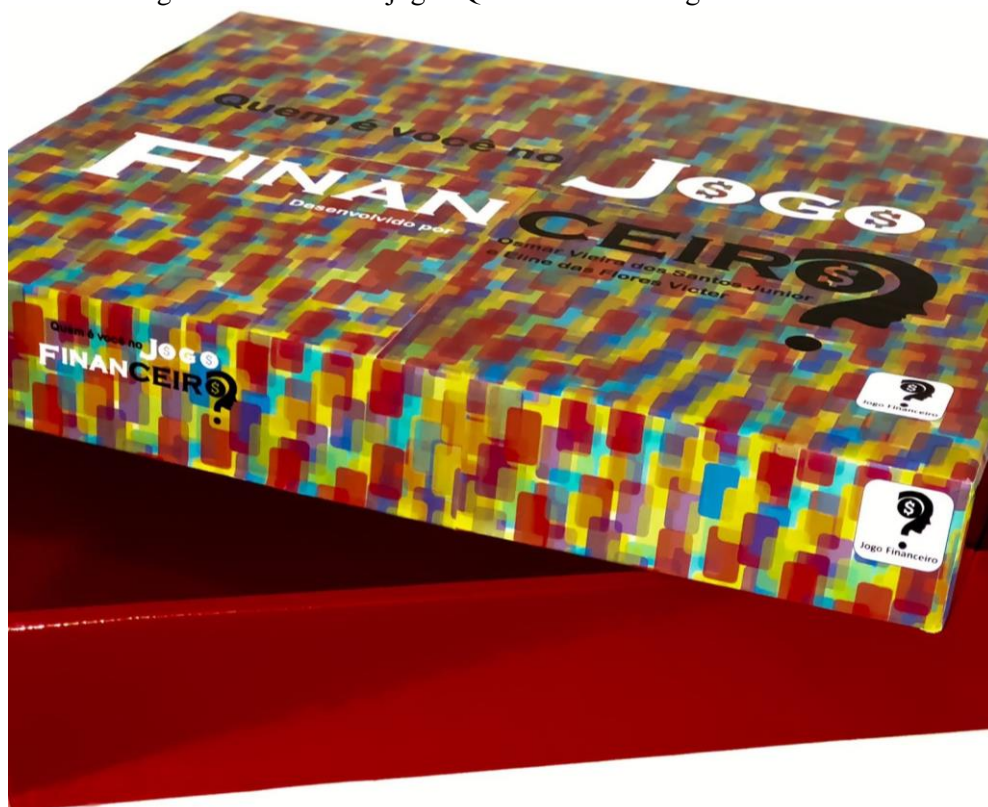
4 PRODUTO EDUCACIONAL

Como resultado das pesquisas desenvolvidas, foram criados três produtos educacionais: um jogo de tabuleiro e um Quiz em aplicativo com o nome “Quem é você no Jogo Financeiro?” e uma cartilha pedagógica, com o título “Quem é você no Jogo Financeiro? - O jogo de tabuleiro como estratégia de Educação Financeira”.

4.1 DESCRIÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

O jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?” consiste em um jogo de tabuleiro, com trilha, espaço para colocação das cartas, fichas, dados e peões; pequenas caixas para acondicionar cada grupo de peças do jogo, manual de instruções e gabarito, acondicionados em uma caixa do tamanho 0,45 cm X 0,35 cm, de papelão, forrada com papel fotográfico à prova d’água (tampa) e adesivo vinílico vermelho (na parte interna e na parte de baixo da caixa) (Figura 11).

Figura 11 – Caixa do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”

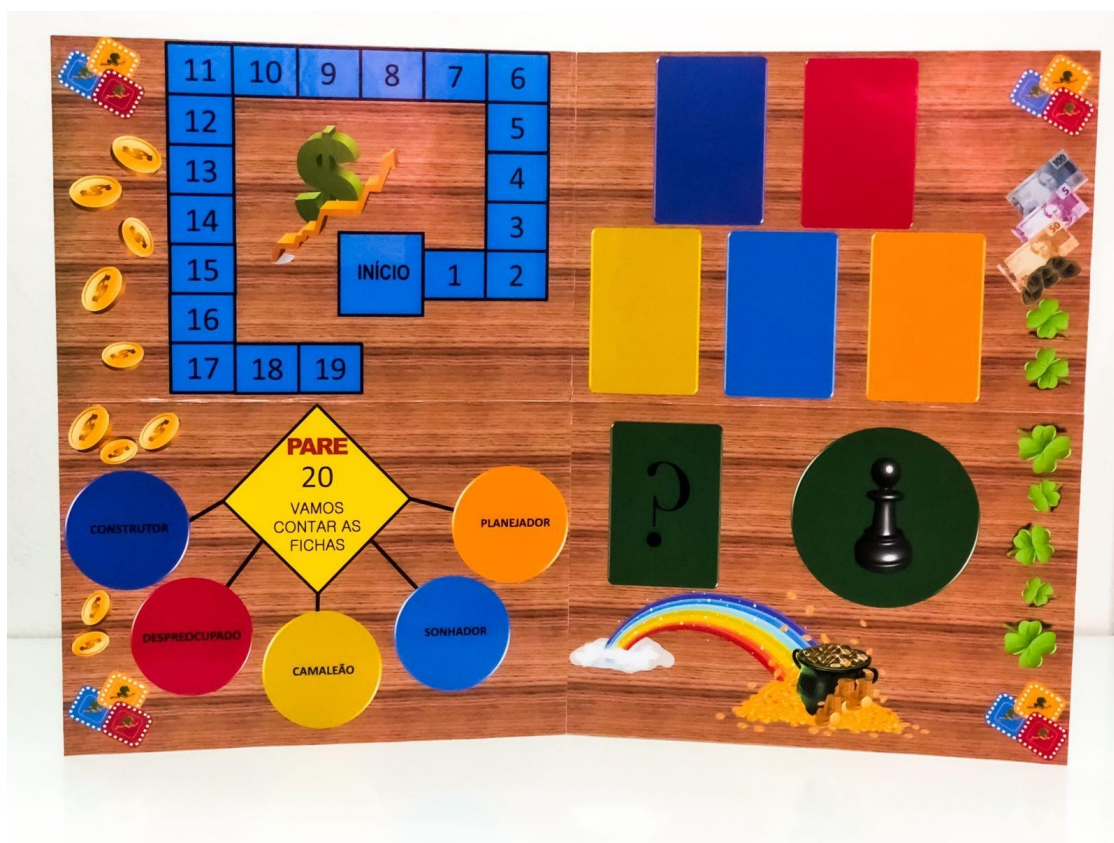


Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

O jogo é composto por:

- 1 tabuleiro (Figura 12)
- 19 cartas com perguntas (Figura 13)
- 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 (Figuras 14 e 15).
- 1 dado e 4 peões (Figuras 16)
- 400 fichas, sendo: 80 fichas de cada cor, correspondente às cores dos perfis: azul, mostarda, roxo, vermelho e laranja (Figura 17)
- 1 gabarito (Figura 18)
- 1 manual de instruções contendo as regras do jogo (Figuras 19 e 20)

Figura 12 – Tabuleiro do Jogo



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

O tabuleiro foi confeccionado com papel Canson de 300 g/m², tamanho A3 - duas folhas unidas com fita crepe, para cada tabuleiro), forradas com papel fotográfico à prova d'água adesivo.

Figura 13 – Cartas das perguntas do Jogo



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 14 – Cartas retangulares sobre os perfis e dicas



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 15 – Cartas circulares dos perfis



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 16 – Peões e dado



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 17 – Fichas



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 18 – Gabarito

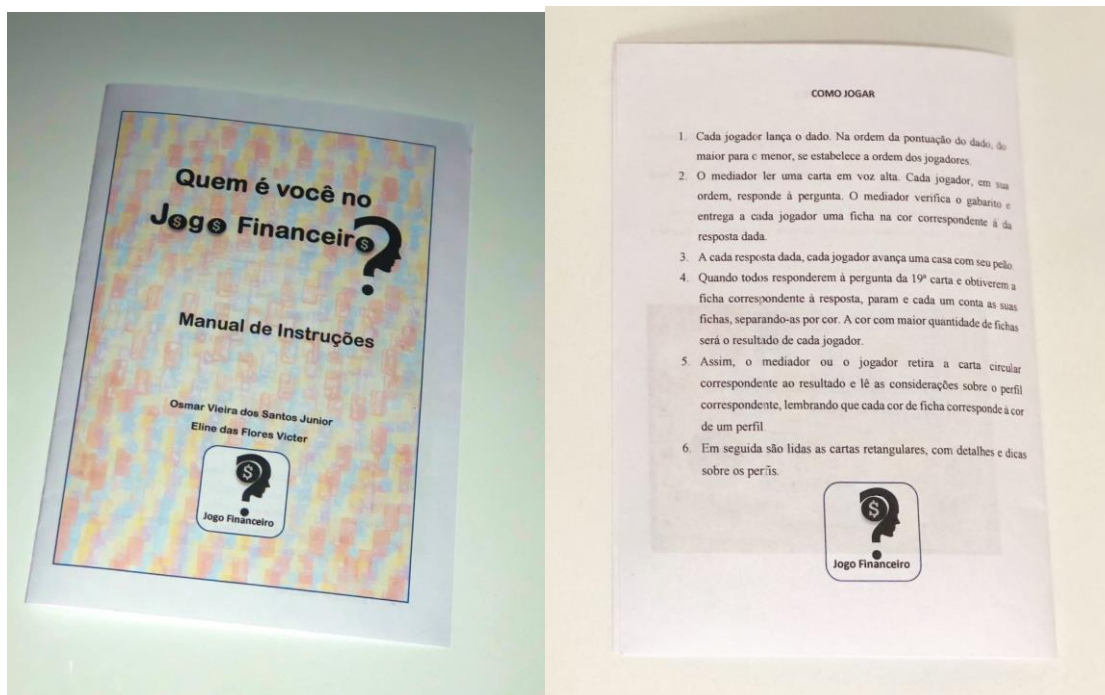
The image shows a printed answer key titled "GABARITO" on a white sheet of paper. It features a grid of 19 rows and 5 columns. Each row is numbered from 1 to 19 on the left. Each cell in the grid contains a letter from a to e, representing the correct answer for that question. The letters are color-coded: 'a' is blue, 'b' is orange, 'c' is red, 'd' is yellow, and 'e' is purple. The grid is as follows:

	a)	b)	c)	d)	e)
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)

Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

As cartas, fichas e gabarito foram confeccionados com papel canson 300 g/m² A4 e papel fotográfico à prova d'água adesivo. Já os dados e peões foram comprados prontos. O Manual de Instruções foi impresso em formato livreto, em papel A4 de gramatura 90.

Figura 19 – Manual de Instruções (capa e fundo)



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Figura 20 – Manual de instruções (parte interna)



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

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 (Apêndice D), 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.

4.1.1 Como se joga?

A dinâmica do jogo “Quem é você no jogo financeiro?” é de simples compreensão e segue uma estrutura semelhante à de alguns jogos de tabuleiro, que têm trilhas, dados e/ou cartas em sua estrutura. No manual de instruções, disponibilizado na caixa do jogo.

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 ler uma carta em voz alta. Cada jogador, em sua ordem, responde a 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 financeiros.

4.2 DESCRIÇÃO DO QUIZ DIGITAL - APLICATIVO

“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.

