



## EDUCAÇÃO FINANCEIRA INFANTIL: FORMA CRIATIVA DE EDUCAR

Kathleen Diniz MARIANO<sup>1</sup>  
Carolina Martins FERNANDES<sup>2</sup>  
Juliana Casarotti Ferreira Dos SANTOS<sup>3</sup>

**RESUMO:** O endividamento está infrene à população brasileira, a ausência de controle financeiro e consumismo deixam muitos planos e futuros abalados, refletindo nas crianças ideias inadequadas de gerenciamento e planejamento financeiro. A Base Nacional Comum Curricular - BNCC estabeleceu alterações da atualidade escolar e incluiu obrigatoriamente, de forma transversal, a educação financeira no currículo a partir do Ensino Fundamental. A alteração da BNCC contemplando a educação financeira desde a infância reflete a importância do assunto na formação do indivíduo e, junta-se a isso a necessidade de abordar o tema de forma lúdica, educativa, mas divertida. Considerando este contexto, este estudo apresentará uma proposta de metodologia ativa para explanar sobre educação financeira de maneira lúdica e gamificada, considerando sua extrema importância para o desenvolvimento consciente da população brasileira. O objetivo é apresentar um jogo de tabuleiro às crianças do Ensino Fundamental, como parte da metodologia de ensino transversal. Foram realizadas análises dos dados da situação de inadimplência no Brasil e do último teste que mede o nível da educação mundial e pesquisas sobre tipos de metodologias ativas. Após estudos, observou-se a oportunidade em apresentar um método eficiente e eficaz sobre finanças às crianças do Ensino Fundamental, considerando esta fase de maior absorção de conhecimento, reflexos da sua aprendizagem e início da jornada escolar. Deste modo, trabalhar o tema na escola, com o jogo de tabuleiro como um material de apoio didático, é primordial para o ensino financeiro adequado das crianças. Porém a conclusão do jogo para seu uso está em andamento, sendo necessário alguns aprimoramentos, pesquisas com os professores, aplicação do jogo e parcerias, para que seja apresentado o protótipo final, aliando a tecnologia, às escolas.

**Palavras-chave:** Educação Financeira. Metodologia Ativa. Gamificação.

### 1 INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Discente do 3º ano do curso de Gestão Empresarial da Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente. e-mail@ kathleen.diniz1234@gmail.com.

<sup>2</sup> Docente do curso de Gestão Empresarial da Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente. Mestre em Administração pela Universidade Estadual de Maringá. e-mail@ carolina.fernandes@fatec.sp.gov.br. Orientador do trabalho.

<sup>3</sup> Docente do curso de Gestão Empresarial da Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente. Doutora em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de Assis. e-mail@ juliana.cferreira@fatec.sp.gov.br. Orientador do trabalho.

O tema abordado no presente estudo está voltado para educação, no sentido de analisar-se conscientemente as ações, para obter-se a gestão pessoal mais adequada nas decisões de consumo e investimentos sejam em curto, médio ou longo prazo.

Desta forma, a alfabetização financeira vem sendo reconhecida como uma habilidade essencial para os indivíduos que estão inseridos em um cenário financeiro cada vez mais complexo. Não se tratando apenas de ensinar sobre economia, mas em aprender como alcançar uma qualidade de vida, exigindo assim o conhecimento mínimo sobre práticas financeiras, para que haja maior integração entre os indivíduos de uma sociedade, de forma a tomarem decisões sem arrependimentos.

O objetivo é criar um jogo de educação financeira dinâmico e viável educacionalmente, para crianças do segundo ano do ensino fundamental, considerando que nesta fase da vida elas absorvem mais facilmente o conhecimento que lhes causam curiosidades. O intuito é apresentá-las ao mundo financeiro de forma lúdica para que reflitam sobre situações do cotidiano e com isso entender a importância e as vantagens de planejar e acompanhar o orçamento familiar e pessoal; apresentar uma proposta de atividade pedagógica, por meio da gamificação, para auxiliar no aprendizado escolar sobre boas práticas financeiras; e realizar teste do jogo de forma dinâmica em sala de aula, para que possam, desde pequenos, se familiarizar sobre decisões fundamentadas e seguras para realizar projetos e concretizar sonhos.

