

QUEM É VOCÊ NO JOGO FINANCEIRO?

O Jogo como Estratégia de Conscientização sobre Relações de Consumo e Economia

Who Are You in The Financial Game?

Game as a Consciousness Strategy About Consumer Relations and Economics

Osmar Vieira dos Santos Junior

Mestrando em Ensino das Ciências
Universidade do Grande Rio – Unigranrio - Rio de Janeiro –Brasil
osmarvieira@live.com
<https://orcid.org/0000-0002-9726-3127>

Chang Kuo Rodrigues

Doutora em Educação Matemática – PUC-SP
Universidade Federal de Juiz de Fora – MG – Brasil
changkuockr@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8716-6078>

Eline das Flores Victer

Doutorado em Modelagem Computacional (UERJ)
Docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências
Universidade do Grande Rio - Unigranrio – Rio de Janeiro – Brasil
eline.victer@unigranrio.edu.br
<https://orcid.org/0000-0003-1377-9968>

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições de um jogo de Educação Financeira, no processo de consciência financeira. O jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?” – jogos e cartilha – faz parte de uma pesquisa desenvolvida para o mestrado profissional do Programa de Pós-graduação em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio - Unigranrio, tendo como tema central a Educação Financeira, a partir da pesquisa “Trajetória Financeira do Brasileiro”, realizada em 2017 pela Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais - Anbima (2018), a qual descreve os perfis financeiros do brasileiro e serve como instrumento de aprendizagem na confecção do produto educacional. Para tanto, optou-se por uma pesquisa qualitativa, a partir da análise da aplicação do produto educacional com dez estudantes e um professor de matemática do Ensino Médio da Educação Básica. Os resultados apontam que o jogo, nas modalidades física e virtual, se compõe como um forte aliado para o desenvolvimento de uma cultura de Educação Financeira nos ambientes escolar e familiar, tendo a ludicidade como um caminho para a compreensão de conceitos diversos, reflexão e conscientização a respeito do consumo, dinheiro e vida financeira.

Palavras-Chave: Educação Matemática. Educação Financeira. Vida Financeira. Jogo. Ludicidade.

Abstract

This article aims to analyze the contributions of a Financial Education game in the process of financial awareness. The game “Who are you in the Financial Game?” – games and booklet – is part of a research developed for the professional Master's Degree Program in Science Teaching at the University of Grande Rio - Unigranrio, with Financial Education as its central theme. Based on the research “Financial Trajectory of the Brazilian”, carried out in 2017 by Brazilian Association of Financial Market Entities - Anbima (2018), which describes the financial profiles of Brazilians and serves as learning instruments in the production of educational products. For this purpose, a qualitative research was chosen, based on the analysis of the application of the educational product with ten students and a Mathematics teacher from the Secondary School of Basic Education. The results show that the game, in physical and virtual modalities, is a strong ally for the development of a culture of financial education in school and family environments, with playfulness as a way to understand different concepts, reflection and awareness about consumption, money and financial life.

Keywords: Mathematical Education, Financial Education, Financial Life, Gambling. Playfulness.

Introdução

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

Silva, Lopes e Vicer (2016) afirmam que em 2010 foi instituída pelo governo brasileiro, através do Decreto Federal 7.397/2010, a Estratégia Nacional de Educação Financeira – ENEF (BRASIL, 2018b), reconhecida internacionalmente como a maior difusora da Educação Financeira no mundo. Com esse decreto, a partir de 2011, a Enef se tornou a principal responsável por realizar o desenvolvimento de tecnologias sociais e educacionais relacionadas à Educação Financeira.

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

Percebe-se que, em uma visão geral, não há uma cultura de Educação Financeira entre os jovens, pois muitos ingressam no mundo do trabalho e na vida adulta, sem ter uma consciência ampla a respeito das condições econômicas nas quais estão inseridos e dos

determinantes sociais que os movem ou imobilizam diante das possibilidades de desenvolvimento pessoal, familiar e social.

A escola ainda se limita ao conteúdo curricular, restringindo-se à Matemática Financeira, que é ensinada no 2º ano do Ensino Médio, com pouca contextualização, distante da realidade dos educandos. Entretanto, com a mais recente Base Nacional Curricular Comum (BNCC), a Educação Financeira passou a fazer parte do componente curricular, devendo ser inserida em diversas disciplinas e áreas de conhecimento, tais como Matemática, História e Língua Portuguesa (BRASIL, 2018a).

Acredita-se que a partir da inserção da Educação Financeira de forma lúdica, com abordagem contextualizada e sob a orientação da BNCC, os educandos terão a oportunidade de desenvolver estratégias de consumo e economia de modo a resolver os problemas da vida diária e auxiliar na vivência familiar e social, de forma consciente (BRASIL, 2018a). “Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista” (KISHIMOTO, 1994, p. 49).