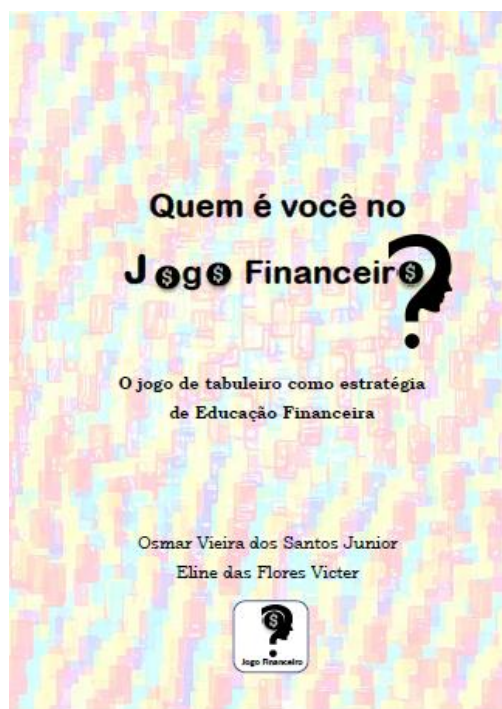
A possibilidade de fazer o *download* do aplicativo nos *smartphones* facilita o acesso ao Quiz, além de promover a autonomia dos participantes. Pode ser realizado a qualquer momento, em qualquer lugar. Neste aplicativo, não há a participação de outras pessoas; por tratar-se de um Quiz individual, solitário. 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 (Apêndice E) 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.

4.3 DESCRIÇÃO DA CARTILHA

Trata-se de um livreto, com orientações para educadores, destinado à aplicabilidade do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”. No primeiro capítulo são tecidas breves considerações teóricas sobre Educação Financeira. No segundo capítulo são explicitados os detalhes sobre o jogo, sua aplicabilidade e a importância de inserir o jogo de tabuleiro na educação financeira. Em seguida há uma contextualização sobre a história do jogo de tabuleiro e um painel ilustrativo com algumas sugestões de jogos para todas as idades que se propõem a auxiliar no entendimento das relações de consumo, economia, investimento, trabalho e dinheiro (Figura 21).

Figura 21– Capa da Cartilha Pedagógica



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

A feitura da cartilha emergiu da necessidade de contribuir com o entendimento dos professores a respeito da aplicação do jogo de tabuleiro e do aplicativo, como ferramentas para o ensino de educação financeira, seja no Ensino Médio ou nos cursos de graduação. Por entender que a ludicidade é forte caminho para a aprendizagem e que os saberes pertinentes à vida financeira são essenciais na formação dos sujeitos em meio a uma sociedade capitalista, a cartilha também contribui como estímulo à busca de novos conhecimentos, apresentando uma

breve compreensão teórica sobre educação financeira, os perfis financeiros e o uso de jogos para este processo de ensino e aprendizagem.

4.4 METODOLOGIA DE CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PRODUTOS EDUCACIONAIS

Os produtos educacionais foram desenvolvidos a partir de outubro de 2019. Nos últimos meses deste ano foi concebida a ideia da criação de um jogo de tabuleiro, com cartas, fichas, dados e peões, direcionados para traçar um perfil financeiro do jogante. Após diversas buscas na internet, foi utilizada como referência a pesquisa “Trajetória Financeira do Brasileiro”, realizada em 2017 pela Anbima (2018).

Após alguns meses de pesquisa e desenvolvimento de alguns protótipos, foi desenvolvido um produto final, o qual inspirou a criação de outros dois produtos: a cartilha pedagógica e o aplicativo. Para a confecção destes produtos, foram percorridos os seguintes passos:

Elaboração do protótipo – Nesta etapa foi feito um planejamento, sendo definidos o objetivo do produto, o público alvo, o método aplicado, os conteúdos, a diagramação, o texto e a arte final. Em seguida foi apresentada uma síntese deste protótipo, em forma de slides.

Confecção do produto – Foi elaborado a partir de uma pesquisa sobre as diferentes possibilidades de elaboração e com a participação de colaboradores de diversas áreas de conhecimento tais como pedagogia, ilustração, matemática financeira, artes plásticas, designer e gamificação. Esta colaboração foi mediada a partir de reuniões do pesquisador com a orientadora e diversos colaboradores, sendo definidos os aspectos dos produtos até a sua elaboração final.

O processo de confecção emergiu do desejo de desenvolver um jogo de tabuleiro, devido a uma apreciação pessoal do pesquisador por este tipo de jogos, e uma aproximação com outros jogos financeiros, no cotidiano. Pesquisando diversas possibilidades, na internet, e adquirindo diferentes jogos de tabuleiro, jogando isoladamente ou com familiares; diversas possibilidades de criação foram surgindo.

Para dar forma às ideias, passei a dialogar com pessoas do meu convívio social, atuantes nas áreas de educação e gamificação, além da professora orientadora desta pesquisa, de modo que foram sendo desenhados os primeiros esboços, sendo refeitos, remodelados até atingir um formato final, que atingisse os objetivos almejados.

As perguntas e respostas, os perfis financeiros e as cores emergiram das ideias suscitadas a partir do estudo do relatório da Anbima (2018). Quanto ao formato do tabuleiro, com uma trilha, foi inspirado nos jogos convencionais de trilha, sendo que neste, os jogadores passam por todas as casas, sem fazer recuos ou pular casas, a fim de percorrer todas as perguntas e assim, chegar a um resultado final.

No jogo, o objetivo não é ter vencedores, mas promover, a partir de uma experiência em grupo, o diálogo reflexivo e, até mesmo colaborativo, de modo a provocar em cada participante a oportunidade de simular situações e decisões.

Análise e aprovação dos produtos – Esta foi feita a partir do olhar da professora orientadora e de demais colaboradores e da testagem com educandos e educadores.

Reprodução – Uma vez prontos, o jogo e a cartilha foram encaminhados para a reprodução por profissionais de artes visuais e consultoria educacional. Quanto ao aplicativo, após seu protótipo pronto, foi confeccionado por uma pessoa especialista neste tipo de serviço, utilizando os conhecimentos de linguagem de programação e desenvolvimento de aplicativos.

Aplicação – Devido à suspensão das aulas presenciais por consequência da pandemia, alguns exemplares do jogo físico foram entregues a alguns educadores e educandos que jogaram em suas residências, com seus familiares. Todos registraram suas impressões, por meio de questionário e enviaram para o pesquisador. Esta aplicação também foi realizada durante web conferência, com o intuito de discutir as vantagens do jogo e suas possibilidades de inserção no espaço escolar e acadêmico, como ferramenta de aprendizagem. Entretanto o jogo não se restringe apenas aos espaços formais de educação, visto que a autonomia e a ludicidade características dos jogos de tabuleiro e dos jogos em formato de aplicativo possibilitam aos sujeitos jogar e aprender sozinhos, em pares ou em grupo, em diferentes espaços sociais de convivência.

Avaliação – Foi realizada de forma processual e contínua, durante toda a prática do projeto, até a avaliação final, quando foram identificados e analisados os resultados obtidos, sendo comparadas as respostas obtidas, alcançando uma mensuração de informações qualitativas e quantitativas a respeito dos três produtos desenvolvidos.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A educação financeira é essencial a todos os sujeitos, independente da faixa etária, uma vez que a relação com o dinheiro, o consumo, investimentos, planejamento e conquista de ideais está associada à vida financeira. Dessa forma, ao identificar os perfis financeiros dos brasileiros e apresentar-lhes um entendimento sobre si mesmos a partir da identificação com cada perfil, e como podem agir a favor de uma vida financeira saudável, a ANBIMA (2018) contribui também com a formulação de diversas propostas pedagógicas.

A partir da pesquisa da ANBIMA (2018), foi possível criar um caminho lúdico-pedagógico para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem em espaços formais e não formais de ensino. O Jogo “Quem é você no jogo financeiro?” criado pelo pesquisador, contando com a contribuição da orientadora acadêmica, de três professores, uma pedagoga, uma artista plástica e web designer, uma artesã, uma gestora de uma escola pública estadual e outros amigos colaboradores, bem como a cartilha pedagógica, emergem como propostas concretas de instrumentos pedagógicos para a educação financeira.

Durante a pesquisa, os resultados alcançados foram categorizados de acordo com as etapas realizadas, conforme descritas no capítulo dois (Metodologia da Pesquisa). Os resultados de cada etapa seguem apresentados e discutidos neste capítulo, elencando as falas dos participantes e uma análise a respeito do jogo uma ferramenta de ensino e aprendizagem.

5.1 EXPERIÊNCIA DOS EDUCANDOS DO ENSINO MÉDIO COM O JOGO “QUEM É VOCÊ NO JOGO FINANCEIRO?”

Barbosa e Campbell (2006) ao se referir à ideia de consumo, traz dois conceitos básicos: gastar, que implica em exaurir os recursos para propiciar energia; e adicionar, que implica em adquirir e usar objetos cujos sentidos estão associados a marca status, mediação de relações e satisfação pessoal. Com a Revolução Industrial e a mudança de comportamento das pessoas, devido ao acúmulo de objetos, alimentos e produtos, estes passaram a ser consumidos até o seu esgotamento, como se fossem descartáveis, sendo definida a durabilidade de bens de consumo, em tempo cada vez menor, enquanto a ânsia pelo consumo cresce (ARENDRT, 2010).

Enquanto alguns teóricos, como Severiano (2006) explicam que há uma homogeneização das consciências das pessoas inseridas na cultura de consumo; outros teóricos refletem sobre a relação entre as pessoas e os objetos de consumo, tais como Canclini (2009, p.

114), ao destacar que “o consumo serve para pensar, em um cenário de disputas entre aquilo que a sociedade produz e as maneiras de usá-lo”².

As relações de consumo envolvem diversas posturas e atitudes no cotidiano, que têm consequências na relação com o dinheiro, com as pessoas e consigo mesmo. Em uma sociedade onde tudo é visto como produto, como bem de consumo e estes, como necessidades que precisam ser saciadas, as pessoas passam a viver em torno da conquista destes bens, sendo que alguns nem sempre podem ser tão necessários e outros, são usados a partir de necessidades que foram criadas, para consumi-los.

O processo de consumo permite ao indivíduo identificar-se com os objetos que o leva a diferenciar-se de alguns e parecer-se com outros. Consequentemente ocorre uma discriminação e hierarquização de grupos sociais. Os indivíduos que não possuem condições econômicas para obter, a cada dia, um novo produto lançado, tornam-se excluídos (CAMURRA, 2010, p. 43).

As pessoas, em geral se vêm reféns de induções midiáticas, as quais criam desejos, fomentam a compra, a obtenção de bens materiais, para que as pessoas possam ter um bem-estar cada vez maior; para que se sintam felizes, seguras e bem quistas nos grupos sociais. Assim, há uma necessidade constante de comprar, adquirir, para parecer-se com o outro, sentir-se incluído. E esta é uma violência que crianças e jovens sofrem: por não conseguirem consumir determinados bens, sentem-se excluídos, à margem.

Adolescentes e jovens estudantes do Ensino Médio, em parte já estão preocupados com o seu futuro tão próximo. Alguns já trabalham, outros, ainda não conseguiram o primeiro emprego e vivem de fazer “bicos”, para auxiliar no sustento da casa. Estão a trabalhar como empacotadores, em mercados, entregadores, nos serviços gerais, etc. Sua preocupação, além de sentir-se incluídos, comprando o celular mais sofisticado, com mais memória e melhor aparência, ou roupas de marcas que se destacam, precisam contribuir com o sustento próprio e dos familiares. Neste mundo de necessidades primeiras não supridas, não há muito espaço para o consumismo, gerando frustrações diversas e ao mesmo tempo, fortalecendo nestes jovens, o desejo de ir além; de conquistar melhores condições de vida.

Os estudantes entrevistados revelaram estas preocupações, as quais apareceram nos resultados dos perfis financeiros identificados após a experiência com o jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo financeiro?”.

² Tradução nossa.

Os dez educandos do 3º ano do Ensino Médio, escolhidos pelos professores vivenciaram a experiência lúdica com o jogo “Quem é você no jogo financeiro?”, em suas residências, jogando individualmente e com os familiares. Alguns registraram este momento, com fotografias, sem a identificação do rosto, sob a orientação do professor e do pesquisador. Também fizeram anotações sobre os resultados alcançados e considerações que foram compartilhadas na aula remota, com o professor de matemática, tendo a participação do pesquisador. Os resultados foram enviados pelo WhatsApp, os quais foram analisados.

