

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DO PIAUÍ - IFPI CAMPUS FLORIANO
MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA EM REDE NACIONAL - PROFMAT

MANUAL



EDUCAÇÃO FINANCEIRA LÚDICA: UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DO JOGO
CAPITAL QUEST

Adailton de Moura Loura
Guilherme Luiz de Oliveira Neto
Ronaldo Campelo da Costa



INSTITUTO FEDERAL
Piauí
Campus Floriano



PROFMAT
Mestrado Profissional
em Matemática

MANUAL

Jogo Capital Quest

O Capital Quest é um jogo de tabuleiro educativo desenvolvido para ensinar educação financeira de maneira lúdica e interativa. Com uma proposta que estimula a competição saudável, os jogadores vivenciam situações que exigem decisões estratégicas, enfrentam desafios e aprendem a administrar seus recursos financeiros com responsabilidade. Ideal para ser utilizado em família, entre amigos ou em ambientes escolares, o jogo oferece uma experiência envolvente e estimulante para quem deseja compreender melhor o mundo das finanças.

1. ASSUNTOS ABORDADOS

1.1 Decisão Financeira: No jogo, o participante é colocado em situações que exigem analisar riscos e benefícios, a fim de fazer escolhas financeiras conscientes e bem fundamentadas.

1.2 Finanças Pessoais: O jogo apresenta diferentes cenários financeiros que os alunos possivelmente vivenciarão no futuro, cada um acompanhado de uma dica para auxiliá-los na tomada de decisão.

1.3 Investidor: O aluno vivenciará de forma prática a relação entre risco e retorno das situações apresentadas, tomando decisões de acordo com sua condição financeira no jogo.

1.4 Cálculos: Os jogadores deverão realizar cálculos envolvendo as quatro operações matemáticas.

2. OBJETIVO

O objetivo do jogo é aumentar ao máximo o patrimônio acumulado até o final do percurso, tomando decisões estratégicas diante das situações propostas.

3. MATERIAIS NECESSÁRIOS

- > Tabuleiro
- > Baralho de cartas Receitas (Verso Verde)
- > Baralho de cartas Despesas (Verso Vermelho)
- > Baralho de cartas Decisão (Verso azul)
- > Folhas de papel, Lápis e Borracha.
- > Calculadora (Opcional)



4. ANTES DE INICIAR

O jogo pode ser jogado por alunos com ou sem conhecimento sobre educação financeira, pois apresenta de forma simples diversas situações financeiras e inclui dicas sobre como lidar com estas. De qualquer forma, recomenda-se que a aula inicie com uma atividade de introdução para facilitar a compreensão do tema.

MANUAL

Jogo Capital Quest

O tabuleiro é composto por 30 casas numeradas de 1 a 30, nas cores verde, azul ou vermelha. A cor da casa indica o tipo de carta que o jogador deverá retirar. O avanço dos peões é definido por um dado numerado de 1 a 3, contendo duas faces com o número 1, duas faces com o número 2 e duas faces com o número 3.

6. COMO JOGAR

6.1 Início do Jogo: Cada jogador, individualmente ou em dupla, deverá escolher um peão de determinada cor, que será utilizado para marcar no tabuleiro a posição em que o jogador/dupla se encontra durante a partida. Antes de começar a partida, os competidores deverão definir quem será o primeiro a jogar, seja por meio de sorteio ou por escolha.

6.2 Lançamento do Dado: Após lançar o dado, o jogador deverá verificar a cor da casa em que parou e retirar uma carta correspondente a essa cor.

6.2.1 Carta Receita (Verde): Após lançar o dado e o peão parar em uma casa verde, o jogador deverá retirar uma carta de RECEITA e adicionar o valor indicado ao seu saldo.

6.2.2 Carta Despesas (Vermelha): Após lançar o dado e o peão parar em uma casa vermelha, o jogador deverá retirar uma carta de DESPESAS e subtrair o valor indicado ao seu saldo.

6.2.3 Carta Decisões: Após lançar o dado e o peão parar em uma casa azul, o jogador deverá retirar uma carta de DECISÕES. Esta carta exige que o jogador tome uma decisão.

