



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE
DO PARANÁ**

Campus Cornélio Procópio

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

KELLY REGINA FRATA

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**EU E O MEU DINHEIRO:
UM JOGO PARA A VIDA**

KELLY REGINA FRATA

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**EU E O MEU DINHEIRO:
UM JOGO PARA A VIDA**

**ME AND MY MONEY:
A GAME FOR LIFE**

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

Orientador(a): Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas

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

F844e FRATA, Kelly Regina
EU E O MEU DINHEIRO: UM JOGO PARA A VIDA / Kelly
Regina FRATA; orientador Carlos Cesar Garcia FREITAS
- Cornélio Procópio, 2021.
77 p. :il.

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

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

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Tétrade elementar de Jesse Schell: elementos básicos para a elaboração de um jogo.	9
Figura 2 –	Esboço do tabuleiro	12
Figura 3 –	Tabuleiro em construção	13
Figura 4 –	Protótipo do tabuleiro	14
Figura 5 –	Protótipo dos peões caracterizados	15
Figura 6 –	Tabuleiro	17
Figura 7 –	Catálogos de produtos e serviços	19
Figura 8 –	Ficha para controle do orçamento pessoal mensal	20
Figura 9 –	Cartas	21
Figura 10 –	Kit de adereços e modelo de peão caracterizado	22
Figura 11 –	Suporte para elaboração do currículo	23

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	6
1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA	9
1.1	ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	9
1.2	DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	10
1.3	O CONTEXTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	15
1.4	ELEMENTOS QUE COMPÕEM O JOGO	16
1.4.1	O Tabuleiro	16
1.4.2	Dado e o Peão	18
1.4.3	Os Desafios Coletivos e o Catálogo de Produtos e Serviços	18
1.4.4	Orçamento	19
1.4.5	Os Desafios Individuais e as Cartas	21
1.4.6	O Fechamento do Orçamento e a Condição Financeira do Jogador	21
1.4.7	Currículo e Oportunidade de Emprego	22
1.4.8	Material de Apresentação do Jogo ao Professor	24
1.4.9	Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos	24
2	PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	25
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
	REFERÊNCIAS	77

INTRODUÇÃO

Esta Produção Técnica Educacional é parte integrante da Dissertação de Mestrado intitulada: “Educação Financeira em Jogo: Desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino Médio”, desenvolvido junto ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná.

O Produto Técnico Educacional consiste em um Jogo Educacional, que tem como suporte um Tabuleiro, cujo objetivo principal é disponibilizar aos professores do Ensino Médio, um material de auxílio ao Ensino de Educação Financeira, o qual tem como proposta abordar os seguintes temas: decisões de consumo consciente, responsável e sustentável; gestão de recursos financeiros pessoais e familiar; ações de prevenção e proteção financeira e instrumentalização para o planejamento, que se constituem de acordo com a ENEF¹(2011) em objetivos da Educação Financeiras relacionadas com as Dimensões Espacial e Temporal².

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

Em âmbito nacional a Educação Financeira passou a ser difundida como proposta de política pública, a partir de 2010, com a instituição da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), criada com a missão de subsidiar e fomentar ações para disseminar a Educação Financeira no Brasil (ENEF, 2011).

Cabe destacar que, em 1998, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), já indicavam a necessidade do trabalho com esta temática no contexto escolar, por meio da inclusão do Tema Transversal: Trabalho e Consumo na Educação Básica (BRASIL, 1998).

E mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em seu texto, determina que sejam incorporados aos Currículos e às Propostas

¹ ENEF – Estratégia Nacional de Educação Financeira, em vigor pelo Decreto Federal nº 10.393 de junho de 2020.

² Dimensão Espacial e Temporal: Termos utilizados no Plano Diretor da ENEF (2011) para designar que ações e atitudes financeiras em âmbito pessoal geram impactos e implicações sociais, e que as decisões do presente geram impactos no futuro, respectivamente.

Pedagógicas, o trabalho com a Educação Financeira de forma transversal e integradora, desde o 5º ano do Ensino Fundamental, até o Ensino Médio (BRASIL, 2018), o que nos remete a necessidade de produção de materiais pedagógicos que possam auxiliar no processo de informação, capacitação e orientação, objetivando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para agir de forma proativa e consciente frente às questões financeiras, e contribuir com a construção de uma sociedade mais responsável (OCDE, 2005).