Deste modo, questiona-se: de que forma o jogo pode contribuir com a Educação Financeira na disciplina Matemática, no processo de consciência financeira? Assim, esta pesquisa se desenvolve com o objetivo geral de analisar as contribuições de um jogo de Educação Financeira, no processo de consciência financeira. Tem como objetivos específicos: discutir o conteúdo de Educação Financeira, na perspectiva das regulamentações do Sistema de Ensino Nacional; fundamentar teoricamente a EF; apresentar o jogo de Educação Financeira “Quem é você no Jogo Financeiro?”, suas características e aplicabilidade, nas versões física e digital; e apresentar a cartilha de orientação pedagógica para a prática da Educação Financeira, tendo como instrumentos os jogos desenvolvidos.

O produto educacional “Quem é você no Jogo Financeiro?” – Jogos e Cartilha – faz parte da pesquisa desenvolvida para o mestrado profissional do Programa de Pós-graduação em Ensino das Ciências em Educação, realizado na Universidade do Grande Rio - Unigranrio, tendo como tema central a Educação Financeira, ainda em desenvolvimento pelo autor na presente data. São instrumentos de aprendizagem desenvolvidos a partir da pesquisa “Trajetória Financeira do Brasileiro”, realizada em 2017 pela Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais - Anbima (2018), a qual descreve os cinco perfis financeiros mais presentes entre os brasileiros, sendo eles: construtor, sonhador, planejador, camaleão e despreocupado.

Aportes Teóricos da Educação Financeira e do Jogo

Almeida e Kistemann Júnior (2016) englobam tanto a perspectiva prática quanto a curricular da Educação Financeira, apresentando um levantamento das experiências ocorridas de 1999 a 2015. Os autores demonstraram uma escassez de pesquisas sobre ensino e aprendizagem da Educação Financeira, em Matemática para as séries iniciais.

Scolari e Grando (2016) afirmam que existe uma lacuna no processo ensino e aprendizagem de Educação Financeira no Brasil; apesar de sua importância para a vida em sociedade, não está presente na estrutura curricular de todas as escolas de Educação Básica, o que demonstra um descompasso no aprendizado dos estudantes das escolas brasileiras.

Viana (2018), em sua pesquisa de mestrado profissional, apresenta os diferentes entendimentos sobre EF, como conteúdo da matemática financeira, tendo como elemento norteador, a Enef. Trata-se de uma análise da EF no contexto escolar, incluindo, além dos professores, os educandos e seus familiares. Já Silva (2018), em sua pesquisa, vai além das considerações teóricas e apresenta uma iniciativa didática de aplicação da EF na Educação Básica.

Diferentes conceitos são desenvolvidos em relação à EF. Contudo, o que norteia o ensino no Brasil é o apresentado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE):

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

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

No que diz respeito ao jogo, possivelmente o mais antigo foi encontrado no antigo Egito e se chama “Senet” ou Senat (Sn’t n’t) que significa “jogo de passagem”. As evidências mais

antigas sugerem que ele surgiu entre o período de 3500 a.C. e 3100 a.C. O objetivo do jogo era tirar todas as peças do tabuleiro (PEIXOTO FILHO; ALBUQUERQUE, 2018).

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

Na década de 1960, Steve Russel, estudante do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), trabalhava no desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando um dos computadores mais avançados da época. Como resultado do trabalho dos dois programadores, foi criado o Guerra no Espaço (*Spacewar*), um jogo simples que consistia na batalha de duas naves espaciais – representadas por triângulos – na tela de uma televisão. Nolan Bushnell, engenheiro da Universidade de Utah, também contribuiu para o surgimento de um dos primeiros jogos eletrônicos, conhecido como Pong, uma evolução do primeiro game criado por Higinbotham: “A evolução dos videogames está relacionada ao trabalho de engenheiros muito novos que tentavam fazer algo diferente” (NATALE, 2013, p. 14).

Procedimento Metodológico

Trata-se de uma pesquisa qualitativa a respeito do uso do jogo como ferramenta de Educação Financeira. Dessa forma, é possível perceber o alcance do jogo desenvolvido e sua aplicabilidade como instrumento de ensino e aprendizagem para a conscientização sobre as relações de consumo e economia.

A coleta de dados foi feita em quatro momentos específicos, condizentes com as propostas da pesquisa, destinadas a quatro tipos de participantes: no primeiro momento foi feita uma *web* conferência com estudantes universitários de Ciências Contábeis da Unigranrio (Sujeitos 1) e as respostas foram coletadas via fórum, com a finalidade de analisar as questões a serem desenvolvidas para o jogo de Educação Financeira.

O segundo momento implica em analisar as impressões dos alunos do Ensino Médio ao jogar o jogo de tabuleiro e, devido à suspensão das aulas presenciais por consequência da pandemia da Covid-19, foi também realizado por meio de *web* conferência. Para tanto, foram enviados para as residências de dez alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual, e seus respectivos professores de Matemática (dois professores), exemplares dos jogos na versão física (tabuleiro) (Sujeitos 2). Os alunos foram escolhidos após apresentação da proposta de participação feita pelo professor regente de Matemática, por meio de aula *online* síncrona. Cada aluno jogou na sua residência e durante a *web* conferência foram discutidas as questões referentes ao jogo, os seus benefícios, aprendizados e possibilidades de ensino e aprendizagem a partir desta ferramenta pedagógica.