A partir de pesquisas realizadas observou-se a carência da educação financeira dos brasileiros e a necessidade de ensinar as crianças que administrar o patrimônio também é importante para o seu futuro. No Brasil, foram identificados mais de 63 milhões de consumidores inadimplentes, dentre eles, aproximadamente um quarto referente a bancos e cartões (SERASA, 2019). Outro ponto avaliado foi o resultado do Programa Internacional de Avaliação dos Alunos – PISA de 2018, que identificou que os estudantes brasileiros não conseguem, por exemplo, tomar decisões em contextos que são relevantes para eles ou reconhecer um valor de uma simples despesa (PISA, 2018). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) publicada pelo governo em 2018 inclui como componente curricular a educação

financeira no ensino fundamental, com isso apresenta-se a seguir uma proposta para complementar a didática (BNCC, 2018).

O método de pesquisa abordado é de caráter qualitativo, utilizando pesquisa bibliográfica sobre educação financeira e análise de jogos existentes, para elaborar um jogo de tabuleiro envolvendo metodologia gamificada. O intuito é propor uma didática mais dinâmica para instigar as crianças a conhecerem os primeiros passos de como gerir e controlar gastos do cotidiano. O produto desenvolvido não tem finalidade comercial.

Para o desenvolvimento do jogo, utilizou-se a metodologia proposta por Rocha; Ferreira; Silva (2012, p. 288) composta por quatro etapas: geração de ideias; seleção de ideias; avaliação comercial; desenvolvimento.

A geração de ideias é um processo fundamental na criação de novo produtos, sendo importante distinguir as ideias “normais” das “inusitadas”. Para desenvolver o modelo do tabuleiro foram criados três protótipos, para selecionar qual seria o modelo mais atrativo para as crianças, a partir de pesquisas em artigos sobre este assunto e jogos relacionados.

Na fase de seleção de ideias muitas ideias foram descartadas e outras consideradas, passando por um processo seletivo e modificações. A seleção do atual modelo de tabuleiro foi o terceiro criado na geração de ideias. Ele foi analisado e ajustado para atender ao objetivo proposto em relação a abordagem dos possíveis temas que serão tratados no jogo.

Avaliação comercial, etapa importante após a seleção de uma ou mais ideias, mesmo que esteja presente em todo o processo de desenvolvimento do produto, seu objetivo é verificar sua viabilidade. Neste processo foram realizados testes com crianças e seus responsáveis, para avaliar suas perspectivas e sugestões.

Desenvolvimento é uma etapa essencial do processo. Nesta etapa são avaliadas as sugestões para serem realizadas as modificações e necessárias correções. Ao final desta etapa haverá um produto a ser apresentado ao público. Nesta etapa, propõe-se que o tabuleiro seja apresentado a algumas escolas que lecionam ao segundo ano do ensino fundamental.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

## **2.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA**

No Brasil, atualmente, destaca-se a dificuldade dos brasileiros em gerir suas vidas financeiras, por não saberem administrar corretamente o salário, as dívidas, empréstimos ou outras transações.

De acordo com o Serasa Experian (2019), em janeiro de 2020, mais de sessenta e três milhões de consumidores constam inadimplentes. Um dos meios mais utilizados, que contribuiu para esse endividamento, são de bancos e cartões com vinte e oito por cento e, em seguida, as utilities (água, eletricidade e gás) com vinte e meio por cento, sendo mais de três dívidas por CPF.

Diante disto, considera-se que alguns fatores comportamentais influenciam o endividamento, tais como: falta de um planejamento orçamentário, baixo grau de alfabetização financeira e autocontrole. Como consequência deste fato, o indivíduo tem dificuldades, por exemplo, em efetuar a compra de uma casa ou de um carro, pelo fato de seu CPF está inadimplente, o que gera frustrações e preocupações, considerando estes, sendo um objetivo de vida para ele e familiares.