Nesta perspectiva o presente Produto Educacional foi criado visando os seguintes objetivos:

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

Neste sentido, espera-se que este Jogo Educacional venha despertar nos estudantes o interesse pelo tema, bem como conscientizá-los sobre a importância da Educação Financeira para a vida. Desta forma, não utilizem esses conhecimentos apenas no Jogo, mas ao se apropriarem deles, possam nas situações reais, aplicá-los com vistas à promoção da autonomia, primando por decisões de consumo consciente e planejado, e por sua independência financeira.

A princípio pensou-se em aplicar o Jogo numa turma do 3º ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual, localizada num Distrito do município de Ibaiti, Estado do Paraná, mas devido às restrições impostas à realização das aulas presenciais em todo o Estado do Paraná, por meio do Decreto Estadual nº 4230 de

março de 2020³, em decorrência da pandemia da COVID-19⁴, optou-se por sua aplicação a um grupo de três professores que atuam no Ensino Médio, em Colégios deste município, nas disciplinas de Matemática e Educação Financeira, os quais validaram a viabilidade de uso do Jogo Educacional no ambiente escolar.

³ Decreto Governo do Estado do Paraná nº 4230 de Março de 2020 que dispõe sobre as medidas para enfrentamento da Emergência de Saúde pública de importância Internacional decorrente do Coronavírus – COVID – 19. Dentre as ações determina a suspensão das aulas presenciais em todas as Escolas da Rede Estadual de Ensino.

⁴ Pandemia da COVID-19 – Doença ocasionada pelo SARS-CoV-2, que tomou proporções mundiais, classificada como pandemia em 11 de Março de 2020.

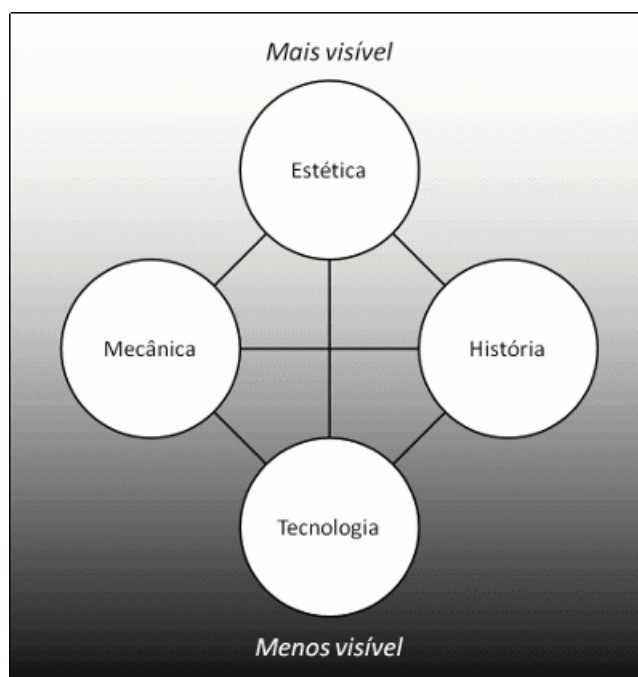
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

1.1 ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

No processo de elaboração desta Produção Técnica Educacional preocupou-se primeiramente em buscar uma base teórica para a elaboração de um Jogo, em especial um Jogo Educacional. Uma vez que para este fim o Jogo precisa dar conta dos conteúdos, mas sem deixar de lado a sua parte estética e a sua ludicidade.

Neste sentido Schell, (2008) define 4 (quatro) elementos básicos constituintes de qualquer tipo de Jogo, tanto um Jogo digital como um Jogo físico: a Estética, a Mecânica, a História e a Tecnologia. Esses elementos foram denominados de Tétrade Elementar e são representados pela imagem a seguir:

Figura 1 – Tétrade elementar de Jesse Schell: elementos básicos para a elaboração de um jogo.



Fonte: Schell, (2008).

A Tétrade assume esse formato para demonstrar que todos os componentes têm o mesmo grau de importância, no entanto o grau de visibilidade

deles varia. O tom em gradiente demonstra o que fica mais visível ao jogador, no caso a estética; e menos visível, fica a tecnologia empregada.