O terceiro momento consistiu na apresentação da cartilha para professores por meio de uma *web* conferência, e foram coletadas informações por meio de entrevista, via fórum (Sujeitos 3). Por fim, o quarto momento consistiu em avaliar a aplicabilidade do aplicativo Jogo Financeiro também por meio de uma *web* conferência com professores e alunos (Sujeitos 4).

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

A análise dos dados foi realizada mediante o uso da Técnica de Análise de Conteúdo. Segundo Bardin (2011, p. 121), “as diferentes fases da análise de conteúdo, organizam-se em torno de três polos cronológicos: pré-análise; exploração do material; tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação”.

Para a realização da pesquisa foram fundamentais quatro grupos de sujeitos participantes, devido à necessidade de avaliar os três produtos educacionais desenvolvidos: sujeitos 1 – Amostra composta por 45 alunos de Ciências Contábeis da Unigranrio, estudantes que se voluntariaram, após solicitação da professora orientadora desta pesquisa. Estes alunos foram questionados quanto à validação das perguntas elaboradas para o desenvolvimento dos jogos; Sujeitos 2 – Dez alunos do 3º ano do Ensino Médio, cinco de cada turma, para testar o jogo de tabuleiro e registrar os resultados obtidos por eles após a participação desta atividade lúdica. Devido à necessidade de ser uma atividade presencial, ainda não foi realizada devido à pandemia da Covid-19. Como forma de alcançar esta prática, a atividade foi realizada via *web*

conferência. Os alunos participantes foram escolhidos por dois professores de Matemática de uma Escola Estadual, os quais também participaram da atividade; Sujeitos 3 – Professores de Ensino Médio, para avaliar a cartilha pedagógica de Educação Financeira; Sujeitos 4 – Grupo misto de alunos e professores para coletar impressões sobre o aplicativo.

Os sujeitos participaram, quanto às impressões e aos resultados obtidos em cada momento da pesquisa, contribuindo com a elaboração, confecção e aplicação do produto educacional. Cada momento contou com a participação destes sujeitos (Sujeitos 1, 2, 3 e 4), separadamente, como grupos específicos. Os estudantes universitários (Sujeito 1), por estarem estudando o tema “Educação Financeira”, foram bastante pertinentes ao contribuir com a análise das questões do jogo; os demais sujeitos tiveram um diálogo entre si, pois foi composto por estudantes do Ensino Médio e seus professores, os quais participaram da avaliação do jogo, interagindo nas aulas virtuais síncronas.

Para a elaboração do jogo, a trajetória ocorreu nos últimos meses de 2019 quando foi concebida a ideia da criação de um jogo de tabuleiro, com cartas, fichas, dados e peões, direcionados para traçar um perfil financeiro do jogante. Após diversas buscas na *internet*, foi utilizada como referência a pesquisa “Trajetória Financeira do Brasileiro”, realizada em 2017 pela Anbima (2018). Para a confecção do jogo, que culminou em mais dois produtos educacionais (jogo de tabuleiro, jogo digital e cartilha pedagógica), foram percorridos os seguintes passos:

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

Confecção do produto – foi elaborado a partir de uma pesquisa sobre as diferentes possibilidades de elaboração e com a participação de colaboradores de diversas áreas de conhecimento tais como pedagogia, ilustração, Matemática Financeira, artes plásticas, designer e gamificação.

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

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

Aplicação – devido à suspensão das aulas presenciais por consequência da pandemia da Covid-19, alguns exemplares do jogo físico foram entregues a alguns educadores e educandos que jogaram em suas residências, com seus familiares.

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

Convém considerar que este relato de validação do produto educacional, o jogo “Quem é Você no Jogo Financeiro?”, faz parte da pesquisa de mestrado intitulada “Educação financeira: o jogo como estratégia de conscientização sobre relações de consumo e economia” e foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com o número 32748620.0.0000.5283.

Descrição do Jogo

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

A versão física está acondicionada em uma caixa do tamanho 0,45 cm X 0,35 cm. O jogo é composto por: 1 tabuleiro; 19 cartas com perguntas; 15 cartas sobre os perfis (2 cartas retangulares e 1 carta em formato circular para cada um dos cinco perfis – sonhador, construtor, despreocupado, planejador e camaleão; 1 dado e 4 peões; 400 fichas, sendo: 80 fichas de cada cor, correspondentes às cores dos perfis: azul, mostarda, roxo, vermelho e laranja; 1 gabarito; 1 manual de instruções contendo as regras do jogo (Ilustração 1).

Também foi criada uma versão digital do Jogo de Tabuleiro. Os jogadores respondem a 19 questões, para alcançar o resultado final, o qual implica na identificação do perfil financeiro e orientações para alavancar a vida financeira, relacionadas com o resultado alcançado. O jogo de tabuleiro tem diversas vantagens, por tratar-se de um jogo físico, que possibilita o contato sensorial com as peças (peões, fichas, cartas e tabuleiro); “os jogos de tabuleiro exigem mais ações, é preciso montar as peças e colocá-las no sítio de partida, assim como baralhar cartas e lançar dados”, como bem defende Lopes (2013, p. 29).