Quanto ao resultado do perfil financeiro, após responder as 19 questões, 05 educandos obtiveram a resposta “construtor” (50%), dois obtiveram a resposta “camaleão” (20%), um obteve a resposta “planejador” (10%) e dois obtiveram a resposta “sonhador” (20%), como observa-se na tabela 1.

Tabela 1 – Resultados dos perfis financeiros obtidos pelos estudantes de 3º ano do Ensino Médio

PERFIL FINANCEIRO	Quantidade	%
CONSTRUTOR	05	50
CAMALEÃO	02	20
PLANEJADOR	01	10
SONHADOR	02	20
DESPREOCUPADO	00	00
TOTAL	10	100

Fonte: O autor (2021)

De acordo com a Anbima (2018), 79% daqueles que se identificam com o perfil “construtor” tem a características de ser controlados e arriscar pouco. A este respeito, os educandos participantes que obtiveram este resultado expressaram serem cuidadosos com os gastos. Dois deles disseram que fazem economia e não compram nada a mais, pois têm prioridades, como ajudar a família e guardar algum dinheiro para fazer a faculdade.

Os perfis “camaleão” e “sonhador” se destacam com os mesmos percentuais (20% cada), observando-se, durante a web conferência, que estes educandos se referiram à preocupação com o futuro, porém um deles, que já trabalha, afirmou: “Ajudo lá em casa no que posso. Não dá para fazer muito, mas agora que tá tudo bem difícil, eu pago uma conta, compro alguma coisa, e a gente vai se virando no que dá”. Esta frase revela uma adaptação cotidiana, própria da necessidade de sobrevivência diária, em um contexto que pouco se vislumbra como possibilidade de economia e planejamento para uma vida futura.

A Save the Children e o UNICEF alertam que o impacto da crise econômica global causada pela pandemia e pelas políticas de contenção relacionadas a ela é duplo. A perda imediata de renda significa que as famílias têm mais dificuldade de adquirir o básico, incluindo comida e água, estão menos propensas a acessar cuidados de saúde ou educação (UNICEF, 2020, online).

Desde o início da Pandemia de Covid-19 no Brasil, em março de 2020, muitas famílias que já sofriam com dificuldades financeiras, passaram a sofrer muito mais, devido o desemprego e até mesmo, à ausência de possibilidades de buscar o sustento, no mercado informal. Com as necessárias medidas de distanciamento social, os serviços paralisados tornaram-se fatores de desassistência às famílias carentes. As crianças e adolescentes assim, ficaram ainda mais vulneráveis, necessitando buscar meios para auxiliar no sustento básico doméstico.

Neste contexto, falar de planejamento financeiro e economia foi bastante difícil, tendo em vista as fragilidades destes alunos, os quais, no entanto, alimentados de esperança e pelo desejo de vislumbrar dias melhores, com o auxílio dos professores, colegas e familiares, relataram suas perspectivas para um futuro próximo.

Um dos estudantes, cujo resultado obtido foi “sonhador”, falou da esperança, da certeza de que “as coisas vão melhorar, porque tenho fé, e porque ano que vem eu vou estar formado e vou trabalhar, para ajudar minha família”. O mesmo ainda completou: “Eu sonho que um dia vou conseguir fazer um curso superior e me formar. Esse é meu sonho: eu quero ser médico. E mesmo sendo difícil no Brasil uma pessoa pobre estudar pra medicina, eu vou conseguir”. Os ideais futuros de profissão e realização pessoal são apontados pelos participantes, associados às questões culturais religiosas – uma esperança que advém de uma fé no poder superior, aprendida com a família, a qual fortalece as convicções deste sujeito, para que passe pelas dificuldades, sem desistir.

Este resultado expressa que no grupo participante há, em geral uma preocupação com o futuro, no sentido de realizar os ideais de forma mais sistemática, ainda que com poucos recursos. Este perfil revela-se como uma característica de grande parte dos brasileiros, que sobrevive com salários baixos, ou do trabalho informal, precisando adequar-se às mudanças da política salarial do país e às alterações de preços dos produtos que consome. Sua meta é conseguir sobreviver, sem acumular dívidas, ainda que não consiga guardar dinheiro para o futuro, da maneira que deseja.

Cada fala, contudo, revelou as nuances de cada perfil, confirmando que o resultado do jogo reflete as características de cada participante, e que as dicas presentes nas cartas foram importantes para as reflexões, de modo a promover uma conscientização financeira, a qual está

atrelada não somente às questões culturais familiares, mas também ao aprendizado obtido nos grupos de convívio social, sendo a escola e o tempo religioso, os principais.

As respostas obtidas expressam o quanto são valiosas a educação financeira e as 19 questões analisadas, juntamente com as descrições e dicas de cada perfil financeiro, para a conscientização de cada sujeito a respeito da própria vida financeira. A cada pergunta, os participantes são convidados a mergulhar nas próprias formas de pensar e agir, e quando não tinham experiência em algum aspecto abordado em alguma das questões, procuravam imaginar-se naquela situação sugerida, refletindo sobre as próprias posturas diante do consumo, do dinheiro, do planejamento e alcance de metas.

Houve uma preocupação na elaboração das questões, das dicas e das características de cada perfil, de esclarecer que não há um perfil ideal, mas meios de agir, estratégias mais adequadas para se conquistar uma vida financeira saudável, de acordo com cada um dos perfis. Outro aspecto observado nas web conferências refere-se à importância de associar a prática do jogo à aula de educação financeira.

Alguns participantes refletiram que nunca haviam pensado antes a respeito da própria vida financeira, apenas agiam no cotidiano, conforme apareciam as demandas e os desafios. Um dos educandos revelou sua preocupação em conseguir um futuro melhor para si e para seus familiares, afirmando:

Quero dar orgulho para minha família. Lá na minha rua, poucos continuam estudando, porque com essa pandemia, não conseguiram continuar na aula pelo celular e alguns tiveram que parar de estudar pra trabalhar. Tem ainda aquela questão de que dão errado, né? Porque tem a violência, tem as drogas e tem a fome. Não é fácil, mas eu vou conseguir. E esse jogo foi bom, porque deu até vontade de estudar mais, porque eu vejo tenho jeito pra coisa, sabe? Sempre fui bom de matemática e, sei lá, acho que posso ser um bom administrador (Participante F).

O fato de as atividades terem ocorrido durante a Pandemia de Covid-19, com as aulas remotas, inevitavelmente os impactos familiares, econômicos, educacionais e sociais deste problema de saúde mundial em cada um dos estudantes foram revelados nas aulas e nas web conferências. Observa-se o quanto os professores foram sensíveis para lidar com estas situações, encorajando os educandos, promovendo o diálogo, a escuta, o respeito e a compreensão mútua, como essenciais ao processo de ensino e aprendizagem.

Convém compreender que mesmo não tendo passado por algumas situações apresentadas nas questões, estas eram imaginadas, com suposições, as quais partiam de uma percepção particular de cada sujeito, construída a partir das suas referências escolares, sociais

e familiares. Esta suposição também foi possível, uma vez que o próprio conteúdo de matemática financeira, que faz parte da grade curricular poderia suscitar situações semelhantes. Aprender sobre juros, rendimento e outros assuntos da matemática financeira faz mais sentido quando estes são compreendidos dentro de um contexto. As questões do jogo apresentam estes contextos, os quais podem ser explorados pelo professor de matemática, como de fato ocorreu durante a aplicação das atividades de matemática financeira em aula remota, e do jogo de tabuleiro, com os educadores participantes e seus respectivos educandos.

5.2 APRENDER JOGANDO – CONSIDERAÇÕES SOBRE O JOGO DE TABULEIRO, A CARTILHA E O APLICATIVO

Tão logo ficou pronto o jogo de tabuleiro, já estávamos vivenciando a Pandemia de Covid-19. Em meio aos transtornos diversos, a suspensão das aulas presenciais inviabilizou a testagem do jogo em sala de aula. Após algumas conversas com um professor de matemática do Ensino Médio de uma escola pública estadual de Duque de Caxias – RJ e com a professora orientadora desta pesquisa, foi decidido realizar os testes de aplicação do jogo, de forma remota. Para tanto, dois professores de matemática se colocaram como voluntários e estes expuseram a proposta de aplicação do jogo como instrumento de aprendizagem. Assim, dez se voluntariaram, todos de turmas de 3º ano do Ensino Médio, com idade entre 17 e 19 anos.

Os professores mediaram a prática lúdica, após algumas aulas na modalidade síncrona, sobre temas, como: consumo, economia e planejamento financeiro. Em seguida, convidaram os educandos a jogar a versão física do jogo, em casa, com seus familiares. E na aula seguinte todos comentaram sobre a experiência. Para analisar o jogo, os educandos responderam quatro questões (Apêndice A).

Sobre a primeira pergunta “Você gostou de jogar este jogo de tabuleiro? Por quê?”, os educandos foram unânimes ao afirmar que gostaram de jogar. Quanto aos motivos, O Aluno A afirmou ser “divertido, e interessante, por reunir os familiares em torno de uma brincadeira”. Já o Aluno D respondeu que gostou, porque o fez “pensar sobre como usar o dinheiro, economizar e até resolver as coisas de contas pra pagar e ajudar meus pais”. Quanto a auxiliar os familiares, outros educandos também responderam a este respeito, tal qual a Aluna J:

Eu gostei do jogo porque além de ser divertido me mostrou que eu posso ajudar minha família, lá em casa a aprender e a gente melhorar a renda familiar. Eu joguei junto com minha mãe, e depois disso a gente conversou e

resolveu fazer algumas coisas diferentes, para conseguir melhorar essa questão do dinheiro, para poder investir no meu futuro.

Outros educandos pontuaram a dificuldade financeira que estavam passando com a pandemia, relatando a perda de emprego de algum familiar e a dificuldade de conseguir o primeiro emprego. O aluno C explicou:

Até gostei do jogo, me diverti, jogando com meus primos. Aqui em casa, estamos todos juntos, eu, meus irmãos e dois primos e minha tia, desde quando minha tia perdeu o emprego e veio morar com a gente. Isso por causa da pandemia, mas a gente acha que pode melhorar. E mesmo sendo difícil, foi bom porque deu até vontade da gente pensar em fazer umas coisas e quando tudo melhorar, que passar essa pandemia, a gente vai poder até guardar dinheiro.

A respeito destas dificuldades, ao dialogar com o professor do aluno C, o mesmo falou como foi difícil tocar nestes assuntos, percebendo o quanto estava sendo sofrido para muitos educandos vivenciar este processo de pandemia. Assim, ele aproveitou para discutir questões além do consumo, tais como a desigualdade, e como esta se intensifica em uma situação extrema como as guerras e a pandemia. O professor B, a esse respeito, relatou:

Durante as aulas de educação financeira, tive que por vezes, deixar os alunos falar, desabafar mesmo. Porque está muito difícil para todos. E então aproveitei, com calma em algumas aulas, falar sobre as diferenças sociais e falar da importância da educação, como uma possível saída para esta imobilidade social. Falei também de como era importante sermos solidários, e ajudar uns aos outros, para superarmos juntos este momento de maior dificuldade. Conversei em particular com alguns alunos, que me procuraram em conversa privada, e busquei meios para ajudar estas famílias, que estavam passando por uma situação de pobreza extrema, passando fome mesmo. Então eu me perguntava: como falar de economia para quem nem sequer tem o mínimo para sobreviver? Foi um grande desafio, mas com o próprio jogo, que proporcionou momentos lúdicos, as aulas ficaram mais leves.

Assim, conversamos sobre o sofrimento, a dificuldade financeira, a fome e a esperança. Neste diálogo por meio da web conferência, as questões de educação financeira foram para além das práticas de análise de investimento, planejamento e rendimento. A projeção de uma vida financeira futura mais tranquila contou com o sentimento da esperança e a motivação para a continuidade nos estudos. Convém observar que, por estarem do 3º ano, os educandos estavam mais ansiosos, temerosos por não conseguir passar no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), devido às dificuldades com os estudos. Dois educandos afirmaram que já estavam

trabalhando, e ajudando a família, mas ganhavam muito pouco, um deles menos de um salário mínimo.