6.2.3.1 Perder em Decisões: Perder em decisões significa apostar em uma decisão e tirar nos dados o resultado negativo desta carta decisão, seja este perder dinheiro ou deixar de ganhar o dinheiro na carta. Isso significa tirar 1, 2 ou 3 nos dados ao tomar uma decisão.

6.2.3.2 Ganhar em Decisões: Ganhar em decisões significa tirar nos dados o resultado positivo de uma carta decisão, seja este ganhar dinheiro ou deixar de gastar dinheiro. Isso significa tirar 4, 5 ou 6 nos dados ao tomar uma decisão.

6.2.3.3 Cartas sem informações: O jogador ao pegar uma carta sem informações ele deve passar a vez.

6.3 Cada jogador/dupla inicia com R\$ 2.000,00.

6.4 Posição inicial e final: Cada casa representa um dia do mês, ou seja, na casa 1 representa o primeiro dia do mês e a casa 30 representa o fechamento do mês.

6.5 Final do jogo: No início da partida os competidores devem decidir quantas rodadas (meses) a partida vai durar. Recomenda-se que cada partida tenha pelo menos três rodadas o que equivale a três meses.

6.6 Eliminação: O jogador é eliminado se ficar com o saldo negativo.

6.7 Linha de chegada: O primeiro a cruzar a linha de chegada ganha um saldo extra no valor de **R\$ 200,00**.

6.8 Lançamento do dado: O jogador deve lançar o dado e andar a quantia de casas no tabuleiro indicada pelo lançamento.

6.9 Casas do Tabuleiro: O tabuleiro possui 3 tipos diferentes de casas, indicadas pela sua cor: Azul, verde e vermelha. A cor da casa indica a carta que deverá ser puxada.

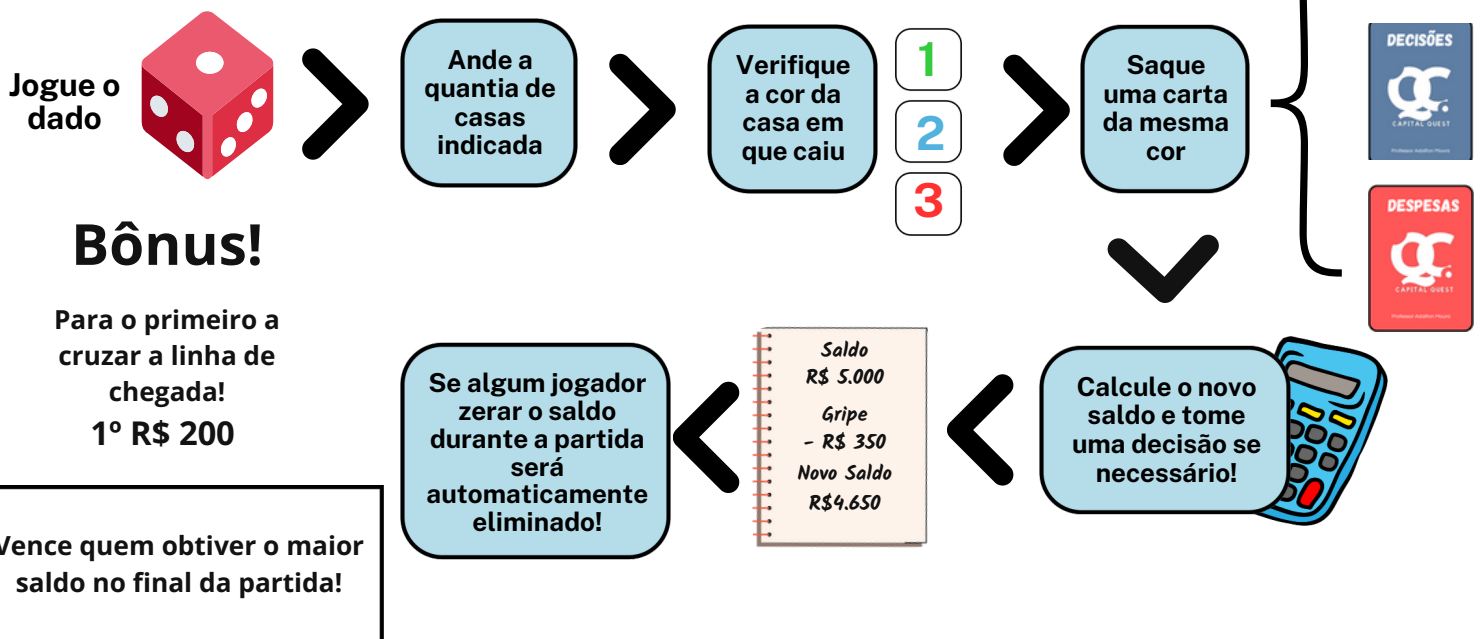
6.10 Vitória: Vence o jogador que terminar a partida com o maior saldo.

