

Universidade Estadual do Norte do Paraná

Repositório Institucional UENP

<https://repositorio.uenp.edu.br>

Programa de Pós-Graduação em Ensino

Dissertações

2021

Educação financeira em jogo: desenvolvimento de um jogo educacional para o Ensino Médio

FRATA, Kelly Regina

Universidade Estadual do Norte do Paraná

<https://repositorio.uenp.edu.br/handle/123456789/671>

Baixado de Repositório Institucional UENP



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE DO PARANÁ
Campus Cornélio Procópio
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

KELLY REGINA FRATA

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA EM JOGO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCACIONAL PARA O ENSINO MÉDIO**

KELLY REGINA FRATA

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA EM JOGO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCACIONAL PARA O ENSINO MÉDIO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná – *Campus* Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas.

Ficha catalográfica elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

F844e FRATA, Kelly Regina
EDUCAÇÃO FINANCEIRA EM JOGO: DESENVOLVIMENTO DE
UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO MÉDIO / Kelly
Regina FRATA; orientador Carlos Cesar Garcia FREITAS
- Cornélio Procópio, 2021.
115 p. :il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) -
Universidade Estadual do Norte do Paraná, Centro de
Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós
Graduação em Ensino, 2021.

1. Educação Financeira. 2. Educação Financeira
Escolar. 3. Jogo Educacional. I. FREITAS, Carlos
Cesar Garcia, orient. II. Título.

KELLY REGINA FRATA

**EDUCAÇÃO FINANCEIRA EM JOGO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCACIONAL PARA O ENSINO MÉDIO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná – *Campus* Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino.

Após realização de Defesa Pública o trabalho foi considerado:

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas
Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP

Profa. Dra. Helenara Regina Sampaio Figueiredo
Universidade Norte do Paraná - UNOPAR

Prof. Dr. João Coelho Neto
Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP

Cornélio Procópio, 30 de julho de 2021.

Dedico este trabalho primeiramente à Deus, Dono de toda Ciência, Sabedoria e Poder. Dedico também à minha intercessora e Mãezinha do céu, Virgem Maria Santíssima e à minha Família, minha maior riqueza...

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pelo dom da vida e por ter me concedido saúde e sabedoria para realizar esta pesquisa. Também agradeço à Maria, minha Mãe Santíssima, que foi minha intercessora em todos os momentos que a Ela recorri.

Agradeço imensamente ao meu Orientador, Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas, por ter confiado em mim e ter me dado esta oportunidade. Agradeço por suas valiosas contribuições neste trabalho, e também pela paciência, respeito e solicitude em todos os momentos.

Agradeço aos professores componentes das Bancas de Qualificação e de Defesa, Profa. Dra. Helenara Regina Sampaio Figueiredo e Prof. Dr. João Coelho Neto, por terem aceitado o convite, pela atenção e pelas contribuições no desenvolvimento desta pesquisa.

Agradeço aos professores avaliadores que aceitaram colaborar com a minha pesquisa e foram tão atenciosos e solícitos. Foi um prazer poder contar com o conhecimento e com o olhar pedagógico de vocês.

Agradeço a minha família, por todo apoio, colaboração e paciência nesse período de ausência em decorrência dos estudos. Faço um agradecimento especial para minha avó Anésia, minha mãe Helena, meu pai Adelino, minha irmã Vanessa, meu marido José Oscar e minha filha Maria Júlia.

Também agradeço à Profa. Leila Cândido de Bonfim Torres, Chefe do Núcleo Regional de Educação (NRE) de Ibaiti, ao Prof. Gilberto Akira Cascardo Hito, Assistente Técnico do NRE, e à Profa. Hilda Moraes do Paraízo Ribeiro, Coordenadora da Equipe de Ensino e Coordenadora do Centro de Articulação Acadêmica do NRE, que possibilitaram que essa instituição se configurasse como unidade coparticipante da pesquisa. Dessa forma, aproveito para estender meus agradecimentos a todos os amigos do NRE de Ibaiti.

Agradeço aos meus amigos de longa data, Profa. Arlete Korovisk dos Santos e Prof. Luiz Antonio Whal, pelo incentivo e apoio nesta caminhada.

Também presto meus agradecimentos às professoras e amigas, Vilma Aparecida Ramos, Maria da Graça Barth Whal, Ellen Paula Kalisz, Silmara Cristina Bueno, Andreza Cristina Mendes, Priscila Ferreira, Fabíola Cristina de Lima

Ikegami, Gisele Ramos Fagundes, Izabel Diogo e a Magali Eugênio Leite, grandes incentivadoras do meu retorno à academia.

Agradeço também meus colegas de trabalho, amigos de profissão que sempre me apoiaram na minha caminhada como professora e durante minha pesquisa, Edinei Carvalho, Juliano Budel, Rejane Fadel Olivetti Vincenzi, Luciene Alves Charpinel, Rivalene Maria de Oliveira Szczepanik e a Gredielia Moreira

Agradeço os Diretores Sérgio Morais de Medeiros e Rosane Santos, e a Pedagoga Rosilda Oliveira do Colégio Estadual do Campo Profa. Margarida Franklin Gonçalves. Também agradeço à Diretora Elizabeth Soares dos Santos Koike e a Pedagoga Eliége Silvério, da Escola Estadual João Alfredo Costa. Agradeço também à Diretora Geral do Colégio Estadual Cívico Militar Júlio Farah, Luciane Andrea Garcia, ao Diretor Militar Sargento Brito, aos Monitores: Cabo Bento e Soldado Nelson, às Pedagogas: Aline Rodrigues de Moura, Valquíria Bispo dos Santos e Lucimara Aparecida dos Reis, e também a toda Equipe Administrativa, Agentes Educacionais e Professores dessas três instituições, pelo apoio e carinho em todos os momentos.

Também registro meus agradecimentos aos amigos, Joce e Júlio, exemplos de dedicação e de profissionalismo, grandes incentivadores desta caminhada acadêmica e responsáveis por reunir o Gabriel, a Janaína, o Everton e a Fernanda, que se dispuseram a me mostrar e demonstrar o quão fascinante é o mundo mágico dos jogos. Pena que a pandemia nos impediu de continuarmos com nossas reuniões semanais.

Agradeço também às professoras e amigas, Cleuza Zaninetti, Elaine, Elizandra e às estudantes, Ana Letícia e Júlia, por colaborarem com os testes iniciais do jogo e contribuírem com sugestões para o seu aprimoramento.

Agradeço imensamente ao Pedro e à Duda, que se dispuseram a colaborar com a gravação de um vídeo para que eu pudesse apresentar o jogo aos professores avaliadores desta pesquisa.

Agradeço aos meus colegas da 4ª Turma do PPGEN/UENP, que tornaram os dias de estudo mais leves e agradáveis. De forma especial, agradeço ao Willian Luditk que, sempre tão atencioso e prestativo, me socorria quando eu mais precisava.

Também faço um agradecimento as professoras Edineya Miguel Pereira e a Daniele Alves Camargo Vêncio, pela atenção e apoio em todos os momentos.

Quero agradecer também a todos os meus professores, e dizer que vocês foram imprescindíveis para a minha formação acadêmica, profissional e pessoal.

Também deixo aqui o meu agradecimento especial à Coordenação e à Secretaria do PPGEN/UENP, por serem sempre muito prestativos e atenciosos. Agradeço de forma muito especial a todos os professores do Programa que tive a honra de conhecer, e que contribuíram sobremaneira com a minha formação. Obrigada pelos ensinamentos.

Agradeço imensamente à Gisele Carvalho de Siqueira, minha amiga, colega de trabalho e companheira nessa caminhada durante o Mestrado. Obrigada por me ajudar a escrever esse capítulo da minha história.

Agradeço ao Dr. Tomaz Puchalski Neto e à Dra. Bruna Garcia Lopes pelas palavras, por tornarem visível o que sozinha não conseguia ver, por me ajudarem a encarar alguns “medos” e superar algumas das barreiras impostas pela vida. Obrigada por me ajudarem a manter o foco e a não perder minha determinação, mesmo diante de tantas dificuldades.

Agradeço também a colaboração da Gráfica Louzano que, desde o início, me apoiou neste projeto. À Andriele Coraiola, pela diagramação da Produção Técnica Educacional, à Cláudia Vanessa Bergamini e a Gabriela Pepis, pela revisão textual. Obrigada pela atenção e pela paciência. Agradeço ainda à Ingrid Rodrigues Pimentel que, gentilmente, criou e cedeu o nome utilizado para designar a cidade fictícia do jogo.

Quero agradecer também a todos os meus alunos, que são a razão de qualquer professor querer ser um eterno aprendiz.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que de forma direta ou indireta contribuíram com esta pesquisa.

“O que sabemos aprendemos fazendo.”
(Aristóteles)

FRATA, Kelly Regina. **Educação Financeira em Jogo**: desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino Médio. 2021. 115 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) – Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio, 2021.

RESUMO

Nas últimas décadas, o cenário econômico brasileiro passou por diversas transformações. Dentre elas, destacam-se a redução da inflação e a estabilização da moeda que, aliadas às políticas públicas de distribuição de renda e à inclusão social, contribuíram com a expansão do atendimento bancário e do acesso ao crédito. Essas medidas foram determinantes para o aquecimento do setor econômico e a expansão da produção tecnológica que, por sua vez, possibilitaram o desenvolvimento dos meios de comunicação e das plataformas digitais. Com elas, surgiram novas possibilidades para a comercialização de bens e serviços, bem como novas formas de pagamento. Para lidar com todas essas mudanças e ter a possibilidade de realizar uma boa gestão dos recursos financeiros, considera-se extremamente necessário ter conhecimentos de Educação Financeira, temática que por um longo período foi negligenciada no Brasil. Com o objetivo de atender a essa demanda social e promover a Educação Financeira, inclusive em espaço escolar, destacam-se ações como a criação da Estratégia Nacional de Educação Financeira em 2010. Além disso, percebe-se atualmente o movimento que vem ocorrendo em prol da inclusão da Educação Financeira no currículo escolar, por força de determinação da Base Nacional Comum Curricular. Diante disso, há a necessidade de materiais que possam colaborar com o Ensino dessa temática. Portanto, a presente pesquisa procura responder a seguinte questão: “De que modo um Jogo Educacional pode contribuir com o Ensino de Educação Financeira junto a estudantes do Ensino Médio?”. Com o intuito de resolver essa problemática, tomou-se como base os preceitos da Pesquisa Tecnológica, e optou-se pelo desenvolvimento de um Jogo Educacional que foi implementado junto a professores que atuam no Ensino Médio. Após avaliação, os dados coletados foram submetidos à Análise Textual Discursiva, que permitiu a organização dos fragmentos em duas categorias: “O Produto Educacional (Jogo) e o Ensino de Educação Financeira” e a “A viabilidade do uso Jogo no contexto educacional”. Os resultados dessas análises demonstraram que o Jogo possibilita o trabalho de forma direta com 5 dos 7 objetivos da Educação Financeira, nas dimensões espacial e temporal, e que aliados aos demais aspectos pedagógicos e funcionais analisados, denotam sua viabilidade em situações de Ensino de Educação Financeira. No entanto, a análise também evidenciou uma possível limitação do Jogo, relacionada ao tempo necessário para jogá-lo, que em geral pode se estender por algumas aulas, a depender da habilidade dos jogadores.

Palavras-chave: Educação Financeira. Educação Financeira Escolar. Jogo Educacional.

FRATA, Kelly Regina. **Financial Education at Stake**: the development of an educational game for high school. 2021. 115 f. Dissertation (Professional Master's Degree in Teaching) – Northern State University of Paraná, Cornélio Procópio, 2021.

ABSTRACT

In the last decades, the Brazilian economic scenario has undergone several transformations. Among them, we highlight the reduction of inflation and the stabilization of the currency, which, combined with public policies of income distribution and social inclusion, contributed to the expansion of banking services and access to credit. These measures were determinants for heating up the economic sector and the expansion of technological production that, in turn, enabled the development of the media and digital platforms. With them came new possibilities for marketing goods and services, as well as new forms of payment. To deal with all these changes and to be able to perform good management of financial resources, it is considered extremely necessary to have knowledge of Financial Education, a theme that for a long time was neglected in Brazil. In order to meet this social demand and promote Financial Education, including in schools, there are actions such as the creation of the National Strategy for Financial Education in 2010. Moreover, there is currently a movement towards the inclusion of Financial Education in the school curriculum, as determined by the Common National Curricular Base. Therefore, there is a need for materials that can contribute to the teaching of this theme. Therefore, this research aims to answer the following question: "How can an educational game contribute to the teaching of Financial Education to high school students? In order to solve this problem, the precepts of Technological Research were used as a basis, and an educational game was developed and implemented with high school teachers. After evaluation, the data collected was submitted to a Textual Discourse Analysis, which allowed the organization of the fragments into two categories: "The educational product (game) and the teaching of Financial Education" and "The viability of using the game in the educational context". The results of these analyses showed that the game allows working directly with 5 of the 7 objectives of Financial Education, in the spatial and temporal dimensions, and that combined with the other pedagogical and functional aspects analyzed, denote its viability in Financial Education teaching situations. However, the analysis also showed a possible limitation of the game, related to the time required to play it, which in general can extend over a few classes, depending on the ability of the players.

Keywords: Financial Education. School Financial Education. Educational Game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Relação entre os níveis da dimensão temporal e espacial da Educação Financeira	28
Figura 2 – As quatro etapas de Desenvolvimento de Objeto	48
Figura 3 – Tétrade Elementar de Jesse Schell (2008) – elementos básicos para a formação de um jogo	52
Figura 4 – Primeiro esboço do tabuleiro	62
Figura 5 – Tabuleiro em construção	63
Figura 6 – Protótipo do tabuleiro	64
Figura 7 – Versão final do tabuleiro	65
Figura 8 – Primeira versão dos encartes de produtos e serviços	66
Figura 9 – Primeira versão do catálogo de produtos e serviços	67
Figura 10 – Versão final do catálogo de produtos e serviços	68
Figura 11 – Modelos das Cartas antes do processo de diagramação	70
Figura 12 – Cartas após o processo de diagramação	71
Figura 13 – Recorte dos primeiros seis meses da primeira ficha elaborada para controle orçamentário	72
Figura 14 – Versão preliminar da ficha do controle orçamentário	73
Figura 15 – Versão final	74
Figura 16 – Kit de adereços e modelo de “peão” caracterizado	76
Figura 17 – Versão preliminar do currículo	77
Figura 18 – Modelo do Suporte para Registro do Currículo Versão Final	78
Figura 19 – Versão preliminar do Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos	79
Figura 20 – Versão final do Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos	80
Figura 21 – Versão preliminar do Material de Apresentação do Jogo aos Professores	81
Figura 22 – Versão final do Material de Apresentação do Jogo aos Professores	82

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Panorama do percentual de endividamento das famílias.....	23
Quadro 2 – Objetivos, competências e conceitos da ENEF	30
Quadro 3 – Etapas de Desenvolvimento do Produto Educacional a ser elaborado ..	49
Quadro 4 – Tema Gerador	61
Quadro 5 – Síntese das temáticas de Educação Financeira abordadas pelas cartas do Jogo	69
Quadro 6 – Bloco 1	85
Quadro 7 – Bloco 2	85
Quadro 8 – Bloco 3	85
Quadro 9 – Bloco 4	86
Quadro 10 – Categoria I.....	89
Quadro 11 – Categoria II.....	92

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AEF-Brasil	Associação de Educação Financeira do Brasil
AM	Amazonas
ATD	Análise Textual Discursiva
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CNC	Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo
CNE	Conselho Nacional de Educação
CONSED	Conselho Nacional de Secretários de Educação
CVM	Comissão de Valores Mobiliários
EF	Educação Financeira
ENEF	Estratégia Nacional de Educação Financeira
FBEF	Fórum Brasileiro de Educação Financeira
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
MEC	Ministério da Educação
NRE	Núcleo Regional de Educação
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
OSCIP	Organização da Sociedade Civil de Interesse Público
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PEIC	Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor
PISA	Programa Internacional de Avaliação de Estudantes
PPGEN	Programa de Pós-Graduação em Ensino
PR	Paraná
SC	Santa Catarina
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UENP	Universidade Estadual do Norte do Paraná
UNDIME	União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	REFERENCIAL TEÓRICO	21
2.1	EDUCAÇÃO FINANCEIRA	21
2.2	EDUCAÇÃO FINANCEIRA ESCOLAR.....	25
2.3	JOGO E SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO	35
3	APORTES METODOLÓGICOS DA PESQUISA	44
3.1	ABORDAGEM METODOLÓGICA DA PESQUISA.....	44
3.2	CARACTERIZAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	45
3.3	ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	46
3.3.1	Etapa I – Análise de Demanda.....	49
3.3.2	Etapa II – Análise do Objeto.....	50
3.3.3	Etapa III – Preparação	54
3.3.4	Etapa IV – Aplicação e Análise	55
4	PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	59
4.1	APRESENTAÇÃO DOS ELEMENTOS QUE COMPÕEM O JOGO	61
4.1.1	Tema Gerador.....	61
4.1.2	Tabuleiro	62
4.1.3	Os Desafios Coletivos e o Catálogo de Produtos e Serviços.....	66
4.1.4	Os Desafios Individuais e as Cartas.....	68
4.1.5	Orçamento	71
4.1.6	Dado e Peão	75
4.1.7	O “Peão” e o Kit de Adereços.....	75
4.1.8	Currículo e Oportunidade de Emprego	76
4.1.9	Material Complementar	78
4.1.9.1	<i>Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos</i>	79
4.1.9.2	<i>Material de Apresentação do Jogo aos Professores</i>	80
5	APLICAÇÃO DO PRODUTO E ANÁLISE DE DADOS	83
5.1	CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES.....	83
5.2	APRESENTAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	84

5.3	COLETA DE DADOS	85
5.4	ANÁLISES DOS DADOS.....	87
5.5	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	88
5.6	METATEXTO	95
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
	REFERÊNCIAS	102
	APÊNDICES	108

1 INTRODUÇÃO

As relações de comércio estiveram presentes desde os primórdios da civilização. Inicialmente, essas relações aconteciam por meio de trocas (escambos)¹ que, a princípio, eram realizadas apenas com produtos naturais. Com o tempo, em decorrência do surgimento e da intensificação dos meios de produção, os produtos utilizados nessas “trocas” foram se modificando para atender às necessidades de cada comunidade, passando pela troca de ferramentas, carne, sal, tabaco, algodão, dentre outros. Inclusive, por um longo período, diversos animais – como o gado bovino – serviram de moeda de troca, devido à sua possibilidade de locomoção, procriação e auxílio no trabalho (SANTOS, 2014).

De acordo com Santos (2014), essas relações no Brasil, não foram diferentes, visto que os portugueses, franceses e espanhóis utilizavam essa prática no início da colonização com os índios, que recebiam objetos importados em troca da extração de madeira e outros serviços.

No entanto, apesar desse modelo ter perdurado por muito tempo, Santos (2014) destaca que o escambo foi sendo substituído pela adoção de moedas cunhadas em metal, e evoluindo para as cédulas e demais formas de pagamentos que temos atualmente, a fim de atender a expansão comercial e, conseqüentemente, unitarizar as formas de pagamento e facilitar seu processo de logística.

A partir disso, houve um longo processo de evolução das formas de pagamento, com a criação de cédulas, cheques, cartões de débito e crédito, transferência bancárias e, hoje em dia, o Pix². Essa evolução foi possível devido aos avanços tecnológicos e ao processo de bancarização que se intensificaram a partir da década de 90 (ANDRADE, 2017).

Foi também nos anos 90 que a economia brasileira passou por um processo de transformação, decorrente das ações de contenção da inflação, assim como da implantação do Plano Real, da abertura da economia e da modernização dos meios de comunicação (FRANCO, 1998; MELO, 2014).

¹ Escambo: Considerado a primeira expressão da economia mundial, refere-se à troca de uma mercadoria por outra sem equivalência de valor (SANTOS, 2014).

² Pix: Pagamento instantâneo brasileiro, que possibilita a transferência imediata entre contas bancárias (BACEN, 2020).

Com a estabilização da moeda, aliada a iniciativas de distribuição de renda e inclusão social, cresceram também as ofertas das linhas de crédito, gerando uma flexibilização e expansão econômica. Esse cenário de positividade, por sua vez, impulsionou a produção tecnológica, otimizando os processos de produção, bem como o desenvolvimento das plataformas digitais que dão acesso imediato a bens de consumo e serviço. Essa “facilidade” que se estabeleceu nas relações comerciais, seja pelo aumento do crédito, pelo aumento de produtos disponibilizados no mercado ou pela facilidade em adquiri-los, marca uma era de competitividade das organizações privadas, que cada vez mais se valem das ações de marketing para promoverem seus produtos e serviços e se firmarem no mercado (BRANDÃO, 2011).

Todo esse “mecanismo”, aliado à falta de consciência de consumo, bem como de informação e formação de indivíduos educados financeiramente, tem influenciado o comportamento de compra de muitos brasileiros que, a todo o momento, são instigados a consumir cada vez mais, movidos não apenas pela necessidade, mas também pelo desejo, pela satisfação pessoal ou pela busca por *status*. Essa situação indica, assim, um comportamento consumista, definido por Bauman (2008, p. 44) como a condição que

[...] associa a felicidade não tanto à satisfação de necessidades [...], mas a um volume e uma intensidade de desejos sempre crescentes, o que por sua vez implica o uso imediato e a rápida substituição dos objetos destinados a satisfazê-la.

Esse consumo exacerbado, provocado pela busca incessante de satisfação, nem sempre cabe no bolso dos brasileiros, fazendo aumentar consideravelmente a busca por créditos e financiamentos. Conseqüentemente, cresce o número de pessoas que não conseguem honrar os compromissos financeiros assumidos e passam a integrar a lista de inadimplentes. Conforme demonstra a Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor (PEIC), realizada em dezembro de 2020, a qual apontou que mais de 66% das famílias brasileiras encontram-se endividadas e 25% possuem dívidas e/ou contas em atraso (CNC, 2020).

Esses números são preocupantes e trazem consequências não

apenas para o indivíduo tomador de crédito. Trata-se de uma realidade que provoca um “efeito dominó” na sociedade como um todo e sobrecarrega o sistema público – que precisa investir cada vez mais em saúde, educação, habitação, assistência social e seguridade, frente às demandas decorrentes das necessidades não atendidas das pessoas inadimplentes e dos prejuízos deixados pelas empresas falidas. Entre as políticas públicas necessárias para mudar essa realidade, destaca-se um trabalho efetivo de Educação Financeira, inclusive em âmbito escolar.

Com a sensação de que não apenas o consumo, mas também o consumismo, está de certa forma “naturalizado”, nota-se como a sociedade carece de informação e formação. É o que revela a última avaliação do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA), realizada em 2018. Além de avaliar os níveis de proficiência em Leitura, Matemática e Ciências, de estudantes de 15 anos, o PISA também avaliou o nível de Letramento Financeiro, com o intuito de quantificar os conhecimentos que os jovens possuem sobre questões relacionadas ao dinheiro. Nessa avaliação, 46,3% dos estudantes tiveram baixo desempenho e demonstraram pouco conhecimento sobre finanças, colocando o Brasil na 17ª posição dentre os 20 países que foram avaliados (OCDE, 2020). Esse cenário reforça ainda mais a necessidade de ações educativas.

Em âmbito nacional, as iniciativas de trabalho com a Educação Financeira começaram a ganhar espaço a partir de 1998 – ainda que em forma de orientações – por meio dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1998), com a indicação do trabalho com o eixo “Trabalho e Consumo”.

No entanto, somente em 2010, a Educação Financeira passou a ser legalmente considerada uma política pública. Essa ação começou a ser mais difundida a partir da criação da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), com a missão de subsidiar e fomentar ações para disseminar a Educação Financeira (ENEF, 2011).

Dentre as recentes iniciativas públicas na área da Educação, destaca-se a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta a incorporação do trabalho com a Educação Financeira aos currículos e às propostas pedagógicas de forma integradora e transversal, desde o 5º ano do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018). Diante disso, também começam a surgir iniciativas de

implantação da disciplina de Educação Financeira na grade do Ensino Médio, em alguns colégios brasileiros.

Tudo isso remete à urgente necessidade de formação aos profissionais para desenvolverem esse trabalho em âmbito escolar, bem como de produção de materiais pedagógicos que possam auxiliá-los nesse processo.

Nesse sentido, surge o interesse pessoal pela busca de alternativas que colaborem com esse processo educativo, priorizando o desenvolvimento de um material pedagógico. Para tanto, foi realizado um levantamento nas plataformas de buscas oficiais de trabalhos acadêmicos: no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e, também, na SciELO. Ao proceder a busca por “Educação Financeira” e “Jogos” nos últimos 10 anos, constatou-se a incidência de apenas 7 trabalhos, o que demonstra a incipiência de estudos na área e a real necessidade de pesquisas e produções de materiais correlatos.