Uma aluna declarou ter um pouco de dificuldade em entender algumas perguntas, por falta de experiência. Mas, com a ajuda dos outros participantes (familiares), conseguiu entender e até refletir sobre o próprio futuro financeiro.

Todos os educandos concordaram com a afirmativa “o meu resultado do perfil financeiro no jogo condiz com as minhas características pessoais”. Este fato demonstra a validade dos perfis financeiros descritos no jogo, suas características e os conselhos para cada perfil, presente nas cartas. Entretanto, um aluno explicitou: “Algumas questões, eu tive que imaginar e outras eu achei interessante, porque dava para comparar bem com a minha vida, mas ainda tenho dúvidas sobre o meu perfil, acho que eu daqui a algum tempo, um ano talvez, eu possa ter mais certeza. Porque eu estarei mais preparado para o mercado, para vender as minhas habilidades”.

Observou-se na entrevista realizada tanto com os estudantes universitários, quanto com os estudantes de Ensino Médio e professores, um resultado semelhante ao da pesquisa da Anbima, a respeito da relação das pessoas com o dinheiro: “Para a grande maioria da população, o dinheiro em si não tem muito significado se for dissociado daquilo em que ele se transforma: na vida de cada pessoa” (ANBIMA, 2018, p. 4).

Não se trata de uma percepção sobre o dinheiro, como se este fosse um objeto inanimado. Converte-se em forma de viver, de relacionar-se e de conduzir os desejos, os sonhos, a vida e a sobrevivência. Também está presente na forma como as pessoas veem a si mesma e ao outro, bem como as relações interpessoais. O dinheiro está associado às relações de poder e às divisões dos grupos sociais entre aqueles que o detêm e, por isso, controlam a forma de viver em sociedade e aqueles que lutam para obter o mínimo necessários, sendo os que são dominados ou absorvidos pelas desigualdades. Neste processo de pautar as relações nas coisas que cada um possui ou demonstra possuir, a sociedade vai se coisificando, tornando-se cada vez mais consumista, perdendo-se em si mesma.

Bauman (2008, p. 13) explica que em uma sociedade consumista, os produtos que as pessoas “são encorajadas a colocar no mercado, promover e vender, são elas mesmas (...) Todos habitam o mesmo espaço, o mercado”. Ao transformar-se e transformar o outro em mercadoria, quantifica-se até mesmo as relações humanas e a forma que cada indivíduo conduz a sua própria vida.

Cada um age e reage de forma diferente e estas reações que ora se assemelham, ora se distinguem, são as que compõem o perfil financeiro identificado pela Anbima (2018). Ao refletir sobre si mesmo e a relação com o dinheiro, o consumo e o mercado, na experiência com

o jogo “Quem é você no jogo financeiro?” as pessoas têm a oportunidade de perceber-se enquanto sujeitos e até que ponto estão mergulhadas nesse processo de coisificação; tomam consciência de si, da forma que lida com as próprias ambições, com os desejos, com as necessidades primeiras e com todos que fazem parte do seu núcleo familiar ou de trabalho. A partir das questões presentes no jogo, os participantes vão paulatinamente passando por um processo de autoconhecimento, até que chegam ao resultado, identificando-se em um dos cinco perfis financeiros. Daí, as características e as dicas de cada perfil fazem com que, após identificar-se, tomar consciência de si, vislumbrar caminhos, meios para obter o sucesso desejado, respeitando as próprias características.

Huizinga (2000, p. 5) considera o jogo como “um fenômeno cultural e não biológico”; como um processo de natureza humana que ocorre e se movimenta atrelado às expressões culturais, às diversas formas de relação interpessoal, de pensar sobre si e o mundo; às diferentes maneiras de agir sobre o mundo.

“Quem é você no Jogo Financeiro?” proporciona este estado de fruição e, de forma leve e interativa, os participantes vão tecendo considerações, reportando atitudes e pensamentos, para chegar a diferentes conclusões a respeito da sua vida financeira.

Para avaliar a cartilha, foram convidados dois professores de matemática, os mesmos que participaram da pesquisa com os educandos do Ensino Médio (Apêndice B).

Para a questão “1 - Como foi o processo de elaboração do plano de aula e prática a partir dos conteúdos de educação financeira e da aplicação do jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo financeiro”, em atividades síncronas e assíncronas?”, o Professor A respondeu:

Eu preparei uma aula com alguns conteúdos de matemática financeira, com explicação na aula remota, e depois resolução de exercício. Em seguida, eu falei sobre alguns temas de educação financeira, como consumo, economia e desigualdade econômica. Abri o microfone, para que eles pudessem participar. Quanto à aplicação do jogo, eu precisei dar uma aula separada para os cinco alunos que tinham o jogo em mãos. Aí, nós conversamos sobre como foi a experiência deles em casa, e depois discutimos sobre vários assuntos que eles identificaram no jogo. Para tudo isso, a Cartilha que você me enviou foi importante, porque me fez ter uma ideia melhor sobre como é importante o jogo pra eles aprenderem. E até mesmo elaborar a aula, incluindo temas que nas aulas de matemática financeira não tem. Também aquela sugestão de outros jogos foi boa, porque já selecionei alguns para jogar com a turma toda. Seria muito bom se todos tivessem a oportunidade de ter esse jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo financeiro?” Porque aprenderiam muito mais.

Percebe-se na fala do professor A, que o ensino de matemática financeira ainda está muito voltado para os conteúdos especificamente matemáticos, sem aprofundar-se nas questões

mais cotidianas inerentes à educação financeira. Foi possível perceber também, que a cartilha traz estas informações a mais que os professores precisam para iniciar um planejamento de educação financeiro, provocando a tecitura de um caminho de pesquisa para a elaboração de outros materiais didáticos, bem como para a exploração do jogo no processo de ensino e aprendizagem.

O Professor B, ao responder esta mesma questão, especificou: “Eu fiz um planejamento de aula, a partir do conteúdo presente na cartilha. Elenquei alguns assuntos, e até textos que pesquisei para acrescentar nas aulas, para que os educandos pudessem aprender de forma mais ampla”. Esta resposta espelha como a cartilha pode contribuir no sentido de provocar novas ideias e o desejo de aprofundar as pesquisas, a fim de desenvolver aulas de educação financeira mais significativas, para além do livro didático.

Ao serem questionados “2 – Quais os assuntos abordados durante a aula?”, os dois deram quase a mesma resposta, se diferenciando apenas por um tema ou outro, sendo abordados: juros; proporção; probabilidade; consumo; situações-problema de compra e venda; economia; investimento; emprego; salário; orçamento familiar; planejamento financeiro pessoal e familiar; e relação entre dinheiro, consumo, trabalho e educação.

Sobre a questão “3 – Como você avalia o jogo no seu aspecto físico (cartas, tabuleiro, fichas, peões, gabarito e instruções)?”, em geral, as respostas dos dois professores foram semelhantes. O professor A respondeu: “Gostei muito, com acabamento bem feito e bem semelhante a um desses jogos que compramos. Gostei muito da qualidade. Sugiro, para uma produção maior, fazer uma versão plastificada, que facilite a limpeza, passar álcool gel”.

Sobre esta pergunta, o professor B respondeu: “Excelente”! Você caprichou! Foi uma combinação perfeita. O tamanho das cartas, parecido com as cartas de um baralho, os dados, tudo. As fichas, também gostei muito, achei bem bonitas, ficou parecendo mesmo as fichas de jogos de mesa. E ficou num tamanho ótimo!”.

A respeito da questão “4 – Como você avalia o jogo quanto aos temas abordados?”, o professor A afirmou: “Achei os temas pertinentes, são realmente de educação financeira, e dá para simular as situações que podem ensinar muito para todos, para qualquer pessoa que jogar”. Já o professor B, respondeu:

É como eu disse antes, os temas foram importantes, porque fazem parte da educação financeira, mas neste momento de pandemia, em alguns momentos foi bem delicado tratar de algumas coisas, isso porque os alunos estão passando por necessidades, e é preciso uma sensibilidade para entender isso e saber trabalhar esses temas. Mas no final, deu tudo certo. Vejo que realmente

todo recurso é muito importante, mas como todos os outros, depende da postura do professor e da abordagem que o professor faz, para dar certo.

Ambos, em conversação, falaram da importância de trabalhar estes temas, mas tendo o cuidado de trazer uma abordagem mais humanizada, mais consciente, crítica e reflexiva, tendo o cuidado de não reproduzir o pensamento puramente capitalista, evidenciado no relatório da Ambima (2018), e contextualizar os temas elencados com a realidade dos alunos e da sociedade atual. Convém observar que o relatório de Perfil financeiro do brasileiro apresentado pela Ambima (2018) tem o objetivo de servir de instrumento para a educação financeira de investidores, como também contribuir com a percepção dos banqueiros sobre estes perfis, para melhor atuar na mídia de indução e adesão de novos clientes.

Contudo, é de grande importância para demonstrar como os brasileiros pensam e agem na relação com o dinheiro, em uma sociedade de consumo tão desigual, a fim de conduzir o olhar dos professores para processos de ensino e aprendizagem mais significativos, adequado à realidade. Também é primordial para que, cada sujeito jogante possa refletir sobre si mesmo e o outro, uma vez que as questões e o formato do jogo promovem oportunidades de autopercepção e reflexão, de modo a provocar a construção e/ou mudança de padrões mentais e atitudes, contribuindo com a construção de uma vida financeira mais saudável, sem esquivar-se do contexto de desigualdade social.

Assim, ao responder à questão “5 - Quanto à cartilha pedagógica, de que maneira ela pode contribuir com o processo de planejamento e desenvolvimento das aulas de educação financeira?”, os professores salientaram que o formato da cartilha, as ilustrações, e o texto favorecem o planejamento, porque “dão ideias de como realizar uma aula de educação financeira utilizando jogos” (Professor A).

A cartilha, enquanto produto educacional, consiste em um caminho mais prático, elaborado para a condução das aulas de um tema específico; tem como vantagem, ser mais direta em relação ao conteúdo e demonstrativa, em relação à prática pedagógica do público alvo. É um material educativo para um público específico, sendo, portanto, de grande importância, enquanto estratégia de formação dos professores para a educação financeira e para a aplicação de jogos educativos.

A sequência didática, presente na cartilha, contribui no sentido de possibilitar aos professores um caminho prático para a aplicação de estratégias de ensino de Educação Financeira, tendo como instrumentos principais, o jogo de tabuleiro e o quiz “Quem é você no

jogo financeiro?; e o material disponibilizado pela Anbima (2018), tal como relatórios e vídeos, os quais constam nas referências da Cartilha.

A sequência didática consiste em uma estrutura que lembra um plano de aula, que contém temas, objetivos, conteúdos, atividades, estratégias e referências, distintas por etapas, de modo que facilite a aplicação em aula, favorecendo o alcance dos objetivos (KOBASHIGAWA et al., 2008). Lembra um plano de aula, entretanto é mais amplo que este por abordar várias estratégias de ensino e aprendizagem e por ser uma sequência de vários dias.

Em relação ao aplicativo Quiz “Quem é você no jogo financeiro?”, foi testado pelos professores e estudantes, após a experiência com o jogo de tabuleiro. Para nortear a entrevista por meio do Google Meet, foram lançadas três questões (Apêndice C). As respostas foram livres, emergindo durante a conversação. Destacam-se algumas observações, tais como:

O Aplicativo tem uma forma de teste, parecendo aqueles testes psicológicos, porque depois a gente chega a um resultado e este resultado tem as características e ainda dicas. Também parece aqueles Quiz de “O que você sabe sobre alguma coisa”, porque tem estas questões sobre investimento, economia e tal, e ainda faz agente refletir sobre a nossa vida, de uma forma mais pessoal, porque a gente faz o Quiz sozinho (Educando B).