MANUAL

Jogo Capital Quest

REGRAS

JOGO CAPITAL QUEST



MANUAL

Jogo Capital Quest

7. CARTAS

Após jogar o dado, o jogador deverá identificar a cor da casa em que parou e sacar uma carta da respectiva cor. As cartas possíveis são as seguintes:



Carta Receita: O jogador receberá uma quantia de dinheiro.



Carta Decisão O jogador pode encontrar uma situação positiva ou negativa e deverá tomar uma decisão sobre ela.



Carta Despesa: O jogador deverá pagar uma quantia em dinheiro.

8. CONTABILIZAÇÃO

Após retirar a carta, o jogador deverá ajustar seu saldo, somando ou subtraindo o valor indicado, e em seguida passar a vez para o próximo participante.

9. CONCLUSÃO

Espera-se que, por meio deste jogo, os participantes compreendam de forma mais clara a importância de adotar diferentes estratégias financeiras e como aplicá-las no cotidiano. Lembre-se: o conhecimento financeiro é uma ferramenta valiosa, capaz de auxiliar na conquista de objetivos e na construção de uma vida econômica estável e saudável.

CARTAS DESPESAS

INCÊNDIO

Um curto circuito elétrico iniciou um incêndio na sua casa e queimou parte dela.
Pague R\$ 2.000,00

Se tiver a carta SEGURO, não pague nada.

Dica: O barato saí caro! Instale adequadamente os equipamentos elétricos da sua casa.

LANCHONETE

Sem um orçamento claro para gastar na lanchonete do trabalho você acabou excedendo seu limite.

Pague R\$ 150,00

Dica: Considere definir um limite de gastos semanal para evitar esse problema no futuro.

ELE NÃO PAGOU

Você emprestou dinheiro para seu amigo e ele nunca mais te pagou.

Pague R\$ 200,00

Dica: Evite emprestar dinheiro, mas, se optar por fazê-lo, não conte mais com ele.

JUROS

Você atrasou o pagamento da fatura do seu cartão de crédito e pagou juros exorbitantes!

Pague R\$ 250,00

Dica: Planeje-se para pagar suas contas sempre em dia.

ESTUDOS

Para ir à universidade você precisa utilizar transporte coletivo.

Pague R\$ 250,00

Dica: Alguns gastos são investimentos no seu futuro, como é o caso da educação.

MULTA

Que pressa é essa? Você passou no radar acima do limite de velocidade e foi multado!

Pague R\$ 250,00

Dica: Ande sempre dentro do limite de velocidade da via.

CALÇADO

Você foi ao shopping e se encantou por um tênis que você nem precisava.

Pague R\$ 150,00

Dica: Compras por impulso são um dos maiores riscos para nossas finanças.

STREAMING

Você está assinando diversos streamings, mas não usa nem a metade deles.

Pague R\$ 100,00

Dica: Lembre-se de cancelar os serviços que usa mais.

CARTAS DESPESAS

FESTA

Você foi a uma festa com seus amigos e passou o cartão, sem se preocupar com o valor.

Pague R\$ 200,00

Dica: Defina o orçamento para lazer para evitar gastos acima do planejamento.

ADOÇÃO

Parabéns, você adotou um cachorro! Pague sua alimentação, vacinas e uma consulta veterinária.

Pague R\$ 400,00

Dica: Lembre-se que pet's exigem amor, carinho, tempo e dinheiro.

GRIPE

Você pegou uma forte gripe, e precisou se consultar e comprar remédios.