Sendo assim, o presente estudo busca responder a seguinte questão de pesquisa: “De que modo um Jogo Educacional pode contribuir com o Ensino de Educação Financeira junto a estudantes do Ensino Médio?”

Dessa forma, o objetivo geral é desenvolver, aplicar e avaliar um Jogo Educacional que possa auxiliar no Ensino da Educação Financeira. Para tanto, são propostos os seguintes objetivos específicos:

- a) Desenvolver o Produto Educacional, no caso um Jogo Educacional, que possa auxiliar o Ensino de Educação Financeira no Ensino Médio;
- b) Aplicar o Jogo Educacional junto a professores que atuam no Ensino Médio;
- c) Avaliar a contribuição do Jogo Educacional, para sua utilização como recurso de apoio ao Ensino de Educação Financeira no Ensino Médio;

Espera-se que o desenvolvimento desta Produção Técnica Educacional desperte nos estudantes o interesse pelo tema, e conscientize-os sobre a importância da Educação Financeira para a vida. Dessa forma, será possível contribuir para o fortalecimento de atitudes financeiras conscientes e assertivas, visando à busca pela autonomia e independência financeira.

Portanto, além desta introdução que apresenta a justificativa, a problemática e os objetivos do presente estudo, foram organizados mais 5 capítulos. O capítulo 2 consiste na fundamentação teórica da pesquisa, com base nos temas: Educação Financeira, Educação Financeira Escolar e Jogos Educacionais. Já o capítulo 3 evidencia os aportes metodológicos da pesquisa e os aspectos conceituais da abordagem metodológica Pesquisa Tecnológica. Além disso, é feita a caracterização da Produção Técnica Educacional elaborada, bem como a apresentação da sua abordagem de desenvolvimento e avaliação.

O capítulo 4, por sua vez, traz um detalhamento do Produto Educacional, ao passo que o capítulo 5 descreve os dados obtidos na pesquisa e na aplicação do produto. Por último, no capítulo 6, são feitas as considerações finais do estudo.

Nas referências, são listadas as obras que fundamentaram o desenvolvimento da pesquisa e do Produto Educacional. Nos apêndices, encontram-se os materiais que foram elaborados com vistas à complementação deste trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresenta-se o referencial teórico que fundamenta a presente pesquisa, elaborado com base nos elementos teóricos pertinentes à temática Educação Financeira (EF), com ênfase para os temas Educação Financeira Escolar e Jogos Educacionais.

2.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA

O processo de modernização dos meios de comunicação, a abertura da economia e a estabilização da moeda nacional, a partir da década de 1990, possibilitaram uma grande oferta das linhas de crédito, tanto pessoal quanto empresarial, alavancando a produção tecnológica por parte das organizações e o acesso aos bens e serviços pela sociedade como um todo (MELO, 2014).

Essas mudanças foram consolidadas após a implantação do Plano Real em 1994, quando se iniciou um processo para a contenção da inflação e a estabilização dos preços, bem como uma maior atuação das diversas esferas do governo em prol de uma melhor distribuição de renda e geração de empregos (MELO, 2014). Essa condição econômica mais flexível, com níveis inflacionários menos coercitivos, aliada a políticas de distribuição de renda e inclusão social mais efetivas, tem possibilitado que mais pessoas tenham acesso aos bens de consumo e serviço.

Com o aumento do consumo e o aquecimento econômico, propagam-se também as formas e os meios de aquisição de produtos, em especial com a expansão das linhas de crédito empresarial e com o surgimento das plataformas e aplicativos digitais, gerando uma maior competitividade mercadológica a impulsionar as mais variadas ações de marketing (DINIZ, 1999).

Esse impulsionamento promove marcas e produtos que, em geral, acabam se tornando desejos de consumo, seja pela busca por *status* e reconhecimento, pelo desejo de pertencimento a um determinado grupo social ou até mesmo por uma satisfação pessoal que, muitas vezes, está desvinculada de uma real necessidade.

Na visão de Gomes (2010), o consumo é altamente incentivado não

somente pelos meios de comunicação em massa, como também pelo governo, que busca estimular o crescimento econômico e, por conseguinte, a geração de empregos e tributos.

Contudo, em decorrência desses estímulos de consumo, promovidos em especial pelos meios de comunicação digitais, verifica-se, tendências e fragilidades no comportamento de compra de muitas pessoas, levando-as ao consumismo. Conseqüentemente, isso tem contribuído para o desenvolvimento de uma sociedade de caráter consumista, definida por Bauman (2008, p. 71) como “[...] uma sociedade que encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumista, e rejeita todas as opções culturais alternativas”.

Diante disso, vale destacar a diferença entre consumo e consumismo. No primeiro, o consumidor preocupa-se em consumir o que lhe é essencial, focando prioritariamente em suas necessidades, ao passo que no segundo, suas escolhas estão muito mais relacionadas ao campo da emoção do que da razão (BAUMAN, 2008), focando primeiramente em seus desejos. Assim, percebe-se que a inversão das ordens tem levado muitas pessoas a se endividarem.

Tal cenário, em conjunto com a falta de informação e conhecimento, bem como a ausência de hábitos de planejamento orçamentário, tem feito com que muitas pessoas “se deixem levar” por comportamentos consumistas – mesmo que de forma inconsciente. Por vezes, essas pessoas acabam se tornando “presas” fáceis: iludidas por propagandas enganosas, por falsos descontos, dentre outras “armadilhas” comerciais, vão adquirindo mais e mais produtos, o que acarreta no aumento do número de pessoas que necessitam de empréstimos e, conseqüentemente, no aumento considerável da lista de inadimplentes.

A PEIC, realizada pela Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC) no final de 2020, revela o agravamento do endividamento entre as famílias brasileiras, conforme mostra o Quadro 1:

Quadro 1 – Panorama do percentual de endividamento das famílias

Síntese dos resultados (% em relação ao total de famílias)			
	Total de endividados	Dívidas ou contas em atraso	Não terão condições de pagar
Dezembro de 2019	65,6%	24,5%	10,0%
Novembro de 2020	66,0%	25,7%	11,5%
Dezembro de 2020	66,3%	25,2%	11,2%

Fonte: CNC (2020).

De acordo com os dados obtidos na pesquisa, o total de famílias endividadas no mês de dezembro de 2020 chegou a 66,3%, e o número de famílias com contas em atraso ultrapassou os 25%. A pesquisa também evidencia que, em comparação ao mesmo período de 2019, houve um aumento de 1,2% no percentual de famílias brasileiras que declararam não ter condições de pagar as dívidas, e provavelmente passaram a integrar a lista de inadimplentes. Essas condições têm comprometido e minimizado o poder de compra e de escolha de muitos trabalhadores brasileiros.

Nesse sentido, o crescente problema do endividamento no Brasil não compromete apenas o orçamento de um indivíduo, de uma família ou de um grupo restrito de pessoas, mas atinge a sociedade como um todo. Consequentemente, isso acarreta uma sobrecarga ao sistema público, que deve oferecer socorro à sociedade, em termos de serviços de saúde, seguro-desemprego, educação, etc. Trata-se de um cenário preocupante, que exige políticas e estratégias que possam minimizar ou, até mesmo, superar esse problema que aflige tantos brasileiros (PIRES, 2014).

Ciente de que essa realidade se faz presente em muitos países, e com o intuito de buscar alternativas para superá-la, a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)³ tem realizado estudos e oferecido orientações para a implantação de políticas governamentais relacionadas à Educação Financeira, compartilhadas não apenas com seus países membros, mas também com os países parceiros, como é o caso do Brasil. Para a OCDE (2005a), a

³ OCDE: Organização internacional fundada em 1961. Atualmente, é composta por 37 países membros que, em conjunto, discutem e buscam, por meio de estudos e pesquisas, possíveis soluções para problemas comuns.

Educação Financeira diz respeito a um processo sistemático de ações envolvendo informação, formação e orientação. Essas ações possibilitam o desenvolvimento de competências nos cidadãos, promovem a compreensão dos principais conceitos financeiros e impactam diretamente na capacidade de gerir seus recursos, visando ao bem-estar não apenas no presente, mas também a longo prazo.

Em sintonia com esse conceito e na busca por uma proposta de intervenção social, foi criado em 2005, no Brasil, o “Projeto de Educação Financeira”. Tal projeto foi organizado em duas etapas: a primeira voltada para a população de uma forma geral e a segunda direcionada à Educação Financeira em espaços escolares.

Com base nesse trabalho, foi publicado posteriormente o relatório intitulado “Melhoria da Literacia Financeira: Análise e Questões e Políticas”⁴. Esse documento revela que três grupos merecem atenção: os trabalhadores que dependem de recursos para financiar suas aposentadorias, os consumidores que possuem dívidas e, de modo especial, os jovens e os excluídos do sistema financeiro que, por não possuírem renda suficiente para tal ou por desconhecerem esse sistema, são tratados como analfabetos financeiros (OCDE, 2005a). A respeito desse último grupo, o estudo destaca que há falta de uma formação financeira que possa lhes fornecer auxílio. Como se lê no documento:

[...] pode ter grande impacto sobre indivíduos e famílias na gestão diária de seus recursos, minando, por exemplo, sua capacidade de investir em questões-chave de longo prazo (como educação superior, financiamento habitacional, aposentadoria), ou, ainda pior, expondo-os a graves problemas econômicos. (OCDE, 2005a, p. 76).

Após esse relatório, a OCDE, juntamente com representantes dos países membros, construíram e aprovaram uma série de recomendações sobre princípios e boas práticas de Educação Financeira e conscientização⁵, com o objetivo de sugerir aos governos ações e boas práticas que pudessem ser implementadas em seus países (OCDE, 2005b). Foi a partir desse documento que

⁴ O material pode ser lido integralmente em: https://www.oecd-ilibrary.org/finance-and-investment/improving-financial-literacy_9789264012578-en. Acesso em: 10 set. 2020.

⁵ O Documento pode ser acessado integralmente em: OECD. Recommendation on principles and good practices for financial education and awareness. Directorate for financial and enterprise affairs. Jul. 2005b. Disponível em: <https://www.oecd.org/finance/financial-education/35108560.pdf>. Acesso em: 10 set. 2020.

alguns conceitos fundamentais foram estabelecidos, dentre eles, o conceito de Educação Financeira, caracterizado como um:

[...] processo pelo qual consumidores e investidores melhoram seu entendimento sobre os conceitos e os produtos financeiros e, através da informação, instrução e/ou conselhos objetivos, desenvolvam as habilidades e a confiança para conhecer melhor os riscos e as oportunidades financeiras, e assim tomarem decisões fundamentadas que contribuem para melhorar seu bem-estar financeiro (OCDE, 2005b, p. 13).

Ao voltar os olhos para as condições enfrentadas por muitos brasileiros – que, cada dia mais, veem seu poder aquisitivo reduzido diante do cenário de crise em que o país se encontra – e para a crescente lista de inadimplência, acredita-se que esse conceito ainda não se materializou entre a população ativa no mercado de trabalho. Uma das explicações para esse problema é a falta de educação financeira desses indivíduos, que tende a se perpetuar se não houverem investimentos nas próximas gerações. Sendo assim, a inclusão da temática nas escolas é um ponto crucial para mudar essa realidade.

2.2 EDUCAÇÃO FINANCEIRA ESCOLAR

Tomando como base os resultados da avaliação do PISA, realizada em 2018 e divulgada pela OCDE (2020), e os dados da PEIC realizada em dezembro de 2020 pela CNC (2020), fica evidente que o desafio de educar financeiramente a população é grande e precisa ser enfrentado com políticas públicas. Tais políticas devem contemplar um trabalho educativo a curto, médio e longo prazo, que não só ensine algoritmos de cálculo, mas que também forneça informações, subsidie e fomente a produção de conhecimentos para além dos conceituais e procedimentais.

Para que, de fato, ocorra uma mudança nos rumos financeiros, é preciso fazer com que boa parte da população também desenvolva conhecimentos atitudinais⁶ frente às relações de consumo, e estabeleça uma relação saudável com

⁶ A definição de atitude, ou de conteúdo atitudinal, compreende a mobilização dos conhecimentos na ação e a premissa de que esta ação se baseia em um conjunto de práticas e valores conhecidos, dominados pelo sujeito, conforme pontuam Freitas e Lopes (2014, p. 1).

o seu dinheiro, utilizando-se de técnicas de planejamento orçamentário e consumo consciente e responsável.

Em países considerados desenvolvidos, há iniciativas consistentes no trabalho com a Educação Financeira. Nos Estados Unidos, por exemplo, a temática faz parte da grade curricular das escolas (CARVAS, 2018). No entanto, no Brasil, observa-se que há muito que se fazer para que a Educação Financeira se torne acessível a uma parcela significativa da população, sobretudo, dos indivíduos que estão em formação escolar, pois em âmbito nacional existem apenas:

[...] algumas iniciativas independentes ou por parte de algumas instituições públicas e privadas, que contribuem para a informação do consumidor, mas ainda está aquém da transferência de conhecimentos financeiros necessários a decisões de mercado e de negócios por parte da população. (VIEIRA; BATAGLIA; SEREIA, 2011, p. 62).

No Brasil, uma iniciativa de âmbito nacional ocorreu com a criação da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), por meio do Decreto Federal nº 7.397, de 22 de dezembro de 2010, sob a ação do Ministério da Fazenda, e composta pelo Comitê Nacional de Educação Financeira (CONEF), que contava com a participação de vários órgãos, inclusive do Banco Central e do Ministério da Educação (MEC) (BRASIL, 2010). Nesse sentido, no momento de sua instituição, a ENEF tinha:

[...] como objetivo promover a educação financeira e previdenciária e contribuir para o fortalecimento da cidadania, a eficiência e solidez do sistema financeiro nacional e a tomada de decisões conscientes por parte dos consumidores (BRASIL, 2010).

Ainda de acordo com o Decreto supracitado (BRASIL, 2010), qualquer trabalho a ser desenvolvido pela ENEF deveria acontecer de forma permanente em todo o território nacional, buscando parcerias com instituições públicas ou privadas, visando garantir a gratuidade de suas ações educativas; sempre primando pelo interesse público, atuando por meio da informação, formação e orientação. Sua gestão deveria ser centralizada, mas também deveria possibilitar a realização de atividades descentralizadas, que deveriam ser avaliadas e revistas periodicamente.

Esse formato de gestão centralizada foi adotado visando ao fortalecimento metodológico dos seus projetos, no entanto, também se entendia a necessidade de realizar ações descentralizadas, que levassem em consideração as características regionais e sociais e possibilitassem o desenvolvimento de programas setoriais e transversais. Os programas setoriais eram desenvolvidos por instituições que compunham o CONEF, ao passo que os programas transversais ficavam a cargo da Associação de Educação Financeira do Brasil (AEF-Brasil).

A AEF-Brasil era uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) que, mediante a formalização de um acordo de parceria com o CONEF, foi “[...] responsável por conceber, planejar, estruturar, desenvolver, implementar e administrar iniciativas transversais da ENEF” (AEF-BRASIL, np). A organização também realizava a captação de recursos junto a instituições públicas e privadas, a fim de viabilizar a execução das propostas da ENEF.

Essas propostas foram elaboradas com o propósito de atingir três grupos distintos: crianças, jovens e adultos. Os dois primeiros por meio de ações desenvolvidas em espaço escolar pelo Programa Educação Financeira nas Escolas, sob a orientação do MEC em parceria com as Secretarias Municipais e Estaduais de Educação. Já o terceiro grupo ficava a cargo do Programa de Educação Financeira de Adultos, atendido por parceiros públicos ou privados, com vistas à promoção de ações de disseminação da Educação Financeira em consonância com os princípios estabelecidos no Plano Diretor da ENEF (2011).

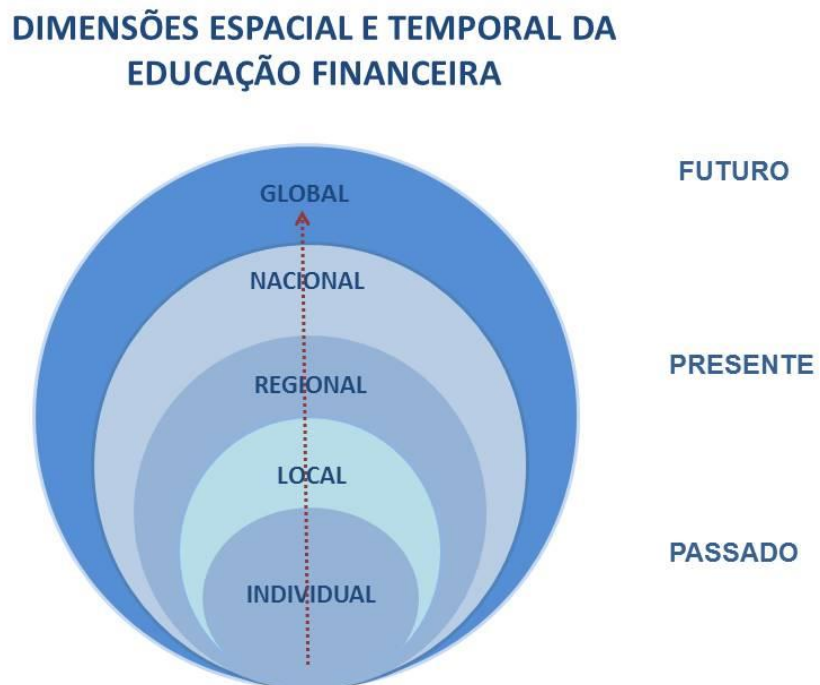
Nesse sentido, o trabalho com crianças e jovens em idade escolar tem um caráter proativo. Educar financeiramente é um processo de instrumentalização que requer estratégias a longo prazo (OCDE, 2005b). À medida que se trabalha com elementos conceituais, possibilita-se que, ao longo do percurso educativo, esses conceitos sejam abstraídos e sirvam como base para procedimentos atitudinais.

No entanto, é preciso atentar-se para que o trabalho com as crianças e os jovens não seja meramente informativo e não se limite ao conhecimento do sistema monetário ou de questões pragmáticas relacionadas ao dinheiro. Também devem ser exploradas questões como autocontrole, disciplina e aspectos que contribuam para uma análise crítica sobre as influências da mídia no comportamento e nos ideários de consumo (SOUZA, 2015).

No sentido de normatizar o que compete à Educação Financeira, em 2011, foi elaborado e aprovado o Plano Diretor, que estabelece os objetivos e competências da ENEF com base nas dimensões espaciais e temporais. A dimensão espacial parte da concepção de indivíduo, relacionando-o com as implicações de suas ações em contexto social. Já a dimensão temporal parte do pressuposto de que as escolhas do passado trazem consequências para o presente e para o futuro, assim como as ações do presente também impactarão no futuro (ENEF, 2011).

As relações que se estabelecem por meio dessas dimensões podem ser melhor visualizadas na Figura 1:

Figura 1 – Relação entre os níveis da dimensão temporal e espacial da Educação Financeira



Fonte: adaptado de ENEF (2011).

Pautados por essas dimensões, a ENEF (2011) estabeleceu sete objetivos e dez competências que podem ser utilizadas como base para o trabalho com a Educação Financeira, seja no processo educativo das crianças, jovens e adultos, em espaços formais e não formais de escolarização, seja na formação de

técnicos e professores, para atuarem como disseminadores ou elaborarem materiais didáticos e pedagógicos.

Sendo assim, o ponto de partida para a Educação Financeira, representado pelo primeiro objetivo, consiste em formar para a cidadania, por meio do trabalho com conceitos sobre cidadania, consumo responsável, consciente e sustentável. Nesse sentido, o objetivo é possibilitar que sejam desenvolvidas as competências necessárias para o pleno exercício da cidadania, de forma ética e responsável, ou seja, instrumentalizar o cidadão quanto aos seus direitos e deveres.

O segundo objetivo tem como foco a educação para o consumo e o desenvolvimento de uma cultura de poupança, prevendo o trabalho sobre o conceito de orçamento, com base em receitas e despesas, e sobre as necessidades e possibilidades de poupar e investir. A partir desses conceitos, espera-se que os indivíduos adquiram conhecimento a respeito do funcionamento do sistema financeiro, tenham acesso a bens e serviços, e também ponderem seus hábitos de consumo, levando em conta a necessidade de equilíbrio entre as receitas e as despesas.

O terceiro objetivo consiste em apresentar conceitos e ferramentas que colaborem com o fortalecimento da autonomia. A expectativa é de que, com os conceitos relacionados à autonomia, também se desenvolvam competências adequadas para a tomada de decisões financeiras assertivas.

Com uma visão mais institucional, o quarto objetivo demonstra o caráter de urgência na propagação dos conceitos da Educação Financeira e visa formar multiplicadores/disseminadores que possam colaborar efetivamente nessa missão, seja junto a suas famílias ou em outros espaços institucionais ou não.

Esses quatro primeiros objetivos estão relacionados com a dimensão espacial, pois tratam dos impactos que as ações individuais geram em âmbito local, regional e até global. Já os demais objetivos estão relacionados com a dimensão temporal, uma vez que possibilitam compreender que as decisões e ações do presente impactam o futuro.

Nesse viés da dimensão temporal, o quinto objetivo corresponde ao desenvolvimento de uma cultura de prevenção e proteção a curto, médio e longo prazo.

O sexto objetivo consiste em instrumentalizar os estudantes com vistas ao planejamento a curto, médio e longo prazo, desenvolvendo competências que possibilitem ações efetivas de planejamento financeiro.

Por fim, o sétimo objetivo foca em proporcionar informações, conhecimentos e conceitos que possam ser transformados em possibilidades de melhoria das condições de vida. Para tanto, busca o desenvolvimento de competências que possibilitem compreender as alternativas existentes e encontrar soluções para superar as dificuldades econômicas que possam surgir ao longo da vida, visando à promoção da mobilidade social.

Para melhor demonstrar as relações entre os objetivos, as competências e os conceitos que subsidiam as ações propostas pela ENEF (2011), foi elaborado um quadro, conforme segue:

Quadro 2 – Objetivos, competências e conceitos da ENEF

OBJETIVOS	COMPETÊNCIA	CONCEITOS
1. Formar para cidadania.	1. Exercer direitos e deveres de forma ética e responsável.	Cidadania Consumo responsável (consciente e sustentável)
2. Educar para o consumo e a poupança.	2. Tomar decisões financeiras social e ambientalmente responsáveis.	Receitas e despesas/orçamento
	3. Aplicar compreensão de receitas e despesas na manutenção do balanço financeiro.	
	4. Harmonizar desejos e necessidades, refletindo sobre os próprios hábitos de consumo e poupança.	Reservas (poupança) e investimento
	5. Valer-se do sistema financeiro formal para a utilização de serviços e produtos financeiros	Crédito
3. Oferecer conceitos e ferramentas para a tomada de decisão autônoma baseada em mudança de atitude.	6. Avaliar ofertas e tomar decisões financeiras autônomas de acordo com as reais necessidades	Autonomia
4. Formar disseminadores e/ou multiplicadores em EF	7. Atuar como disseminador dos conhecimentos e práticas de EF.	Disseminação e/ou multiplicação
5. Desenvolver a cultura da prevenção e proteção.	8. Valer-se de mecanismos de prevenção e proteção de curto, médio e longo prazo;	Prevenção Proteção
6. Instrumentalizar para planejar em curto, médio e longo prazo.	9. Elaborar planejamento financeiro no curto, médio e longo prazo.	Planejamento
7. Proporcionar a possibilidade de melhoria da própria situação.	10. Analisar alternativas para superar dificuldades econômicas	Mudança de condições de vida

Dimensão Espacial
Dimensão Temporal

Fonte: adaptado de ENEF (2011, p. 13).

Almejando criar um referencial para as futuras aplicações dos objetivos da ENEF (2011), foi desenvolvido, em caráter não obrigatório, o “Programa de Educação Financeira nas Escolas”, composto por dois projetos: um voltado para o Ensino Fundamental e outro para o Ensino Médio. Todo o projeto pedagógico e a definição dos conteúdos foram construídos com base no documento de Orientação para a Educação Financeira nas Escolas (Plano Diretor da ENEF, 2011), que foi elaborado pela ENEF em parceria com o MEC, a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME), o Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED) e outras instituições educacionais e financeiras, sob a coordenação de Comissão de Valores Mobiliários (CVM) (ENEF, 2011).

Além de nortear o trabalho com a Educação Financeira nas escolas, esse documento também visa a uma aproximação dos conteúdos próprios dessa temática com os conteúdos curriculares da Educação Básica, ainda que de forma transversal. Nesse sentido, ele oferece informação e formação para auxiliar na construção de um pensamento financeiro consistente e o desenvolvimento de comportamentos autônomos e saudáveis (ENEF, 2011).