Os jogos digitais “são um instrumento fácil de utilizar, em que apenas se pressiona um botão para poder começar a jogar” (LOPES, 2013, p. 29). A possibilidade de fazer o *download* do aplicativo nos *smartphones* facilita o acesso ao jogo, além de promover a autonomia dos jogadores. Podem ser jogados a qualquer momento, em qualquer lugar, escolhido pelos jogadores. Nesta versão de aplicativo, não há a participação de outras pessoas; por tratar-se de um jogo individual, solitário. Isso não impede que haja diálogos entre diversas pessoas

jogadores a respeito do conteúdo presente nas questões, dos perfis financeiros identificados e das possibilidades de desenvolver atitudes práticas a partir da aprendizagem adquirida.

Ilustração 1 – Jogo “quem é você no jogo financeiro?”



Fonte: Elaborado pelo autor

Assim, a Ilustração 1 mostra as peças produzidas para o jogo físico e que permitiu sua elaboração na versão digital.

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

O Jogo: Quem é você no Jogo Financeiro?

Participaram da pesquisa sobre o jogo na versão virtual 45 alunos de Ciências Contábeis da Unigranrio, em outubro de 2020, após a realização de estudos sobre o tema, tendo como

referência principal para a elaboração do jogo e consequentemente das questões, o Relatório da Anbima (2018) sobre os perfis financeiros do povo brasileiro.

Após a aplicação do jogo, os alunos deram um *feedback* positivo, revelando a importância que aquela experiência lúdica teve, como instrumento de reflexão e aprendizagem a respeito da vida financeira. Cerca de 70% dos entrevistados afirmaram que não havia tido contato anterior com Educação Financeira, mas tinha um conhecimento raso, devido a leituras na *internet*. Os demais afirmaram conhecer um pouco sobre o assunto. Todos defenderam a necessidade de investir em instrumentos educativos para a conscientização de adolescentes, jovens e adultos sobre a vida financeira, fazendo com que, a partir de um autoconhecimento, possam trilhar caminhos mais seguros, bem planejados, a fim de alcançar os resultados desejados, seja a curto, médio ou longo prazo.

Também participaram da pesquisa 2 professores de matemática do Ensino Médio de uma escola pública estadual e seus respectivos alunos (cinco de cada turma), os quais receberam uma versão física do jogo em suas residências.

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

Os professores mediarão a prática lúdica, após algumas aulas na modalidade síncrona, sobre temas, como: consumo, economia e planejamento financeiro. Em seguida, convidaram os alunos a jogar a versão física do jogo, em casa, com seus familiares. E na aula seguinte, todos comentaram sobre a experiência.

Os alunos foram unânimes ao afirmar que gostaram de jogar o jogo de tabuleiro “Quem é você no jogo financeiro?”. Afirmaram ser divertido, e interessante, por reunir os familiares em torno de “uma brincadeira”. Dois alunos declararam ter um pouco de dificuldade em entender algumas perguntas, por falta de experiência. Mas, com a ajuda dos outros participantes (familiares) conseguiram entender e até refletir sobre o próprio futuro financeiro.

Todos concordaram com a afirmativa “o meu resultado do perfil financeiro no jogo condiz com as minhas características pessoais”. Este fato demonstra a validade dos perfis financeiros descritos no jogo, suas características e os conselhos para cada perfil, presente nas cartas.

Em síntese, cada um dos cinco perfis tem características específicas e algumas que se repetem. Cada sujeito pode transitar entre diversos perfis, a depender do momento, da situação e da própria personalidade. Contudo, a partir da predominância de cada característica, se tem um perfil predominante, como observa-se na Ilustração 2 (ANBIMA, 2018).

Ilustração 2 – Síntese dos cinco perfis financeiros



Fonte: Anbima (2018, p. 36)

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

A obtenção dos perfis financeiros dos brasileiros ocorreu em uma pesquisa realizada por um comitê de educadores da Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais (Anbima). Estes perfis são utilizados como ferramenta para a formação profissional e, diante disso, surgiram o relatório “A trajetória financeira do brasileiro” e outros instrumentos, fruto de uma destas pesquisas.

A Anbima (2018) tem como meta criar uma cultura de investidores no Brasil, ao constatar os cinco perfis, Ilustração 2, dos brasileiros quando se trata da relação com o dinheiro,

sendo eles: 1º perfil: o construtor; 2º perfil: o camaleão; 3º perfil: o planejador; 4º perfil: o despreocupado; 5º perfil: o sonhador.