Desta forma a Estética está relacionada com a aparência que o Jogo assume e todos os seus constituintes: cores, textura, sons, e tende realmente a chamar muita atenção do jogador, neste sentido precisa ser convidativa e envolvente. A Narrativa por sua vez compreende a história, o roteiro do Jogo, o que conduz o jogador a uma situação fictícia. Já a Mecânica, considerada a parte mais complexa da elaboração de um Jogo, engloba os procedimentos, as regras do Jogo, e desta forma deve garantir que haja harmonia entre seus componentes, fazendo com que o Jogo funcione corretamente, e a Tecnologia constitui o meio, os materiais e recursos que compõem o Jogo e o tornam possível (SCHELL, 2008).

Nesta perspectiva da Tétrade Elementar elaborada por Jesse Schell, (2008) é passível de ser utilizada em qualquer Jogo seja ele virtual ou físico, uma vez que ambos precisam de um contexto, precisam de uma mecânica que orienta e delimita seu funcionamento, assim como necessita de um meio tecnológico digital ou não para se materializar e conseqüentemente precisa dispor de uma estética convidativa.

1.2 DESENVOLVIMENTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

Com base na compreensão dos elementos que compõem a Tétrade Elementar de Jesse Schell (2008), o ponto de partida para o processo de criação e desenvolvimento deste Jogo Educacional consistiu na escolha de uma temática que fizesse parte do ideário e ou da necessidade de muitos jovens, e possibilitasse a inserção de situações financeiras cotidianas. Neste sentido, optou-se pela construção de uma narrativa de uma situação fictícia, em que estudantes ao concluírem o Ensino Médio, almejam sair da “pacata” cidade onde residem para morar em uma cidade “mais desenvolvida” que lhes dessem mais condições de estudo, trabalho e lazer.

Tendo como base a temática acima, o segundo passo na elaboração do protótipo do Jogo, teve como foco desenvolver uma tecnologia que comportasse a história criada e oferecesse condições de jogabilidade.

A princípio pensou-se num Jogo de cartas, onde os jogadores com base na história fictícia decidiam tentar a vida numa cidade mais desenvolvida. No

Jogo teriam que assumir personagens e resolver desafios individuais e coletivos, cujas condições financeiras iniciais, tais como: emprego, renda e opções de estudo, dependiam de um sorteio prévio. No entanto já nos primeiros testes verificou-se que a proposta não era adequada para trabalhar os conceitos de Educação Financeira, pois ao sortear a condição financeira do “jogador” e dar a ele algumas características, dois aspectos básicos inviabilizavam a proposta: o alto teor de sorte que regulava o sucesso dos jogadores no Jogo e consequentemente sua limitação para o desenvolvimento de uma postura proativa.

Na segunda tentativa, manteve-se a temática e a proposta de um Jogo composto por cartas com desafios individuais e coletivos, só que desta vez pensou-se em criar um tabuleiro no formato de uma trilha.

Ao construir o protótipo da trilha, percebeu-se a possibilidade de distribuir ao longo do percurso, desafios que necessitavam de conceitos e conhecimentos de Educação Financeira para serem resolvidos. Seria essa uma boa opção para se trabalhar os conteúdos pretendidos. Mas novamente alguns aspectos apontavam que a proposta ainda não atendia aos objetivos do Jogo, uma vez que, da forma como tinha sido desenvolvida, não eram controláveis os momentos que os jogadores se encontrariam num determinado espaço ou espaços da trilha, para resolver os desafios de forma coletiva como uma “família”, visto que cada jogador caminharia isoladamente com o rolar de um dado, e novamente o quesito sorte, ainda era muito presente, para determinar renda, emprego, e possibilidades de estudo.

Com a experiência do que não deu certo, passou-se para o desenvolvimento de uma terceira proposta, manteve-se novamente a temática, por entender que ela representa um anseio ou até mesmo a necessidade de muitos jovens, e por ter como propósito elaborar um Jogo que possibilitasse aos jogadores, vivenciar algumas das possíveis situações presentes no cotidiano de pessoas em situações similares.

Optou-se então pela construção de um tabuleiro com um formato cíclico, que abarcasse os meses do ano. Para cada mês criou-se um conjunto de desafios coletivos, e no decorrer desse percurso desafios individuais, compostos por conteúdos de Educação Financeira, que caracterizam os Objetivos da ENEF (2011).

Figura 2 – Esboço do Tabuleiro



Fonte: Autoria própria.

Para tanto, foi necessário o desenvolvimento de uma mecânica que permitisse controlar os momentos de encontro dos jogadores no tabuleiro para resolver os desafios mensais coletivos e realizar o fechamento do orçamento mensal.