De acordo com Zero (2019) “essa realidade é consequência de uma geração que se desenvolveu em um ambiente que tratava o tema dinheiro como um tabu, ou que acreditava que dinheiro era assunto restrito aos adultos, especialistas e economistas”, porém a sociedade está se tornando cada vez consciente em relação a importância de abordar esse tema no âmbito infantil.

O indivíduo tem mais dificuldades em saber gerir quando seus desejos tomam o controle de si, quando se deixam levar pelos anúncios que aparecem principalmente na internet e televisão, ou mesmo quando estão caminhando em shoppings ou centros (RIBEIRO, 2009). O consumidor é delineado em dois tipos de comportamento, perante o ato de comprar, o de consumista e de consumidor. Quando faz de forma consciente, com intuito de garantir o bem-estar e satisfação pessoal, associadas às necessidades, designa-se consumidor. Quando o valor do status torna-se mais essencial do que quem ele realmente é, ou quando se compra de forma inconsciente, compulsiva ou exagerada, é rotulado consumista.

### **2.1.1 PISA**

O Programa Internacional de Avaliação dos Estudantes (PISA, 2018) é uma pesquisa que mede o nível da educação mundial, criada em 1997. Aplicada em todos os países membros do órgão responsável e em países parceiros, como o Brasil, participante do PISA desde a primeira aplicação da avaliação no ano de 2000. O objetivo é avaliar as habilidades de alunos com 15 e 16 anos em relação às competências de Leitura, Matemática e Ciências. A cada edição, uma das três competências é escolhida como ponto principal a ser examinado. A aplicação desta avaliação é realizada a cada 3 anos.

Em 2018 participaram 79 países. Em relação ao total de 600.000 alunos que realizaram a prova, 10.691 eram brasileiros que representaram cerca de 3 milhões de jovens de 15 e 16 anos. De acordo com a análise por edição de 2003 a 2018, o Brasil apresentou melhoras até o ano de 2009, desde então a média oscila em torno de 385 pontos.

Para este artigo define-se a competência de Matemática, analisando alguns dados do Brasil em comparação aos outros países. Assim, o Letramento de Matemática do PISA 2018, segundo *Assessment and Analytical Framework* (2019) define:

Letramento em Matemática é definido como a capacidade de formular, empregar e interpretar a matemática em uma série de contextos, o que inclui raciocinar matematicamente e utilizar conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticos para descrever, explicar e prever fenômenos. (OCDE, 2019)

O resultado da média brasileira foi de 384 pontos em 2019, considerando a diferença de 108 pontos, abaixo, dos países da OCDE, com 492 pontos. Considerando uma média dos países da OCDE de 500 ponto (desvio de 100 ponto), de acordo com métrica estabelecida em 2003, apenas quatro países ficaram acima ou bem próximos desta média, sendo eles, Coreia (526), Canadá (512), Finlândia (507) e Portugal (492).

A evolução é avaliada através dos seis níveis de proficiência. Os estudantes brasileiros que atingiram o segundo nível de proficiência chegam a aproximadamente 31,8% em comparação aos 76% dos estudantes dos países da OCDE. Este segundo nível de proficiência aborda que:

Os estudantes são capazes de interpretar e reconhecer situações em contextos que não exigem mais do que inferências diretas. Conseguem extrair informações relevantes de uma única fonte e utilizar um único modo de representação. Conseguem empregar algoritmos, fórmulas, procedimentos ou convenções básicos para resolver problemas que

envolvem números inteiros. São capazes de fazer interpretações literais, de resultados. (BRASIL. INEP; MEC, 2019)

Dados específicos do Brasil evidencia-se que 40% dos estudantes da região Sul do Brasil estão no nível 2 ou acima com média de 401 pontos, seguido das regiões Centro-Oeste (396) e Sudeste (392), com 36%, Norte (366) e Nordeste (363), com 24%. Com isso, destaca-se a importância de trabalhar e instigar os jovens e as crianças sobre as finanças e questões do dia a dia, para aplicar o que desenvolvem na escola, fora dela, seja com a família ou amigos, tornando-se consciente quando o assunto for financeiro.