O primeiro perfil, “Construtor”, é identificado nos resultados apresentados pelo relatório da Anbima (2018) como o mais predominante entre os brasileiros. Suas principais características são: ter controle da situação; ser realista; ter “jogo de cintura” para lidar com as dificuldades; ser organizado. Outras características se destacam no perfil construtor, pois apontam para uma pessoa que vive com simplicidade, tendo orgulho de ser providente e reservada, sem fazer grandes extravagâncias, a fim de conquistar melhores condições no futuro. Almeja uma estabilidade financeira sem fazer grandes planos, vivendo um dia de cada vez, com a preocupação de manter as contas pagas e honrar com os compromissos. Outras características se destacam no perfil construtor, tais como as indicadas na Ilustração 2, para uma pessoa que vive com simplicidade, tendo orgulho de ser providente e reservada, sem fazer grandes extravagâncias, a fim de conquistar melhores condições no futuro; almeja uma estabilidade financeira sem fazer grandes planos, vivendo um dia de cada vez, com a preocupação de manter as contas pagas e honrar com os compromissos.

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

O terceiro perfil, “Planejador”, diz respeito a pessoas que traçam metas e reservam o dinheiro tão logo o recebe, tendo sempre uma reserva, que advém da poupança metódica e contínua, quase obsessiva. Pessoas deste perfil conseguem ter objetivos claros seja a curto, médio ou longo prazo e desenvolver estratégias metódicas para alcançá-los. O planejador é ambicioso, movido por desafios, estando sempre insatisfeito com a sua situação presente; por isso está sempre a almejar uma melhor situação para o futuro e trabalhar para conquistá-la; mas tão logo alcança um objetivo, define outro, vivendo sempre para o futuro, fazendo do seu presente, degraus de uma escada sempre em ascensão.

O quarto perfil, “Despreocupado”, refere-se a uma pequena parcela da população brasileira, 11%. São pessoas mais inconstantes que têm uma necessidade de viver cada momento, conectadas com o mundo, pessoas, eventos, sem preocupar-se com o futuro. Não se

comprometem com um planejamento financeiro, por considerá-lo uma forma de aprisionamento, desconfortável e difícil de cumprir. Associam o dinheiro ao prazer do momento presente, vivendo cada dia como se fosse o único. Para o despreocupado, a relação entre esforço e recompensa é diária e imediatista, tendo uma confiança excessiva em si mesmo, nos outros e na vida. Otimista, tem “jogo de cintura” para lidar com os desafios diários, sempre encontrando uma forma de pagar as contas e resolver as pendências financeiras, que fazem parte do seu cotidiano. Seu imediatismo leva ao descontrole com os gastos, o que às vezes gera falta de dinheiro até mesmo para pagar as contas básicas.

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

Ao responder à questão “Saber em que perfil financeiro você está inserido te ajudou a entender melhor quais as ações são fundamentais para sua educação financeira? Faça uma autorreflexão e comente suas experiências”, os estudantes do curso de graduação em Administração responderam de forma semelhante, revelando a importância das reflexões obtidas a partir do jogo e da aula de Educação Financeira. Cada fala, contudo, revelou as nuances de cada perfil, confirmando que o resultado do jogo revela as características de cada participante, e que as dicas presentes nas cartas foram importantes para as reflexões dos jogadores, como se observa em algumas falas:

Sim, porém eu já ajo aos poucos, conforme indicado no perfil construtor. Ainda preciso ter um pouco mais de coragem para arriscar um pouco mais. Eu costumo concentrar os meus investimentos (Estudante A).

Sim, combinou bastante com minha vida agregou visão de como agir e a aula de Educação Financeira foi esclarecedora. Às vezes esquecemos como é importante educar nossa vida em todas as áreas. Minha autorreflexão foi sobre a parte de guardar dinheiro para investi na minha vida pessoal (eu já faço isso, mas é um pouco descontrolado). Eu trabalhava de carteira assinada ajudava minha casa e guardava dinheiro depois que fui despedida, tive que me inventar. Hoje trabalho para mim (informal), não é fácil lidar com dinheiro, não tenho controle, hoje nessa aula me fez pensar que não importar o valor

que tenho, que preciso me organizar e ter controle para os investimentos futuro que pretendo possuir (Estudante B).

A fala do Estudante A revela o perfil construtor, ao refletir sobre o medo de arriscar e a forma que lida com os investimentos. Expressa uma pessoa mais metódica e preocupada com o futuro, que faz um trabalho de guardar provisões, sempre buscando os meios menos arriscados, a fim de garantir um resultado almejado. De acordo com a Anbima (2018), 79% daqueles que se identificam com este perfil têm a característica de serem controlados e arriscarem pouco.

Já a fala do Estudante B revela o perfil bastante presente entre os brasileiros, segundo a Anbima (2018): o camaleão. “Entre os camaleões, 73% estão na classe C, 25% na classe B e 2% na classe A. Ao olharmos o nível de escolaridade, temos 32% com ensino fundamental, 46% com ensino médio e 22% com ensino superior” (ANBIMA, 2018, p. 20). Este perfil revela-se como uma característica de grande parte dos brasileiros, que sobrevive com salários baixos, ou do trabalho informal, precisando adequar-se às mudanças da política salarial do país e às alterações de preços dos produtos que consome. Sua meta é conseguir sobreviver, sem acumular dívidas, ainda que não consiga guardar dinheiro para o futuro, da maneira que deseja.