Pague R\$ 300,00

Dica: Não seja pego desprevenido, tenha sempre uma reserva para emergências.

CAIU E QUEBROU

Você deixou seu celular cair e a tela quebrou. Você terá que trocar a tela ou comprar outro celular.

Pague R\$ 500,00

Dica: Sempre coloque uma capinha e uma película para proteger seu celular.

ENCHENTE

Choveu muito na sua cidade e ela alagou, arruinando seus móveis domésticos.

Pague R\$ 1250,00

Dica: Imprevistos acontecem, mas podemos nos preparar melhor para eles.

CALOR

O calor extremo aumentou sua conta de luz devido o uso excessivo de ar-condicionado e ventilador.

Pague R\$ 250,00

Dica: Considere estratégias para reduzir o uso de energia no futuro.

DESPERDÍCIO

Você comprou sem lista de compras e acabou desperdiçando em frutas e vegetais que estragaram.

Pague R\$ 90,00

Dica: Planejamento é essencial para evitar desperdício e economizar dinheiro.

CARTAS RECEITAS

PROMOÇÃO

Você foi promovido no trabalho!



Receba R\$ 1.000,00

Dica: Com esse aumento, considere investir em um curso de capacitação para futuras promoções.

FREELANCER

Você decidiu fazer uma renda extra e fazer um freelance uma vez por semana.

Receba R\$ 400,00

Dica: Considere se deseja investir essa quantia ou guardar para uma emergência futura.

DESAPEGO

Você vendeu roupas e equipamentos que não usava mais através de plataformas online.

Receba R\$ 250,00

Dica: Pense em como essa quantia pode ser usada para alcançar seus objetivos financeiros.

ELE PAGOU MESMO?

Seu amigo pagou aquele dinheiro que você havia emprestado há muito tempo.

Receba R\$ 100,00

Dica: Evite emprestar dinheiro, mas, se optar por fazê-lo, não conte mais com ele.

13º SALÁRIO

Você trabalhou durante doze meses e agora hora de receber o 13º salário, um pagamento adicional.

Receba R\$ 1.800,00

Dica: Economiza-lo é uma ótima maneira de fortalecer suas finanças e se preparar para emergências.

BÔNUS

Você se dedicou e atingiu o bônus por metas da sua empresa.

Receba R\$ 500,00

Dica: Um dinheiro extra é uma grande oportunidade para investir ou quitar dívidas.

RESTITUIÇÃO

Você recebeu a restituição do imposto de renda!

Receba R\$ 250,00

Dica: Sempre declare o imposto de renda e não se esqueça dos abatimentos, como gastos com saúde!

NO BOLSO!

Você achou trocados no bolso do seu casaco.

Receba R\$ 50,00

Dica: Sempre revise os bolsos das roupas antes de lavá-las.

CARTAS RECEITAS

DOCES

Você fez doces para vender na saída da escola e todos amaram!

Receba R\$ 250,00

Dica: Para começar um pequeno negócio não é preciso muito dinheiro, mas muita dedicação!

LANCHES

Você se organizou e passou a levar lanche para seu trabalho, economizando em idas à cantinas.

Receba R\$ 250,00

Dica: Avalie como pode continuar com essa prática para poupar mais dinheiro.

CASHBACK

Você comprou pela internet utilizando seu cartão de crédito e recebeu um bônus em forma de cashback.

Receba R\$ 100,00

Dica: O cartão de crédito pode ser seu aliado ou seu inimigo, use com sabedoria.

NOTA FISCAL

Você cadastrou suas notas no aplicativo do seu estado e recebeu um dinheirinho de volta.

Receba R\$ 50,00

Dica: Além de ganhar um pouco de volta, essa atitude ajuda o governo a fiscalizar a arrecadação de impostos.

SORTEIO

Você deu sorte e ganhou um vale-compras para gastar no mercado, economizando o que ia gastar!

Receba R\$ 200,00

Dica: Ficar atento a promoções e sorteios pode render bons frutos.

BOLSA

Você se destacou nos estudos e recebeu uma bolsa de incentivo.

Receba R\$ 700,00

Dica: Existe muitas oportunidades de bolsas, principalmente no ensino superior.