### **2.1.2 BNCC**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) é excelência para promoção da igualdade no sistema educacional, que regulamenta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras públicas e particulares de Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, garantindo o direito à aprendizagem e ao desenvolvimento pleno de todos os estudantes, visando a construção de uma sociedade mais justa e democrática, caracterizada pela igualdade, diversidade e equidade, assim definida como:

Documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento [...] (BNCC, 2018)

A elaboração da primeira versão da BNCC iniciou-se em 2015. Baseado em análises criteriosas dos documentos curriculares brasileiros e consultas públicas, foi criada a segunda versão da BNCC. Em 2018, o Ministério da Educação (MEC), concluiu a sistematização das contribuições e encaminhou a terceira e última versão ao Conselho Nacional de Educação (CNE). Assim, foi efetuada a homologação da BNCC pelo MEC, referentes à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental. Em 2018, ocorreu a elaboração dos currículos estaduais e municipais e homologados pelos Conselhos de Educação.

A proposta para 2020 é a Revisão dos Projetos Pedagógico (PPPs) das escolas, a partir dos currículos e da superação de desafios para a implementação da BNCC, sendo elas, a formação continuada de docentes,

adequação de materiais didáticos, reformulação de políticas de avaliação e acompanhamento de aprendizagem.

Assim, a partir do ano de 2020 a Educação Financeira será abordada de forma transversal no Ensino Fundamental, não sendo apenas um assunto tratado na matéria de Matemática, mas em diferentes componentes ou projetos, com a proposta de trabalhar habilidades socioemocionais e conhecimentos relacionados ao uso do dinheiro.

A BNCC, assegura aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que reúne, no contexto pedagógico, os direitos de aprender e se desenvolver. Para este estudo destaca-se a segunda competência,

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (BNCC,2018, p.9)

Esta competência aborda a habilidade de pensamento crítico, científico e criativo, essenciais para o desenvolvimento de cidadãos conscientes, tendo em mente a importância da reflexão e discussão deste tema. Assim, o aluno adquire competências que os levarão a tomar decisões e fazer julgamentos em relação ao consumo desenfreado, ao desemprego e seus efeitos na vida do indivíduo e da sua família e à falta de planejamentos, atentando para os impactos futuro do seu bem-estar.

## **2.2 EDUCAÇÃO FINANCEIRA ESCOLAR**

A educação financeira é essencial em todos os anos escolares, pois os estudantes são estimulados a desenvolver a capacidade de planejar suas vidas, seus estudos e seus gastos familiares e pessoais, sabendo desde cedo tomar decisões relacionadas a gestão financeira.

De acordo com a OCDE, a educação financeira é expressa como:

O processo pelo qual os consumidores financeiros/ investidores melhoram a sua compreensão sobre os conceitos e produtos financeiros e, através da informação, instrução e/ou aconselhamento objetivos, desenvolvam as habilidades e a confiança para tomar consciência de riscos e oportunidades financeiras, para fazer escolhas informadas, saber onde buscar ajuda e tomar outras medidas eficazes para melhorar a sua proteção e o seu bem-estar financeiro. (OECD, 2005)

Por ser uma atualização muito recente, há preocupação em estruturar a melhor forma de lecionar, de modo que desperte o interesse das crianças, para estimular a cada ano escolar o aprimoramento deste conhecimento tão vasto. Incentivar o aperfeiçoamento da capacidade analítica das crianças, permite que se posicione de maneira responsável e crítica em diferentes situações cotidianas.

### **2.2.1 METODOLOGIA ATIVA**

A metodologia ativa “consistem em processos educacionais interativos de conhecimento, análises, pesquisas, exames e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema” (GOMES, 2010 apud SOUZA; SHIGUTI; RISSOLI, 2013), designa-se uma abordagem na qual todos os aprendizes participam ativamente do processo de aprendizagem, sendo engajados em atividades centradas em escrever, falar, resolver problemas ou refletir. Algumas metodologias ativas estão ganhando muita importância nos últimos anos, como a gamificação, abordada a seguir.