A Estudante C salienta a importância que o jogo teve ao lhe “abrir os olhos” a respeito do próprio comportamento diante da vida financeira. Explica que as dicas são de suma importância para que possa encontrar um caminho melhor, como afirma: “Creio que sim, me fez abrir mais os olhos e me deu uma ideia boa de como prosseguir adiante e de que forma posso fazer para pôr em prática essas ideias” (Estudante C).

Da mesma forma, a Estudante D salienta a importância da identificação do perfil, e das dicas obtidas, para a tomada de decisões, como explica: “Sim, entendi melhor no que é baseado as minhas decisões e atitudes em relação a minha vida financeira. Podendo melhorar com as dicas que foram dadas” (Estudante D).

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

Não se trata de uma percepção sobre o dinheiro, como se este fosse um objeto inanimado. Converte-se em forma de viver, de relacionar-se e de conduzir os desejos, os sonhos, a vida e a sobrevivência. Também está presente na forma como as pessoas veem a si mesma e

ao outro, bem como as relações interpessoais. O dinheiro está associado às relações de poder e às divisões dos grupos sociais entre aqueles que o detêm e, por isso, controlam a forma de viver em sociedade e aqueles que lutam para obter o mínimo necessário, sendo os que são dominados ou absorvidos pelas desigualdades. Neste processo de pautar as relações nas coisas que cada um possui ou demonstra possuir, a sociedade vai se coisificando, tornando-se cada vez mais consumista, perdendo-se em si mesma.

Um dos professores de matemática do Ensino Médio entrevistados, após conduzir a aula sobre sociedade de consumo e planejamento financeiro e aplicar o jogo com os estudantes, refletiu sobre os resultados obtidos:

De início, quando me foi feita a proposta de realizar esta prática de ensino, utilizando o jogo, comprei logo esta ideia, porque a ludicidade é muito importante para o aprendizado de matemática. Também porque a educação financeira, que é tão negligenciada pelo sistema educacional brasileiro, é muito importante para a melhoria da qualidade de vida das pessoas. Percebi uma coisa muito boa: que não tem um perfil melhor do que o outro, o jogo não qualifica este ou aquele perfil como mais correto ou mais adequado. Ao contrário, respeita as diferenças de perfis e aconselha cada um a desenvolver estratégias de acordo com a própria forma de pensar e de agir. Este jogo, dessa forma, torna-se democrático, porque adapta-se a pessoas de diferentes gêneros, idades e realidades, sendo muito importante a sua condução em diferentes escolas, universidades e outros grupos sociais (Professor A).

Tais reflexões coadunam com o objetivo da pesquisa realizada pela Anbima (2018), de identificar os perfis financeiros, para propor estratégias educacionais adequadas a todos os perfis, pois os pesquisadores entenderam que as estratégias de Educação Financeira promovidas pelas empresas e escolas geralmente estavam voltadas somente para o perfil “construtor”, ignorando os demais perfis, não só por desconhecê-los, mas também por negligenciar a maioria da população de Classe C e focar mais nas de Classe A e B.

Outro ponto observado pelo professor é a respeito do estilo democrático do jogo. Isto se revela na diversidade das questões, que variam os temas desde sonhos, desejos, até forma de lidar com as contas do cotidiano e as responsabilidades do jogador consigo e com as pessoas de sua convivência. A esse respeito, o professor B também reflete:

Gostei muito do jogo, pois eu estava preocupado se os alunos iriam se adaptar, entender as perguntas, mas vi que entenderam bem e que aquelas perguntas sobre coisas que eles ainda não faziam, como ser responsáveis pelas contas domésticas, foram analisadas como uma perspectiva para o futuro. Isso ajudou-lhes a pensar que precisavam agir agora, já pensando no amanhã. Aproveitei e conduzir a aula também para a valorização da escola, dos estudos na vida deles, como caminho para alcançar os objetivos; e para a importância

de pensar sobre como a sociedade nos impõe uma vida de consumo desenfreado (Professor B).

A este respeito do consumo sem limites, Bauman (2008) chama atenção para como a sociedade vai se tornando consumista, e moldando os comportamentos de cada indivíduo:

A “subjetividade” dos consumidores é feita de opções de compra – opções assumidas pelo sujeito e seus potenciais compradores; sua descrição adquire a forma de uma lista de compras. O que se supõe ser a materialização da verdade interior do *self* é uma idealização dos traços materiais – “objetificados” – das escolhas do consumidor (BAUMAN, 2008, p. 24).

Ao questionar “Quem é você no jogo financeiro?” o participante do jogo traz para si uma reflexão sobre o próprio *self*, refletindo: quem sou eu? Esta pergunta leva cada um a voltar-se para si mesmo e buscar as próprias respostas. Neste caminho, ao identificar-se como um sujeito que vive em uma sociedade de consumo e ora a nega e sofre por isso e ora assume-se como consumista e também sofre por isso, depara-se com questionamentos subjetivos, que vão além das relações de mercado. A depender de quem conduz o jogo, as pessoas questionam-se sobre as próprias escolhas e porque fizeram ou irão fazer tais escolhas e quais as consequências para a sua vida pessoal e a do outro. Dessa forma, o jogo passa a ser absorvido como um instrumento lúdico de autoconhecimento, possibilitando diversas interpretações, promovendo a expansão da consciência pessoal e social.