O trabalho com o Ensino Fundamental contempla desde os anos iniciais até os anos finais, uma aproximação entre os conteúdos formais e os conteúdos sociais que, além de contribuir para a formação financeira do educando, também preza pela melhoria do seu desempenho em Língua Portuguesa e Matemática. Para tanto, foi elaborado um livro para cada ano escolar.

Assim como no Ensino Fundamental, também foram elaborados materiais para o Ensino Médio, com situações didáticas organizadas em três blocos: Bloco 1 - Situações da Vida Pessoal e Familiar no curto prazo, que aborda questões relacionadas à vida familiar cotidiana, à vida social e a bens pessoais; Bloco 2 - Situações da Vida Pessoal e Familiar a Médio e Longo Prazo, que fala sobre trabalho, empreendedorismo e grandes projetos; Bloco 3 - Situações do País e do Mundo em Articulação com a sua vida Pessoal e Familiar, no curto, médio e longo prazos, que trata de bens públicos e economia nacional e mundial (CONEF, 2013).

O trabalho com o Ensino Médio busca desenvolver a responsabilidade socioambiental, a autonomia nas decisões financeiras e a instrumentalização dos alunos para que se tornem agentes de multiplicação junto com as suas famílias ou com os seus grupos de convívio social. O processo de

disseminação desse material está organizado de duas formas: um em formato aberto, no qual os materiais estão disponíveis na plataforma www.vidaedinheiro.gov.br e podem ser acessados e baixados por professores, estudantes, entidades da sociedade civil e organizações; e outro por meio da adesão por parte das Secretarias Estaduais de Ensino ou, também, por instituições participantes do “Programa Ensino Médio Inovador” ou do “Programa Mais Educação”, que tenham optado por proporcionar a Educação Financeira aos seus estudantes.

Os dois projetos tiveram suas iniciativas aplicadas em projetos pilotos que, posteriormente, passaram por uma avaliação do Banco Mundial. Segundo o site da AEF-Brasil⁷, as ações relacionadas ao Ensino Fundamental foram aplicadas no ano de 2015, em 651 turmas de 201 escolas, atingindo um público de 400 professores e 14.886 estudantes residentes em Joinville-SC e Manaus-AM. No Ensino Médio, o projeto piloto ocorreu em 2010 e 2011, e contou com a participação de 891 escolas públicas pertencentes a 5 estados brasileiros⁸ e mais o Distrito Federal, possibilitando a participação de aproximadamente 1.800 professores e 27.000 estudantes.

De acordo com as avaliações realizadas pelo Banco Mundial, o Programa contribuiu para o desenvolvimento da capacidade do jovem de poupar, fazer lista de despesas mensais, negociar preços e meios de pagamento ao realizar compras, além de construir planos pessoais para alcançar seus objetivos (AEF-BRASIL, s/d). Além disso, foi possível evidenciar que o trabalho com a Educação Financeira, em espaço de educação formal escolar, possibilita o desenvolvimento de “[...] valores, conhecimento e competências importantes para a condução autônoma da vida financeira, contribuindo para complementar a formação do cidadão” (ENEF, 2011, p. 61).

Entretanto, houve uma alteração estrutural na ENEF recentemente. O Decreto nº 7.397 de 2010 foi revogado e, atualmente, está em vigor o Decreto nº 10.393 de junho de 2020, que institui a nova Estratégia Nacional de Educação

⁷ A partir da aprovação do Decreto nº 10.393 de junho de 2020, a AEF-Brasil deixou de exercer atividades junto à ENEF.

⁸ Estados que participaram do Projeto Piloto de Educação Financeira para o Ensino Médio: Tocantins, Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo, Ceará e o Distrito Federal.

Financeira – ENEF e o Fórum Brasileiro de Educação Financeira – FBEF (BRASIL, 2020).

Segundo o novo Decreto, em seu Artigo 2º, compete ao FBEF:

- I - Implementar e estabelecer os princípios da ENEF;
- II- Divulgar as ações de educação financeira, securitária, previdenciária e fiscal propostas por seus membros, por outros órgãos e entidades públicas ou por instituições privadas;
- III - Compartilhar as informações sobre as ações de educação financeira, securitária, previdenciária e fiscal produzidas pelos órgãos e entidades representados, para identificar as oportunidades de articulação; e
- IV - promover a interlocução entre os órgãos ou as entidades públicas e as instituições privadas para estimular e, sempre que possível, integrar as ações de educação financeira, securitária, previdenciária e fiscal. (BRASIL, 2020).

Dessa forma, desde a aprovação do novo Decreto, as ações da nova Estratégia Nacional para a Educação Financeira estão a cargo do Fórum Brasileiro de Educação Financeira (FBEF).

Com o intuito de verificar como a Educação Financeira vem se caracterizando em âmbito escolar atualmente, foram analisadas, a princípio, as Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica do Estado do Paraná para a disciplina de Matemática, nas quais não consta referência à necessidade, à importância e à obrigatoriedade do trabalho com essa temática. Continuando essa análise nos documentos orientadores para a Educação Básica, foi verificado que, tanto na Base Nacional Comum Curricular quanto no Referencial Curricular do Estado do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações⁹, a importância e a necessidade de se trabalhar a Educação Financeira estão descritas no texto introdutório e nos Objetivos de Aprendizagem do 5º ano do Ensino Fundamental I e nos 6º, 7º e 9º anos do Ensino Fundamental II.

Conforme consta na BNCC e no Referencial Curricular do Paraná, cabe às redes de Ensino:

⁹ O Referencial é um documento derivado da versão aprovada da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil e Ensino Fundamental I e II, normatizado pelo Conselho Estadual de Educação em novembro de 2018, pela Deliberação 3. Tal documento vem sendo implementado de forma simultânea nas escolas estaduais desde o ano letivo de 2020.

[...] incorporar aos currículos e às propostas pedagógicas a abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente de forma transversal e integradora. Entre esses temas, destacam-se: [...] saúde, vida familiar e social, educação para o consumo, educação financeira e fiscal, trabalho, ciência e tecnologia e diversidade cultural (Parecer CNE/CEB nº 11/2010 e Resolução CNE/CEB nº 7/2010). Na BNCC, essas temáticas são contempladas em habilidades dos componentes curriculares, cabendo aos sistemas de Ensino e escolas, de acordo com suas especificidades, tratá-las de forma contextualizada (BRASIL, 2018, p. 19-20).

Ainda de acordo com esses documentos que passaram a orientar a Educação Básica em nível nacional e estadual, a partir de 2020, a abordagem da Educação Financeira na disciplina de Matemática deve estar relacionada à Unidade Temática: Números e Álgebra, desde o 5º ano do Ensino Fundamental I, e perpassar pelos 6º, 7º e 9º anos do Ensino Fundamental II, a fim de abranger os seguintes objetos do conhecimento: números racionais, porcentagem e juros simples.

Na tentativa de identificar as perspectivas de trabalho com a Educação Financeira no Ensino Médio, foi consultada a BNCC para essa etapa escolar, instituída em 17 de dezembro de 2018 pelo Conselho Nacional de Educação (CNE). Esse documento passou a balizar a adequação curricular dos Estados a partir de 2020, e sua efetiva implantação deverá acontecer até o ano de 2022. Nesta etapa da Educação Básica, o documento prevê um trabalho formativo com a Educação Financeira, visto que é parte integrante da BNCC da Educação Infantil, do Ensino Fundamental I e II – portanto, também está contemplada no texto introdutório.

Aprofundando um pouco mais essa análise, verifica-se que, em termos de conteúdos matemáticos, encontram-se na BNCC para o Ensino Médio algumas referências ao trabalho com a Matemática Financeira em um contexto de Educação Financeira:

EM13MAT203 - Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões (BRASIL, 2018, p. 526).

Nesse sentido, a BNCC começa a abrir caminho para um debate sobre o Ensino de Educação Financeira em espaço escolar e suas possibilidades.

Esse movimento, criado pela BNCC junto às Secretarias de Estado da Educação, suas escolas e colégios, tende a ampliar os estudos sobre o tema, a fim de delimitar a área de atuação, a formação de professores e a definição de conteúdos específicos, além de fomentar o desenvolvimento de técnicas e metodologias de Ensino, como é o caso dos jogos educacionais, foco do presente estudo.

2.3 JOGO E SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO

O ato de brincar, assim como de participar de um Jogo, está intimamente ligado à infância e se faz presente nas mais diversas culturas, independentemente da época e da classe social. Não é possível pensar na essência das crianças sem estabelecer uma relação direta com as atividades lúdicas por elas desenvolvidas, muito menos na construção do indivíduo adulto, sem tentar entender as especificidades dessas ações e as suas implicações no desenvolvimento humano (KISHIMOTO, 2011).

A etimologia da palavra Jogo é originária do Latim (*iocus, iocare*) e remete ao divertimento, à brincadeira, a um passatempo imbuído de regras que devem ser consideradas (ANTUNES, 1998). Embora pareça natural, não se tem uma definição exata que caracterize o Jogo. O que se tem são inúmeras tentativas de elaboração desse conceito, visto que, conforme destaca Kishimoto (2011) no livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, uma referência à palavra Jogo pode ter diversas conotações. Para alguns, o que vem à mente são Jogos dotados de um aspecto físico, materializados em um objeto, tais como quebra-cabeça, dama, xadrez, amarelinha, etc.; outros pensam em Jogos fictícios de representação, presentes nas brincadeiras de faz de conta; alguns, porém, remetem-se aos Jogos que envolvem a linguagem e o discurso, por exemplo, o Jogo de trava-língua, os Jogos dos repentistas durante suas apresentações musicais, os Jogos das peças judiciais ou, ainda, os Jogos considerados como “Jogos de azar”.

Outra variante refere-se ao fato de que, num dado momento histórico, o que pode ser considerado Jogo em uma determinada cultura ou grupo social, pode não ser em outra. A esse respeito, Kishimoto (2011) dá como exemplo a observação de uma criança de origem indígena que atira flechas em animais de pequeno porte: para pessoas desvinculadas dessa cultura, à primeira vista, a ação

pode ser entendida como uma brincadeira, um Jogo, um divertimento; no entanto, para membros da cultura indígena, é o ato de preparação da criança para a arte da caça, para a vida adulta – ato voltado para a subsistência na cultura da qual ela faz parte.

Diante da expressividade do tema, o fenômeno Jogo se tornou objeto de estudo de diversos teóricos e estudiosos, ligados a áreas como História, Antropologia, Filosofia, Sociologia, Biologia, Bioquímica, Genética, Psicologia e Neurociência. Esses estudos possibilitaram a percepção de características e elementos presentes no Jogo, subsidiando a elaboração de conceitos que representam as principais tentativas de defini-lo. Nesse processo, destacam-se as contribuições de autores como Huizinga (2019), Caillois (2001), Eigen e Winkler (1989).

Para Eigen e Winkler (1989, p. 25),

[...] o jogo é um fenômeno natural que desde o início tem guiado os destinos do mundo: ele manifesta-se nas formas que a matéria pode assumir, na sua organização em estruturas vivas e no comportamento social dos seres humanos.

Sob um viés histórico, Huizinga (2019) refere-se ao Jogo como um elemento cultural, relacionado aos aspectos sociais. O autor aponta que o Jogo é anterior à cultura e antecede a existência da vida em sociedade, ao considerar que os animais também praticam essa atividade.

Na obra *Homo Ludens* (2019), Huizinga destaca que “o Jogo é um fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 2019, p. 1). Para o autor, “a existência do Jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo” (HUIZINGA, 2019, p. 4). Dessa forma, trata-se de um elemento fundamental na construção e no desenvolvimento dos povos, que não só faz parte da cultura como também a constitui. Huizinga (2019, p. 36) também considera o Jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si

mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Já do ponto de vista sociológico, Caillois (2011), em sua obra *Os Jogos e os Homens*, de certa forma se contrapõe ao conceito defendido por Huizinga (2019) de que o Jogo é anterior à cultura, pois defende que, neste universo, o Jogo é visto como um produto sociocultural. De forma geral, nos demais aspectos, suas concepções parecem trilhar o mesmo caminho. Nesse sentido, Caillois (2001, p. 10) afirma que o “jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou funcionamento de um conjunto complexo”. De acordo com o autor, o Jogo deve ser compreendido, primeiramente, como uma atividade voluntária, com tempo e espaço delimitado, porém incerta, imprevisível, não tendo a finalidade de produzir ou gerar riquezas, constituída por regras pré-acordadas, e assumindo um caráter fictício, a ponto de estabelecer um “mundo paralelo”, uma outra realidade que se opõe à vida real (CAILLOIS, 2001, p. 9-10).

Huizinga (2019), por sua vez, identifica o Jogo como uma atividade com tempo e espaço próprios, proveniente de uma ação voluntária, composto por regras, e dotado de um caráter “não sério”, no sentido de reconhecer que há algo de lúdico nele. Essas características também fazem parte da concepção de Jogo proposta por Caillois (2001), no entanto, esse autor acrescenta a natureza improdutiva do Jogo como mais um elemento que o constitui.

Nesse mesmo viés, Murcia (2005, p. 9) concebe o Jogo como uma manifestação cultural, considerando-o:

[...] um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Segundo Kishimoto (2011, p. 19), parte dessa dificuldade em conceituar o Jogo de forma mais unificada está relacionada ao fato de que “cada contexto social constrói uma imagem de Jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressa por meio da linguagem”. Outra problemática é que, usualmente, os termos Jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizados com o

mesmo significado (KISHIMOTO, 2011). De modo a elucidar as diferenças, o autor toma como base os estudos de Gilles Brougère (1993) e Jacques Henriot (1989), e explica que o brinquedo, diferentemente do Jogo, é representativo, possui uma ligação muito íntima com a criança, e é desprovido de regras. O Jogo é uma atividade sistemática composta por três níveis de diferenciação: a) é o resultado de um sistema linguístico que se estabelece dentro de um contexto social; b) é composto por regras que definem o formato do Jogo; c) possui um objeto, algo determinado, que independe da matéria que o constitui. Por fim, a brincadeira é o ato de colocar em prática as regras do Jogo ou de interagir com um brinquedo.

Mesmo diante dessa variedade de conceitos e concepções presentes na literatura, um levantamento realizado por Salen e Zimmerman (2003) revela que os termos “regras”, “metas”, “diversão” e “fantasia” são comuns em qualquer tipo de Jogo. Tais componentes, principalmente as regras e a fantasia, aliados à imprevisibilidade, são peças fundamentais da “engrenagem” chamada fascinação que o Jogo exerce sobre as pessoas, sobretudo, nas crianças e adolescentes (CAILLOIS, 2001).

Há muito tempo, essa fascinação do indivíduo pelo Jogo e a identificação dele com a vida, bem como as relações entre o Jogo e a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, tem sido objeto de estudo da Biologia e Psicologia. Dentre esses estudos, destacam-se a Teoria Construtivista de Jean Piaget e a Teoria Sociointeracionista de Vygotsky. Embora o foco da presente pesquisa não seja discutir essas teorias, compreende-se que elas contribuem sobremaneira no entendimento de como o ser humano se desenvolve e aprende e, com base nesse conhecimento, obtém-se subsídios para se vislumbrar as possibilidades da utilização de um Jogo na Educação Financeira.

Desse modo, o Jogo se apresenta como uma simulação da vida real. No Jogo, assim como na vida em sociedade, as ações são delimitadas por regras e leis pré-estabelecidas, os indivíduos assumem papéis, as escolhas do presente geram impactos no futuro e um erro pode ser “fatal”. A partir disso, decorre a importância de compreender o espaço em que se está inserido, de ter conhecimento e clareza, de regular a emoção, ter foco, e também de ser ético, autônomo e proativo. Essa reflexão permite pensar que o Jogo pode contribuir para a aquisição de conceitos da Educação Financeira e, de tal maneira, auxiliar no desenvolvimento

de habilidades e competências necessárias à construção de um indivíduo educado financeiramente.

Nesse sentido, o Jogo pode ser utilizado no contexto educacional para aprimorar as habilidades cognitivas, para ensinar um novo conceito, para incentivar a pesquisa, para buscar por respostas de uma determinada situação-problema, para ampliar o campo de visão de um determinado conhecimento ou, até mesmo, para fixar um conteúdo trabalhado anteriormente.

Essa possibilidade de aproximação da vida adulta, esse “Jogo de faz de conta” e essa característica de lidar com o imprevisível aguçam a curiosidade, prendem a atenção, despertam o interesse, envolvem, instigam e mobilizam. São essas características que tornam o mundo do Jogo tão fascinante e promissor, a ponto de educadores vislumbrarem a possibilidade de utilização desse recurso em suas ações pedagógicas.

A procura por Jogos que possam ser utilizados em prol do Ensino tem sido crescente, uma vez que se buscam metodologias ativas que visam superar as práticas tradicionais e estimular a participação dos estudantes na construção do seu próprio conhecimento. O estudo realizado por Pereira e Kieckhoefel (2018, p. 171) evidencia que:

Os jogos podem ser bons aliados no processo educacional, uma vez que são guiados por regras, visam atingir objetivos, além de envolver os participantes na busca pela solução do que está sendo proposto. Se bem planejados, podem auxiliar professores e alunos no contexto do Ensino e da aprendizagem.

O Jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico, é uma atividade livre e alegre que engloba uma significação. Também é de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois é por meio do Jogo que a criança começa a se descobrir, testar seus limites, vivenciar as primeiras noções da vida adulta, e ter contato com as regras de forma lúdica e prazerosa.

De acordo com Santos (2002), as atividades lúdicas criam um ambiente favorável à aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento dos aspectos pessoais, sociais e culturais, fortalecendo os processos de socialização e a construção do conhecimento.

Nessa perspectiva de que o lúdico auxilia no processo de desenvolvimento integral, Orso (1999, p. 7) defende que a “criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadiamente com as regras do jogo da vida”. O autor também acrescenta que “saber ganhar ou perder deveria acompanhar a todos sempre” (ORSO, 1999, p. 7). Nesse sentido, o ato de jogar colabora com o desenvolvimento de habilidades, possibilita a produção de conhecimento, e é um forte aliado no aumento da autoconfiança.

No entanto, para que sejam considerados Jogos Educacionais, eles:

[...] devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de Ensino, baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conceito (PRIETO *et al.*, 2005, p. 10).

Nessa mesma perspectiva, Lara (2004) defende que os Jogos, quando bem elaborados e bem explorados, podem caracterizar uma estratégia de Ensino com potencial para atingir diferentes objetivos, que variam desde o simples treinamento até a construção de um determinado conhecimento.

A fim de colaborar com esse processo de utilização de Jogos em contextos educacionais, Silva e Morais II (2011, p. 157) afirmam que:

[...] os jogos possuem um valor educacional intrínseco, pois agem como um motivador, unindo a vontade e o prazer durante o desenvolvimento de uma atividade, tornando as aulas agradáveis e a aprendizagem fascinante, pois o ato de aprender associa-se à diversão.

Contudo, os autores ressaltam que é preciso ter atenção quanto à preparação dos educadores, à estrutura do espaço escolar, ao planejamento adequado e à qualidade dos Jogos – caso contrário, o trabalho poderá ficar comprometido e não alcançar o objetivo educacional desejado. Os autores também destacam o caráter motivador do Jogo, mas alertam para a importância de conhecer os conceitos e os Jogos a serem trabalhados, bem como de planejar essa ação.

A esse respeito, Grando (1995, p. 91) afirma que o professor que deseja trabalhar com Jogos em situações de Ensino “deve estar preparado para utilização desse tipo de suporte metodológico”. Nesse sentido, há a necessidade de

repensar suas concepções “sobre Ensino, aprendizagem, papel do aluno, papel do professor-educador, disciplina e avaliação” (GRANDO, 1995, p. 92).

Ao utilizar um Jogo em sala de aula, além de conhecer o conteúdo científico a ser trabalhado, o professor também precisa ter conhecimento de como se dá o processo de aprendizagem por parte do aluno que, no contexto de Jogo, é chamado a ação, a atividade. Nesse contexto, o estudante passa a elaborar estratégias e conjecturas que colaboram com a construção do seu conhecimento. Essa postura ativa do aluno muda a dinâmica da sala de aula, e aquele ideário de sala tradicional, com carteiras enfileiradas e pouca comunicação verbal deixa de existir, abrindo espaço para uma sala mais dinâmica e possibilitando que os estudantes se agrupem, e que os processos de comunicação se tornem mais evidentes e, em alguns momentos, até “calorosos”.

Ainda de acordo com Grando (1995), ao optar por utilizar os Jogos numa situação de Ensino, o professor também precisa compreender a necessidade de se desvincular da postura de professor tradicional, deixando de lado a posição de “detentor do saber” para assumir uma postura de mediador entre o aluno e o conhecimento. Ser mediador, nesse contexto, implica estar atento a todos os movimentos e “estratégias” realizadas pelos estudantes. A partir dessas estratégias, é necessário identificar e discutir com os alunos os conceitos envolvidos, mas sem interferir diretamente no Jogo. Dessa forma, é possível conservar seu aspecto lúdico e, também, fazer com que os processos de cooperação entre os alunos fiquem cada vez mais fortes e possam contribuir com o desenvolvimento da autonomia intelectual e social, bem como com a construção da sua identidade.

Ao assumir o Jogo como uma proposta metodológica, o professor também deve pensar sobre a organização de tempos e espaços adequados a essa atividade, balanceando os conteúdos de forma que um não seja privilegiado em detrimento de outros. Também é importante estar atento para evitar que alguns conteúdos não sejam negligenciados, visto que o trabalho com Jogos, se não for bem planejado, pode se estender por um tempo maior que o necessário. Diante disso, evidencia-se a importância desse trabalho estar alinhado ao currículo da escola, orientado por um plano de trabalho docente que perpassa pela escolha ou construção de um Jogo adequado aos conceitos e conteúdos que se pretende ensinar e com objetivos muito bem definidos. Esses objetivos, por sua vez, devem

ser de conhecimento de todos os envolvidos ou afetados pela proposta, pois muitas vezes extrapolam o espaço delimitado pela sala de aula.

Os espaços destinados às atividades de Ensino com Jogos devem estar organizados de forma que possibilitem ao professor uma ampla visão dos estudantes: é preciso transitar entre eles, a fim de realizar as observações necessárias e garantir que as ações do Jogo sejam o foco. Esse espaço também deve privilegiar a criação, a fim de que o estudante se sinta à vontade para agir, interagir e desenvolver sua capacidade criativa.

Grando (2000) considera que o planejamento e a organização são aspectos fundamentais quando se deseja aplicar um Jogo no contexto educacional; do contrário, sem o devido planejamento e sem objetivos bem definidos, o uso de Jogos em sala de aula pode não trazer os benefícios desejados e, ainda, gerar prejuízos no processo de aprendizagem. A esse respeito, a autora destaca algumas vantagens e desvantagens do trabalho com Jogos:

a) Flexibilidade no trabalho com conceitos e ou conteúdos

Vantagens:

- Possibilidade de introdução de um novo conceito inclusive aqueles considerados de difícil compreensão;
- Retomada de conteúdos já trabalhados, de uma forma mais interativa e prazerosa;
- O trabalho por meio da investigação e da resolução de problemas;
- A construção de significados para um dado conteúdo;
- A possibilidade de um trabalho interdisciplinar;

Desvantagens:

- Desprovidos de um planejamento adequado, o jogo pode não servir ao Ensino, e assumir um caráter aleatório, sem intencionalidade educativa;
- A escolha de um jogo inadequado ao que se pretende trabalhar, e ou a ausência de um planejamento que estabeleça os objetivos e o tempo adequado a ação, pode fazer com que o uso do jogo em sala de aula se prolongue demasiadamente, tornando o desinteressante, e ainda por conta do tempo desprendido para essa ação ocasionar a marginalização ou até o negligenciamento de alguns conteúdos;
- Causar a falsa impressão de que todos os conceitos e ou conteúdos são passíveis de serem trabalhados por meio dos jogos;

b) As relações com a aprendizagem e com o outro

Vantagens:

- O desafio proposto pelo jogo motiva o aluno a participar ativamente do seu processo de aprendizagem;
- Os jogos contribuem com o processo de socialização e possibilita o aprimoramento das relações sociais por meio de suas regras;
- Favorece a observação crítica, a participação, desenvolvimento dos processos de linguagem e conseqüentemente amplia as formas de comunicação;

- Possibilita o desenvolvimento da criatividade, valoriza a competição que respeita as individualidades, despertando no estudante o gosto pela busca da aprendizagem, e pelo conhecimento.