A mecânica ainda tinha que possibilitar que a critério do jogador, o Jogo também pudesse ser jogado individualmente, pois de acordo com a história que tem como propósito uma similaridade com a vida real, essa deve ser uma possibilidade.

Figura 3 – Tabuleiro em construção



Fonte: Autoria própria.

Neste sentido, a mecânica empregada foi definida com o intuito de tornar o Jogo colaborativo e dar movimento e protagonismo aos jogadores por meio de desafios, ações de planejamento e decisões mensais de consumo, poupança, proteção e investimento, utilizando-se do tabuleiro, dos catálogos de produtos e serviços, das cartas, dos blocos de anotações, e do currículo.

A parte mais complexa do processo de elaboração e definição da mecânica consistiu em mitigar o fator sorte, sem comprometer a ludicidade, e em contrapartida, estabelecer mecanismos de valorização dos aspectos atitudinais por parte dos jogadores, e estes servirem de base para o sucesso no Jogo. Para tanto foi criado um sistema de acesso a vagas de emprego mediante a elaboração de um currículo, com o objetivo de valorizar o investimento na formação pessoal, por meio da realização de cursos de capacitação.

Após um período de tentativas e análise, passou-se para definição dos elementos tecnológicos a serem utilizados na construção de um protótipo do Jogo. Sendo construído inicialmente 1 (um) tabuleiro com dimensão 0,90 m x 0,90 m, com 210 casas, impresso em uma lona para banner, 1 encarte com as regras do Jogo e 1 catálogo de produtos e serviços impressos em papel offset; 170 cartas com dimensões 6 cm x 10 cm, impressa em papel Couchê colorido; peões

confeccionados em EVA⁵, 1 dado de 6 faces em material acrílico; e um bloco de controle orçamentário pessoal mensal, e um modelo de currículo em branco, ambos impressos em Papel A4 para preenchimento manual.

Figura 4 – Protótipo do tabuleiro



Fonte: Autoria própria.

Com a elaboração do protótipo do Jogo, foi possível a realização de testes mais consistentes e neste sentido, vislumbrou-se a necessidade de aprimoramento dos aspectos mecânicos do Jogo e também um ajuste nas regras, tais como: reduzir o tempo das rodadas, criar uma ficha de controle de orçamento pessoal mensal mais simplificada e com campos para anotações de empréstimos e investimentos, delimitar as cartas que correspondem a bônus, ajustar o valor em dinheiro que o jogador iniciará o Jogo, e o seu valor de mesada, ajustar os valores dos produtos, criar um mecanismo de controle visual da condição financeira do jogador no Jogo. Pensou-se então na caracterização do peão com adereços a cada “Semana Fecha Mês”, com isso também houve a necessidade de ajustes e criação de novas regras.

⁵ EVA: Um tipo e placa emborrachada, flexível, -muito utilizada em artesanatos e atividades escolares, cuja sigla faz referência aos principais materiais que integram a composição deste produto: etil, vinil e acetato.

Do mesmo modo, realizou-se o delineamento estético do Jogo, optando por um tabuleiro constituído por formas geométricas, com cores fortes, cartas coloridas; catálogos de produtos e serviços personalizados e caracterização “facial” dos peões, de acordo com emoções geradas pelas condições financeiras provenientes do jogo.

Figura 5 – Protótipo dos peões caracterizados



Fonte: Autoria própria.

Após as adequações acima mencionadas chegou-se a versão do Jogo, que foi apresentada e submetida à análise dos professores avaliadores.

1.3 O CONTEXTO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

“Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida” se constitui em um material de auxílio aos professores no processo de Ensino de conteúdos relacionados à Educação Financeira. Criou-se, para tanto, um “roteiro temático” que leva em consideração o contexto de muitos estudantes, que ao fim do Ensino Médio, buscam em outras cidades, geralmente cidades maiores, e mais desenvolvidas economicamente do que a que eles residem, melhores oportunidades de emprego, condições para continuidade dos estudos, bem como mais opções de lazer.

Neste contexto os estudantes são convidados a tornarem-se jogadores e organizarem-se individual ou coletivamente para se mudarem para a cidade fictícia, chamada Poupançópolis do Futuro e a partir de então, aproveitar as oportunidades da nova cidade e enfrentar todos os desafios que surgirem.