Esta forma de realizar o Quiz individualmente, proporcionada pelo App foi destacada pelo Educando B, que afirmou gostar muito desse aspecto, porque “poderia fazer o Quiz sozinho, em qualquer lugar, usando apenas o celular e a internet”. Também o fato de o Aplicativo apresentar um resultado final diferente, a partir das respostas de cada participante, conduziu à reflexão sobre si, uma autopercepção mais individualizada. A esse respeito, o Educado D afirmou: “Tem alguns Testes desses que agente chega a um resultado igual, só pontuando erros e acertos, mas esse não, parece até com o jogo, porque a gente chega a um resultado final”.

Esta aparência com o jogo “Quem é você no jogo financeiro?” foi destacada por todos os participantes, fato evidente nas questões, alternativas e resultados, além das cores e ilustração, que são iguais ao jogo de tabuleiro. Tal evidência confirma a ligação entre ambos os produtos, como vertentes de um propósito de educação financeira, de forma mais lúdica.

Quanto à relevância para a educação financeira, todos consideraram positivo e relevante para este propósito, como afirmou o professor A:

Como o jogo de tabuleiro, o Quiz também contribui com a educação financeira, com o diferencial de ser mais acessível e democrático, porque hoje em dia todo mundo tem um celular e está conectado. Outro ponto é que

qualquer um pode realizar o Quiz, independente de idade, gênero, ou de onde esteja, além de poder ser usado não somente com o propósito educativo de sala de aula, mas também como ferramenta de autoconhecimento.

O Quiz pode ser utilizado como um importante instrumento de aprendizagem, pois a sua estrutura de perguntas que conduzem a um resultado pessoal, contribui com uma autopercepção em relação ao objeto de estudo. Entretanto, é fundamental que haja um *feedback* dos professores em relação aos resultados obtidos pelos alunos e ao processo de cada uma no encontro das respostas para cada questão. De acordo com Bissolotti, Nogueira e Pereira (2014), é essencial que haja um *feedback* contínuo do professor em relação às atividades realizadas, para que os alunos tenham uma percepção sobre o seu progresso na aprendizagem; os autores salientam ainda que não há como o aluno perceber este progresso sozinho, sem a mediação do professor, ainda mais em atividades que são realizadas individualmente.

A utilização do Quiz proporciona o estudante fazer avaliação de seus acertos e dificuldades imediatamente, para que este tenha a oportunidade de revisar, obter a resposta ideal e procurar entendê-la durante os debates em sala de aula, o que irá contribuir significativamente no seu processo de aprendizagem (BASTOS; OLIVEIRA, 2010, p. 6).

Desta forma, embora se tenha limitado os testes dos produtos a um grupo de dois professores e dez alunos, devido às complicações decorrentes da Pandemia de Covid-19, estes revelaram fatores positivos em relação aos produtos, evidenciando que é possível utilizá-los como ferramentas de ensino e aprendizagem em educação financeira.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o percurso da pesquisa, os estudos sobre educação financeira, jogos educativos e educação básica conduziram a reflexões essenciais para a compreensão destes temas e sobre os caminhos possíveis para abordar a educação financeira tanto no Ensino Médio, quanto em diferentes contextos educacionais.

A aplicação do jogo de tabuleiro desenvolvido “Quem é você no jogo financeiro?” possibilitou identificar a fragilidade do conhecimento dos adolescentes em relação à educação financeira, bem como o quanto o uso deste jogo provocou nestes estudantes, o desejo de conhecer mais, aprender e conhecer-se em relação a diferentes aspectos, tais como consumo, dinheiro, economia, planejamento financeiro e orçamento familiar, entre outros.

Os diálogos entre estudantes e professores demonstraram que além destes saberes, o interesse sobre assuntos de matemática financeira se elevou, favorecendo o aprendizado dos conteúdos de matemática. Também foi observada a relação subjetiva entre dinheiro, trabalho, educação, economia e sobrevivência, no contexto da pandemia de Covid-19. Vivências dos estudantes e seus familiares, geradas pelo desemprego e até mesmo pela fome tornaram alguns momentos de prática do jogo, bem como das aulas de educação financeira, delicados. Nestes momentos, a sensibilidade dos professores, com uma escuta atenta e uma palavra amiga, de esperança e solidariedade foram essenciais, para que os estudantes se sentissem acolhidos e renovassem o desejo de aprender.

Quanto aos professores, ficou evidente que pouco se fala sobre educação financeira, no contexto do Ensino Médio, de forma mais didática, mas planejada e inclusiva. Quando se trata deste assunto, geralmente são utilizados poucos recursos lúdicos, detendo-se mais nos conteúdos de matemática financeira, sem muito aprofundamento, aplicados geralmente a partir de aulas expositivas, aplicação de exercícios, diálogos e pesquisas.

Observa-se que a Cartilha Pedagógica contribuiu para que os professores pudessem ter uma visão geral a respeito da educação financeira, as diversas possibilidades lúdicas de ensino e entender como o jogo e o aplicativo funcionam, podendo a partir de então desenvolver aulas mais lúdicas e significativas.

Evidencia-se assim, que quando há uma aula mais lúdica, com a aplicação de um jogo de tabuleiro, ou ainda de um Quiz em forma de aplicativo, os estudantes tendem a direcionar maior interesse e aderir mais às aulas; evidenciando-se ainda que com estes instrumentos lúdicos didáticos, é possível contribuir com a melhoria da qualidade do ensino, uma vez que promove reflexões e maior conscientização dos estudantes.

Cabe, neste processo de ensino e aprendizagem, não perder de vista as finalidades maiores da educação de promover a cidadania, uma educação inclusiva e que favoreça caminhos para a redução das injustiças sociais. Ao promover a inserção da educação financeira em contexto escolar, ou ainda nos ambientes de convívio social diversos, presenciais e virtuais, os professores possibilitam a construção destes caminhos. Ao mesmo tempo em que provocam uma conscientização crítica e reflexiva, alimentam o desejo de ser, crescer, aprender e ser mais, com a esperança de que tenham um futuro melhor do que o vislumbrado no momento presente.

REFERÊNCIAS

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.

_____. **Quem Somos**. Página Inicial, ANBIMA, 2020a. Disponível em: https://www.anbima.com.br/pt_br/institucional/a-anbima/posicionamento.htm. Acesso em: 10 dez. 2020.

_____. **Compromissos**. Página Inicial, ANBIMA, 2020b. Disponível em: https://www.anbima.com.br/pt_br/institucional/a-anbima/compromissos.htm. Acesso em: 10 dez. 2020.

_____. **Raio X do investidor brasileiro**. 3. Edição. ANBIMA, 2020c. Disponível em: <https://rdstation-static.s3.amazonaws.com/cms/files/43228/1595533926Raio-X-do-Investidor-Brasileiro-2020-ANBIMA.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2020.

ARAÚJO, Elvis Azevedo de; FURTADO, Júlio Cezar Costa; ALEXANDRE, Gustavo Henrique da Silva. Jogos de tabuleiros modernos para aprimorar a resolução de problemas em alunos de programação. **SBC – Proceedings of SBGames**, XIX SBGames – Recife – PE – Brazil, November 7th – 10th, p. 643-52, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/EducacaoFull/209341.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

ARENDDT, H. **A condição humana**. Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 2010.

BARBOSA, L.; CAMPBELL, C. O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas. In: BARBOSA, L.; CAMPBELL, C. (Orgs.). **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro, RJ: Editora FGV. 2006. (p. 21-44)

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução: Luis Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa, Portugal: Edições Loyola; Edições 70 LTDA, 2011.

BASTOS, Luciane Conceição Silva Bastos; OLIVEIRA, Laine da Silva. Quiz como ferramenta motivacional e avaliativa no ensino-aprendizagem de química. Universidade Católica do Salvador, **Anais da 23ª Semana de Mobilização Científica- SEMOC**, 2020. Disponível em: <http://ri.ucsal.br:8080/jspui/bitstream/prefix/3046/1/QUIZ%20COMO%20FERRAMENTA%20MOTIVACIONAL%20E%20AVALIATIVA%20NO%20ENSINO-APRENDIZAGEM%20DE%20QU%20C%20MICA.docx.pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2008.

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

BISSOLOTTI, K.; NOGUEIRA, H. G.; PEREIRA, A. T. C. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **CINTED Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, dez., 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/53511/0>. Acesso em: 15 set. 2021.

BRASIL. **Constituição Federal Brasileira 1988**. Texto consolidado até a Emenda Constitucional nº 58 de 23 de setembro de 2009. Brasília, 1988.

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

_____. **Lei Nº 8.069, de 13 de Julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 13 Jul. 1990.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações Curriculares Para o Ensino Médio - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**. V. 2. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

_____. **Base Nacional Comum Curricular**. Conselho Nacional de Secretários da Educação – CONSED, União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME. Brasília: Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>.> Acesso em: 15 nov. 2018.

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.

CAMURRA, L. **O sujeito contemporâneo e a mediação docente na cultura da mídia**. 2010. 95f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

CANCLINI, N. G. Consumo, acesso e sociabilidade. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 6, n. 16, p. 111-127, 2009. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/159/160>. Acesso em: 10 set. 2021.

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

CLOCK, A. C. T.; FLORES, T. H.; GASPARINI, I.; HOUNSELL, M. da. S. **Classificação de jogadores: um mapeamento sistemático da literatura**. XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, p. 828-35, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156973.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

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.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 10. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996a.

_____. **O Simbólico e Diabólico na Política: Um testemunho de fé.** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 1996b. (Vídeo).

_____. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos.** São Paulo: Editora UNESP, 2000.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas Atuais da Educação.** São Paulo: Artmed, 2000.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GODOI, Tainara Aparecida; SALES, José Augusto de Oliveira. **Atividade prática para o ensino da educação financeira com o auxílio do software Kahoot.** Encontro Gaúcho de Educação Matemática. XIV EGEM – 21-23 jul. 2021. UFPEL, Rio Grande do Sul, 2021. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/egem2021/files/2021/07/047.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021.

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.

KOBASHIGAWA, A. H. et al. **Estação ciência: formação de educadores para o ensino de ciências nas séries iniciais do ensino fundamental.** In: IV Seminário Nacional ABC na Educação Científica. São Paulo, 2008. p. 212-217

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

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.

LIPMAN, Matthew. **O pensar na Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

LOPES, Diogo Gilberto. **Jogos de Tabuleiro**: estudos dos sistemas visuais. Tese (Doutorado). Orientador: Elias Augusto Ferreira da Silva Marques. Co-orientadora: Ana Lúcia Pinto Duque. Escola Superior de Artes e Design – ESAD. Matosinhos, Portugal, 2013.

LUDKE, Menga. ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MACIEL, Karen de Fátima. O Pensamento de Paulo Freire na Trajetória da Educação Popular. **Educação em Perspectiva**, Viçosa, v. 2, n. 2, p. 326-344, jul./dez. 2011.

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. **Recomendación sobre los Principios y Buenas Prácticas de Educación y Concienciación Financiera**. Centro OCDE/CVM de Educación y Alfabetización Financiera para América Latina y el Caribe. OCDE – Comissão de Valores Mobiliários - CVM. Jul. 2005. Disponível em: <https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/%5BES%5D%20Recomendaci%C3%B3n%20Principios%20de%20Educaci%C3%B3n%20Financiera%202005.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

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.

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.

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

PEREIRA, Dulcinéia de Fátima Ferreira; PEREIRA, Eduardo Tadeu. Revisitando a história da educação popular no Brasil: em busca de um outro mundo possível. **Revista HISTEDBR Online**, Campinas, n.40, p. 72-89, dez.2010.

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

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

RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante**: cinco lições sobre a emancipação intelectual. Tradução Lílian do Valle. Col. Educação: Experiência e sentido. Belo Horizonte – MG: Autêntica, 2002.

SANTOS, Eduardo Corrêa dos. **Educação financeira**: uma prática na escola. Dissertação [Mestrado em Matemática]. Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Vitória, ES, Ago., 2018.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 8. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

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 Luís da. **Educação Financeira na Escola Básica**. Dissertação [Mestrado em Matemática]. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. 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, p. 110-130, 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.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

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.