Desvantagens:

- A perda da ludicidade ocasionada pela a falta de regulação das ações do professor, deixando de lado sua função de mediador interferindo demasiadamente no jogo;
- O não respeito à voluntariedade do estudante em participar do jogo;
- O incentivo a competição sem o devido respeito às individualidades e ao tempo de aprendizagem dos estudantes.

c) Competências

Vantagens

- O trabalho permeado por jogos possibilita que o estudante desenvolva a capacidade de tomar decisões e também avaliá-las, já que o jogo quando bem conduzido, favorece os processos de aprendizagem de uma forma que o erro não ocasione constrangimentos;
- Também possibilita a busca por estratégias cada vez mais elaboradas e adequadas ao objetivo do jogo, e assim promovendo o desenvolvimento da capacidade de investigação e resolução de problemas.

Desvantagens:

- A não valorização dos processos de aprendizagem desencadeados pelas situações do jogo, valorizando apenas o resultado final.

Diante do exposto, quando há a intenção de trabalhar com Jogos em situações de Ensino, o professor deve concebê-los como uma proposta metodológica e assumir uma postura de mediação entre o conhecimento e os estudantes, tendo como base um planejamento consistente que dê conta de maximizar as vantagens em detrimento das desvantagens.

Nesse sentido, o trabalho com Jogos Educacionais requer planejamento, definição de objetivos educativos à luz de uma metodologia adequada à faixa etária com a qual se pretende trabalhar e, também, aos conceitos que se pretende explorar e às habilidades que se deseja desenvolver.

Assim, considerando a importância do Jogo e sua relevância para o processo de aprendizagem, na presente pesquisa, foi desenvolvido um Jogo Educacional, destinado ao Ensino de conceitos relacionados à Educação Financeira.

3 APORTES METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Neste capítulo, apresentam-se os encaminhamentos metodológicos e conceituais que nortearam o desenvolvimento da pesquisa, bem como a elaboração, a aplicação, a análise e a avaliação do Produto Educacional.

3.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA DA PESQUISA

O presente trabalho foi desenvolvido com base nos pressupostos da Pesquisa Tecnológica, uma vez que advém de uma necessidade social que não se abstém apenas na identificação de um problema. No caso, além de identificar a necessidade da inclusão da Educação Financeira no ambiente escolar, também foi elaborado um Produto Educacional, especificamente um Jogo Educacional, com o intuito de auxiliar no Ensino de conteúdos pertinentes a essa temática.

A estratégia metodológica escolhida se sustenta nos estudos de Bungue (1985), que conceitua a Pesquisa Tecnológica como uma área do conhecimento que se ocupa com a produção de artefatos que podem ser planejados, elaborados, executados e avaliados à luz do conhecimento científico na busca por soluções práticas e funcionais, com vistas ao enfrentamento de demandas sociais emergentes.

Com o objetivo de complementar esse conceito, Cupani (2006) e Freitas Junior *et al.* (2014) alertam que um artefato não pode ser reconhecido apenas como um objeto físico, palpável, mas também pode ser abstrato. Na perspectiva da Pesquisa Tecnológica, consideram-se também as produções intelectuais desenvolvidas mediante um planejamento. Sendo assim, no Jogo desenvolvido nesta pesquisa, foram empregados tanto elementos físicos (tabuleiros e fichas) quanto abstratos (regras e procedimentos).

A Pesquisa Tecnológica também possibilita o estudo amplo de um objeto delimitado, bem como a busca por resultados específicos, podendo ser classificada em substantiva e operativa (BUNGUE, 1985). De acordo com Freitas Junior *et al.* (2014), as Pesquisas Tecnológicas substantivas referem-se ao conhecimento sobre a tecnologia, ao passo que as operativas abordam ações para o

funcionamento de artefatos, na busca por solucionar um problema prático. Sendo assim, neste estudo, foi aplicada a Pesquisa Tecnológica operativa.

Segundo Vargas (2003), outra característica da Pesquisa Tecnológica revela-se na não neutralidade dada ao problema identificado, como usualmente ocorre nas pesquisas puramente científicas. A Pesquisa Tecnológica, em sua essência, tem um comprometimento com as demandas sociais, o que remete à problemática inicial da presente pesquisa, relacionada à necessidade de promover ações que possibilitem a expansão da Educação Financeira.

Diante disso, foi elaborado um Jogo para trabalhar conceitos da Educação Financeira em âmbito escolar, visando contribuir com o processo formativo de estudantes do Ensino Médio acerca dessa temática. Tal Produto foi desenvolvido de forma planejada e com base em dados científicos, e sua caracterização se encontra no tópico seguinte.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

Conforme a determinação da CAPES (2016), os Mestrados Profissionais precisam apresentar a elaboração de uma Produção Técnica Educacional, bem como sua execução em condições reais de Ensino em espaços de educação formal ou não formal. Sendo assim, a presente proposta atende à exigência da CAPES e está fundamentada pela linha de pesquisa “Formação Docente, Recursos Tecnológicos e Linguagens” do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEN) da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP).

Para tanto, foi elaborado um macroprojeto intitulado “Ensino de Educação Financeira: prática, produtos e processos”, que compreende uma série de pesquisas na área e tem como pesquisador responsável o Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas. A presente pesquisa, intitulada “Educação Financeira em Jogo: desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino Médio” é a primeira desenvolvida no referido macroprojeto, e tem como instituição coparticipante o Núcleo Regional de Educação (NRE) de Ibaiti-PR. O trabalho foi submetido à Plataforma Brasil e passou pela apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UENP, o qual emitiu o parecer de aprovação sob o número 4.821.953.

Na busca por uma definição e categorização do Jogo proveniente desta pesquisa, apoiou-se nos estudos de Neto *et al.* (2013 *apud* LIMA *et al.*, 2009), que considera, que inserido num contexto educacional, a proposta de elaboração de um Jogo assume a nomenclatura de “Jogo Educacional”. Nesse sentido, na categorização das Produções Técnicas Educacionais feita pela CAPES (2013), o Jogo Educacional se enquadra na categoria 2:

Desenvolvimento de produto (Mídias educacionais como vídeos, simulações, animações, videoaulas, experimentos virtuais, áudios, objetos de aprendizagem ambientes de aprendizagem, páginas de internet e blogs, jogos educacionais de mesa ou virtuais, e afins.

Sendo assim, o Jogo Educacional elaborado neste estudo para trabalhar conceitos da Educação Financeira, intitulado “Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida”, atende à proposta do PPGEN/UENP e está em consonância com as normativas da CAPES (2013). Além disso, há a conformidade com as recomendações da OCDE (2005b) e da ENEF (2011), no que tange à promoção da Educação Financeira em âmbito escolar.

No próximo tópico, apresentam-se as etapas da elaboração da Produção Técnica Educacional.

3.3 ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O primeiro passo para o desenvolvimento desta seção foi compreender o conceito de Produção Técnica Educacional para, posteriormente, escolher uma proposta teórica que desse subsídio, ao seu desenvolvimento, desde a concepção até o processo de avaliação.

Em consonância com os pressupostos da Pesquisa Tecnológica, Moreira (2004) pontua que o desenvolvimento de uma Produção Técnica Educacional tem como foco solucionar um dado problema, podendo ser entendida como uma pesquisa aplicada que requer uma metodologia adequada para sua realização. Face a isso, tomou-se como base a proposta de Metodologia do Desenvolvimento de Van Der Maren (2004, p. 178 – tradução nossa), orientada para o “desenvolvimento de conceito, desenvolvimento de objeto ou ferramenta e

desenvolvimento ou melhoria de competências pessoais como ferramentas profissionais”, com o intuito de solucionar problemas a partir da prática diária.

Tendo em vista que o foco desta pesquisa é o desenvolvimento de um objeto, especificamente um Jogo Educacional, proposto para atender à demanda social de auxiliar no processo de Ensino e de apropriação de conceitos e conteúdos próprios da Educação Financeira, há a compreensão de que a Teoria do Desenvolvimento concebida por Van Der Maren (2004), fornece um suporte teórico capaz de orientar sua elaboração.

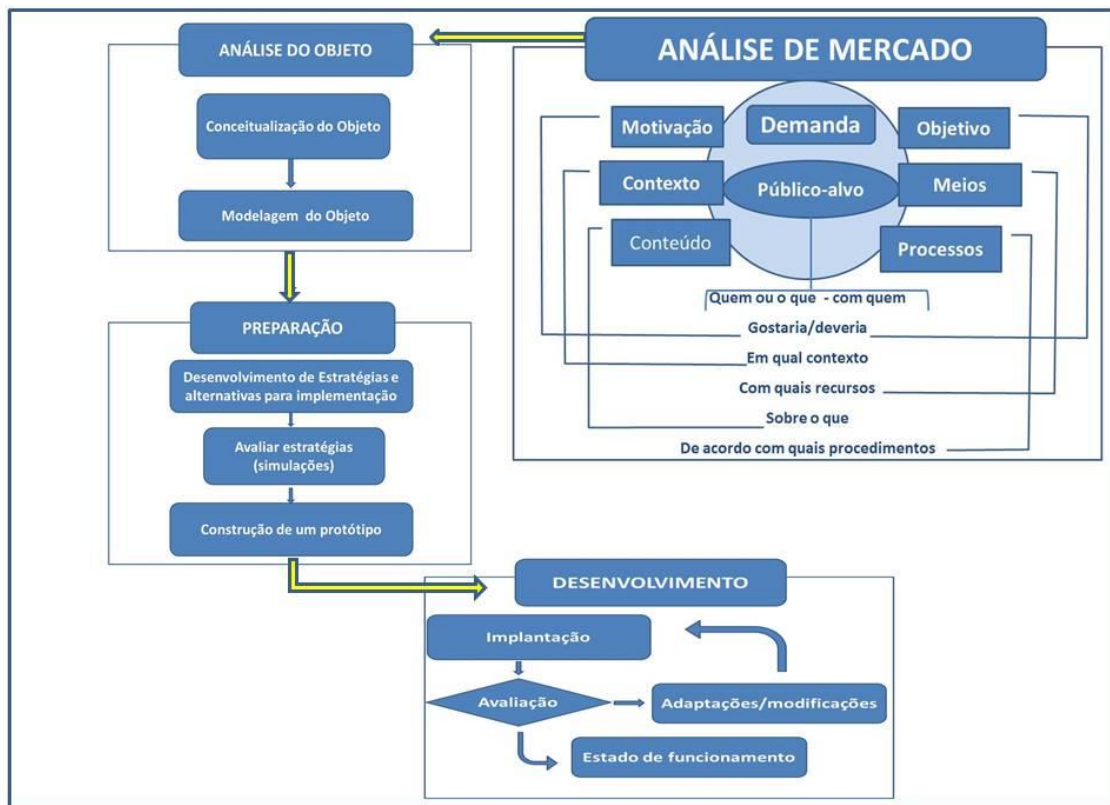
Cabe destacar que, sob a ótica da Metodologia do Desenvolvimento de Van Der Maren (2004), a elaboração do objeto perpassa por quatro etapas: análise de mercado/demanda, análise do objeto, preparação do objeto e avaliação.

A primeira etapa consiste em demarcar o público-alvo que se pretende atender e o contexto em que ele se encontra, levando em consideração suas demandas, fazendo uma delimitação dos objetivos e levantando os procedimentos e recursos. Após a análise de mercado ou demanda, passa-se para a segunda etapa, na qual deve haver uma concentração de esforços para delimitar um objeto que atenda às necessidades identificadas inicialmente e, assim, desenvolver um modelo com base nos conceitos produzidos.

A terceira fase consiste na preparação do modelo concebido na fase anterior, portanto, há a necessidade de desenvolver estratégias de implementação, bem como simulações que possibilitarão chegar num modelo preliminar, um protótipo. Na quarta fase, denominada como a fase da avaliação, são feitos os testes de implementação e, posteriormente, as adequações necessárias.

A figura a seguir traz uma síntese dessas etapas:

Figura 2 – As quatro etapas de Desenvolvimento de Objeto



Fonte: adaptado pela autora com base em Van Der Maren (2004).

Construindo um paralelo entre a Metodologia do Desenvolvimento e o processo de criação do Jogo Educacional proposto, foram desenvolvidas as seguintes etapas:

a) Análise de Mercado/demanda: identificação prévia de uma necessidade ou problema, bem como a identificação e caracterização do público-alvo;

b) Análise do Objeto: estabelecimento dos conceitos e conteúdos presentes, bem como dos pressupostos teóricos que embasaram os elementos constitutivos do Jogo, incluindo a definição estrutural, os recursos utilizados, a tecnologia empregada, entre outros aspectos técnicos que o caracterizaram;

c) Preparação: desenvolvimento do Jogo, em sua concepção prática, envolvendo a criação de um protótipo e o processo de simulação para a constatação de sua viabilidade e aperfeiçoamento;

d) Aplicação e Análise: aplicação, testagem e avaliação do jogo, bem como retorno de adequações necessárias.

Quadro 3 – Etapas de Desenvolvimento do Produto Educacional a ser elaborado

Desenvolvimento de um Objeto (Produto Educacional)	Descrição das Etapas de Desenvolvimento da Pesquisa
Análise de Demanda	Levantamento das necessidades: diagnóstico e caracterização do público-alvo.
Análise do Objeto	Concepção do objeto e conceitos a serem trabalhados, com base na análise de demanda; Definição dos elementos constitutivos do jogo e recursos empregados.
Preparação	A Produção Técnica Educacional: construção e apresentação e simulações do modelo criado (protótipo).
Aplicação e Análise	Aplicação, análise e possíveis adequações.

Fonte: adaptado pela autora (2021).

O quadro acima parte da proposta de Van Der Maren (2004), no entanto, foram feitos alguns ajustes para atender às especificidades deste trabalho. Sendo assim, no tópico a seguir, apresenta-se o detalhamento das etapas de Desenvolvimento do Objeto Pedagógico – Produto Educacional desta pesquisa.

3.3.1 Etapa I – Análise de Demanda

Passados dez anos da instituição da ENEF, mesmo com todos os esforços e mobilizações por ela realizadas, é possível constatar uma carência de trabalhos e materiais voltados para a Educação Financeira em espaço escolar – que se confirma através da vivência em escolas de Educação Básica e dos estudos realizados anteriormente nesta pesquisa. Além disso, documentos orientadores como os PCN (BRASIL, 1998) e a BNCC (BRASIL, 2018) trazem no seu escopo a importância dessa abordagem, ainda que de forma transversal, o que remete à urgente necessidade de desenvolvimento de projetos e produtos voltados à Educação Financeira.

Tendo em vista esta demanda, preocupou-se em buscar informações que pudessem corroborar com o diagnóstico do público-alvo a ser atendido. De acordo com Chiavenato (2010), o diagnóstico permite identificar as necessidades de intervenção à medida que revela o que já se sabe e o que ainda precisa ser trabalhado. Nessa perspectiva, tomou-se como referência o resultado da última avaliação do PISA, realizado em 2018 e divulgado pela OCDE em 2020, que demonstrou o baixo conhecimento dos jovens brasileiros em Educação Financeira. Desse modo, o público-alvo que se pretende atingir com este Produto Educacional encontra-se no espaço da educação formal, mais especificamente na etapa da Educação Básica – no caso, o Ensino Médio, que atende jovens com aproximadamente 15 anos.

Essa escolha foi pautada pelo fato de que os estudantes do Ensino Médio, num curto espaço de tempo, provavelmente, ingressarão no mercado de trabalho e começarão a ter sua própria renda, o que reforça a necessidade de um trabalho efetivo de Educação Financeira para subsidiar suas tomadas de decisões.

Vale ressaltar que a escolha também partiu do interesse pessoal da autora em desenvolver um trabalho que possa ser utilizado em escolas de Educação Básica e contribuir com o processo educativo dos estudantes. O que se pretende é contribuir especialmente com as escolas que possuem um grande número de estudantes em situação de vulnerabilidade social, e/ou cujo rendimento estudantil está abaixo da meta projetada pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB).

Com base nessa análise de demanda, o próximo tópico traz uma retomada dos conceitos e conteúdos de Educação Financeira trabalhados por meio do Produto Educacional, e discorre sobre seus aspectos constitutivos.

3.3.2 Etapa II – Análise do Objeto

Após a identificação da demanda e a definição do público-alvo, preocupou-se em analisar os conceitos e conteúdos de Educação Financeira possíveis e viáveis de serem trabalhados por meio do Produto Educacional desenvolvido – no caso, no Jogo. Para tanto, levou-se em consideração a afirmação

de Kishimoto (2011) de que, no campo educacional, é preciso conciliar a liberdade dos Jogos com a orientação dos processos educativos.

A respeito dos conteúdos trabalhados, fez-se um resgate do objeto de estudo, com base no conceito de Educação Financeira elaborado pela OCDE (2005), entendido como um processo de instrumentalização que possibilita que os indivíduos e a sociedade como um todo ampliem seu entendimento sobre conceitos e produtos financeiros. Isso deve ocorrer por meio de processos de informação, capacitação e orientação, objetivando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para agir de forma proativa e consciente frente às questões financeiras. Assim, é possível que os indivíduos façam escolhas assertivas, potencializem sua renda, e minimizem os riscos impostos pela “sociedade de consumo”, bem como os impactos ambientais dela decorrentes. Tudo isso contribui para melhorar o seu bem-estar e construir uma sociedade mais responsável.

Nessa perspectiva, o Produto Educacional desenvolvido teve por objetivo:

- Desenvolver uma alternativa de trabalho para a Educação Financeira, em consonância com os objetivos propostos pela ENEF (2011) e pela BNCC (2018);
- Trabalhar conteúdos pertinentes à Educação Financeira, de forma lúdica e contextualizada;
- Despertar no estudante/jogador uma tomada de consciência da importância do planejamento e, mediante situações fictícias vivenciadas durante o Jogo, subsidiar o planejamento a curto, médio e longo prazo;
- Educar para o consumo e para a poupança com vistas à independência financeira;
- Desenvolver a cultura da proteção e prevenção por meio dos desafios propostos.

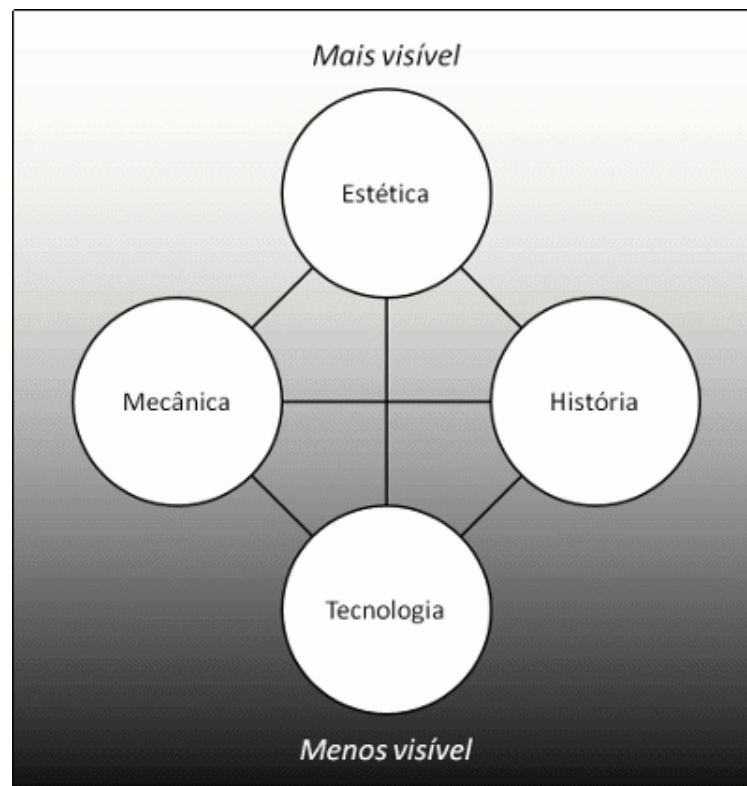
Para atender esses objetivos, o Jogo Educacional propôs trabalhar questões relacionadas ao consumo consciente, responsável e sustentável, bem como os riscos do endividamento excessivo, os efeitos do uso intertemporal do dinheiro, a importância do planejamento a curto, médio e longo prazo com vistas ao

orçamento superavitário, e a importância da poupança e dos mecanismos de proteção e investimento.

Para tanto, buscou-se também uma base teórica para a elaboração de Jogos, adaptável à elaboração de um Jogo Educacional, uma vez que além de dar conta dos conteúdos que devem ser trabalhados, não se pode deixar de lado a parte estética e a ludicidade.

Nesse sentido, Schell (2008) define 4 elementos básicos que constituem qualquer tipo de Jogo (tanto digital quanto físico): estética, mecânica, história e tecnologia. Esses elementos foram denominados de Tétrade Elementar e são representados pela figura abaixo:

Figura 3 – Tétrade Elementar de Jesse Schell (2008) – elementos básicos para a formação de um jogo



Fonte: Schell (2008).

A Tétrade assume esse formato para demonstrar que todos os componentes têm o mesmo grau de importância. O tom em gradiente demonstra o

que a estética fica mais visível ao jogador, ao passo que a tecnologia é considerada a parte menos visível.

A estética está relacionada com a aparência que o Jogo assume e todos os seus constituintes (cores, textura e sons), portanto, precisa ser convidativa e envolvente para chamar a atenção do jogador. A narrativa compreende a história, o roteiro do Jogo, que conduz o jogador a uma situação fictícia. Já a mecânica engloba as regras, os procedimentos e os caminhos a serem percorridos para atingir o objetivo do Jogo, portanto, deve haver harmonia entre seus componentes para garantir que ele funcione corretamente. A tecnologia, por sua vez, corresponde aos materiais e recursos que compõem o Jogo e o tornam possível.

Com base nesses pressupostos, e na tentativa de construir um “modelo” que levasse em consideração as especificações da demanda identificada e possibilitasse o trabalho com conteúdos da Educação Financeira, optou-se por elaborar uma narrativa presente no discurso de boa parte do público-alvo (jovens do Ensino Médio), caracterizando um anseio, uma necessidade de busca por oportunidades, ou até mesmo por um ideário de liberdade, por exemplo: *“Quando terminar o Ensino Médio vou embora desse lugar”*; *“Não vejo a hora de me mudar daqui, quero morar numa cidade grande”*; *“Aqui não temos oportunidade, vou morar fora”*; *“Se eu quiser dar continuidade aos meus estudos vou ter que ir embora para outra cidade”*. Apesar de fazer parte do discurso desses jovens, também diz respeito a um mundo desconhecido para eles, portanto, as situações do Jogo podem fazê-los repensar certos preconceitos relacionados a essa questão.

Nessa etapa de definição de um modelo, houve a necessidade de algumas simulações, as quais inviabilizaram duas propostas iniciais: a primeira consistia em um Jogo com personagens pré-definidos e cartas com desafios coletivos e individuais, e foi descartada pelo alto teor de sorte a qual os jogadores estavam expostos; a segunda tinha como base um tabuleiro no formato de uma trilha com desafios individuais, no entanto, além de o quesito sorte exercer grande influência, também não possibilitava um momento de encontro dos jogadores na trilha para a resolução de alguns desafios coletivos.

Nesse sentido, optou-se pela terceira opção, que se mostrou promissora nas simulações iniciais. A tecnologia escolhida tem como base um tabuleiro, cartas e um catálogo de produtos e serviços.

Com base no estudo das etapas anteriores, o tópico a seguir descreve o processo de preparação do Jogo Educacional.

3.3.3 Etapa III – Preparação

A partir da análise de demanda, do mapeamento do público-alvo e da análise do objeto (no caso, do Jogo Educacional), passou-se para a etapa de preparação. Foi um processo árduo, permeado por tentativas e pela busca de alternativas e estratégias que comportassem o trabalho com os conteúdos elencados anteriormente, os quais são considerados objetivos da Educação Financeira de acordo com a ENEF (2011).

Nesta etapa, o modelo selecionado na etapa anterior ganhou forma e se tornou um protótipo, passível de testes e simulações que embasaram o desenvolvimento de estratégias de implementação.

A ideia central do Jogo foi baseada em um enredo no qual estudantes do último ano do Ensino Médio decidem morar em uma cidade maior e, no ideário deles, com mais oportunidades de emprego e formação profissional. Para tanto, eles precisam se organizar para morar nessa nova cidade e tentar se manter nela por 12 meses. Considera-se um vencedor quem chegar ao final do ano com os desafios propostos pelo Jogo cumpridos e com o saldo financeiro positivo.

A mecânica, que no processo de elaboração corresponde à parte mais complexa do Jogo, foi definida inicialmente de forma bem elementar: era composta por poucos desafios de decisões mensais de consumo, o que limitava um pouco as ações de planejamento; possuía muitos desafios individuais, o que tornava o Jogo muito demorado; e também não dispunha da proposta do investimento em qualificação profissional para obtenção de uma vaga de emprego, um dos fatores que atrelava a renda ou a ausência dela, sob a influência do fator de sorte. Com as simulações, foi possível incorporar novos elementos ao Jogo e, com isso, desenvolver a mecânica de forma mais robusta.