Análise e Discussão dos Resultados

Ao analisar estas questões, os professores e os estudantes expuseram sobre o prazer que sentiram ao jogar e que, “embora as reflexões fossem até um pouco incômodas, por vezes, não sentíamos o peso dos problemas revelados, por que estávamos jogando, nos divertindo” (Estudante EM – A).

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

Vygotsky (1998) defende a ampliação do conceito de jogo, para algo inerente ao sujeito, que vai além do seu utilitarismo no processo de cognição e aquisição de saberes lógicos e

linguísticos. Defende que é preciso voltar a atenção não para o jogo em si, ou para os conhecimentos formais, mas sobretudo para o próprio sujeito. Dessa forma é possível aproximar-se das necessidades dos estudantes, das suas preferências e desejos. É preciso, segundo o autor, superar o engessamento do intelectualismo sobre o jogo e centrar-se nos motivos com que os sujeitos movem suas ações.

Diante de dois expoentes da Educação, Piaget e Vygotsky, sobre os aspectos favoráveis a respeito de jogo, vale a reflexão de que os professores e estudantes foram conduzidos a se ater não somente para o jogo em si, mas para a subjetividade que este instrumento lhes proporcionou, fazendo-os pensar sobre as próprias ações e as próprias ideias.

Os professores afirmaram, ainda, a necessidade de jogar mais vezes e um dos professores jogou com os alunos na modalidade síncrona, adaptando à aula virtual. Ambos demonstraram gostar da forma que o jogo foi confeccionado, tanto em relação às cores, designer das peças, quanto ao conteúdo e detalhes explicativos do manual de instruções.

Ainda sob a perspectiva do ensino, para professores, a feitura da cartilha emergiu da necessidade de contribuir com o entendimento deles a respeito da aplicação do jogo de tabuleiro e do aplicativo, como ferramentas para o ensino de Educação Financeira, seja no Ensino Médio ou nos cursos de graduação. Por entender que a ludicidade é forte caminho para a aprendizagem e que os saberes pertinentes à vida financeira são essenciais na formação dos sujeitos em meio a uma sociedade capitalista, a cartilha também contribui como estímulo à busca de novos conhecimentos, apresentando uma breve compreensão teórica sobre Educação Financeira, os perfis financeiros e o uso de jogos para este processo de ensino e de aprendizagem.

Dois professores avaliaram a cartilha pedagógica após recebê-la em suas residências. Ambos afirmaram que a cartilha contribui como um estímulo para o desenvolvimento de estratégias de Educação Financeira mais lúdicas, aproveitando o jogo e criando outras possibilidades de ensino e de aprendizagem.

Um dos professores compartilhou a necessidade das escolas investirem mais neste assunto em sala de aula, não só das escolas de Ensino Médio, como em todas as faixas etárias, com as devidas adaptações. Os professores, ao avaliarem a Cartilha Pedagógica, falaram da importância de estarem sempre se renovando, buscando novos conhecimentos, para melhorar a sua prática educativa. Explicaram que embora se viva na sociedade de consumo, é muito difícil o professor ter acesso a uma formação específica para a Educação Financeira, que demonstre práticas educativas mais lúdicas, e como intervir nos processos subjetivos de cada sujeito aprendente, para que se promova a conscientização.

A ideologia de consumo de forma acelerada se expande para uma supervalorização de tudo que é transitório e efêmero. A efemeridade da existência no mundo capitalista passa a ser valorizada de tal modo que os saberes, as técnicas, o conhecimento adquirido perde valor rapidamente. Assim, há uma mudança cíclica e intensa tanto das necessidades do mercado de consumo quanto das formações profissionais. Novas demandas de consumo repercutem na criação de novos produtos e na necessidade de novas formações técnicas e acadêmicas (BAUMAN; MAY, 2010).

É no contexto dessa necessidade de buscar conhecimentos específicos para lidar com a vida financeira que a cartilha pedagógica se insere. Com breve explicação teórica sobre a Educação Financeira e sobre o uso dos jogos, os professores são convidados a buscar meios lúdicos de ensinar e aprender junto com os alunos.

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

Ao jogar, os sujeitos interagem e experimentam diversas sensações, que fruem, levando cada um ao mundo imaginário, da alegria e ao mesmo tempo, a reflexões e associações com a realidade vivenciada. “Quem é você no Jogo Financeiro?” proporciona este estado de fruição e, de forma leve e interativa, os participantes vão tecendo considerações, reportando a atitudes e pensamentos, para chegar a diferentes conclusões a respeito da sua vida financeira.

A cartilha é não somente um guia de instruções para o uso do jogo “Quem é você no Jogo Financeiro?”, mas sim, uma forma de provocar o desejo de refletir sobre a importância de inserir a Educação Financeira no contexto escolar e acadêmico, de forma prazerosa, lúdica, sem esquivar-se de provocar o autoconhecimento e a conscientização sobre a responsabilidade de cada estudante consigo mesmo e com a sociedade.