Este tipo de metodologia tem como objetivo estimular as diferentes formas de aprendizado, deixar as aulas mais dinâmica e estimular competências da atualidade.

Dentro desta metodologia ativa destaca-se a gamificação, termo derivado da palavra *game*, caracterizado por ser uma atividade voluntária que acontece fora da realidade, como ficção (ALVES; TEIXEIRA, 2014). É utilizado para definir a realização de uma ação, que não necessariamente seja de jogar um jogo em si, mas que tenha elementos existentes dos jogos, com a finalidade de engajar um determinado público-alvo a realizar uma determinada atividade, para chegar a um determinado objetivo, proporcionando aprendizado real. Esta metodologia emprega maior engajamento dos aprendizes, motiva a ação, promove a aprendizagem, desenvolve reflexão crítica e resolve problemas de formas criativas (ALVES; TEIXEIRA, 2014).

Todavia, este método pode ser um grande desafio, por haver dificuldade na garantia do aprendizado comum a todos e difícil aceitação dos alunos no começo, afinal julga-se receio do que é novo, mas é necessária adaptação para melhor desenvolvimento e aproveitamento do que for proposto.



### 2.3 METODOLOGIA PROPOSTA: JOGO DE TABULEIRO PLANCASH

Para que as habilidades mencionadas no decorrer do artigo sejam desenvolvidas e trabalhadas de forma lúdica e eficaz, apresenta-se o jogo de tabuleiro. No PLANCASH será abordado conteúdos escolares convencionais, vistos na matéria de Matemática e conteúdos generalizados, que abordarão situações cotidianas e assuntos afins. Logo, destaca-se os seguintes itens que poderão ser tratados no jogo: história do dinheiro; dicas de gestão financeiras; dicas de economia; conceitos de termos financeiros relevantes; consumismo e mídias; adição; subtração; divisão; multiplicação; álgebra; estatística; probabilidade; juros. Nosso público-alvo são crianças a partir dos 7 anos, com foco no segundo ano do ensino fundamental.

O PLANCASH é uma trilha com diferentes caminhos alternativos, onde a resposta do jogador influenciará o caminho que será percorrido, conforme mostra a Figura 1.

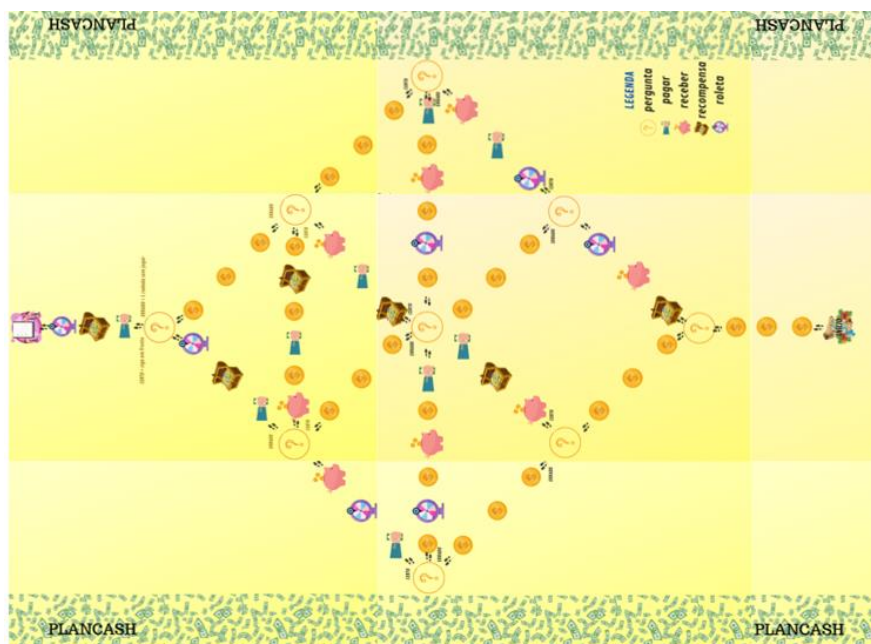


Figura 1 - Protótipo do tabuleiro

Fonte: Autor

O objetivo do jogo é proporcionar reflexão aos jogadores através das situações-problemas apresentadas nas cartas, para situação ser analisada e refletida em relação a proposta contida na carta.