Essa fase também foi caracterizada pela busca da tecnologia adequada, logo, optou-se pelo desenvolvimento de um protótipo, composto por 1 tabuleiro com dimensão 0,90 m x 0,90 m, impresso em uma lona (comumente utilizadas para confecção de *banners*); 5 encartes tipo livretos plastificados,

contendo os produtos e serviços; 2 tipos de blocos em folha A4 para realização do planejamento mensal; 150 cartas com dimensões 6 cm x 10 cm, confeccionadas em papel plastificado e diferenciadas por cores; 24 cartas com dimensões 10 cm x 10 cm, também plastificadas; 8 peões coloridos em acrílico; 1 dado de 6 faces em material acrílico; 1 kit de adereços (capas, chapéus e escudos) para os personagens, confeccionados em tamanho similar ao dos peões.

O tabuleiro foi construído no formato de um dodecágono¹⁰, no qual cada vértice representa um mês do ano. Cada mês é composto por desafios coletivos que envolvem planejamento e decisões de consumo, e também por desafios individuais, como conquistar um emprego ou tomar decisões de investimento e proteção. O Jogo também possui desafios individuais denominados “no dia a dia”, os quais possibilitam que os jogadores obtenham dicas sobre Educação Financeira, economia, renda e despesas extras.

Face ao exposto, o próximo tópico é dedicado a descrever a aplicação e análise do Jogo.

3.3.4 Etapa IV – Aplicação e Análise

O Jogo foi elaborado com o propósito de ser implementado durante as aulas de Educação Financeira de uma turma do 3º ano do Ensino Médio de uma escola estadual localizada em um distrito do município de Ibaiti-PR.

No entanto, devido à suspensão das aulas presenciais imposta pelo Decreto Estadual nº 4230 de 03/2020¹¹ (PARANÁ, 2020), optou-se pela aplicação indireta com 3 professores especialistas que atuam na Rede Estadual de Ensino de Ibaiti, e lecionam as disciplinas de Educação Financeira e Matemática em turmas do Ensino Médio.

Para tanto, além do cadastro na Plataforma Brasil do macroprojeto intitulado “Ensino de Educação Financeira: prática, produtos e processos”, ao qual esta pesquisa está vinculada, e sua submissão ao CEP da UENP, com posterior aprovação sob o nº 4.821.953, procedeu-se também, por meio do Protocolo

¹⁰ Polígono que possui 12 lados e, conseqüentemente, é constituído por 12 ângulos.

¹¹ Decreto nº 4230 de 17/03/2020 do Governo do Estado do Paraná, referente à medida de enfrentamento da emergência de saúde pública causada pela pandemia provocada pelo vírus COVID-19.

17.513.363-1 SEED/NRE IBT, toda documentação necessária para aprovação da pesquisa junto ao Núcleo Regional de Educação de Ibaiti, bem como tê-lo como unidade coparticipante.

Nesse sentido, os 3 professores envolvidos na aplicação indireta tinham ciência de que o Jogo havia sido elaborado para ser implementado com estudantes do Ensino Médio, porém, com as restrições à ocorrência das aulas presenciais, cabia a eles o papel de avaliá-lo.

Diante disso, todos os professores assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para maiores de idade, no qual foram especificadas as condições de aceite em fazer parte da pesquisa. No TCLE (Apêndice A), além de explicitar que essa participação possuía caráter voluntário e era passível de desistência por parte dos professores avaliadores a qualquer tempo, foi afirmado o compromisso da pesquisadora em manter o sigilo da identidade dos participantes. Sendo assim, ficou definido que a divulgação de qualquer material produzido por eles aconteceria de forma codificada.

O processo de implementação ocorreu com a realização de dois encontros, sendo um presencial – seguindo todas as medidas de segurança recomendadas (distanciamento, uso de máscara e álcool em gel para higienização das mãos, dos materiais e do ambiente), – e um *online*. Além disso, foi feita a disponibilização via *Google Drive*® de um vídeo explicativo sobre o funcionamento do Jogo, bem como dos materiais que compõem o Produto Educacional, acompanhados de um questionário avaliativo (Apêndice B).

O questionário avaliativo foi constituído de 32 questões, organizadas em 4 seções: a primeira composta por 9 questões, que possibilitavam caracterizar os professores participantes; a segunda composta por 2 questões acerca das percepções dos participantes sobre a Educação Financeira no espaço escolar; a terceira composta por 10 questões que visavam identificar as percepções dos aspectos físicos do jogo e a sua usabilidade; por fim, a última seção foi composta por 12 questões, elaboradas com o objetivo de identificar as percepções dos professores avaliadores quanto aos aspectos pedagógicos do Jogo.

Nesse sentido, o questionário teve o objetivo de identificar aspectos da formação acadêmica e profissional dos professores avaliadores e, de forma mais detalhada, possibilitar a coleta de dados descritivos sobre os aspectos físicos,

didáticos e pedagógicos da Produção Técnica Educacional – que constituem o *corpus* de análise desta dissertação, juntamente com o diário de bordo utilizado nos encontros. Cabe destacar que, durante todo o período de implementação, manteve-se ativo um grupo de *WhatsApp*® e disponibilizou-se um e-mail para trocas de informações e esclarecimentos de dúvidas.

Os dados coletados por meio de registros no diário de bordo e os dados provenientes do preenchimento do questionário avaliativo foram tratados e analisados à luz da Análise Textual Discursiva (ATD), proposta por Moraes e Galiazzi (2007). Os autores definem a ATD como uma técnica de análise caracterizada por um “[...] processo de desconstrução, seguido de reconstrução, de um conjunto de materiais linguísticos e discursivos, produzindo-se a partir disso, novos entendimentos sobre os fenômenos e discursos investigados” (MORAES; GALIAZZI, 2007, p. 112).

De acordo com a proposta acima definida, foram empregadas as seguintes etapas de análise:

- Unitarização: por meio da análise textual, buscou-se descrições que correspondem ao tema avaliado;
- Categorização: construção de relações e agrupamento do texto com base na classificação organizada;
- Captação do novo emergente: releitura do texto após sua categorização, estabelecendo um diálogo com a teoria empregada na pesquisa.

De forma mais explicativa, Moraes e Galiazzi (2007, p. 12) destacam que essa metodologia consiste em um:

[...] processo auto-organizado de construção de compreensão em que novos entendimentos emergem a partir de uma sequência recursiva de três componentes: a desconstrução dos textos do “corpus”, a unitarização; o estabelecimento de relações entre os elementos unitários, a categorização; o captar o emergente em que a nova compreensão é comunicada e validada.

Por meio da definição de categorias de análise, que constitui “um processo de criação, ordenamento, organização e síntese” (MORAES; GALIAZZI, 2007, p. 78), os dados coletados nos excertos textuais dos professores avaliadores

foram interpretados a partir de categorias prévias, com base no objetivo geral da pesquisa e no referencial teórico adotado.

Nesse sentido, foram estabelecidas duas categorias *a priori* – com possibilidade de haver categorias emergentes, decorrentes do processo de análise: *Categoria prévia I* – “O Produto Educacional (Jogo) e o Ensino de Educação Financeira” e *Categoria prévia II* – “A viabilidade do uso Jogo no contexto educacional”. Essas categorias prévias orientaram o processo de análise e possibilitaram a identificação de excertos textuais correspondentes.

Após análise e alocação dos excertos textuais, passou-se para a terceira etapa da ATD, que consiste na elaboração de um metatexto. Todo esse processo está detalhado no capítulo 5 desta dissertação. Mas, antes disso, é feita uma descrição da Produção Técnica Educacional no capítulo a seguir.

4 PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O Produto Educacional apresentado nesta dissertação encontra-se disponível em: <https://uenp.edu.br/mestrado-Ensino-dissertacoes/ppgen-dissertacoes-defendidas-4-turma-2019-2020>. Para mais informações, entre em contato com a autora através do e-mail: kellyfrata@gmail.com.

Todos os materiais do jogo estão disponíveis para impressão no *Google Drive*®, que pode ser acessado pelo link: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WCDNsB6vuX_ZMqSr_4CGdQ0XQNsVhtuL

Como proposta de Produção Técnica Educacional a partir da pesquisa realizada inicialmente, foi desenvolvido um Jogo Educacional, que tem como suporte um tabuleiro. Tal Jogo consiste em um material de apoio ao Ensino, e também ao processo de apropriação de conhecimentos relacionados à Educação Financeira, tais como: decisões de consumo consciente, responsável e sustentável; gestão de recursos financeiros pessoais e familiares; ações de prevenção e proteção financeira e instrumentalização para o planejamento. De acordo com a ENEF (2011), todos esses conhecimentos se constituem em objetivos da Educação Financeira, relacionados às dimensões espacial e temporal.

O Jogo desenvolvido tem um caráter cooperativo: além de abordar conteúdos e conceitos de Educação Financeira, as situações propostas durante as jogadas fomentam a cooperação entre os jogadores, que não competem entre si, mas com o próprio mecanismo do Jogo. No entanto, a mecânica adotada e as regras estabelecidas também possibilitam jogá-lo de forma individual.

A temática do Jogo foi criada em torno de uma situação fictícia que, possivelmente, faz parte dos anseios de boa parte dos jovens: ao concluírem o Ensino Médio, almejam ou necessitam sair da cidade onde residem para morar em uma cidade “mais desenvolvida”, com a expectativa de melhores possibilidades de estudo, trabalho e lazer.

Nesse contexto, cada participante leva consigo um valor inicial, proveniente de uma pequena reserva financeira, e ingressam em um Jogo cheio de desafios coletivos e individuais.

O Jogo está dividido em 12 rodadas, sendo que cada uma corresponde a um mês do ano, iniciando por janeiro. Em cada rodada, os jogadores são submetidos a desafios coletivos que requerem planejamento e tomada de decisões – desde alugar um imóvel até adquirir um bem ou contratar um serviço.

O planejamento mensal deve ser realizado manualmente em um bloco específico disponibilizado aos participantes, e retomado na “Semana Fecha Mês” correspondente.

Em todos os meses, os jogadores também podem optar individualmente pela contratação ou não de um serviço de proteção e/ou prevenção, por fazer um curso de capacitação e, também, por elaborar um currículo e se apresentar a uma vaga de emprego.

Para representar as eventualidades que podem ocorrer na vida, o Jogo também possui uma malha quadriculada com desafios individuais denominados “no dia a dia”, que possibilitam a obtenção de dicas de Educação Financeira, pequenos brindes e bônus decorrentes de boas ações que podem ser convertidas em vantagens financeiras, bem como oportunidades de economia, renda extra e despesas eventuais.

Ao final de cada rodada, os jogadores devem fechar o orçamento e verificar se o saldo foi superavitário (positivo) ou deficitário (negativo) e, com base nessa informação, decidir se querem fazer algum tipo de investimento ou não.

Tendo fechado o orçamento mensal e verificado o saldo, o próximo passo consiste na caracterização do peão com os *emojis*¹², que representam uma forma de controle visual da condição financeira do jogador.

Por meio das situações fictícias que lhes são oportunizadas, pressupõe-se que os jogadores desenvolvam mecanismos de planejamento pessoal e coletivo, reflitam sobre a importância e as necessidades do consumo planejado e consciente, atentem-se para os riscos do uso intemporal do dinheiro, vislumbrem possibilidades de investimentos, e também desenvolvam a cultura da prevenção e proteção. Tratam-se de conhecimentos que subsidiarão o desenvolvimento de habilidades e competências, com vistas a tomadas de decisões autônomas e assertivas.

¹² Representações gráficas de emoções, muito utilizadas nas redes sociais.

Dessa forma, espera-se que os estudantes não utilizem esses conhecimentos apenas no Jogo, mas que possam se apropriar deles e aplicá-los em situações reais, de modo a promover a autonomia, primar por decisões de consumo conscientes e alcançar a independência financeira.

No próximo tópico, apresentam-se os elementos que compõem o Jogo Educacional e de que forma eles foram se constituindo.

4.1 APRESENTAÇÃO DOS ELEMENTOS QUE COMPÕEM O JOGO

Neste tópico, são apresentados todos os elementos que compõem o Jogo Educacional “Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida”, bem como os materiais complementares que o acompanham: o “Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos” e o “Material de Apresentação do Jogo aos Professores”. Além disso, é feita uma descrição do processo de aprimoramento que esses elementos tiveram desde os primeiros esboços até a fase final.

4.1.1 Tema Gerador

O Tema Gerador corresponde à história fictícia criada para dar sentido ao Jogo. É o elemento que instiga os estudantes a assumirem a condição de jogadores.

A ideia central consiste na tomada de decisão de jovens que estão encerrando o 3º ano do Ensino Médio e almejam mudar para uma cidade maior e mais desenvolvida em busca de mais oportunidades de estudo, trabalho e lazer.

Quadro 4 – Tema Gerador

PARA COMEÇAR O JOGO!

Enfim, o tão esperado 3º ano do Ensino Médio! Em breve, teremos encerrado o ciclo da Educação Básica, e um mundo nos espera lá fora...

Ao mesmo tempo em que bate aquela vontade de gritar “consegui!”, bate aquela insegurança... “E agora, como vai ser?” Sem os amigos por perto, sem os professores pra falar: “Acorda, pessoal, a vida só é fácil pra quem não é mole!”. Será que estamos prontos pra encarar os desafios que a vida nos reserva? Será que os conhecimentos adquiridos serão suficientes na busca

pele sucesso desejado? Nossa, são tantos questionamentos que só teremos respostas se arriscarmos... “Mas arriscar o que? Moro aqui desde que nasci, nada de novo, sempre essa mesmice... Parece até que o tempo parou.”

Mas deve ter em outro lugar um “Mundo de Oportunidades”, e é pra lá que eu vou, pro mundo do desafio, da conquista... Vem comigo! Vamos testar nossos conhecimentos. Se der certo, bem. Se não der, no jogo, dá para voltar. Na vida, nem sempre...

Depois dessa reflexão, a missão é ir para a metrópole “POUPANÇÓPOLIS DO FUTURO” e enfrentar todos os desafios do dia a dia de uma cidade grande. Para esse desafio, te aconselho a levar coragem, disposição e conhecimentos de Educação Financeira. Ah, e não se esqueça de levar aqueles R\$ 1100,00 que já faz um tempinho que você está guardando... Vai lá! A partir de agora, todas as decisões são por sua conta e risco!

Boa Sorte no Jogo e na Vida!

Fonte: a autora (2021).

4.1.2 Tabuleiro

O processo de criação do tabuleiro buscou contemplar os meses do ano, ter um local para alocação de desafios coletivos e individuais, oferecer possibilidades de obtenção de renda e despesas extras e, ainda, ter um campo que determinasse o momento para fechamento do orçamento.

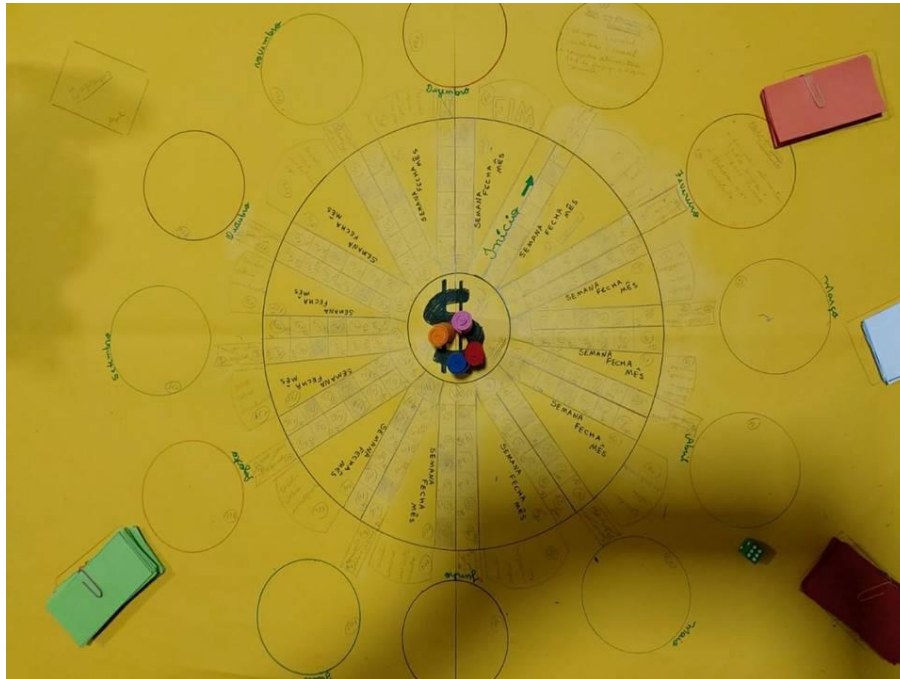
Figura 4 – Primeiro esboço do tabuleiro



Fonte: a autora (2020).

Durante o processo, o tabuleiro foi ganhando novos componentes, dentre eles, um campo para realização de investimento e a possibilidade de contratação de seguro ou plano de saúde.

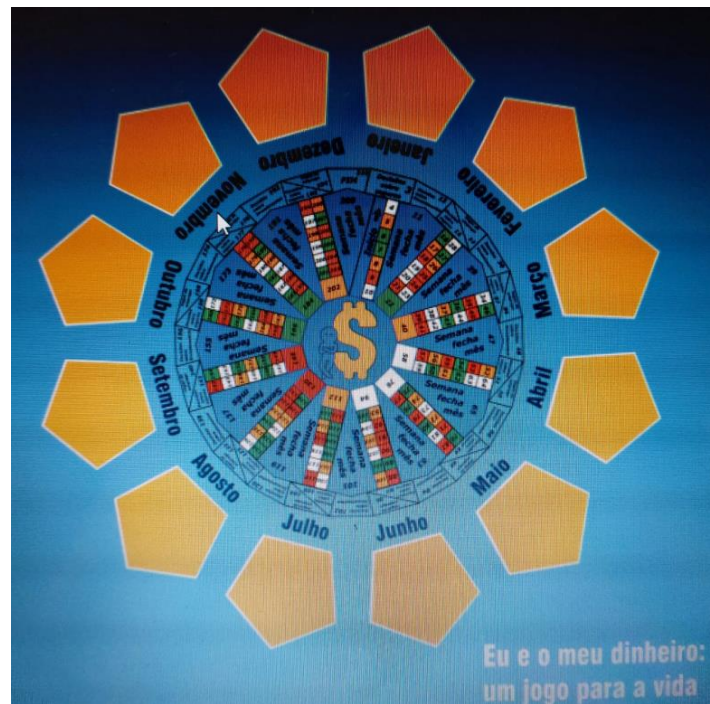
Figura 5 – Tabuleiro em construção



Fonte: a autora (2020).

Após esses ajustes e a criação de um mecanismo que possibilitasse a oportunidade de emprego mediante a apresentação de um currículo, foi criado o primeiro protótipo do tabuleiro, com o auxílio de recursos gráficos.

Figura 6 – Protótipo do tabuleiro



Fonte: a autora (2021).

Na versão preliminar e final do Jogo, o tabuleiro se apresenta no formato de um dodecágono, sendo que cada vértice contém um pentágono¹³, os quais correspondem aos meses do ano. Em cada mês, estão propostos *Qr Codes*¹⁴ com desafios mensais que levam o jogador a consultar o “Catálogo de Produtos e Serviços”. Quando o Jogo estiver sendo executado de forma coletiva, esses desafios devem ser resolvidos de forma coletiva, e quando a opção for jogá-lo individualmente, o jogador deve resolvê-los sozinho. O tabuleiro também possui local para alocação das cartas do Jogo.

¹³ Polígono de 5 lados.

¹⁴ Código de barras bidimensional, que pode ser escaneado por meio de aplicativo específico.

Figura 7 – Versão final do tabuleiro



Fonte: a autora (2021).

Todas as casas são numeradas para indicar a ordem dos movimentos, tendo no centro do tabuleiro o ponto de partida do Jogo. As casas em azul claro, que estão dispostas entre a malha quadriculada e os meses, referem-se a 3 tipos distintos de ações: opção de contratação de seguro contra furtos ou roubos e/ou a contratação de plano de saúde; opção de se apresentar a uma vaga de emprego; e, ainda, conta com as casas de decisão de investimento.

Outro elemento presente no Jogo são as casas que compõem a malha quadriculada colorida, denominadas de “Desafios do Dia a Dia”. Essas casas estão diretamente relacionadas às cartas coloridas que, por sua vez, possuem espaço de posicionamento no tabuleiro. Tais cartas deverão estar posicionadas nos seus respectivos locais sempre com o verso para cima.

Ao fim da malha quadriculada mensal, o tabuleiro dispõe de uma “Semana Fecha Mês” para cada mês, possibilitando ao jogador o fechamento do orçamento, bem como a análise e o ajuste de suas despesas mensalmente.

4.1.3 Os Desafios Coletivos e o Catálogo de Produtos e Serviços

Durante o Jogo, os jogadores precisam resolver desafios mensais, referentes à aluguel, aquisição de móveis e eletrodomésticos, alimentos, produto de higiene pessoal e limpeza ou até a contratação de um serviço – no caso, de cursos de capacitação. Esses itens estão disponíveis no “Catálogo de Produtos e Serviços”.

Quando o Jogo estiver sendo jogado de forma coletiva, serão desafios para resolução coletiva. No entanto, se o Jogo estiver sendo jogado por apenas uma pessoa, ela terá que resolver esses desafios sozinha.

Figura 8 – Primeira versão dos encartes de produtos e serviços



Fonte: a autora (2021).

Na primeira versão, o Jogo continha um “Encarte de Produtos e Serviços”, composto por 4 unidades. Posteriormente, esses serviços foram agrupados e deram origem ao “Catálogo de Produtos e Serviços”.

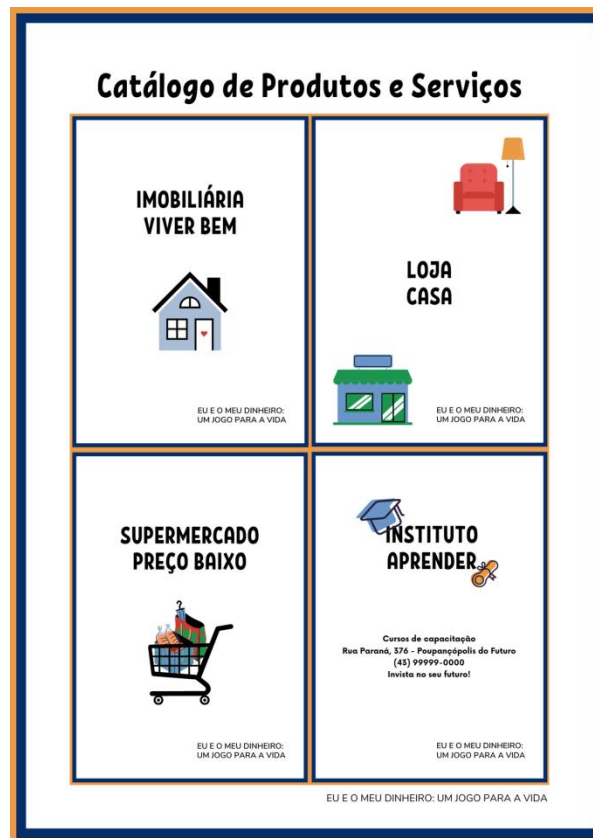
Figura 9 – Primeira versão do catálogo de produtos e serviços



Fonte: a autora (2021).

Após o processo de diagramação, o “Catálogo de Produtos e Serviços” assumiu um novo formato gráfico. Contudo, as informações internas (como produtos, serviços e valores) permaneceram as mesmas, uma vez que a primeira versão do Jogo já trazia produtos com preços médios praticados no 1º semestre do ano de 2021. Esses preços foram levantados por meio de pesquisas informais, realizadas em *sites* de supermercados e lojas *online* – portanto, sugere-se que sejam atualizados com o tempo.

Figura 10 – Versão final do catálogo de produtos e serviços



Fonte: a autora (2021).

4.1.4 Os Desafios Individuais e as Cartas

Para representar as eventualidades que podem ocorrer na vida, o Jogo também possui uma malha quadriculada colorida, numerada com desafios individuais denominados “no dia a dia”, com possibilidades de acesso às cartas com cores correspondentes: a carta branca traz dicas de Educação Financeira; a carta laranja fornece pequenos brindes ou bônus, decorrentes de boas ações que, de acordo com as regras do Jogo, podem ser convertidas em vantagens; a carta verde oferece a oportunidade de economia e renda extra; por fim, a carta vermelha atribui despesas extras.

Na versão inicial, o Jogo era composto por 150 cartas relacionadas à malha quadriculada e mais 24 cartas de vagas de emprego. Com os testes realizados, constatou-se a necessidade de redução do tempo de Jogo e ampliação

das possibilidades de emprego, portanto, optou-se por reduzir para 127 cartas coloridas e aumentar para 30 cartas que representam oportunidades de emprego.