UNICEF. Covid-19: Número de crianças vivendo na pobreza pode aumentar em até 86 milhões até o final do ano. **Comunicado de Imprensa** online, UNICEF Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/covid-19-numero-de-criancas-vivendo-na-pobreza-pode-aumentar-em-ate-86-milhoes>. Acesso em: 10 set. 2021.

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.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE A – QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS EDUCANDOS DO ENSINO MÉDIO

1 – Você gostou de jogar este jogo de tabuleiro? Por quê?

2 – Como foi a experiência de jogar em casa, com os familiares?

3 – Você concorda ou não concorda com a afirmativa “o meu resultado do perfil financeiro no jogo condiz com as minhas características pessoais”?

4 - Saber em que perfil financeiro você está inserido te ajudou a entender melhor quais as ações são fundamentais para sua educação financeira?

APÊNDICE B – QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO

1- Como foi o processo de elaboração do plano de aula e prática a partir dos conteúdos de educação financeira e da aplicação do jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo financeiro”, em atividades síncronas e assíncronas?

2 – Quais os assuntos abordados durante a aula?

3 – Como você avalia o jogo no seu aspecto físico (cartas, tabuleiro, fichas, peões, gabarito e instruções)?

4 – Como você avalia o jogo quanto aos temas abordados?

5 – Como você avalia o jogo quanto à adequação às necessidades dos jovens em relação ao processo de conscientização sobre as relações de consumo, o dinheiro e economia?

6 – Quanto à cartilha pedagógica, de que maneira ela pode contribuir com o processo de planejamento e desenvolvimento das aulas de educação financeira?

7 – Após estas reflexões, quais vantagens você identifica na aplicação do jogo para a educação financeira?

APÊNDICE C – QUESTÕES PARA AVALIAÇÃO SOBRE O APLICATIVO

1 – Você gostou da experiência com o aplicativo “Quem é você no jogo financeiro?” Por que?

2 – Quais as vantagens e desvantagens deste Quiz?

3 – Qual a importância deste aplicativo para a educação financeira?

APÊNDICE D – QUESTÕES, PERFIS FINANCEIROS E DICAS PARA CADA PERFIL

QUESTÕES

1 O QUE VOCÊ PENSA SOBRE O FUTURO?

- A. Vivo a minha vida passo a passo, sempre construindo o dia de amanhã.
- B. Deixo a vida me levar, não penso muito no futuro.
- C. Vivo um dia após o outro, lutando para chegar no mês seguinte.
- D. Abro mão de coisas hoje sempre pensando na realização dos meus sonhos.
- 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 gasta sem pensar muito, porque sempre consigo dar um jeito no final.
- C. Sou do tipo que não consegue fazer sobrar, porque todo o dinheiro que entra é pra pagar as contas do mês.
- D. Sou do tipo que acredita no futuro, procuro investir tudo que posso no meu projeto pessoal.
- E. Sou do tipo que faz metas, invisto tudo o que posso hoje planejando o que vou colher no futuro.

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. Eu faço investimento aos poucos e sempre, inclusive em bens imóveis e outros.
- B. Investimento não é pra mim, não consigo pensar nisso.
- 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 pro 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. Quando conseguir realizar meus sonhos, eles vão me garantir uma vida boa.
- E. Estou planejando minha aposentadoria, porque tenho metas de chegar sossegado à velhice.

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. Sou muito bom em me adaptar ao que o mundo me oferece vivo bem assim.
- D. Meus sonhos são construídos em cima dos valores que pra mim são importantes.
- 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. Saber economizar cada centavo.
- B. Viver intensamente um dia de cada vez.
- C. Do meu jeitinho para garantir que as coisas deem certo.
- D. Acreditar no futuro e investir tudo o que puder no meu projeto pessoal.
- E. Sempre manter uma reserva financeira.

11 O QUE NÃO FALTA NO SEU DIA?

- A. Reconhecimento e perseverança
- B. Liberdade e otimismo
- C. Capacidade de adaptação
- D. Grandes sonhos
- E. Investimento e organização

12 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.

13 EM UMA LINHA DO TEMPO COMO SEGUE SUA VIDA FINANCEIRA?

- A. Segue devagar e sempre um degrau por vez.
- B. Cheia de altos e baixos, mas um dia chego lá.
- C. Com algumas dificuldades, porém mantendo o essencial.
- D. Segue com alguns recomeços, sem de olho no futuro.
- E. Em progressão contínua muito bem planejada.

14 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 para longo prazo.

15 COMO VOCÊ PLANEJA SUA VIDA?

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

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 curriculum 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 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.

18 COMO ESTÁ A SUA PLANILHA DE ORÇAMENTO?

- A. Com as contas em dia.
- B. Não tenho planilha de orçamento.
- C. Com a situação bem fora do controle.
- D. Ela está desatualizada.
- E. Com as contas em dia e muito bem organizada.

19 O QUE VOCÊ FAZ QUANDO O ANO TERMINA?

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

PERFIS FINANCEIROS

PERFIL

- A. O CONSTRUTOR - O perfil dos que crescem devagar e sempre. Faz acontecer dia após dia Pequenos valores/valores contínuos Pequenas conquistas materiais são investimentos Realista e perseverante
- B. O DESPREOCUPADO - Pessoas mais abertas ao fluxo da vida. As conquistas acontecem ao acaso Valores inconstantes Poupança para emergência Otimista
- C. 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
- D. O SONHADOR Gente que deixa o sonhos conduzir seus passos. Motivado pelo futuro Precisa de valores grandes para agir Ideia de investimento acontece ocasionalmente Expectativa emocional
- E. O PLANEJADOR Os que calculam suas metas de crescimento. Atento às oportunidades Maximiza os recursos Investidor constante Objetivo racional

CONSTRUTOR

- ▶ O construtor é aquele que gosta de ter sempre o controle da situação. É cauteloso e não se arrisca, prefere se sentir seguro de suas escolhas e tem aversão a perdas. Dá um passo de cada vez. Acumular recursos é uma forma de se sentir seguro. O esforço é mais prazeroso do que o resultado final. Ele costuma dispensar as estratégias e ferramentas financeiras na hora de cuidar do dinheiro. Pensa dia após dia no amanhã, em pequenas quantidades, mas de forma consistente.

DESPREOCUPADO

- ▶ 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.

CAMALEÃO

- ▶ 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.

SONHADOR

- ▶ 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.

PLANEJADOR

- ▶ 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.

DICAS PARA CADA PERFIL

Se você se identifica com esse perfil, veja as dicas: CONSTRUTOR

- ▶ 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!
- ▶ 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
- ▶ Busque sempre ajuda especializada para a tarefa de investir

Se você se identifica com esse perfil, veja as dicas: DESPREOCUPADO

- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Tenha em mente que equilíbrio financeiro não é se privar dos prazeres da vida e sim é estar pronto para todos eles.
- ▶ É possível curtir a vida e ao mesmo tempo se preparar para o futuro. Para isso, associe o dinheiro a planos mais prazerosos: aquela viagem que sonha fazer, um curso que já está na sua cabeça há um tempão. Se nesse meio tempo uma emergência acontecer você estará preparado.

Se você se identifica com esse perfil, veja as dicas: CAMALEÃO

- ▶ Use seu jogo de cintura em favor da sua prosperidade financeira!
- ▶ Procure cursos de educação financeira. Com informação, você pode otimizar seu orçamento doméstico.
- ▶ 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.
- ▶ Ao invés de pensar apenas em fazer sobrar, pense em aumentar sua renda. Coloque em prática alguma habilidade que possua: culinária, artesanato ou reparos domésticos etc. O que é um hobby pode se tornar um trabalho extra e ser uma nova fonte de renda.

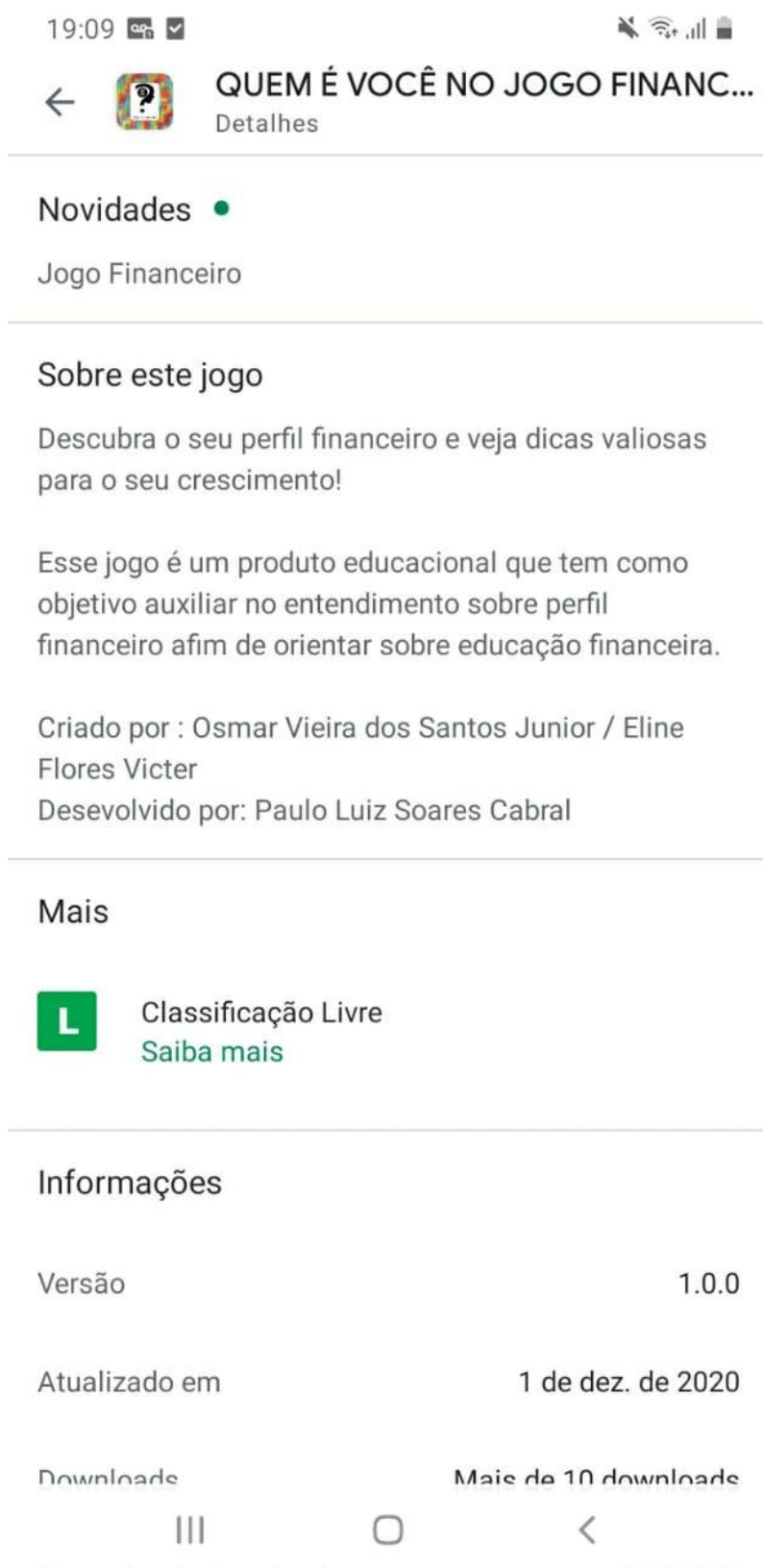
Se você se identifica com esse perfil, veja as dicas: SONHADOR