RESTITUIÇÃO

Você recebeu a restituição do imposto de renda!

Receba R\$ 250,00

Dica: Sempre declare o imposto de renda e não se esqueça dos abatimentos, como gastos com saúde!

NO BOLSO!

Você achou trocados no bolso do seu casaco.

Receba R\$ 50,00

Dica: Sempre revise os bolsos das roupas antes de lavá-las.

CARTAS DECISÕES

PROMOÇÃO

Você foi promovido e recebeu:

R\$ 800,00

Decisão

Opcional: Role o dado para ver como usou esse valor.



Você decidiu aumentar seu padrão de vida e gastou o aumento.



Você investiu sabiamente em uma ação e dobrou o valor. Receba mais R\$ 800,00

SEGURO

Você está pensando em proteger seus bens com seguro para o carro e para a casa.

Decisão

Opcional: Se quiser esta carta,

Pague R\$ 600,00

Dica: Uma das únicas coisas que compramos sem querer utilizar. Segure essa carta, ela pode ser útil.

SEGURO

Você está pensando em proteger seus bens com seguro para o carro e para a casa.

Decisão

Opcional: Se quiser esta carta,

Pague R\$ 600,00

Dica: Uma das únicas coisas que compramos sem querer utilizar. Segure essa carta, ela pode ser útil.

LOJINHA

Você começou a vender roupas online e faturou:

R\$ 300,00

Decisão

Opcional: Role o dado para investir em publicidade e ver o resultado!



Você não estudou sobre sobre impulsionamento e gastou R\$ 300,00 sem vender mais nada.



A publicidade deu certo e suas vendas decolaram, receba mais R\$ 400,00

GARÇOM

Seu amigo garçom ficou doente, e você o cobriu em um evento e faturou:

R\$ 300,00

Decisão

Opcional: Invista nessa profissão e compre um curso profissionalizante.

Role o dado.



O mercado está muito concorrido e você não conseguiu uma vaga, gastando os R\$ 300,00 que ganhou.



Você conseguiu mais trabalho e ganhou R\$ 200,00.

EVENTO

Você colocou uma barraquinha durante os festejos da cidade e faturou:

R\$250,00

Decisão

Opcional: Role o dado para participar de mais um evento na cidade.



O novo evento teve baixa adesão e você gastou os R\$ 250,00 ue ganhou.



Mais um sucesso! A cidade amou sua comida. Receba mais R\$ 250,00.

MATERIAL ESCOLAR

Início do ano letivo, é hora de comprar material.

Pague R\$ 200,00

Decisão

Opcional: Pague o valor ou role o dado para procurar em casa por materiais dos anos anteriores.



Você não achou nada em casa e na hora de comprar gastou mais R\$ 100,00.



Você achou vários cadernos e materiais dos anos anteriores e não gastou esse ano.

DATE

Você tem um encontro marcado e quer causar uma boa impressão, então resolveu lavá-lo (a) a um restaurante.

Pague R\$ 125,00

Decisão

Opcional: Role o dado para avaliar outras opções para o encontro.



Você decidiu comprar uma roupa nova para o encontro. Pague mais R\$ 100,00



Você avaliou seu orçamento e achou melhor ir ao parque. Não pague nada.

CARTAS DECISÕES

FAÇA VOCÊ MESMO

Seu chuveiro estragou e você comprar um novo.

Pague:

R\$ 200,00

Decisão

Opcional: Role o dado caso queira arrumar o chuveiro você mesmo.



Ao tentar arrumar, você estragou a fiação, pague mais R\$ 400,00 para substituir a fiação.



Parabéns, você conseguiu o chuveiro sozinho! Não pague nada.

TV QUEBROU

Sua TV quebrou e o conserto será caro. Pague:

R\$ 500,00

Decisão

Opcional: Role o dado para ver outras opções para a televisão.



Se vou gastar tudo isso para arrumar, melhor comprar uma nova. Pague R\$ 1.000,00.



Você avaliou seu orçamento e decidiu ficar sem TV por um tempo.

SÓCIOS

Você está pensando em abrir um Food Truck, mas precisa de um sócio.