Os caminhos da trilha, que o jogador passará ou não, de acordo com o dado e suas respostas, contém alguns desafios exibidos em cartas, classificados como:

- **Pergunta:** serão apresentados situações-problemas onde a resposta do jogador, certa ou errada, definirá o caminho a ser percorrido na trilha de acordo com as marcações contidas no tabuleiro. Nesta casa, o oponente que pegara a carta e não o jogador que estará na casa, pois a resposta constará na carta, conforme mostra a Figura 2:

<p><b>PERGUNTA</b> No vaso da mamãe há 5 rosas, 7 cravos, 2 margaridas. Quantas flores tem no vaso? R.: 14 flores</p>	<p><b>PERGUNTA</b> No jardim da titia foi plantada uma árvore de limões. A titia vai fazer um suco de limão e precisa de 5 limões, mas só tem 2 limões, quantos ela precisa colher? R.: 3 limões</p>	<p><b>PERGUNTA</b> Em uma padaria foram feitos 23 bolos, foram vendidos 19 bolos, quantos bolos restaram? R.: 4 bolos</p>	<p><b>PERGUNTA</b> Junior tem uma coleção de 128 carrinhos. ele quer dividi-los igualmente em 4 prateleiras. Quantos carrinhos cada prateleira terá? R.: 64 carrinhos</p>
---	--	---	---

Figura 2 - Protótipo das cartas PERGUNTA

Fonte: Autor

- **Pagar:** serão apresentadas situações que o jogador pagará à algum jogador (caso o jogador mencionado não esteja presente, o jogador recebe automaticamente do banco) ou ao banco o valor determinado na carta, conforme mostra a Figura 3.

<p><b>PAGAR</b> A conta de água no valor de R\$100,00 está atrasada, será cobrado 2% de multa. <b>PAGUE</b> CONTA    MULTA R\$100,00 + R\$2,00</p>	<p><b>PAGAR</b> A fatura do cartão de crédito chegou. <b>PAGUE</b> R\$200,00</p>	<p><b>PAGAR</b> Não deu tempo de fazer a marmita em casa. Você vai ter que comprar. <b>PAGUE</b> 12,00</p>	<p><b>PAGAR</b> Não há mistura para esta semana. Vá ao mercado. <b>PAGUE</b> 90,00</p>
--	--	--	--

Figura 3 - Protótipo das cartas PAGAR

Fonte: Autor

- **Receber:** serão apresentadas situações em que o jogador receberá um valor de algum jogador (caso o jogador mencionado não esteja presente, o jogador recebe automaticamente do banco) ou do banco, por algo que vendeu ou por algum serviço prestado, conforme mostra a Figura 4.

<b>RECEBER</b>	<b>RECEBER</b>	<b>RECEBER</b>	<b>RECEBER</b>
<b>CELEBRAÇÃO</b> Cada jogador vai te presentear com...	Você vendeu seu tênis novo, receba do banco...	Você vendeu seu casaco novo, receba do banco...	Você conseguiu vender a sua obra de arte, receba do banco...
<b>R\$15,00</b>	<b>R\$20,00</b>	<b>R\$30,00</b>	<b>R\$35,00</b>

Figura 4 - Protótipo das cartas RECEBER

Fonte: Autor

- **Recompensa:** serão apresentadas situações em que o jogador receberá uma recompensa monetária ou avanço de casas na trilha, conforme mostra a Figura 5:

<b>RECOMPENSA</b>	<b>RECOMPENSA</b>	<b>RECOMPENSA</b>	<b>RECOMPENSA</b>
Você limpou o quintal da vizinha, avance...	Você achou a carteira perdida de um rapaz e avisou a mamãe para devolver, receba...	Você ajudou o papai a lavar o carro, receba...	Você ajudou um colega nas vendas de limonada, receba...
<b>2 casas</b>	<b>R\$10,00</b>	<b>R\$10,00</b>	<b>R\$15,00</b>

Figura 5 - Protótipo das cartas RECOMPENSA

Fonte: Autor

- **Roleta:** nesta casa o jogador gira a roleta, para ganhar dinheiro ou receber dicas financeiras, conforme mostra as Figura 6 e 7:

<b>ROLETA (DICAS)</b> <b>CORTE GASTOS</b>	<b>ROLETA (DICAS)</b> <b>PLANEJAMENTO</b>	<b>ROLETA (DICAS)</b> <b>ECONOMIZE ENERGIA</b>	<b>ROLETA (DICAS)</b> <b>ECONOMIZE ENERGIA</b>
Economizando dinheiro sempre que possível, você pode pesquisar o melhor preço para comprar o que deseja.	Planejar a festa de aniversário, com a ajuda de um adulto, pode ensinar você a economizar ao escolher coisas legais e baratas.	Tome banhos mais rápidos e utilizando temperaturas mais amenas. Evite dormir com o ar-condicionado e televisão ligados, use o temporizador.	Apague a luz ao sair de um local. Aproveite a luz do dia e deixe as janelas da casa abertas.

Figura 6 - Protótipo das cartas da ROLETA

Fonte: Autor



Figura 7 - Protótipo da ROLETA  
Fonte: Autor

- **Orientações gerais:** as rodadas serão jogadas por meio de um dado. Cada participante recebe um valor inicial de R\$1500,00. O jogador que chegar ao final da trilha com o maior valor em dinheiro vence o jogo.

O jogo conta com um manual, um dado, quatro personagens e um tabuleiro. Abaixo, representado pelas Figuras 8 e 9, apresenta-se o protótipo dos componentes do jogo, não apresentados anteriormente:



Figura 8 - Protótipo do MANUAL

Fonte: Autor



Figura 9 - Protótipo dos PERSONAGENS

Fonte: Google Imagens

### 2.3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após o processo de discussão, pesquisa, desenvolvimento e ajustes, realizamos uma apresentação do último protótipo criado às professoras do segundo ano do Ensino Fundamental, escolhidas por proximidade e disponibilidade, com intuito de saber o ponto de vista, sugestões e a avaliação de viabilidade como um possível material auxiliar de suas aulas.

Algumas propostas apresentadas foram deixar o jogo tecnológico e palpável, de modo que diminuísse alguns componentes, como as cartas e a roleta, deixando-as todas virtual, no aplicativo, porém com o tabuleiro e as notas impressas; deixar o tabuleiro e o dado grande o bastante para que os próprios jogadores fossem os peões e, também conectar o jogo com o aplicativo, para deixá-lo mais interativo e tecnológico; e deixar as cartas visualmente coloridas, como colocar quadrinhos de histórias para apresentar o problema e dicas, ou expor as respostas de forma ilustrativas com notas, material dourado etc.

## 4 CONCLUSÃO

Para a real conclusão deste jogo proposto serão necessárias mais algumas pesquisas financeiras e educacionais, além de testes com as crianças, tutores e principalmente com professores. Com isso, o jogo terá eficiência e eficácia concreta para o pleno desenvolvimento financeiro infantil. Afirma-se que este

trabalho terá continuação, para que seja feita uma prototipagem oficial para apresentação ao público-alvo.

Todavia, em virtude dos fatos mencionados, percebe-se a importância deste trabalho ser desenvolvido com as crianças, isso dado que, nesta fase educacional eles são importantes agentes multiplicadores dessas discussões.