Cada participante leva com si coragem, alguns conhecimentos de Educação Financeira e uma quantia de R\$ 1.100,00 (Mil e cem reais). Os jogadores também terão, nos 3 (três) primeiros meses, uma mesada de R\$ 500,00 (Quinhentos reais) mensais e nos próximos 3 (três) meses subsequentes uma mesada de R\$ 300,00 (Trezentos reais) mensais.

O Jogo é composto por 1 tabuleiro com dimensão 0,90 m x 0,90 m, impresso em papel adesivo e colado em MDF 3mm, mais 157 cartas com dimensões 6cm x 10cm, impressas em papel Couchê colorido; 8 peões em acrílicos confeccionados em material imantado; 8 kits de adereços contendo (capa, escudo, Emojis com 4 tipos de expressões faciais) também imantados; 1 kit para elaboração do currículo, 1 dado de 6 faces em material acrílico; um bloco de controle orçamentário, impressos em papel A4 e ainda, um material de apresentação do Jogo aos professores e também um encarte de apresentação aos estudantes.

Com esse conjunto de elementos, dotado de um caráter cooperativo, e com uma mecânica que fomenta a participação ativa dos jogadores nas tomadas de decisões, frente às situações fictícias propostas no decorrer das jogadas, o Jogo pressupõe que os jogadores desenvolvam mecanismos de planejamento pessoal e coletivo, reflitam sobre a importância e a necessidade do consumo planejado e consciente, atente-se para os riscos do uso intertemporal do dinheiro e vislumbrem possibilidades de investimentos, bem como desenvolvam a cultura da prevenção e proteção (ENEF, 2011).

1.4 ELEMENTOS QUE COMPÕEM O JOGO

1.4.1 O Tabuleiro

O Jogo é composto por um tabuleiro no formato de um dodecágono⁶, cada vértice contém um pentágono⁷, e cada um desses pentágonos

⁶ Dodecágono: Polígono que possui de 12 (doze) lados e consequentemente é constituído por 12 ângulos.

⁷ Pentágono: Polígono de 5 (cinco) lados.

correspondem a um mês do ano. Em cada mês estão propostos Qr Codes, com desafios mensais que remetem o jogador a consultar o Catálogo de Produtos e Serviços. Quando o Jogo estiver sendo jogado de forma coletiva, esses desafios deverão ser resolvidos de forma coletiva, quando a opção for por jogá-lo individualmente, o jogador deverá resolvê-los sozinho.

Figura 6 – Tabuleiro



Fonte: Autoria própria.

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

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

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

1.4.2 Dado e o Peão

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

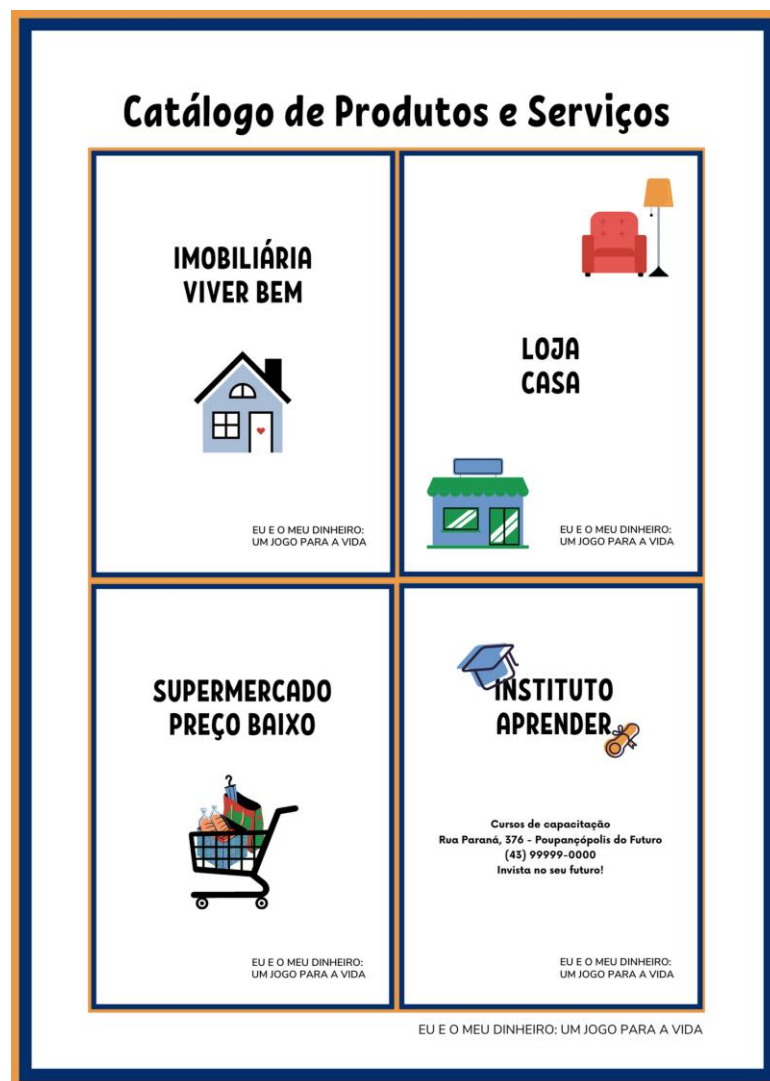
Também faz parte do material do Jogo 8 (oito) peões em acrílico imantado, que tem a finalidade de representar os jogadores no tabuleiro, e de acordo com o funcionamento do Jogo, possibilita a incorporação de adereços de caracterização.