Para esse processo de redução das cartas coloridas, foram excluídas algumas cartas que contemplavam a mesma temática mais de uma vez. O quadro a seguir apresenta, em síntese, as temáticas abordadas em cada carta:

Quadro 5 – Síntese das temáticas de Educação Financeira abordadas pelas cartas do Jogo

CATEGORIA	COR	PRINCIPAIS TEMÁTICAS ABORDADAS
Dicas de Educação Financeira	Branca	<ul style="list-style-type: none"> - A importância do planejamento a longo, médio e curto prazo na realização de sonhos; - Consumo consciente, responsável e sustentável; - A importância de desenvolver a cultura da poupança; - Poupança x investimento; - Dicas de investimento, inclusive em formação profissional; - A importância dos mecanismos de proteção e prevenção; - O planejamento como forma de controlar os gastos; - Despesas x receitas; - Vantagens e desvantagens do crédito; - Juros e empréstimos; - Possíveis origens das dívidas; - Como sair de uma condição de endividamentos.
Despesa Extra	Vermelha	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de conhecimento sobre finanças; - Falta de planejamento pessoal e financeiro; - Desperdício; - Consumismo; - Falta de planejamento com vistas à realização de uma poupança x situações imprevisíveis; - Despesas extras relacionadas à falta de planejamento, a custos de manutenção e a imprevistos; - Ausência de mecanismos de proteção e prevenção; - Riscos da automedicação e negligência.
Economia e Renda Extra	Verde	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecimentos sobre finanças; - Planejamento pessoal e financeiro; - Otimização de recursos; - Eliminando o desperdício; - Hábitos de consumo e descarte conscientes, sustentáveis e ambientalmente corretos;

		<ul style="list-style-type: none"> - Empreendedorismo; - Atividade remunerada extra.
Brindes ou Bônus	Laranja	<ul style="list-style-type: none"> - Consumo planejado e consciente; - Organização pessoal e financeira; - Reaproveitamento de recursos, inclusive naturais; - Cuidados com a saúde e bem-estar; - Uso correto do dinheiro; - Hábitos ambientalmente corretos, em especial, os relacionados ao descarte; - Disseminação dos conhecimentos de Educação Financeira; - Desenvolvimento de ações que evitam o desperdício.

Fonte: a autora (2021).

Figura 11 – Modelos das Cartas antes do processo de diagramação



Fonte: a autora (2021).

Vale ressaltar que essa versão das cartas foi submetida a um processo de padronização gráfica, sem que seus elementos constitutivos fossem alterados. A figura a seguir mostra o resultado das cartas após o processo de diagramação.

Figura 12 – Cartas após o processo de diagramação



Fonte: a autora (2021).

4.1.5 Orçamento

A cada mês, os jogadores devem realizar individualmente o controle orçamentário mensal, registrando suas despesas e receitas manualmente em um bloco específico. A cada “Semana Fecha Mês”, deve ser feito o fechamento do orçamento e a análise dos gastos.

Inicialmente, a ficha elaborada contemplava todos os meses do ano em uma única folha, e não apresentava um local para inserção das despesas e receitas de forma categorizada.

Figura 13 – Recorte dos primeiros seis meses da primeira ficha elaborada para controle orçamentário

ORÇAMENTO PESSOAL – 2021

MES	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
CAIXA DISPONÍVEL						
VALOR APLICADO						
TIPOS DE RENDA						
RENDAS TOTAIS						
DESPESAS						
Despesas Diversas						
TOTAL DE DESPESAS						
TOTAL DE RECEITAS						
SALDO ATUAL						
APLICAÇÃO ANTERIOR						
APLICAÇÃO ATUAL						
SALDO DISPONÍVEL						

Fonte: a autora (2021).

Mediante a constatação de que seria mais viável a elaboração de uma ficha para controle orçamentário com mais espaço para registro, com uma folha para cada mês e com campos para registros de receita e despesas pré-categorizadas, foi elaborada a versão abaixo, denominada de versão preliminar.

4.1.6 Dado e Peão

O Jogo dispõe de um dado simples de 6 faces, utilizado no início para definir a ordem de jogada de cada participante e, também, para determinar as casas que cada um percorrerá na malha quadriculada colorida.

Além disso, há 8 peões em acrílico imantado, que tem a finalidade de representar os jogadores no tabuleiro. De acordo com o funcionamento do Jogo, é possível incorporar adereços de caracterização a esses peões.

4.1.7 O “Peão” e o Kit de Adereços

Ao final de cada rodada, os jogadores devem fechar o orçamento e conferir se o saldo foi superavitário ou deficitário e, com base nessa informação, verificar a necessidade de um empréstimo ou decidir pela realização ou não de um investimento. Para todo empréstimo, há uma cobrança de juros, e para todo investimento, há um rendimento financeiro.

Desde o início, após fechar o mês e verificar se o saldo é positivo ou negativo, os jogadores devem recorrer ao “Kit de Adereços” e caracterizar o peão que os representa no Jogo. Esse kit foi confeccionado em material imantado, que permite que seja acoplado ao peão e retirado a qualquer tempo. Ao todo, ele é composto por: um escudo no formato de coração, que representa a aquisição de um plano de saúde; uma capa, que representa a contratação de um seguro contra furtos e roubos; e quatro *emojis* de caracterização facial, que tem a finalidade de demonstrar visualmente a condição financeira dos jogadores durante o Jogo. O “*Emoji Pensativo*” representa saldo positivo sem investimento; o “*Emoji Feliz*” corresponde ao saldo positivo com investimento; o “*Emoji Preocupado*” indica que o saldo está na reserva (estima-se que o valor seja suficiente para, no máximo, mais um mês); por fim, o “*Emoji Triste*” representa um jogador com saldo negativo.

Esse processo deve ser repetido a cada “Semana Fecha Mês” e, dependendo da nova condição financeira do jogador, substitui-se ou não o *Emoji*.

Além disso, há outros dois recursos visuais de controle que devem ser utilizados: o “Escudo”, para toda vez que o jogador contratar um plano de saúde, e a “Capa”, sempre que o jogador tiver a cobertura de um seguro.

Figura 16 – Kit de adereços e modelo de “peão” caracterizado



Fonte: a autora (2021).

4.1.8 Currículo e Oportunidade de Emprego

Em relação à conquista de uma vaga de emprego, buscou-se criar um mecanismo que minimizasse a influência do quesito sorte e valorizasse a tomada de decisões proativas, com vistas ao aperfeiçoamento profissional. Para tanto, foi criado um catálogo com oferta de cursos que podem ser contratados mensalmente pelos jogadores, e depois de decorrido seu prazo de realização, servirão para incrementar o currículo.

A primeira versão do currículo foi elaborada de forma bem simples, impressa numa folha A4, para registros manuais de situações fictícias relacionadas à área profissional dos jogadores. Nesse sentido, o documento apresentava campos para identificação pessoal, objetivo profissional, formação, experiência profissional, e cursos complementares realizados no decorrer do Jogo.

Figura 17 – Versão preliminar do currículo

CURRICULUM VITAE

IDENTIFICAÇÃO
 NOME: _____
 ENDEREÇO: _____
 E-MAIL: _____
 TELEFONE: _____

OBJETIVO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

_____, ____ de _____ de 2021

ASSINATURA

Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo Para a Vida

Fonte: a autora (2021).

Essa versão foi apresentada aos professores avaliadores junto com os demais materiais do Jogo. Durante o período de avaliação, um dos professores sugeriu uma adequação no currículo, com o intuito de tornar os cursos realizados mais visíveis e passíveis de serem observados pelos demais jogadores. Essa versão inicial passou a integrar uma possibilidade de currículo alternativo de baixo custo e um novo modelo foi desenvolvido para a versão final do Jogo.

Diante disso, buscou-se criar um mecanismo que atendesse à sugestão dada no período avaliativo. Para tanto, na versão final do Jogo, o currículo inicial foi substituído por um currículo dinâmico, constituído por um suporte imantado acompanhado por uma caneta com apagador para quadro branco e *tags*¹⁵ contendo as descrições dos possíveis cursos a serem realizados, também confeccionados em malha imantada, para que sejam acoplados ao currículo no decorrer do Jogo.

¹⁵ Nome dado à “etiqueta” em Inglês.

Figura 18 – Modelo do Suporte para Registro do Currículo Versão Final

CURRÍCULO

IDENTIFICAÇÃO
 Nome: _____
 Endereço: _____
 E-mail: _____
 Telefone: () _____

ESCOLARIDADE

EXPERIENCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado
Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Cole aqui seu curso realizado	Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida

CANETA

Fonte: a autora (2021).

O “Kit para Elaboração do Currículo” é composto por 8 suportes para registro, confeccionados em material plastificado e imantado, e 8 canetas para quadro branco ou material plastificado com apagador. Além disso, cada um possui 11 *tags* imantadas com os cursos ofertados no Jogo.

O suporte para registros tem espaço para a identificação pessoal, nível de escolaridade, bem como experiências profissionais adquiridas e cursos complementares realizados durante o Jogo.

4.1.9 Material Complementar

O material complementar ao Jogo é composto por um “Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos” e um “Material de Apresentação e Orientações aos Professores”, que são apresentados a seguir.

4.1.9.1 Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos

Inicialmente, o Jogo contava com um encarte com as regras definidas, para jogá-lo. No entanto, com os testes e aprimoramentos realizados, viu-se a necessidade de elaborar um material mais abrangente e mais didático, que resultou no “Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos”.

Esse encarte tem a finalidade de despertar o interesse dos alunos pelo Jogo e, conseqüentemente, chamar a atenção para a importância da Educação Financeira. Além de uma apresentação convidativa do Jogo, o material também faz uma descrição dos objetivos pedagógicos que delimitam os conteúdos nele trabalhados.

O encarte também dispõe de orientações acerca do funcionamento do jogo, e uma descrição das regras e dos elementos que o compõem.

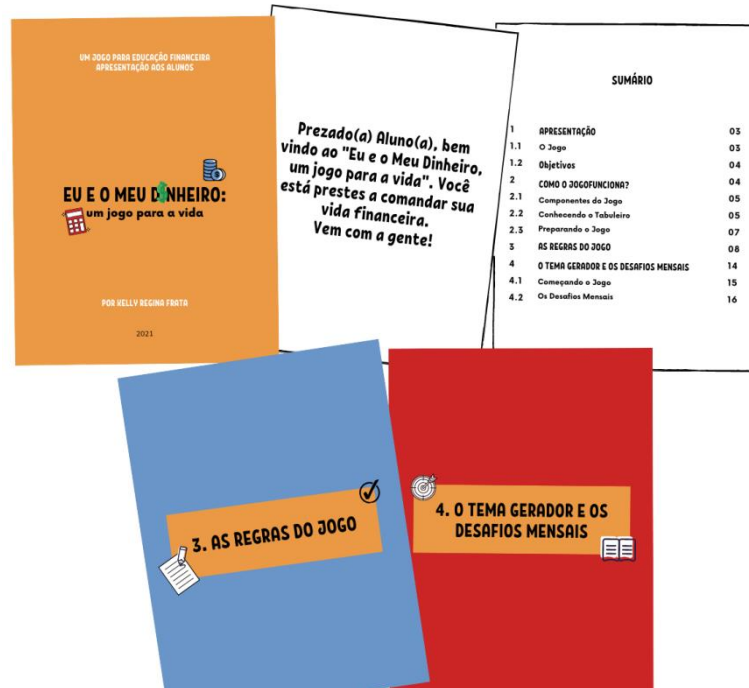
Figura 19 – Versão preliminar do Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos



Fonte: a autora (2021).

Todo o conteúdo da versão preliminar foi mantido, porém, por uma questão de padronização, o material também passou pelo processo de ajuste gráfico e diagramação para compor a versão final do Jogo.

Figura 20 – Versão final do Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos



Fonte: a autora (2021).

4.1.9.2 Material de Apresentação do Jogo aos Professores

O material de “Orientação aos Professores” utilizado na versão preliminar do Jogo, passou por uma adequação de nomenclatura, passando a se chamar “Material de Apresentação do Jogo aos Professores”. Todo o conteúdo permaneceu o mesmo, sendo submetido apenas a um processo de padronização, ajuste gráfico e diagramação para compor a versão final do Jogo.

Figura 21 – Versão preliminar do Material de Apresentação do Jogo aos Professores



Fonte: a autora (2021).

O “Material de Apresentação do Jogo aos Professores” tem o objetivo de auxiliar o professor que pretende utilizar o Jogo em sala de aula. Esse material começa enfatizando a importância da Educação Financeira no contexto brasileiro atual e, em seguida, destaca os aspectos pedagógicos, levando em consideração os objetivos da ENEF (2011) e as orientações da BNCC (2018). Na sequência, são apresentados os aspectos funcionais do Jogo, os elementos e regras que o constituem, além de orientações de como aplicá-lo.

Além disso, o material conta com instruções de como reproduzir o Jogo, ou até mesmo confeccioná-lo, utilizando materiais alternativos e de baixo custo. Por fim, são trazidos os elementos para impressão.

Figura 22 – Versão final do Material de Apresentação do Jogo aos Professores



Fonte: a autora (2021).

Dentre as orientações presentes nesse material, além dos aspectos funcionais, destacam-se as orientações de trabalho com o Jogo em sala de aula, assim como a possibilidade de reprodução dos elementos do Jogo de forma alternativa com materiais de baixo custo.

Os mecanismos de apresentação do Jogo, bem como o processo de avaliação, os instrumentos de coleta de dados e os procedimentos de análise dos dados estão descritos na próxima seção.

5 APLICAÇÃO DO PRODUTO E ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, discorre-se sobre os mecanismos de apresentação do Jogo aos professores avaliadores, o processo de avaliação, os instrumentos de coleta de dados e os procedimentos de análise dos dados.

5.1 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

Tendo em vista a impossibilidade de implementação desta Produção Técnica Educacional junto a estudantes do Ensino Médio na rede estadual de Ensino, conforme detalhado na subseção 3.3.4 desta dissertação, optou-se pela aplicação e validação da proposta de forma indireta.

Sendo assim, procedeu-se o convite a 3 professores que atuam em colégios jurisdicionados ao NRE de Ibaiti, unidade coparticipante, com o intuito de colaborar com o processo de análise e avaliação do Jogo “Eu e o Meu Dinheiro: um Jogo para a Vida”, produto desta pesquisa.

Primeiramente, buscou-se estabelecer um número mínimo de participantes necessários para esse processo de análise e avaliação, considerando as medidas de enfrentamento à pandemia e a possível necessidade de ofertar pelo menos um momento presencial para o manuseio do material. Sendo assim, ficou definido o número de 3 professores.

Num segundo momento, definiu-se os critérios de inclusão para a realização do convite:

- Atuar no Ensino Médio em colégios sob a jurisdição do NRE de Ibaiti;
- Ministrando aula de Educação Financeira e/ou Matemática;
- Ter realizado curso de Especialização na área de atuação;
- Possuir tempo de atuação no Ensino Médio de, no mínimo, 1 ano;

Nesse sentido, foram convidados 3 professores, cujo perfil acadêmico e profissional é descrito posteriormente, mas por questões éticas não têm suas identidades reveladas e são nominados aqui como: Professor(a) 1 (P1), Professor(a) 2 (P2), Professor(a) 3 (P3).

5.2 APRESENTAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

A apresentação do material aos professores se deu em dois momentos distintos: primeiramente, em um encontro presencial com duração de 4 horas (com todas as medidas de segurança indicadas pelos órgãos de saúde), e depois em um encontro *online*, através da plataforma *Google Meet*® com duração de 2 horas. O primeiro encontro contou com a participação de 2 dos 3 professores convidados e, na ocasião, foi realizada a apresentação do protótipo do Jogo, de todos os seus elementos constitutivos e suas respectivas regras.

Após essa apresentação, os professores presentes analisaram o Jogo, tiraram algumas dúvidas sobre os seus elementos constitutivos e suas regras, e também aproveitaram para testá-lo. Na ocasião, os professores simularam algumas jogadas de forma aleatória, e com o objetivo de explorar ainda mais o material, se tornaram jogadores por algumas rodadas.

Ao final do encontro, foi realizada uma roda de conversa, e os professores emitiram algumas considerações sobre o Jogo, as quais foram devidamente anotadas pela pesquisadora no diário de bordo.

Sem que houvesse nenhuma alteração no material do Jogo, o segundo encontro foi realizado de forma *online* pela plataforma *Google Meet*®, com a participação de todos os professores convidados.

O encontro foi iniciado com a apresentação da temática da pesquisa, de uma síntese da sua fundamentação teórica e das etapas de elaboração da Produção Técnica Educacional. Em seguida, foi apresentado um vídeo com duração de 30 minutos do Jogo sendo jogado de forma explicativa por dois jovens. Posteriormente, abriu-se um espaço para dúvidas, críticas e sugestões sobre o material apresentado, e procedeu-se novamente o registro no diário de bordo das considerações emitidas.

Posteriormente, todo material que compõe o Jogo foi encaminhado via *Google Drive*® aos professores avaliadores, juntamente com a gravação do encontro via *Google Meet*®, com o vídeo do Jogo sendo jogado de forma explicativa e com o questionário avaliativo *online*.

Após análise minuciosa dos materiais apresentados nos encontros e dos materiais compartilhados no *Google Drive*®, os professores utilizaram o

questionário avaliativo *online* para emitir suas percepções e considerações finais acerca do Jogo e do seu uso em situação de Ensino no espaço escolar.

5.3 COLETA DE DADOS

Os dados da pesquisa foram coletados por meio do diário de bordo, utilizado tanto no encontro presencial quanto no encontro *online*. Também foram coletados dados através de um questionário avaliativo *online* semiestruturado, composto por 32 questões, as quais foram distribuídas conforme mostram os quadros a seguir:

Quadro 6 – Bloco 1

QUESTÕES DE 1 A 9	
Codificação para análise: (QB1)	
Tópico: Perfil dos professores avaliadores	
Questão	Síntese do que se pretende com a questão
Questão 1	Identificação de gênero.
Questão 2	Formação acadêmica.
Questão 3	Áreas de formação.
Questão 4	Tempo de atuação na Educação Básica.
Questão 5	Tempo de atuação no Ensino Médio.
Questão 6	Disciplinas que ministram atualmente.
Questão 7	Período de escolaridade na Educação Básica e a presença da Educação Financeira no currículo.
Questão 8	Período de escolaridade na graduação e a presença Educação Financeira no currículo.
Questão 9	Cursos de formação complementar e a Educação Financeira.

Fonte: a autora (2021).

Quadro 7 – Bloco 2

QUESTÕES 10 e 11	
Codificação para análise: (QB2)	
Tópico: Percepções dos participantes sobre a Educação Financeira no espaço escolar	
Questão	Síntese do que se pretende com a questão
Questão 10	Percepções sobre os documentos orientadores e o movimento de inserção da Educação Financeira no currículo.
Questão 11	O contexto dos colégios de atuação, quanto à disponibilização de materiais didáticos para a Educação Financeira.

Fonte: a autora (2021).

Quadro 8 – Bloco 3

QUESTÕES 12 a 21	
Codificação para análise: (QB3)	
Tópico: Percepções dos aspectos físicos do jogo e a sua usabilidade	

Questão	Síntese do que se pretende com a questão
Aspectos físicos e materiais utilizados	
Questão 12	Percepções quanto ao tabuleiro e demais aspectos visuais.
Questão 13	Considerações quanto aos materiais empregados na construção do jogo.
Questão 14	Considerações quanto à possibilidade de reprodução do jogo com materiais alternativos e de baixo custo.
Aspectos funcionais e sua usabilidade	
Questão 15	Considerações quanto aos materiais de apresentação e orientações de uso do jogo.
Questão 16	Considerações acerca das regras do jogo.
Questão 17	Percepções sobre os objetivos do jogo.
Questão 18	Considerações quanto ao tempo de cada rodada, bem como o tempo total de jogo.
Questão 19	Percepções sobre o nível de complexidade do jogo e sua viabilidade em situação de Ensino no Ensino Médio.
Impressões e constatações acerca do jogo	
Questão 20	Se limitando ao ponto de vista inicial (apenas no campo visual) qual a percepção do jogo.
Questão 21	A percepção do jogo em sua totalidade.

Fonte: a autora (2021).

Quadro 9 – Bloco 4

QUESTÕES 22 a 32	
Codificação para análise: (QB4)	
Tópico: Percepções dos aspectos pedagógicos do jogo	
Questão	Síntese do que se pretende com a questão
O jogo e a Educação Financeira	
Questão 22	O jogo enquanto objeto que desperta o interesse pela Educação Financeira.
Questão 23	O jogo como meio para compreensão da importância da Educação Financeira.
Questão 24	Percepções do jogo enquanto objeto de aprendizagem da Educação Financeira.
O jogo e o atendimento aos objetivos da ENEF	
Questão 25	Percepção quanto ao potencial do jogo no trabalho com o consumo excessivo.
Questão 26	Uma análise se o jogo possibilita ao estudante compreender a importância do planejamento.
Questão 27	O jogo e o trabalho com a dimensão temporal.
Questão 28	O jogo e o desenvolvimento de uma cultura de poupança.
Questão 29	O jogo e os riscos do endividamento excessivo.
Questão 30	O jogo e as medidas de prevenção e proteção.
Visão macro do jogo	
Questão 31	Identificação de aspectos do jogo.
Questão 32	Críticas e sugestões acerca do jogo e seus materiais complementares.

Fonte: a autora (2021).

Os dados coletados constituíram o material de análise, cujos procedimentos seguem descritos na subseção seguinte.

5.4 ANÁLISES DOS DADOS

O *corpus* desta pesquisa teve como base os dados coletados e registrados no diário de bordo e os dados provenientes do questionário de avaliação do Jogo. Pretendeu-se analisá-los à luz da Análise Textual Discursiva (MORAES; GALIAZZI, 2007), com o objetivo de responder a problemática deste estudo e identificar as contribuições do Jogo Educacional como recurso de apoio ao Ensino de Educação Financeira no Ensino Médio.

A Análise Textual Discursiva é considerada uma metodologia de análise de dados de natureza qualitativa, que possibilita trabalhar os textos e informações para produzir novas compreensões sobre os fenômenos que se pretende investigar, aprofundando com uma análise rigorosa e criteriosa para, assim, “reconstruir conhecimentos existentes sobre o tema investigado” (MORAES; GALIAZZI, 2007, p. 11).

Para tanto, a análise foi organizada em três etapas: unitarização, categorização e elaboração de um metatexto. Para a fase de categorização, tomou-se como base duas categorias previamente definidas:

Categoria prévia I – “O Produto Educacional (Jogo) e o Ensino da Educação Financeira”. Para esta análise, foram considerados os excertos textuais que evidenciaram aspectos pedagógicos do Jogo Educacional, tendo em vista o atendimento às dimensões espacial e temporal por meio de objetivos elencados pela ENEF (2011) (ver o Quadro 2, presente na seção 2 desta dissertação).

Categoria prévia II – “A viabilidade do uso Jogo no contexto educacional”. Nesta categoria, foram levados em consideração os segmentos textuais relativos à percepção dos professores avaliadores quanto aos aspectos físicos do Jogo e sua usabilidade.

Para a análise dos dados, com vistas à manutenção do anonimato dos professores avaliadores que participaram da pesquisa, foram utilizadas as seguintes codificações: P1, P2, P3. O mesmo procedimento foi adotado para designar os instrumentos de coleta de dados. Dessa forma, os excertos dos registros realizados mediante a fala dos professores no diário de bordo durante o encontro presencial e o encontro *online* receberam os códigos DBP e DBO,

respectivamente, ao passo que o questionário avaliativo (QA) foi subdividido em blocos de questões: QB1, QB2, QB3 e QB4.

Após a especificação do sistema de codificação, na próxima subseção, são apresentados os dados coletados e a análise realizada.

5.5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A seguir, são apresentados os dados relacionados ao perfil acadêmico e profissional dos professores participantes. Na sequência, são elencados os quadros com as duas categorias previamente selecionadas, juntamente com suas subcategorias de análise. Após a apresentação de cada quadro categorial, são trazidas as descrições interpretativas dos excertos analisados.

Dos 3 professores que colaboraram com a presente pesquisa, 1 deles é do gênero masculino e 2 são do gênero feminino. Todos possuem mais de uma Graduação e, também, curso de Especialização. São formados nas áreas de Matemática, Física e Pedagogia. Em termos de tempo de atuação na Educação Básica, o P1 atua há 10 anos, sendo todos dedicados ao trabalho no Ensino Médio; o P2 atua há 5 anos, sendo apenas 1 ano no Ensino Médio; e o P3 atua há 14 anos, sendo todos dedicados ao trabalho com o Ensino Médio também.