Foram apresentados dados preocupantes tanto pela avaliação educacional, quanto pela pesquisa de inadimplência, afinal, discutir Educação Financeira é discutir os temas atuais que envolvem o dinheiro e nossa relação com ele. Este processo vai exigir a necessidade de desenvolvimento e produção de materiais didáticos para sala de aula, bem como, um investimento em capacitação de professores para o ensino do assunto. Vale ressaltar a importância da família nesta fase, para que o impacto reflita no dia a dia de todos, tanto nos ambientes que cada um frequenta quanto nos afazeres e o estresse financeiro não faça parte da rotina dos brasileiros. Assim, melhoras não se refletem apenas financeiramente, mas também na gestão do tempo e na rotina diária.

## REFERÊNCIAS

ALVES, M.M., TEIXEIRA, O. **Gamificação e objetos de aprendizagem: elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem**. Gamificação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. n. 300, p. 140.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. **Histórico da BNCC**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/historico/>>. Acesso em: 23 fev. 2020.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado, 1988.

CENTRO UNIVERSITÁRIO “ANTONIO EUFRÁSIO DE TOLEDO” de Presidente Prudente. **Normalização de apresentação de monografias e trabalhos de conclusão de curso**. 2007 – Presidente Prudente, 2007, 110p.

GOVBR. **Ministério da educação**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/35987-educacao-financeira>>. Acesso em: 16 fev. 2020.

INEP. **Relatório Brasil no PISA 2018**. Brasília: Diretoria de Avaliação da Educação Básica, 2019. 158 p.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **A Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_s ite.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_s ite.pdf)>. Acesso em: 20 mar. 2020.

OECD. **PISA 2018 Assessment and Analytical Framework**. Abr. 2019. Disponível em: <<http://www.oecd.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework-b25efab8-en.htm>>. Acesso em: 04 maio 2020.

OECD. **Recommendation on Principles and Good Practices for Financial Education and Awareness**. Directorate for Financial and Enterprise Affairs. Jul. 2005. Disponível em: <<http://www.oecd.org>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

RIBEIRO, C. A. et al. **Finanças pessoais: análise dos gastos e da propensão ao endividamento em estudantes de administração**. Disponível em: <[http://sistema.semead.com.br/12semead/resultado/an\\_resumo.asp?cod\\_trabalho=385](http://sistema.semead.com.br/12semead/resultado/an_resumo.asp?cod_trabalho=385)>. Acesso em: 25 fev. 2020.

ROCHA, A.D., FERREIRA, J.B., SILVA, J.F. **Administração de marketing: conceito, estratégia, aplicação**. São Paulo: Atlas, 2012.

SCHLEICHER, A. **PISA 2018: Insights and Interpretations**. São Paulo: OCDE, 2019. Disponível em: <<http://www.oecd.org/pisa/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations%20FINAL%20PDF.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2020.

SERASA EXPERIAN. **Educação financeira do brasileiro vai além da escolaridade, revela estudo inédito da Serasa Experian e do IBOPE Inteligência**. Disponível em: <<https://www.serasaexperian.com.br/sala-de-imprensa/educacao-financieira-do-brasileiro-vai-alem-da-escolaridade-revela-estudo-inedito-da-serasa-experian-e-do-ibope-inteligencia>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

SERASA EXPERIAN. **Indicadores econômicos**. Disponível em: <<https://www.serasaexperian.com.br/amplie-seus-conhecimentos/indicadores-economicos>>. Acesso em: 18 fev. 2020.

SOUZA, C.V., SHIGUTI, W. A., RISSOLI, R. V. **Metodologia Ativa para Aprendizagem Significativa com Apoio de Tecnologias Inteligentes**. Disponível em: <<http://www.tise.cl/volumen9/TISE2013/653-656.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2020.

ZERO, A. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA SERÁ DISCIPLINA OBRIGATÓRIA NAS ESCOLAS EM 2020**. Disponível em: <<https://programainova360.com.br/educacao-financieira-sera-disciplina-obrigatoria-nas-escolas-em-2020/>>. Acesso em: 20 agosto 2020.