1.4.3 Os Desafios Coletivos e o Catálogo de Produtos e Serviços

A cada mês (rodada), os jogadores são submetidos a desafios mensais, que requer planejamento e tomada de decisões que vão desde alugar um imóvel, mobiliar uma casa com itens básicos, até adquirir bens e produtos ou contratar um serviço, disponíveis no Catálogo de Produtos e Serviços que faz parte do Jogo. Cabe destacar que os produtos apresentam preços médios praticados no 1º semestre do ano de 2021, levantados por meio de pesquisas informais, realizadas em sites de supermercado e lojas online. Com o tempo sugere-se que esses preços sejam atualizados.

Quando o Jogo estiver sendo jogado de forma coletiva, são desafios que devem ser resolvidos coletivamente. No entanto, se o Jogo estiver sendo jogado por apenas uma pessoa, ela terá que resolver esses desafios sozinhos.

Figura 7 – Catálogos de produtos e serviços



Fonte: Autoria própria.

1.4.4 Orçamento

Mensalmente os jogadores também são desafiados a tomar decisões individuais, tais como: contratar ou não um serviço de proteção, ou de prevenção; optar ou não por fazer um curso de capacitação; elaborar e ou atualizar o currículo, acrescentando a ele, as experiências profissionais e os cursos realizados, e optar ou não a concorrer a uma vaga de emprego. Ainda, devem realizar individualmente planejamento e controle orçamentário mensal, registrando suas despesas e receitas manualmente num bloco específico, disponibilizado aos

1.4.5 Os Desafios Individuais e as Cartas

Para representar as eventualidades que podem ocorrer na vida, o Jogo também possui uma malha quadriculada colorida, numerada (a numeração indica apenas a sequência das casas) com desafios individuais denominados “no dia a dia” com possibilidades de acesso às cartas com cores correspondentes: Dicas de Educação Financeiras (Carta Branca); pequenos Brindes ou Bônus (Carta Laranja), decorrentes de boas ações que de acordo com as regras podem ser convertidas em vantagens durante o Jogo; bem como oportunidade de Economia e Renda Extra (Carta Verde) e também de Despesas Extras (Carta Vermelha).

Figura 9 – Cartas



Fonte: Autoria própria.

1.4.6 O Fechamento do Orçamento e a Condição Financeira do Jogador

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

Desde o primeiro mês (janeiro), ao fechar o mês e verificar se o saldo é positivo ou negativo, os jogadores deverão recorrer ao Kit de Adereços e caracterizar o “peão”, boneco que o representa no Jogo.

O Kit de Adereços foi confeccionado em material imantado que permite que seja acoplado ao peão e retirado a qualquer tempo. É composto por 1(um) Escudo no formato de um Coração que representa a aquisição de um plano de saúde; uma Capa que representa a contratação de um seguro contra furtos e roubos e mais os Emojis de caracterização facial, que tem a finalidade de demonstrar visualmente a condição financeira dos jogadores durante o Jogo: “Emoji Pensativo” representa Saldo Positivo sem investimento, “Emoji Feliz” saldo positivo com investimento, “Emoji Preocupado” indicado quando o Saldo está na reserva (estima-se que o valor seja suficiente para no máximo mais um mês), “Emoji Triste”, representa um jogador com saldo negativo.