Quem é você no Jogo Financeiro? atende à tendência atual de *life long learning*, um conceito que consiste em aprendizado a ser perseguido por toda a vida. Assim, é diverso, flexível, podendo ser aplicado em diferentes tempos e lugares (ALHEIT; DAUSIEN, 2006).

Sugere-se, então, aos educadores, que explorem as diversas possibilidades de aplicabilidade do jogo, sem engessá-los como mero instrumento de sistematização de conteúdos. Convém que promovam uma participação autônoma dos educandos jogadores, permitindo que estes joguem em diferentes situações, dentro e fora das instituições escolares e acadêmicas. Dessa maneira, o aprendizado ultrapassará as barreiras dos muros das escolas e

universidades e invadirá os lares, as reuniões entre amigos, os ambientes de trabalho, fazendo do jogo uma experiência única e diversa, contribuindo com a formação individual e coletiva dos sujeitos, para uma cidadania plena e uma responsabilidade com futuro, o dinheiro e consumo cada vez mais consciente.

Considerações Finais

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

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

Cada um age e reage de forma diferente e estas reações que ora se assemelham, ora se distinguem, são as que compõem o perfil financeiro identificado pela Anbima (2018). Ao refletir sobre si mesmo e a relação com o dinheiro, o consumo e o mercado, na experiência com o jogo “Quem é você no jogo financeiro?”, as pessoas têm a oportunidade de perceber-se como pessoas e até que ponto estão mergulhadas nesse processo de coisificação; tomam consciência de si, da forma que lida com as próprias ambições, com os desejos, com as necessidades primeiras e com todos que fazem parte do seu núcleo familiar ou de trabalho. A partir das questões presentes no jogo, os participantes vão paulatinamente passando por um processo de autoconhecimento, até que chegam ao resultado, identificando-se em um dos cinco perfis financeiros. Daí, as características e as dicas de cada perfil fazem com que, após identificar-se, tomar consciência de si, vislumbrar caminhos, meios para obter o sucesso desejado, respeitando as próprias características.

A partir da pesquisa da Anbima (2018), foi possível criar um caminho lúdico-pedagógico para contribuir com o processo de ensino e de aprendizagem em espaços formais e não formais de ensino. O Jogo “Quem é você no jogo financeiro?” foi elaborado pelo pesquisador, contando com a contribuição da orientadora acadêmica, de professores,

pedagogos, artistas plásticos, *web designer* e outros colaboradores, nas versões: física e virtual, bem como a cartilha pedagógica, emergem como propostas concretas de instrumentos pedagógicos para a Educação Financeira.

Este trabalho é oriundo de uma dissertação de Mestrado Profissional, que se encontra em fase final, e o tema, Educação Financeira, surgiu das inquietações do pesquisador e educador quanto ao descaso da população brasileira, em geral, a respeito de um planejamento financeiro. Este descaso é decorrente, entre outros aspectos, da ausência de uma cultura escolar e familiar que atente para este aspecto desde a mais tenra idade. Dessa forma, o jogo associado às versões: física e digital e a cartilha culminaram nos produtos educacionais desenvolvidos que podem contribuir com reflexões e conscientização de escolares e familiares a respeito da própria relação com o consumo e, além disso, facilitando no desenvolvimento de estratégias pessoais para a obtenção do sucesso financeiro almejado.

Diante do que foi tratado, vale atentar que este artigo buscou trazer as potencialidades do jogo como uma prática pedagógica, além das reflexões a respeito de Educação Financeira. A versão final do jogo, com as regras devidamente apresentadas, estará disponível no sítio do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio, Duque de Caxias - Rio de Janeiro.

Referências

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

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

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

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

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

BAUMAN, Zygmunt; MAY, Tim. **Capitalismo parasitário: e outros temas contemporâneos**. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

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

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

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

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 3-12, 1994.

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

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: vom Unprung der Kulturim Spiel**. Trad. João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1994.

LOPES, Diogo Gilberto. **Jogos de Tabuleiro: estudos dos sistemas visuais**. 2013. Tese (Doutorado). Escola Superior de Artes e Design – ESAD. Matosinhos, Portugal, 2013.

NATALE, Adriano, A. **A ciência dos videogames: tudo dominado... pelos elétrons!** Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE; Rafael Marques de. A análise da história dos RPGs (Role Playing Games) de mesa brasileiros. **SBGames**. Foz do Iguaçu-PR, Brasil, out. – nov., 2018.

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

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

SILVA, Márcio Luís da. **Educação Financeira na Escola Básica**. 2018. Dissertação (Mestrado em Matemática) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

SILVA, Roberto Mendonça; LOPES, Jurema Rosa; VICTER, Eline das Flores. Educação financeira: o modelo de cooperação investigativa aplicado em temas de educação financeira. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 110-130, set/dez 2016.

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

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

*Recebido em 10 de maio de 2021.
Aprovado em 17 de junho de 2021.*