Decisão

Opcional: Decida se quer tentar convencer outro jogador a investir R\$ 500,00 cada um nesse negócio e role o dado ou passe a vez.



Vocês entraram em um mercado que não conheciam e Food Truck não vendeu nada. Ambos perderam tudo que investiram.



Seu sócio é um ótimo cozinheiro e o lanches venderam muito! Cada um recebeu R\$ 750,00.

TIK TOK

Você adora cantar e está pensando em começar a publicar vídeos de suas músicas no Tik Tok.

Decisão

Opcional: Role o dado para descobrir a progressão da sua carreira ou passe a vez.



Poucos ouviram suas músicas e você ainda não conseguiu rendimentos.



Parabéns, várias pessoas ouviram suas músicas e você começou a faturar. Ganhou R\$ 250,00.

CURSO ONLINE

Você viu um influencer vendendo um curso sobre sua área de trabalho.

Decisão

Opcional: Role o dado para comprar o curso e ver o resultado ou passe a vez.



O curso era muito simples e não te ajudou em nada, só gastou dinheiro. Pague R\$ 400,00.



O curso era muito bom e alavancou sua carreira, você ganhou um bônus no serviço de R\$ 300,00.

GOLPE

Você viu um anúncio na internet de acessórios muito baratos e está pensando em comprá-los.

Decisão

Opcional: Role o dado para realizar a compra e ver o resultado.



Você não verificou o site e acabou caindo em um golpe. Você gastou R\$ 200,00.



Você avaliou bem o site e descobriu que era falso e não realizou a compra. Não pague nada.