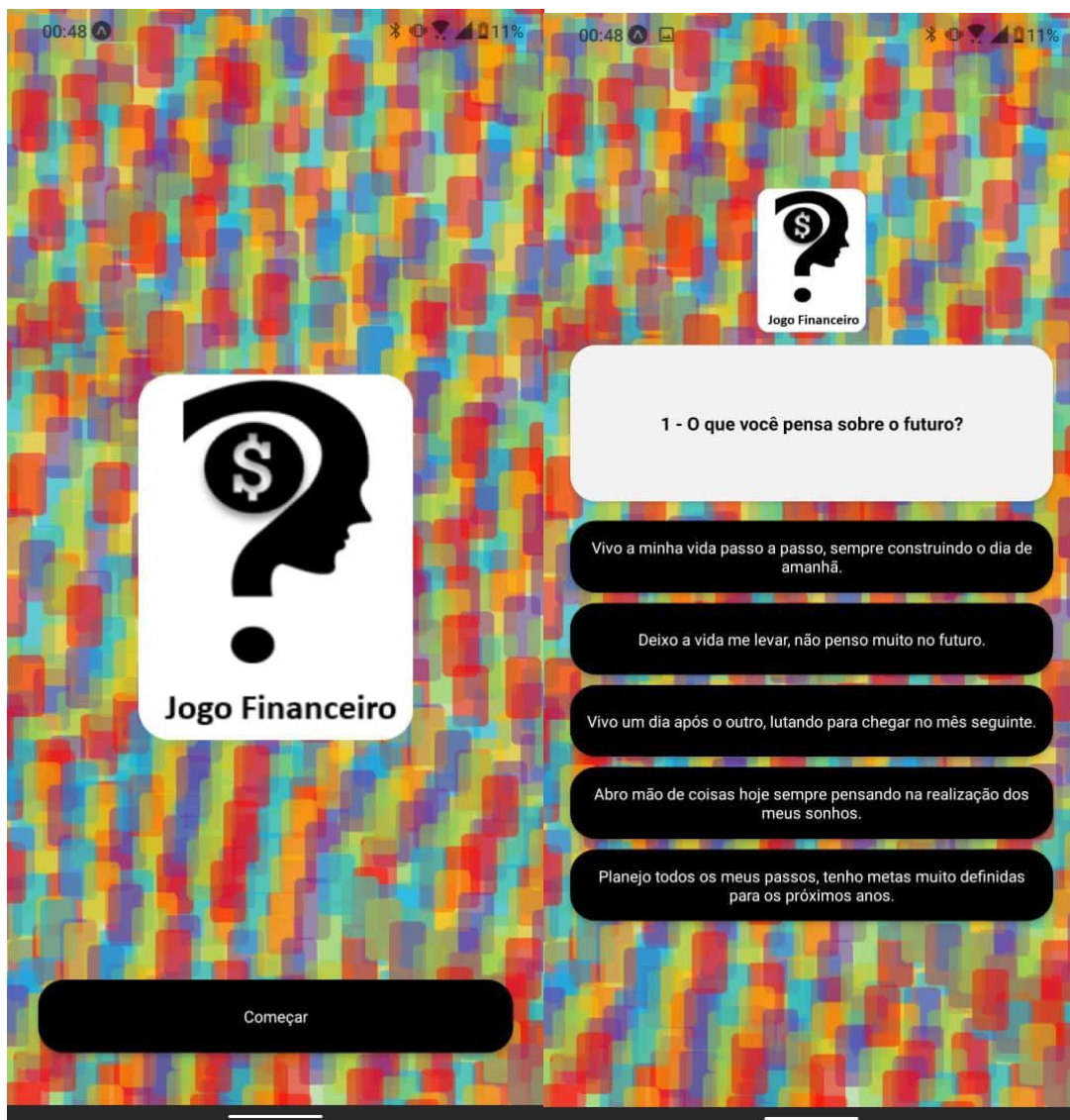
- ▶ Busque ajuda profissional para colocar o seu sonho de pé. Alguém que possa transformar sua ideia em um projeto concreto.
- ▶ Pense grande, mas lembre-se que você deve começar pequeno. Toda grande empresa nasceu pequena.
- ▶ Aprenda a comemorar as pequenas conquistas. No fundo são mais do que grandiosas.
- ▶ Cuidado com o excesso de otimismo. Muitas vezes o caminho mais curto para realizar seus sonhos pode ser o mais caro.

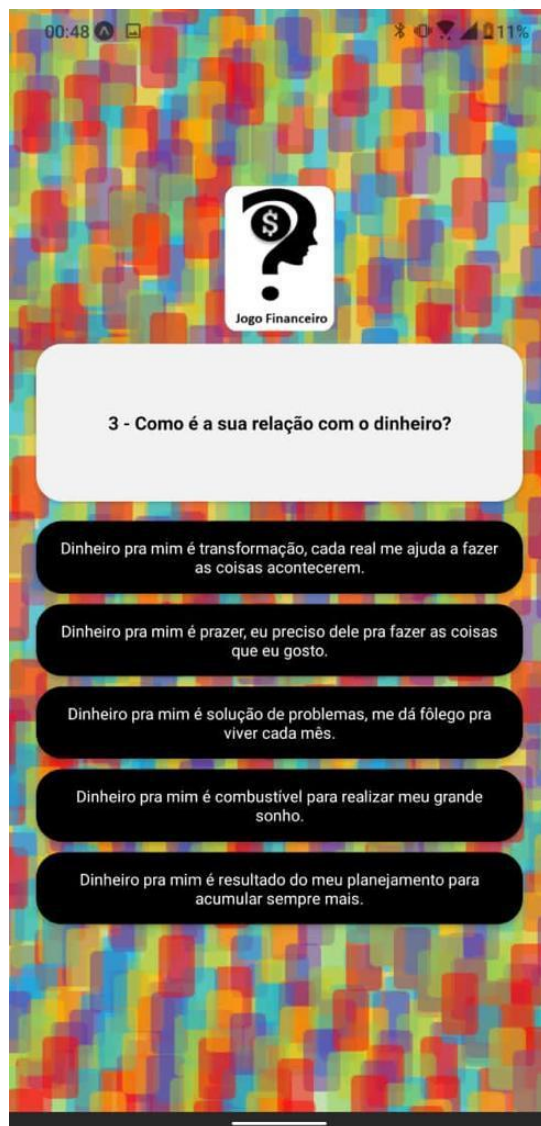
Se você se identifica com esse perfil, veja as dicas: PLANEJADOR

- ▶ Aproveite as ferramentas de planejamento e controle financeiro disponíveis. Isso ajuda a personalizar ainda mais seus objetivos e seu plano de ação.
- ▶ 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.
- ▶ O planejador é bastante seguro de si, mas preste atenção no excesso de otimismo. Pondere mais opções, e daí siga em frente!

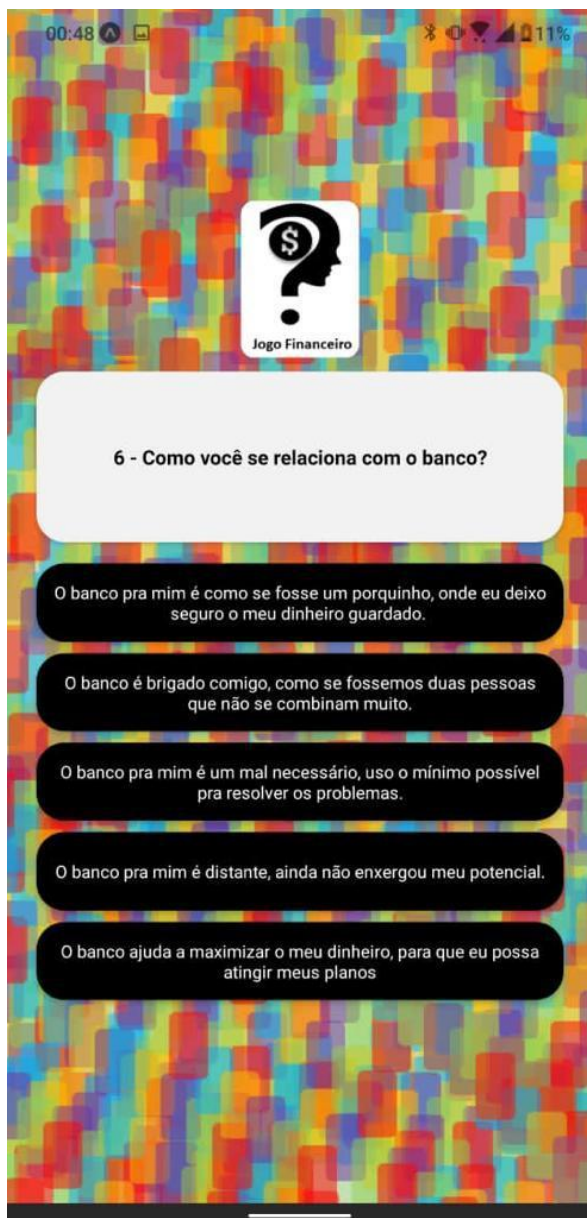
APÊNDICE E – IMAGENS DO APLICATIVO











00:48 11%

Jogo Financeiro

6 - Como você se relaciona com o banco?

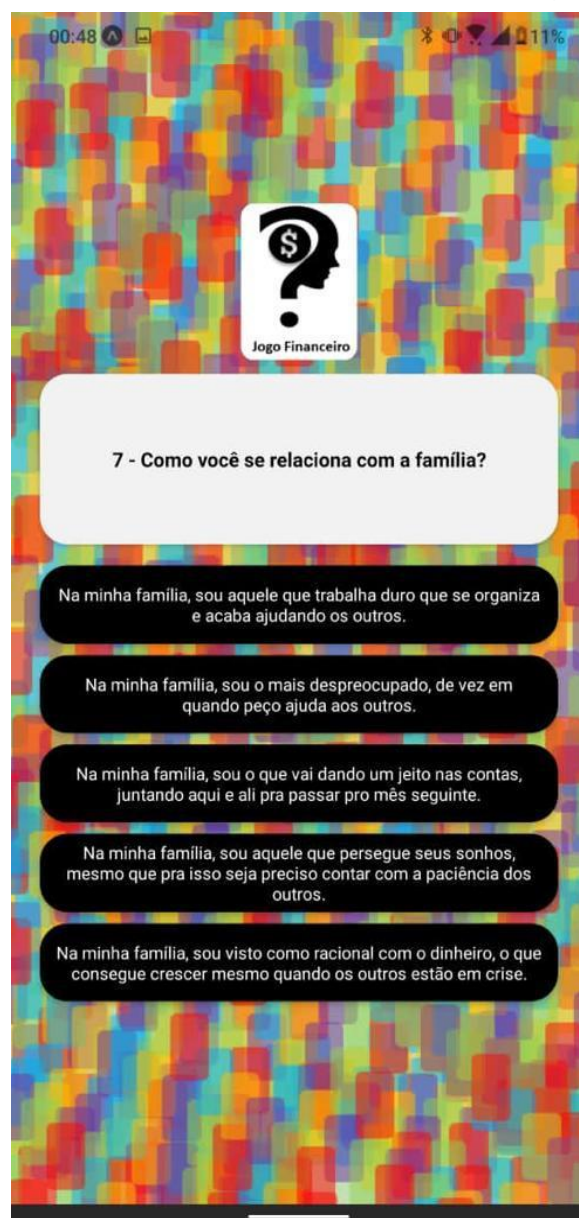
O banco pra mim é como se fosse um porquinho, onde eu deixo seguro o meu dinheiro guardado.

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



00:48 11%

Jogo Financeiro

7 - Como você se relaciona com a família?