Quando questionados sobre o estudo da Educação Financeira no período em que eram alunos da Educação Básica, QB1P2 relatou não ter tido acesso a esse conhecimento, e os demais falaram que o único conteúdo era relacionado à Matemática Financeira: *“Somente nas aulas de Matemática Financeira e de forma bem superficial”* (QB1P1) e *“Sim, mas considero que os conteúdos de matemática financeira, como Juros, apresentados na época não tiveram uma abordagem que tivesse o objetivo de criar atitudes e pensamentos que envolvessem às destacadas na disciplina de Educação Financeira”* (QB1P3).

Em relação ao estudo da Educação Financeira na Graduação, somente um professor relatou a ocorrência de estudo, mas novamente apenas os conceitos trabalhados na Matemática Financeira: *“Sim. Da mesma forma que na questão anterior, os conteúdos de matemática financeira foram abordados, porém*

sem relação com o currículo da Educação Financeira proposta para nossa realidade” (QB1P3).

Em seguida, houve a tentativa de identificar se em algum momento os professores tiveram acesso aos conteúdos de Educação Financeira, já que atualmente 2 deles estão ministrando aulas dessa disciplina. O resultado obtido foi que os 3 professores afirmaram que não tiveram acesso à Educação Financeira, nem na Pós-Graduação nem por meio de cursos complementares. Um deles mencionou que todos os cursos realizados foram voltados para o Ensino de Matemática e Física (QB1P3).

Nesse sentido, observa-se uma ausência do trabalho com a Educação Financeira na trajetória escolar desses professores, bem como na formação profissional e complementar.

A seguir, trata-se da análise dos dados provenientes dessa coleta, por meio das categorias de análise pré-estabelecidas em consonância com os objetivos desta pesquisa.

Quadro 10 – Categoria I

Categoria I: “O Produto Educacional (Jogo) e o Ensino da Educação Financeira”	
<p>Subcategoria: Percepções acerca dos aspectos pedagógicos do Produto Educacional (Questões: 22 a 24 e 31)</p>	<p><i>Com toda certeza o jogo despertará o interesse do estudante para a Educação Financeira, porque o mesmo apresenta situações que estão ou estarão daqui algum tempo, relacionadas ao cotidiano deles (QB4P2).</i></p> <p><i>Contribui muito para que o educando compreenda o quanto é importante a Educação Financeira para sua vida (QB4P2).</i></p> <p><i>[...] para obter êxito no jogo os jogadores precisam fazer escolhas embasadas em conhecimentos e estratégias que o estudo da educação financeira pode favorecer (QB4P3).</i></p> <p><i>O jogo colabora para a aprendizagem dos conteúdos, pois, leva o aluno a cada rodada perceber o quanto é importante se organizar, economizar, analisar os gastos e ter autocontrole para enfrentar as situações propostas a cada rodada do jogo (QB4P2).</i></p> <p><i>Sim. Ao jogar o aluno perceberá que alguns jogadores estão se deparando com situações que seu currículo ou suas escolhas favorecem sua evolução no jogo. Ou seja, se o jogador tem seguro de vida, diversos cursos no currículo e que possui um equilíbrio financeiro consegue se manter em destaque no jogo, isso fará o aluno compreender que o jogo é reflexo de situações observadas na vida e que é muito mais seguro vivenciá-las no jogo que tentar a sorte da</i></p>

	<p>realidade sem estar preparado (QB4P3).</p> <p>É um material didático e sem dúvida muito dinâmico que favorece a aprendizagem através de uma metodologia ativa em que o aluno se torna o protagonista do seu próprio conhecimento (QB4P1).</p> <p>O jogo é completo, contempla situações, que o aluno pode se deparar na vida real, diferente dos demais materiais que têm conteúdos de educação financeira, mas que são direcionados a algumas temáticas, mas não tão consistentes como no jogo (QB4P3).</p>
<p>Subcategoria: O Produto Educacional e a relação com os Objetivos da ENEF (Questões: 25 a 30)</p>	<p>Sim, ele aprende a controlar os gastos e visualizar aquilo que é essencial (QB4P1).</p> <p>Nos momentos que precisam optar por aquisições com melhores benefícios, às vezes consomem todos os recursos e assim precisam buscar formas de contornar o problema. Como na vida o jogo representa tais situações e promovem uma reflexão acerca do consumo excessivo (QB4P3).</p> <p>No decorrer do jogo o estudante compreende a extrema importância do planejamento financeiro, pois, ele terá que se planejar para passar pelas situações que são abordadas no mesmo (QB4P2).</p> <p>Todas as jogadas fornecem momentos que contribuem com o pensamento crítico. Por exemplo, ao se deparar com uma casa que apresenta um gasto que não fazia parte das despesas do mês, o aluno percebe que precisa ter uma reserva para gastos inesperados. Acredito que todas as variações de jogos serão bem vindas, mostrarão como o comportamento de jogadores que não se organizam pode ser ruim para o jogo e conseqüentemente para a vida real (QB4P3).</p> <p>Sim. O aluno cria pontos de atenção para ações futura (QB4P1).</p> <p>Através do jogo o educando passa a compreender que a forma dele agir hoje influenciará no seu futuro, devido ao jogo propor situações que o fazem pensar e agir de forma consciente (QB4P2).</p> <p>Sim. Muitas situações de jogo propiciam ao jogador refletir sobre suas ações anteriores ponderar se sua escolha foi coerente ou não. Desta forma o aluno poderá fazer relações com sua vida e está realizando boas escolhas (QB4P3).</p> <p>Sim. através dos passos dos jogos o aluno compreende a importância de ter uma reserva financeira para eventuais situações que venham a ocorrer (QB4P1).</p> <p>[...] O jogo demonstra ao jogador a necessidade de planejamento e que o consumo excessivo pode prejudicar as jogadas se não tiver reservas financeiras. Desta forma o aluno entenderá a necessidade de poupar tanto no jogo quanto nas situações reais (QB4P3).</p>

	<p><i>Sim, da mesma forma como o consumo excessivo, o endividamento excessivo, estão ligados. Assim terão momentos que o jogador perceberá que deve existir equilíbrio entre as receitas (QB4P3).</i></p> <p><i>Sim. No jogo as oportunidades de adquirir seguros e de economizar farão total sentido quando se deparam com jogadas que cartas contendo imprevistos não calculados na organização mensal aparecem. Se a escolha realizada pelo jogador tem coerência este poderá ter êxito no jogo e entenderá que suas escolhas na vida tem o mesmo peso, formando uma consciência sobre medidas de prevenção e proteção (QB4P3).</i></p> <p><i>Achei o jogo bem fácil bem completo, dá para trabalhar diversos conceitos de Educação Financeira (DBOP1).</i></p>
--	--

Fonte: a autora (2021).

Na *Categoria I* – “O Produto Educacional (Jogo) e o Ensino de Educação Financeira”, os fragmentos de texto foram organizados em duas subcategorias: “Percepções acerca dos aspectos pedagógicos do Produto Educacional” e “O Produto Educacional e a relação com os objetivos da ENEF”.

De acordo com o quadro, na primeira subcategoria, observa-se um total de 7 fragmentos, dos quais alguns denotam que o Jogo tem potencial para despertar o interesse dos estudantes pela Educação Financeira, assim como dá condições para que eles também compreendam a importância dessa temática para a vida.

Já na segunda subcategoria, buscou-se identificar excertos que denotam percepções sobre “O Produto Educacional e sua relação com os objetivos da ENEF”. Nesta subcategoria, foram alocados 12 fragmentos de texto que denotam as relações do Jogo com os conteúdos da Educação Financeira, conforme os objetivos da ENEF (2011).

De acordo com os excertos textuais, há evidências de que o Jogo contempla pelo menos 5 dos 7 objetivos da Educação Financeira: formar para a cidadania, por meio do trabalho com o consumo consciente e responsável, desenvolver uma cultura de poupança, prevenção e proteção, possibilitar o fortalecimento da autonomia e instrumentalizar para o planejamento.

Quadro 11 – Categoria II

Categoria II: “A viabilidade do uso Jogo no contexto educacional”	
<p>Subcategoria: O contexto da Educação Financeira no espaço escolar (Questões: 10 -11)</p>	<p><i>É de extrema importância ao meu ver, pois, é necessário que o educando tenha conhecimento sobre este conteúdo, pois, aprender sobre como fazer a organização financeira, fará uma grande diferença na vida dos mesmos (QB2P2).</i></p> <p><i>O colégio que trabalho ainda não possui materiais didáticos e pedagógicos voltados ao conteúdo Educação Financeira (QB2P2).</i></p> <p><i>Sim, com a inserção da disciplina de Educação Financeira no currículo do Ensino Médio no estado do Paraná, as escolas estaduais recebem vídeos, slides, indicações de vídeos e sites que abordam a temática de forma coerente e com qualidade. Porém, não fornecem livros didáticos ou jogos/atividades concretas (QB2P3).</i></p> <p><i>Eu estou gostando muito de trabalhar com a Educação Financeira, tem sido uma experiência bem legal, os alunos que participam das “meets” estão gostando bastante, são bem participativos (DBPP2).</i></p> <p><i>Eles se interessam, não é igual na matemática que a gente tem ficar o tempo todo questionando, nas aulas e Educação Financeira, parece que faz mais sentido para eles (DBPP3).</i></p>
<p>Subcategoria: Aspectos físicos do jogo (Questão: 12)</p>	<p><i>Um Jogo bem lúdico, fácil compreensão e prático (QB3P1).</i></p> <p><i>Minhas percepções foram muito boas, pois, o tabuleiro está muito bem organizado, possui materiais de orientações claras, onde há fácil entendimento de como funciona o jogo (QB3P2).</i></p> <p><i>Visualmente o jogo é atrativo e faz uma alusão a jogos de tabuleiro de trilhas que os alunos já estão acostumados a jogar. As cores escolhidas e o formato elaborado servem para que os alunos consigam organizar as jogadas e definir quais situações serão vivenciadas, tornando-o fácil de jogar (QB3P3).</i></p> <p><i>Quando olhei assim, já tive a impressão que seria algo interessante (DBPP2).</i></p>
<p>Subcategoria: Materiais (Questão:13 e 14)</p>	<p><i>Sim. O tabuleiro foi construído em mdf e vinil, têm boa vida útil, os encartes foram impressos e plastificados poderão ser utilizados por bastante tempo. As fichas destinadas ao controle financeiro individual e o currículo deverão ser reimpressos quando o jogo for reiniciado por outros jogadores. Desta forma, são confeccionados por completo tendo uma ótima relação custo benefício (QB3P3).</i></p> <p><i>Sim, a utilização de materiais recicláveis e de baixo custo seria uma boa opção (QB3P1).</i></p> <p><i>É possível sim a reprodução com materiais alternativos e de menor custo. Pode ser confeccionado o tabuleiro em um tipo de papel com custo mais baixo, os kits de materiais que compõem o jogo também podem ser reproduzidos com</i></p>

	<p><i>materiais de custo menor (QB3P2).</i></p> <p><i>O jogo de tabuleiro e demais materiais podem ser confeccionados com materiais de baixo custo pelas escolas, como EVA, papel cartão, sulfite, fita adesiva e cola (QB3P3).</i></p> <p><i>Achei legal a proposta do jogo com esses materiais, mas pra usarmos na escola, a escola que não tiver pode reproduzir com os materiais que tem né (DBPP3).</i></p>
<p>Subcategoria: Aspectos estruturais e funcionais do Jogo (15 a19 e 32)</p>	<p><i>As informações estão bem claras e de fácil entendimento para que professores utilizem o mesmo com os estudantes (QB3P2).</i></p> <p><i>Sim, bem completo com descrições específicas para cada ação (QB3P3).</i></p> <p><i>As regras e orientações se apresentam de forma simples e coerentes com linguagem a dos alunos. Os direcionamentos estão destacados para cada situação vivenciada pelo jogador. Mas acredito que as primeiras vezes que o jogo for colocado em prática deve ser sempre acompanhado pelo professor para que as dúvidas sobre as sequências de uso dos encartes e anotações nas fichas sejam sanadas (QB3P3).</i></p> <p><i>A proposta está condizente com o objetivo que se busca com o jogo (QB3P1).</i></p> <p><i>O jogo tem os objetivos alinhados e coerentes com a proposta apresentada. Ao jogar o jogo percebemos que além de propor ao aluno situações que o façam compreender os conceitos de educação financeira na prática, servirão como uma ferramenta de auto reflexão acerca de seu cotidiano em sua casa e família, para refletir se suas escolhas estão direcionadas para obtenção de uma vida financeira equilibrada ou se precisa mudar de atitude (QB3P3).</i></p> <p><i>Sim, mas vai requerer um tempo grande para conseguir atingir o que se pretende (QB3P1).</i></p> <p><i>Em minha opinião o número de rodadas e o tempo estão de acordo, pois, cada rodada o mesmo tem a possibilidade de mudar sua forma de pensar e agir em relação aos acontecimentos (QB3P2).</i></p> <p><i>O número de rodadas foi pensado para que todos os jogadores pudessem passar por situações que necessitam de reflexão e tomada de decisão, portanto são adequadas para este fim. Mas, o tempo de cada jogada ou do jogo completo pode se estender devido a cada escolha realizada pelo participante, alguns jogadores são mais rápidos e outros demoram para definir. O jogo não foi idealizado para ser concluído em uma aula, pelo contrário, ele pode se estender por muitas aulas. Fato que pode motivar os alunos que gostam de jogos ou cansar pela demora na conclusão (QB3P3).</i></p>

	<p><i>Sim. As regras são simples, porém, o aluno precisa de atenção às jogadas dos oponentes, com o objetivo de conferir se o mesmo está seguindo às regras. Existem situações que devido às inserções que ocorrem durante o jogo, como por exemplo, o jogador só poderá escolher uma opção de emprego se tiver qualificação, assim, podendo burlar as regras, neste caso todos os jogadores devem ficar atentos para que não ocorram jogadas incorretas, favorecendo equivocadamente um ou outro jogador. Na verdade, acredito que sempre deveria existir um mediador com a função de fiscalizar as jogadas e as escolhas, neste caso o próprio professor ou um outro aluno que conheça as regras (QB3P3).</i></p> <p><i>Minha sugestão está relacionada aos registros dos cursos realizados pelos jogadores, que não possuem um local específico para que todos os participantes tenham acesso a essa informação [...]. Desta forma, é necessário a criação o aproveitamento de alguma ficha para esses registro (DBPP3 eQB4P3).</i></p>
--	--

Fonte: a autora (2021).

Na *Categoria II* – “A viabilidade do uso Jogo no contexto educacional”, os fragmentos do texto foram organizados em 4 subcategorias: “O contexto da Educação Financeira no espaço escolar”, “Aspectos físicos do Jogo”, “Materiais” e “Aspectos estruturais e funcionais do Jogo”.

Analisando o quadro de distribuição dessas categorias e alocação dos excertos, percebe-se que a primeira subcategoria possui 5 fragmentos que denotam a percepção dos professores sobre a importância da Educação Financeira em contexto escolar.

Um ponto que chama a atenção refere-se à incipiência de materiais didáticos pedagógicos para realização deste trabalho: QB2P3, inclusive, relatou que o colégio onde trabalha oferta trilhas de aprendizagem impressas aos estudantes e ele dispõe de aulas organizadas em *slides* para trabalhar, mas não conta com livro didático, nem materiais concretos, como Jogos.

Na segunda subcategoria, foram alocados 4 excertos relacionados aos “aspectos físicos do Jogo” que, de acordo com os fragmentos de texto dos professores, demonstram uma análise positiva, destacando a presença da ludicidade, e evidenciando a organização do tabuleiro e dos materiais de orientação.

Na terceira subcategoria, buscou-se organizar fragmentos de texto que fazem alusão aos materiais utilizados e/ou à possibilidade de reprodução do Jogo com materiais alternativos e de baixo custo.

Por fim, na quarta subcategoria, foram agrupados elementos de análise para identificar os aspectos estruturais e funcionais do Jogo. Essa categoria compreendeu a mecânica utilizada e os materiais do Jogo, bem como os materiais de suporte, tais como as regras do Jogo, o “Material de Apresentação do Jogo aos Professores” e o “Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos”. Nesse sentido, os fragmentos de texto contribuíram para a compreensão das possibilidades e limitações do Jogo.

Dentre os excertos textuais, observa-se a preocupação quanto ao papel do professor no trabalho com o Jogo. Os avaliadores destacaram que, apesar das regras claras e objetivas do Jogo, que possibilitam que ele seja auto jogável, também há a compreensão da necessidade de acompanhamento e orientação por parte do professor, em especial nas primeiras jogadas.

Ainda nessa subcategoria, foram organizados fragmentos de texto que denotam que o Jogo atende aos objetivos propostos, uma vez que possibilita ao jogador vivenciar – ainda que de forma fictícia – situações que colaboram com a compreensão dos conceitos da Educação Financeira, além de fazer autorreflexões, estabelecendo relações entre as situações enfrentadas na vida real e no Jogo.

Nessa subcategoria, também foi possível evidenciar as percepções dos professores quanto à duração do Jogo, que tende a ser superior a duas aulas, podendo chegar até a quatro aulas. Essa pode ser uma possível fragilidade do material, a depender dos objetivos e do tempo que o professor dispõe para a aplicação do Jogo.

5.6 METATEXTO

Ao retomar as categorias de análise de maneira geral, foi possível verificar que os excertos da Categoria I evidenciam que o Jogo tem potencial para despertar o interesse dos estudantes pela Educação Financeira, bem como fazê-los compreender a importância dessa temática para a vida. Tais evidências estão nos

fragmentos que correspondem ao QB4P2 e, ainda, QB4P3: *“percepção de que o Jogo colabora com o desenvolvimento da autonomia, da importância do conhecimento [...] para obter êxito no Jogo os jogadores precisam fazer escolhas embasadas em conhecimentos e estratégias que o estudo da educação financeira pode favorecer”*. Diante disso, percebe-se que o fragmento corrobora com a afirmação de Pereira e Kieckhoefel (2018), de que os Jogos podem colaborar com o processo educacional, à medida que envolvem os participantes na busca por soluções de um dado problema, podendo ser bons aliados aos processos de Ensino.

Ainda nessa categoria, preocupou-se em verificar a potencialidade do Jogo para trabalhar conteúdos de Educação Financeira. Nesse sentido, os dados coletados demonstraram que pelo menos 5 dos 7 objetivos da ENEF (2011) são trabalhados de forma direta no Jogo, conforme os fragmentos de QB4P1, QB4P2 e QB4P3 – relacionados ao trabalho com o planejamento, à importância de ter uma reserva financeira, bem como o desenvolvimento de ações que visam o bem-estar futuro. Sendo assim, constatou-se que o conteúdo do Jogo conta com situações que colaboram para o desenvolvimento da cidadania, para o desenvolvimento de uma cultura de poupança, prevenção e proteção, e também para o fortalecimento da autonomia e o planejamento a curto, médio e longo prazo.

Na segunda categoria, buscou-se informações sobre a viabilidade do uso do Jogo no contexto educacional, de forma a pensar nas possibilidades que se tem atualmente para desenvolver o trabalho com a Educação Financeira no espaço escolar, bem como analisar os aspectos físicos, materiais e estruturais do Jogo. Nesses aspectos, a pesquisa retornou à necessidade de materiais que colaborem com o Ensino de Educação Financeira, já que os fragmentos QB2P2 e QB2P3 indicaram que os colégios não possuem materiais físicos, apenas trilhas com atividades impressas e videoaulas. No que se refere aos aspectos físicos do Jogo, os professores avaliadores apontaram diversas características positivas em relação aos materiais, em especial ao tabuleiro, conforme descrito nos fragmentos QB3P1, QB3P2, QB3P3 e DBPP2. Além disso, no fragmento QB3P2, foi possível constatar a possibilidade de o Jogo ser reproduzido utilizando materiais alternativos e de baixo custo, como uma forma de adequar o material às possibilidades dos colégios.

Quanto aos aspectos estruturais do Jogo, a avaliação também foi positiva. O excerto QB3P3 demonstrou que, além de propor situações que possibilitam o trabalho com a Educação Financeira, o Jogo também possibilita a autorreflexão da situação do jogador na vida, seja individualmente ou em família.

Nessa subcategoria, os excertos DBPP3 e QB4P3 – referentes ao professor P3 – indicaram a necessidade de aprimoramento da ficha para elaboração do currículo. Após esse apontamento, a ficha deixou de ser totalmente manual e ganhou uma versão mais interativa, mais visível e confeccionada em material imantado, que possibilita a sobreposição de cursos realizados.

Por fim, a avaliação também identificou uma possível limitação do uso desse material em espaço escolar, referente ao tempo de duração das partidas. Portanto, o professor precisa pensar de que forma e em quais momentos o Jogo pode e dever ser utilizado, o que retorna à ideia de Grandó (2000), de que o trabalho com Jogos deve considerar o planejamento e a organização para que tenham resultados satisfatórios ao serem aplicados em um contexto educacional.

Face ao exposto, é possível concluir que a avaliação se mostrou produtiva com a participação efetivas dos 3 professores, cujos apontamentos contribuíram sobremaneira com esta pesquisa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desta pesquisa, buscou-se traçar um panorama histórico dos processos de comercialização e sua evolução, bem como fazer um resgate do momento histórico, do ponto de vista econômico, que o Brasil viveu na década de 90 com a implantação do Plano Real.

As transformações econômicas que ocorreram no Brasil a partir desse período marcaram uma era de contenção da hiperinflação, tendo como uma das principais medidas o Plano Real em 1994. Esse plano, junto a outras ações de controle cambial e políticas de incentivo para investidores estrangeiros, possibilitou a abertura da economia e, com ela, o avanço tecnológico. Além disso, houve a expansão dos serviços bancários que, aliados a políticas públicas de concessão de crédito e redistribuição de renda, trouxeram para o mercado uma fatia da população que, por vezes, eram excluídas dos processos comerciais.

Essas mudanças econômicas impactaram diretamente a vida dos brasileiros, que passaram a ter mais acesso a bens de consumo e serviços – o que exige conhecimentos de Educação Financeira.

O fato é que, mesmo diante de um cenário considerado perigoso do ponto de vista econômico, individual e social, a Educação Financeira no Brasil não acompanhou essa evolução. O que se tem hoje é um cenário preocupante de inadimplentes: pessoas que tomaram crédito ou adquiriram bens ou serviços, mas não possuem capacidade de pagamento no momento. Essa situação poderia ser amenizada se houvessem ações efetivas de Educação Financeira e melhores políticas de distribuição de renda.

Em âmbito nacional, essa temática passou a ser considerada como uma política pública a partir de 2010 com a instituição da ENEF. Nesses 10 anos, houve um movimento de inserção da Educação Financeira nas escolas. Tais ações, provavelmente, se fortalecerão a partir da implantação efetiva da BNCC, que embora não especifica os conteúdos a serem trabalhados, em seu escopo, torna obrigatório o trabalho com essa temática em espaço escolar, desde os anos iniciais do Ensino Fundamental até o Ensino Médio.

Esta condição imposta pela BNCC sinaliza a necessidade de formação e elaboração de materiais que venham a colaborar com o Ensino de

Educação Financeira nas escolas e colégios – sendo essa uma das motivações para a presente pesquisa.

Nessa perspectiva, o trabalho desenvolvido buscou responder a seguinte questão: “De que modo um Jogo Educacional pode contribuir com o Ensino de Educação Financeira junto a estudantes do Ensino Médio?”

Em virtude disso, preocupou-se em construir um referencial teórico acerca das temáticas: Educação Financeira, Educação Financeira Escolar e Jogos Educacionais. A partir disso, verificou-se a possibilidade da elaboração de um Jogo Educacional.

Para tanto, buscou-se respaldo nos pressupostos da Pesquisa Tecnológica, que visa não apenas identificar e estudar uma demanda ou um problema, mas sim, a partir de uma problemática desenvolver produtos e/ou processos que venham a contribuir com a resolução do problema ou mesmo minimizá-lo.

Com esses preceitos, recorreu-se à Teoria de Desenvolvimento e Van Der Maren (2004) para definir as etapas para a elaboração de um Jogo Educacional. Assim, ficou estabelecido que a elaboração de um objeto, no caso um Jogo Educacional, é composta por 4 etapas: Análise de Demanda, Análise do Objeto, Preparação e Aplicação e Análise.

Para tanto, houve a necessidade de buscar uma base teórica que desse subsídio para o desenvolvimento do Jogo. Desse modo, tomou-se como base a Tétrade Elementar criada por Jesse Schell (2008), composta por 4 elementos: história, mecânica, tecnologia e estética. Tais elementos se tornaram a base de desenvolvimento do Jogo “Eu e o Meu Dinheiro: um Jogo para a Vida” – elaborado com o objetivo de trabalhar conceitos e conteúdos da Educação Financeira em consonância com os objetivos da ENEF (2011).