CAPA DAS CARTAS DESPESAS

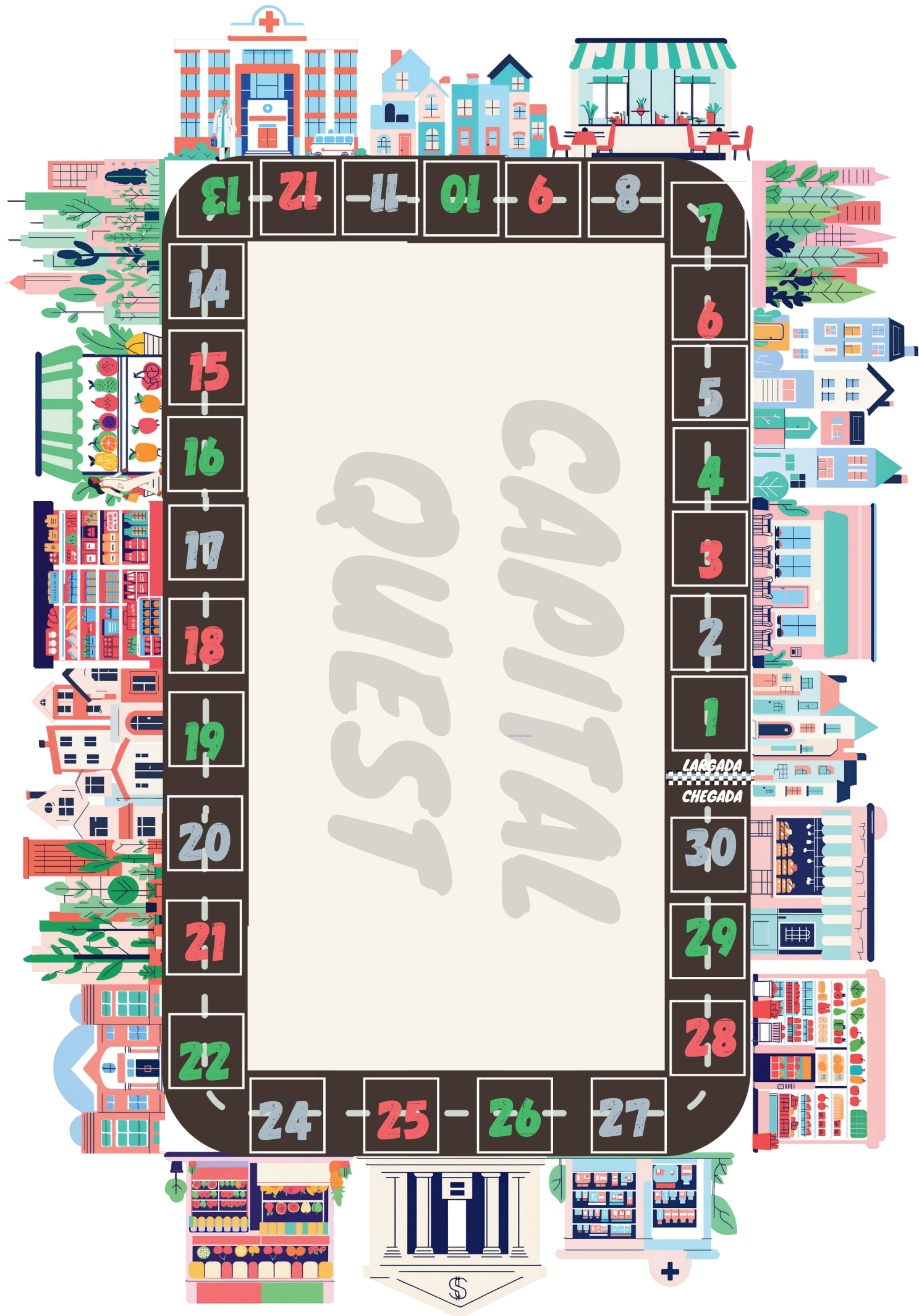


CAPA DAS CARTAS RECEITAS



CAPA DAS CARTAS DECISÕES





Plano de Aula



Carga horária	Ano
02 horas aulas	6º a 9º
Tema	Educação Financeira
Habilidades da BNCC	• EF09CI10: Avaliar hábitos de consumo e sua relação com questões financeiras e ambientais. • EF09ER09: Analisar situações do cotidiano que envolvam escolhas e consequências (ligadas ao uso do dinheiro).
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento BNCC:	• Conhecimento; • Pensamento científico, crítico e criativo; • Comunicação; • Argumentação; • Trabalho e projeto de vida.
Objetivos específicos:	• Compreender os conceitos básicos de finanças pessoais, incluindo orçamento, poupança, empreendedorismo e investimento; • Desenvolver habilidades de tomada de decisão financeira através de simulações realistas; • Exercitar habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas aplicados à gestão financeira.

Plano de Aula



Metodologia sugerida:

- Acolhida (frase motivacional);
- Realizar a frequência escolar;
- Preparar o projetor com os slides da apresentação;
- Fazer um mapeando do conhecimento prévio dos alunos sobre Educação Financeira;
- Explicar os conceitos dos seguintes temas financeiros: Orçamento, Investimento, Planejamento Financeiro, Fundo de Emergência e Gestão de Riscos (Exposição Dialogada);
- Apresentação do jogo Capital Quest: regras, objetivos e manuseio do material;
- Dividir a sala em grupos com 5 estudantes;
- Distribuir um kit do jogo para cada grupo;
- Observar os alunos durante o jogo e realizar as orientações necessárias;
- Conduzir uma breve discussão com os alunos sobre situações vivenciadas por eles durante o jogo.

Plano de Aula



Avaliação	• Identificação correta de conceitos básicos de educação financeira (receita, despesa, saldo, investimento, risco e retorno); • Capacidade de tomar decisões financeiras considerando consequências de curto e longo prazo; • Eficiência na realização de cálculos matemáticos necessários (adição, subtração, multiplicação ou divisão quando aplicável); • Envolvimento ativo nas rodadas do jogo; • Respeito às regras e aos turnos; • Cooperação e interação respeitosa com os colegas; • Capacidade de relacionar as situações vivenciadas no jogo com exemplos do cotidiano; • Contribuição nas discussões finais sobre aprendizados e estratégias.
Recursos	• Apresentação de slides; • Jogo Capital Quest; • Manual do Capital Quest; • Papel; • Lápis; • Borracha; • Calculadora (Opcional).
Referências	• BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2017. • COMITÊ NACIONAL DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA (CONEF). Estratégia Nacional de Educação Financeira – ENEF. Disponível em: https://www.gov.br/educacaoofinanceira • MELLO, Cíntia Senna de. Educação Financeira nas Escolas. São Paulo: DSOP, 2015.