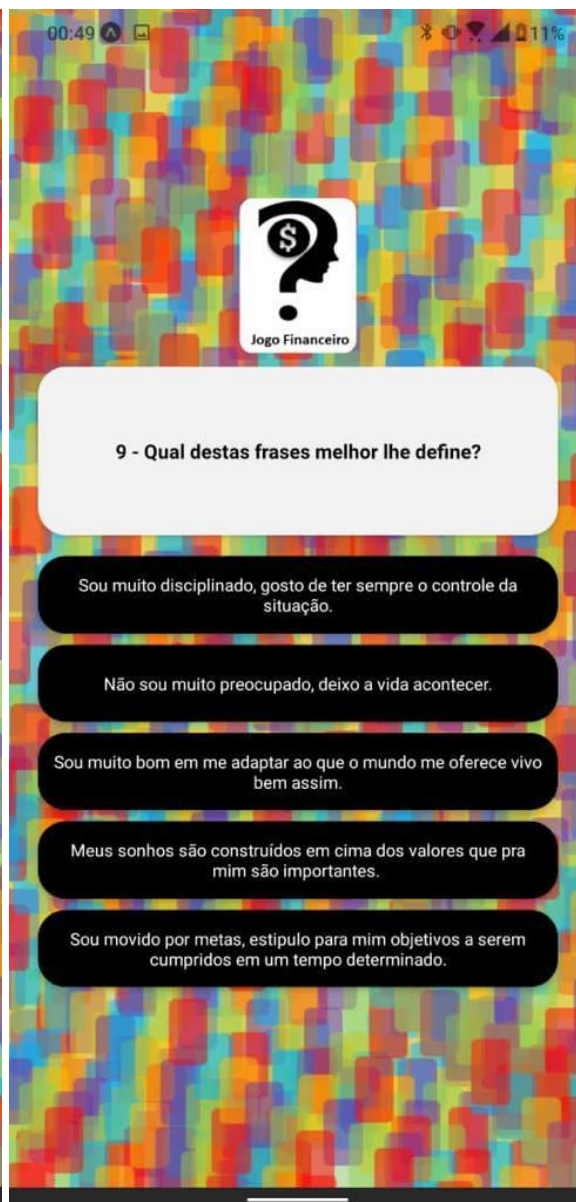
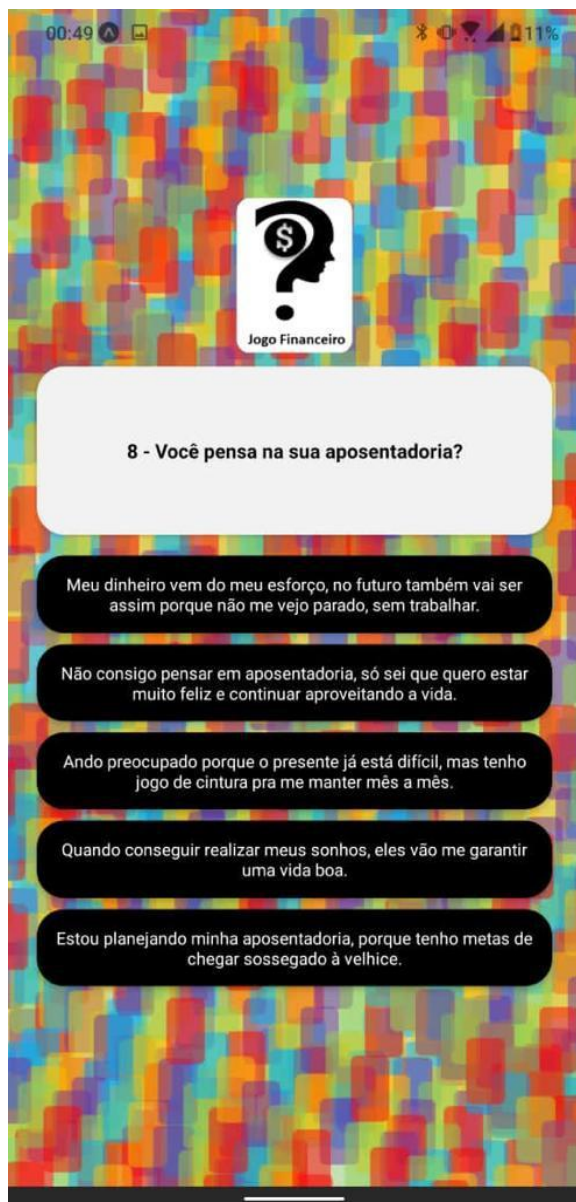
Na minha família, sou aquele que trabalha duro que se organiza e acaba ajudando os outros.

Na minha família, sou o mais despreocupado, de vez em quando peço ajuda aos outros.

Na minha família, sou o que vai dando um jeito nas contas, juntando aqui e ali pra passar pro mês seguinte.


Na minha família, sou aquele que persegue seus sonhos, mesmo que pra isso seja preciso contar com a paciência dos outros.

Na minha família, sou visto como racional com o dinheiro, o que consegue crescer mesmo quando os outros estão em crise.





00:49 11%



Jogo Financeiro

12 - O que você faria se ganhasse uma importante quantia em dinheiro?

Aplicaria uma parte no empreendimento que venho construindo e pouparia o restante.


Viveria os melhores dias da minha vida sem me preocupar com dinheiro.

Quitaria minhas dívidas e depois aproveitaria o restante para viajar e quem sabe comprar um carro.

Investiria em um projeto pessoal e garantiria um futuro feliz.

Estudaria o mercado financeiro e faria o dinheiro render mais.

00:49 11%



Jogo Financeiro

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

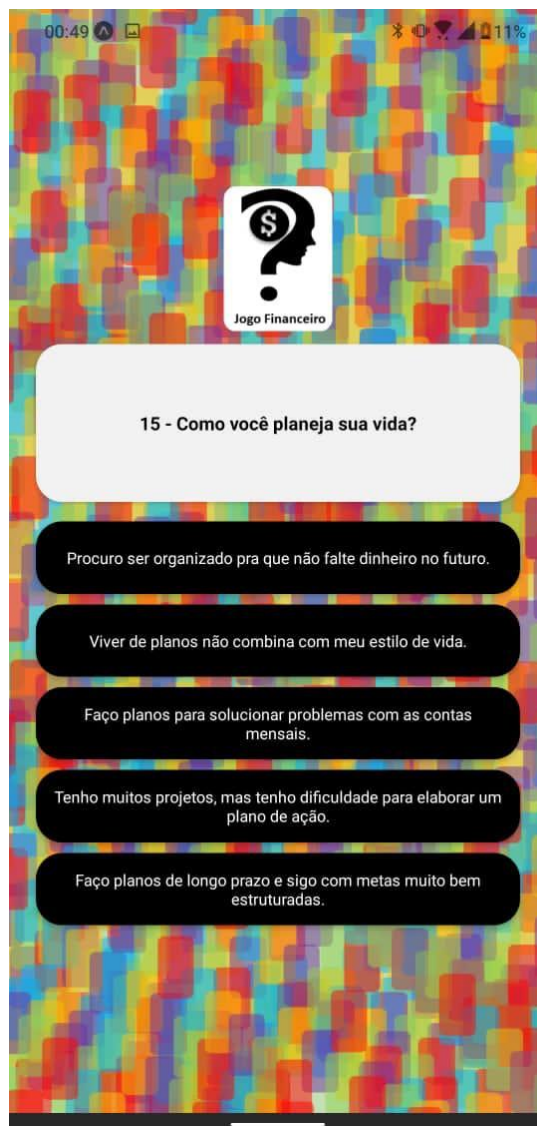
Segue devagar e sempre um degrau por vez.

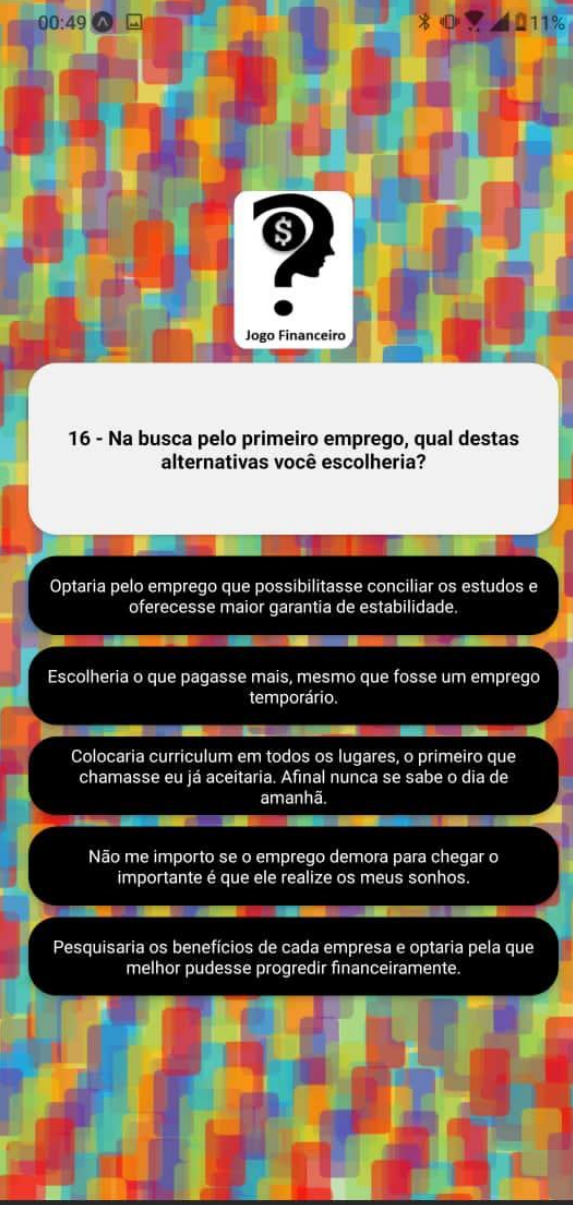
Cheia de altos e baixos, mas um dia chego lá.

Com algumas dificuldades, porém mantendo o essencial.

Segue com alguns recomeços, sem está pensando no futuro.

Em progressão continua muito bem planejada.





00:49 11%

Jogo Financeiro

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

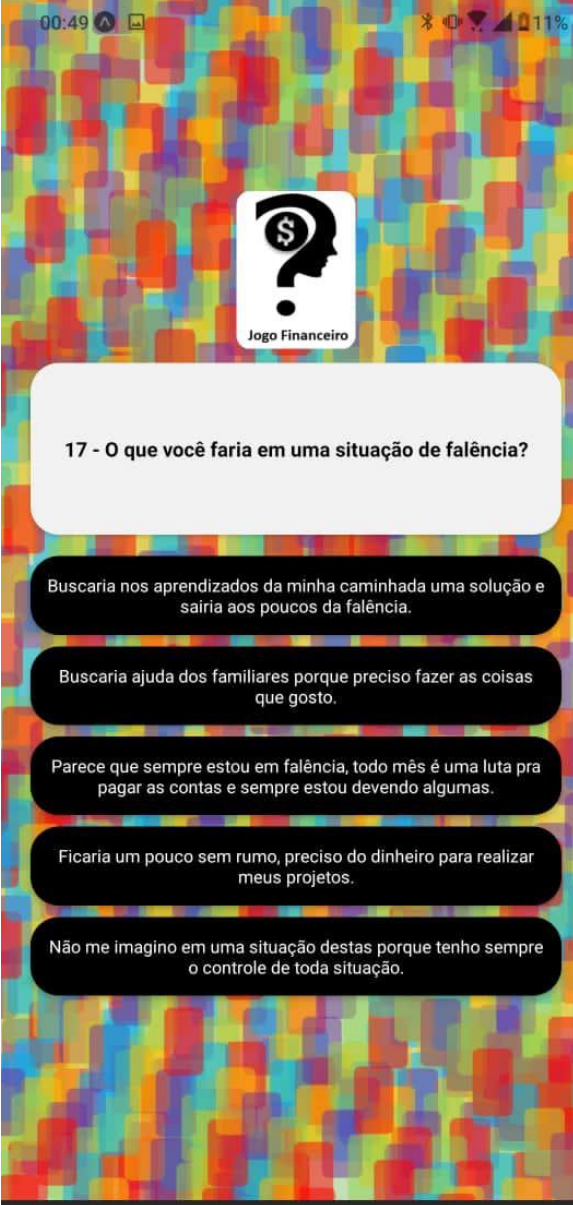
Optaria pelo emprego que possibilitasse conciliar os estudos e oferecesse maior garantia de estabilidade.

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 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.