Dada a impossibilidade de implementar o Jogo com os alunos do Ensino Médio (público-alvo para o qual o Jogo foi desenvolvido) devido às restrições impostas pelas medidas de enfrentamento à pandemia do COVID-19, procedeu-se a implementação de forma indireta com 3 professores que atuam no Ensino Médio. A apresentação do Jogo e de todos seus materiais complementares ocorreu em dois encontros: um encontro presencial e outro *online* via *Google Meet*®. Após os encontros, todos os materiais foram encaminhados via *Google Drive*® aos

professores avaliadores. Os dados provenientes dessa avaliação foram coletados por meio de anotações em um “diário de bordo” e um questionário avaliativo, e analisados à luz da Análise Textual Discursiva proposta por Moraes e Galiazzi (2007).

Em síntese, o resultado da análise de dados revelou que o Jogo resguarda as questões lúdicas, à medida que dispõe de uma história fictícia para aproximá-los da realidade, e cria um contexto que, na verdade, caracteriza um recorte da vida cotidiana. Os professores consideraram que esse aspecto foi um destaque do material, pois além de possibilitar a aprendizagem dos conteúdos que o Jogo se propõe, proporciona uma autoavaliação pessoal ou familiar.

Segundo eles, o Jogo também permite o trabalho com conteúdos e conceitos da Educação Financeira, contemplando de forma direta 5 dos 7 objetivos da ENEF (2011). Os professores avaliadores consideraram que a mecânica utilizada no Jogo possibilita o trabalho com consumo consciente, poupança, medidas de prevenção e proteção, desenvolvimento da autonomia e planejamento financeiro.

No que se refere a tecnologia empregada, a avaliação realizada evidencia que o Jogo dispõe de materiais de boa qualidade e duráveis, e que do ponto de vista funcional se mostrou eficiente, a medida que possibilita aos jogadores vivenciar de forma dinâmica as situações propostas pelo contexto criado para o Jogo. Os professores também consideraram positiva a possibilidade de reprodução do Jogo com materiais alternativos e de baixo custo.

Também teve avaliação positiva a organização do material, a linguagem utilizada, assim como as regras propostas ao bom funcionamento do Jogo.

Por fim, mas não menos importante, a análise também demonstrou que a estética do Jogo, chamou a atenção dos professores avaliadores, à medida que consideraram que o Jogo é atrativo e tem potencial para despertar o interesse dos estudantes.

A análise também identificou algumas fragilidades, entre elas, a necessidade de criar um mecanismo de elaboração do currículo diferente do apresentado durante a implementação, que consistia num pequeno modelo de currículo em branco que deveria ser preenchido manualmente pelo jogador. Outra possível limitação identificada foi referente ao tempo necessário para finalizar o Jogo

– nesse caso, considerou-se uma possível limitação, pois o tempo dependerá dos objetivos de trabalho que o professor estabelecerá ao utilizar o Jogo em sala de aula.

Em relação ao apontamento da fragilidade do currículo, foi elaborado um modelo de currículo dinâmico para a versão final, construído em material imantado, com o intuito de possibilitar que os cursos realizados durante o Jogo sejam nele acoplados, possibilitando que essas informações fiquem visíveis a todos os jogadores.

Com base na avaliação que os professores fizeram do Jogo e na análise desses dados, compreende-se que o Jogo Educacional “Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida” constitui-se num material de apoio ao Ensino de Educação Financeira. No entanto, entende-se que o Jogo – assim como outros objetos – está em construção e pode e deve ser aprimorado sempre que o professor julgar necessário.

Considerando a relevância do tema Educação Financeira, bem como a orientação da BNCC (2018) de incorporar essa temática ao currículo, acredita-se que o estudo realizado ao longo desta pesquisa foi pertinente, e poderá colaborar com o Ensino de Educação Financeira em espaço escolar. Nesse sentido, conclui-se que é viável que novas pesquisas sejam desenvolvidas na área e novos Produtos Educacionais sejam elaborados.

REFERÊNCIAS

AEF- BRASIL. **Programa de Aprendizagem On-line de Educação Financeira**. Disponível em: <http://www.vidaedinheiro.gov.br/moodle>. Acesso em: 10 maio 2020.

AEF- BRASIL. **Programa de Aprendizagem On-line de Educação Financeira**. Disponível em: <https://ead.vidaedinheiro.gov.br/pages/educacao-financeira>. Acesso em: 10 jul. 2020.

ANDRADE, D. J. de. **A Inclusão Financeira e Bancarização das classes menos favorecidas no Brasil 1995 – 2010**. 2017. 53 f. Monografia (Graduação em Ciências Econômicas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/184980> Acesso em: 6 jul. 2021.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BACEN. Banco Central do Brasil. **Brasil: Implementando a Estratégia Nacional de Educação Financeira**. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/Estrategia_Nacional_Educacao_Financeira_ENE_F.pdf. Acesso em: 10 jun. 2021.

BAUMAN, Z. **Vida para Consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BRANDÃO, V. C. Comunicação e marketing na era digital: a internet como mídia e canal de vendas. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 24, 2011, Campo Grande. **Anais [...]**. Mato Grosso do Sul: INTERCOM, 2011. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/63367481050614301224660314786789274330.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Decreto nº 7.397, de 22 de dezembro de 2010. Institui a Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF, dispõe sobre a sua gestão e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 147, n. 245, p. 7-8, 23 dez. 2010. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=23/12/2010&totalArquivos=176>. Acesso em: 05 dez. 2019.

BRASIL. Deliberação nº 2, de 5 de maio de 2011. Aprova o Plano Diretor que consolida a Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 148, n. 100, p. 36, 26 maio 2011. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=26/05/2011&jornal=1&pagina=36&totalArquivos=152>. Acesso em: 05 maio 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 05 dez. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep). **IDEB**. Brasília, DF, 2019. Disponível em: <http://ideb.inep.gov.br/resultado>. Acesso em: 24 jan. 2021.

BRASIL. Decreto nº 10.393, de 09 de junho de 2020. Institui a nova Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF e o Fórum Brasileiro de Educação Financeira - FBEF, dispõe sobre a sua gestão e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 158, n. 109, p. 2, 10 jun. 2020.

Disponível em:

<https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=515&pagina=1&data=09/06/2020&totalArquivos=95>. Acesso em: 05 dez. 2019.

BROUGÈRE, G. **Jeu et education**: Le jeu dans l'apédagogie préscolaire depuis le Romantisme. Thèse pour le Doctorat d'Etat ès Lettres et Sciences Humaines. Paris: Université Paris V, 1993. v. I-II, 1993.

BUNGUE, M. **Treatise on basic philosophy**. Part. II. Boston: D. Reidel, 1985, v. 7.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 2001.

CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento de Área 2013**. 2013. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/Interdisciplinar_doc_area_e_comisso_block.pdf. Acesso em: 18 ago. 2019.

CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Requisitos para a Apresentação de Propostas de Cursos Novos (APCN) - Ensino**. 2016. Disponível em: https://capes.gov.br/images/documentos/Criterios_apcn_2semestre/Crit%C3%A9rios_de_APCN_2017_-_Ensino.pdf. Acesso em: 18 nov. 2020.

CARVAS, P. S. **A Educação Financeira como política de desenvolvimento financeiro e econômico no Brasil**. 2018. 92 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/10735>. Acesso em: 12 jul. 2021.

CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas**: o novo papel dos recursos humanos nas organizações. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CNC. Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo. **Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor**. 2020. Disponível em: <http://stage.cnc.org.br/tudo-sobre/pesquisa-de-endividamento-e-inadimplencia-do-consumidor>. Acesso em: 12 jul. 2021.

CONEF. Comitê Nacional de Educação Financeira. **Educação financeira nas escolas: Ensino médio: livro do professor**. Brasília: CONEF, 2013.

CUPANI, A. La peculiaridad del conocimiento tecnológico. **Scientiae Studia**, v. 4, n. 3, p. 353-71, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ss/v4n3/a01v4n3.pdf>. Acesso em: 05 set. 2020.

DINIZ, E. H. Comércio eletrônico: fazendo negócios por meio da internet. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 3, p. 71-86, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rac/a/ZXfv7Xjdq6nfTKpbxYWdixg/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 16 jul. 2021.

EIGEN, M.; WINKLER, B. **O jogo as leis naturais que regulam o acaso**. Portugal: Gradiva, 1989.

ENEF. Estratégia Nacional de Educação Financeira. **Plano Diretor**. 2011. Disponível em: https://www.vidaedinheiro.gov.br/wp-content/uploads/2017/08/Plano-Diretor-ENEF-anexos-ATUALIZADO_compressed.pdf. Acesso em: 25 mar. 2021.

FRANCO, G. Plano Real em perspectiva de médio prazo. *In*: VELLOSO, J. P. R. (Org.). **O Brasil e o Mundo no limiar do novo século**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998. p. 57-80.

FREITAS JUNIOR, V. *et al.* A pesquisa científica e tecnológica. **Revista Espacios**, v. 35, n. 9, p.12, 2014. Disponível em: <http://www.revistaespacios.com/a14v35n09/14350913.html>. Acesso em: 05 set. 2020.

FREITAS, C. A.; LOPES, J. C. F. CONTEÚDOS ATITUDINAIS, ENSINO DE CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO “PARA A VIDA”. *In*: **Didática e Prática de Ensino na relação com a Escola**. EdUECE- Livro 1. Disponível em: <http://www.uece.br/endipe2014/ebooks/livro1/172-%20CONTE%20ADOS%20ATITUDINAIS,%20ENSINO%20DE%20CI%20ANCIAS%20E%20EDUCA%20PARA%20A%20VIDA..pdf>. Acesso em: 22 jan. 2020.

GOMES, D. V. **O consumo na sociedade contemporânea: entre o ter e o ser**. 2010. Disponível em: <https://www.advogadosdosul.adv.br/site/index.php/artigos-jornais/entre-o-ter-e-o-ser.html>. Acesso em: 22 jan. 2020.

GRANDO, R. C. **O Jogo suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino-Aprendizagem da Matemática**. 1995. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/253786>. Acesso em: 10 set. 2020.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. Disponível em:

http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/251334/1/Grando_ReginaCelia_D.pdf. Acesso em: 10 set. 2020.

HENRIOT, J. **Sous couleur de jouer** – La métaphore ludique. Paris: José Corti, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. Revisão de tradução de Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MELO, O. S. **A Inflação como Mecanismo de (Re)distribuição de Renda**. 2014. 77 f. Monografia (Graduação em Ciências Econômicas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/128131/Monografia%20do%20Osmar%20Serra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 12 jul. 2021.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual discursiva**. Ijuí: Unijuí, 2007.

MOREIRA, M. A. O mestrado (profissional) em Ensino. Revista Brasileira De Pós-Graduação, ano 1, n. 1, p. 131-142. Disponível em: <https://rbpg.capes.gov.br/index.php/rbpg/article/view/26/23>. Acesso em: 12 jul. 2021.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NETO, S. R. da S. *et al.* Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio em Sala de Aula. *In*: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2, 2013, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: UNICAMP, 2013. p. 130-139.

OCDE/OECD. **Improving financial literacy**: analysis of issues and policies. 2005a. Disponível em: https://www.oecd-ilibrary.org/finance-and-investment/improving-financial-literacy_9789264012578-en. Acesso em: 10 set. 2020.

OCDE/OECD. **Recommendation on principles and good practices for financial education and awareness**. Directorate for financial and enterprise affairs. 2005b. Disponível em: <https://www.oecd.org/finance/financial-education/35108560.pdf>. Acesso em: 10 set. 2020.

OCDE/OECD. **PISA 2018 Results (Volume IV): Are Students Smart about Money?**, PISA, OECD Publishing, Paris. 2020. Disponível em: [48ebd1ba-en.pdf \(oecd-ilibrary.org\)](https://www.oecd-ilibrary.org/pisa/pisa-2018-results-volume-iv). Acesso em: 10 jun. 2021.

ORSO, D. **Brincando, brincando se aprende**. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.

PARANÁ. Decreto nº 4230, de 16 de março de 2020. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do Coronavírus – COVID -19. **Diário Oficial do Estado do Paraná**: seção 1, Curitiba, PR, p. 1-8, 16 mar. 2020. Disponível em: https://www.aen.pr.gov.br/arquivos/Decreto_4230.pdf Acesso em: 15 fev. 2020.

PEREIRA, K.; KIECKHOEFEL, T. Reflexões acerca do uso de jogos no contexto educacional de matemática. **Ensino da Matemática em Debate**, v. 5, n. 2, p. 170-185, 2018. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/emd/article/view/38068/26579>. Acesso em: 12 jul. 2021.

PIRES, V, C. **Endividamento e Inadimplência no Brasil**: os efeitos da propensão ao risco e os gastos com saúde. 2014. 162 f. Tese (Doutorado em Ciências Econômicas) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2014. Disponível em: <http://repositorio.uem.br:8080/jspui/handle/1/3513>. Acesso em: 15 jul. 2020.

PRIETO, L. M. *et al.* Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 3, n. 1, p. 11, maio 2005. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renoteold/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf. Acesso em: 17 jul. 2021.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTOS, E. L. dos. **Do Escambo a Inclusão Financeira**: A evolução dos meios de pagamento. 1. ed. São Paulo: Linotipo Digital, 2014.

SCHELL, J. **The Art of Game Design**: a book of lenses. Boca Raton: CRC Press, 2008.

SILVA, I. K. O.; MORAIS II, M. J. O. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de Ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental. **Holos**, v. 5, p. 153-164, dez. 2011. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/705>. Acesso em: 10 set. 2020.

SOUZA, A. S. **Design e desenvolvimento de um curso de Formação Continuada para professores em Educação Financeira Escolar**. 2015. 196 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/2342/1/andreastambassisouza.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2020.

VAN DER MAREN, J. M. **Méthodes de recherche pour l'Éducation**. 2. ed. Montréal: De Boeck, 2004.

VARGAS, M. Técnica, Tecnologia e Ciência. Revista Educação & Tecnologia, n. 6, ano 4, p. 178-183, maio 2003. Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1084/687>. Acesso em: 10 set. 2020.

VIEIRA, S. F. A.; BATAGLIA, R. T. M.; SEREIA, V. J. Educação Financeira e Decisões de Consumo, Investimento e Poupança: uma Análise dos Alunos de uma Universidade Pública do Norte do Paraná. **Revista de Administração da UNIMEP**, v. 9, n. 3, set./dez. 2011. Disponível em: <http://www.raunimep.com.br/ojs/index.php/rau/article/view/345/477>. Acesso em: 06 nov. 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



Pesquisador Responsável: Kelly Regina Frata

Endereço: Rua Ver. Olavo Ribeiro da Silva nº 63, centro – Ibaiti/Paraná.CEP: 84900-000

Fone: (43) 99910 6964 E-mail: kellyfrata@gmail.com

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Este é um convite especial para você participar voluntariamente da pesquisa “Educação Financeira em Jogo: O Desenvolvimento de um Jogo Educacional voltado para o Trabalho no Ensino Médio”, vinculada ao Projeto “Ensino da Educação Financeira: práticas, produtos e processos”. Por favor, leia com atenção as informações abaixo antes de dar seu consentimento. Qualquer dúvida sobre o estudo ou sobre este documento entre em contato diretamente com o pesquisador responsável.

OBJETIVO E BENEFÍCIOS DO ESTUDO

Pretendemos, com esta pesquisa, analisar a contribuição de um recurso didático para o Ensino da Educação Financeira. Por meio desta pesquisa você irá ajudar no desenvolvimento ou identificação de práticas, produtos ou processos que possam contribuir com o Ensino da Educação Financeira, além de contribuir para que outros professores possam ter acesso a eles.

PROCEDIMENTOS/METODOLOGIA

Sua participação é muito importante e ela se dará em uma ou mais das seguintes formas: entrevistas gravadas em vídeo e/ou áudio, gravação de aulas, observação de aulas, realização de notas de campo, preenchimento de questionários, fotos, etc.

Na divulgação da pesquisa, poderemos usar algum texto ou atividade desenvolvida em sala de aula, mas, de forma alguma, iremos identifica-lo. Usaremos nome fictício para substituir sua assinatura. No caso de usarmos suas produções escritas, iremos digitá-las para que a letra dele não seja reconhecida. Não daremos a estranhos as informações coletadas em sala de aula.

DESPESAS/ RESSARCIMENTO DE DESPESAS DO VOLUNTÁRIO

Todos os sujeitos envolvidos nesta pesquisa são isentos de custos.

PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA

Sua participação é *voluntária* e você terá plena e total liberdade para desistir do estudo a qualquer momento, sem que isso acarrete qualquer prejuízo.

GARANTIA DE SIGILO E PRIVACIDADE

As informações relacionadas ao estudo são confidenciais e qualquer informação divulgada em relatório ou publicação será feita sob forma codificada (nome fictício), para que a confidencialidade seja mantida. O pesquisador garante que seu nome não será divulgado sob hipótese alguma.

ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS

Você pode fazer todas as perguntas que julgar necessárias durante e após o estudo.

Diante do exposto eu, _____,
RG nº _____ declaro que recebi uma via do termo, li e concordo em participar da pesquisa em questão.

Cornélio Procópio, _____ de _____ de 2021.

Participante

Pesquisador Responsável

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UENP Universidade Estadual do Norte do Paraná - *Campus* Luiz Meneghel de Bandeirantes Fone/Fax: +55 (43) 3542 8010 I Fax: +55 (43) 3542 8056 Rodovia BR-369 Km 54, Vila Maria, CP 261 – CEP 86360-000 Bandeirantes - Paraná - Brasil.

APÊNDICE B

Questionário de Avaliação do jogo

AVALIAÇÃO DO JOGO - EU E O MEU DINHEIRO: UM JOGO PARA A VIDA

Prezado(a) Professor(a), primeiramente quero agradecê-lo, por ter aceitado o convite para participar voluntariamente da Etapa de Avaliação do Produto Educacional intitulado "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida", parte integrante da Dissertação "Educação Financeira em Jogo: O Desenvolvimento de um Jogo Educacional Voltado para o Trabalho no Ensino Médio", vinculada ao Projeto "Ensino de Educação Financeira: práticas, produtos e processos", desenvolvida durante o Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGEN/UENP - Campus Cornélio Procópio, sob a orientação do Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas.

Por meio desta pesquisa você irá ajudar no desenvolvimento ou identificação de práticas, produtos ou processos que possam contribuir com o Ensino da Educação Financeira, além de contribuir para que outros professores e estudantes possam ter acesso a eles.

Este questionário em específico, tem por objetivo avaliar o Jogo Educacional "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida" e contribuir com seu processo de aprimoramento. Cabe informá-lo que o trabalho em questão, foi desenvolvido com o propósito de ser implementado com alunos do Ensino Médio, nas aulas da disciplina de matemática e ou na disciplina de Educação Financeira, mas em decorrência da suspensão das aulas presenciais por período indeterminado, devido as medidas de enfrentamento da pandemia ocasionada pelo Covid-19, o presente trabalho, excepcionalmente passará apenas pela avaliação entre os pares (professores que atuam na área).

As informações relacionadas a este estudo são confidenciais e qualquer informação divulgada ou ainda qualquer parte do texto que vier a ser utilizada na Dissertação, na Produção Técnica Educacional, em relatórios, em eventos ou textos científicos para publicações, serão feitas de forma codificada (nome fictício), para que a confidencialidade seja mantida. O pesquisador garante que seu nome não será divulgado sob hipótese alguma e ressalta que sua participação é voluntária e sem custo.

Por fim, me coloco à disposição para esclarecer possíveis dúvidas provenientes do preenchimento deste formulário de pesquisa e avaliação.

Contato:

Pesquisadora Responsável: Kelly Regina Frata

E-mail: kellyfrata@gmail.com. Telefone: (43) 99910 6964

Desde já agradeço sua valiosa contribuição

*Obrigatório

Estou de acordo com os termos acima descritos. *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

1) Gênero: *

Marcar apenas uma oval.

Feminino

Masculino

Outros

2) Nível de Escolaridade:*

Marcar apenas uma oval.

Ensino Superior.

Pós-graduação.

Mestrado.

Doutorado.

Pós-doutorado.

3) Área de formação.*

4) Tempo de Atuação na Educação Básica (Educação Infantil + Ensino Fundamental + Ensino Médio).*

5) Tempo de Atuação no Ensino Médio.*

6) Quais disciplinas você ministra atualmente.*

7) Durante sua escolarização na Educação Básica (Ensino Fundamental e Médio) você teve contato com conteúdos relativos à Educação Financeira? Comente.*

8) Durante sua Formação Inicial (Graduação) você teve contato com conteúdos relativos à Educação Financeira? Comente.*

9) Nos cursos de Formação Complementar (Especializações e ou Cursos de Capacitação) você teve contato com conteúdos relativos à Educação Financeira? Comente.*

PERCEPÇÕES DOS PARTICIPANTES SOBRE A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ESPAÇO ESCOLAR

10) Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN-EM (1999), já contemplava em seu escopo a necessidade de um trabalho transversal com a Educação Financeira e atualmente a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), determina que esta temática seja incorporada aos currículos do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, preferencialmente de forma transversal e integradora (BRASIL, 2018). Quais suas considerações quanto a este movimento acerca da temática Educação Financeira na Educação Básica.*

11) As escolas/colégios de sua atuação possuem materiais didáticos e pedagógicos voltados para o trabalho com a Educação Financeira? Comente.*

PERCEPÇÕES SOBRE OS ASPECTOS FÍSICOS DO JOGO: "EU E O MEU DINHEIRO UM JOGO PARA A VIDA" E SUA USABILIDADE

12) Quais suas percepções quanto a apresentação física do jogo: formato do tabuleiro e demais aspectos visuais que o compõe?*

13) Os materiais utilizados na confecção do jogo, foram adequados? Comente sua resposta.*

14) Levando em consideração os materiais utilizados na confecção do jogo, você acha possível e viável sua construção/reprodução com materiais alternativos e de baixo custo sugeridos pela autora? O que você sugere?*

15) As orientações disponibilizadas aos professores, quanto ao uso do jogo estão claras? Contempla informações necessárias para que os professores possam utilizar o jogo em sala de aula com estudantes do Ensino Médio? Comente sua resposta.*

16) As regras do Jogo estão claras? A linguagem presente nos componentes do jogo é acessível aos estudantes? São Funcionais? Comente.*

17) Os Objetivos do Jogo estão claros? São coerentes com a proposta do jogo? Comente.*

18) O número de rodadas, e o tempo de cada rodada, você considera adequado ou não? E quanto ao tempo de duração do jogo na sua totalidade? Comente.*

19) Em relação ao nível de complexidade do jogo, você considera adequado para o trabalho com estudantes do Ensino Médio?*

20) Recordando seu primeiro contato com o jogo "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida", apenas no campo visual (Título, apresentação do tabuleiro, os peões, os adereços de caracterização, a existência de cartas e de encartes), quais foram suas primeiras impressões?*

21) Após ter contato com todo material do jogo, qual sua percepção dele? Como você o descreveria?*

PERCEPÇÕES SOBRE OS ASPECTOS PEDAGÓGICOS DO PRODUTO EDUCACIONAL

22) Você acha que o jogo tem potencial para despertar o interesse do estudante para a temática Educação Financeira? Comente.*

23) Na sua opinião o jogo, contribui ou não, para a compreensão da importância da Educação Financeira? Comente.*

24) Você acha que o jogo colabora com a aprendizagem de conceitos e conteúdos da Educação Financeira? Em quais aspectos?*

25) Em sua opinião o jogo permite que o estudante compreenda os danos do consumo excessivo, tanto nos aspectos individuais, quanto nos aspectos coletivos? Comente.*

26) Pelos aspectos analisados no jogo, você acha que é possível no decorrer das jogadas o estudante compreender a importância do planejamento financeiro? Fale sobre essa análise.*

27) Em sua opinião, o jogo possibilita que o estudante compreenda que suas ações do presente, geram impactos futuros? Comente.*

28) Em sua análise o jogo possibilita o estudante compreender a importância de desenvolver uma cultura de poupança. Descreva um pouco sobre sua opinião a esse respeito.*

29) Na sua opinião o jogo possibilita que o estudante, reflita sobre os riscos do endividamento excessivo?*

30) Você acha que o jogo desperta no estudante a compreensão de que para uma vida financeira equilibrada é necessário pensar e adotar medidas de prevenção e proteção?*

31) Analisando a totalidade desta Produção Educacional, o Jogo "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida", você identifica algum diferencial com relação aos demais materiais e/ou outros Produtos Educacionais que você conhece que são voltados para o Ensino de Educação Financeira? Comente.*

32) Com relação à totalidade deste Produto Educacional, o Jogo "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida" há algum outro comentário que queira destacar? Alguma crítica ou sugestão que queira compartilhar?*