Esse processo deve ser repetido a cada “Semana Fecha Mês” e dependendo da sua nova condição financeira substitui ou não o “Emoji”.

Figura 10 – Kit de adereços e modelo de peão caracterizado



Fonte: Autoria própria.

1.4.7 Currículo e Oportunidade de Emprego

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

O Kit para elaboração do Currículo é composto por 8 (oito) suportes para registro confeccionado em material plastificado e imantado, 8 (oito) canetas para quadro branco ou material plastificado com apagador e cada um possui 11 Tags⁸ imantadas com os cursos ofertados no Jogo.

O Suporte para registros tem espaço para a identificação pessoal, nível de escolaridade, experiências profissionais adquiridas no Jogo e também local para alocação dos cursos complementares realizados durante o Jogo.

Figura 11 – Suporte para elaboração do currículo

O formulário, intitulado "CURRÍCULO", está dividido em seções para registro de dados pessoais e profissionais. À direita, há uma barra vertical rotulada "CANETA".

IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____

Endereço: _____

E-mail: _____

Telefone: () _____

ESCOLARIDADE

EXPERIENCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

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

Fonte: Autoria própria.

De acordo com as regras estabelecidas, vence o Jogo quem conseguir enfrentar todos os desafios e chegar ao final dos doze meses com saldo positivo e com mais conhecimento de Educação Financeira.

O Jogo também conta com materiais de Apresentação e Orientação destinados aos professores e estudantes, conforme descritos a seguir.

⁸ Tag: Nome dado a Etiqueta em inglês.

1.4.8 Material de Apresentação do Jogo ao Professor

O Material de Apresentação do Jogo aos Professores tem o objetivo de auxiliar o professor que pretende utilizar o Jogo em sala de aula, inicialmente enfatizava a importância da Educação Financeira no contexto brasileiro atual, em seguida destaca os aspectos pedagógicos, levando em consideração os objetivos da ENEF (ENEF, 2011), e as orientações da BNCC (BRASIL, 2018).

Na sequência, contempla os aspectos funcionais do Jogo e apresenta orientações de como aplicá-lo, também faz a apresentação dos elementos que o compõem e uma descrição das regras que regulam seu funcionamento.

O material conta ainda com instruções de como reproduzir o Jogo ou ainda de confeccioná-lo utilizando materiais alternativos e de baixo custo, e por fim traz elementos para impressão.

1.4.9 Encarte de apresentação do jogo aos alunos

O Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos tem a finalidade de despertar o interesse deles pelo Jogo e consequentemente chamar a atenção para a importância da Educação Financeira. Além de uma apresentação convidativa do Jogo, o material também faz uma descrição dos objetivos pedagógicos que delimitam os conteúdos trabalhados no Jogo.

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

Esta versão do Jogo, juntamente com o Material de Apresentação do Jogo aos Professores e o Encarte de Apresentação do Jogo aos Alunos, foi submetida à análise de 3 (três) professores especialistas que ministram aula nas disciplinas de matemática e Educação Financeira no Ensino Médio, que após análise, aprovaram a viabilidade do uso deste Jogo Educacional em ambiente escolar.

Todo material foi submetido ao processo de revisão e diagramação⁹, e está disposto na próxima seção.

⁹ Diagramação: Ato ou efeito de diagramar (paginar) e diz respeito a distribuir os elementos gráficos no espaço limitado da página que vai ser impressa ou outros meios.

2 PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O Produto Técnico Educacional apresentado neste documento é parte integrante da Dissertação de Mestrado intitulada: “Educação Financeira em Jogo: desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino Médio”, disponível em: <https://uenp.edu.br/mestrado-ensino-dissertacoes/ppgen-dissertacoes-defendidas-4-turma-2019-2020>. Para mais informações, entre em contato com o(a) autor(a): e-mail: kellyfrata@gmail.com.

Todos os materiais do Jogo a serem impressos, estão disponíveis no Google Drive, que pode ser acessado em https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WCDNsB6vuX_ZMqSr_4CGdQ0XQNsVhtuL

UM JOGO PARA EDUCAÇÃO FINANCEIRA
APRESENTAÇÃO AO PROFESSOR



EU E O MEU DINHEIRO:



um jogo para a vida

POR KELLY REGINA FRATA

2021



Autor(a)

Kelly Regina Frata

Orientador(a)

Prof. Dr. Carlos Cesar Garcia Freitas

Colaboradores

Prof.^a Dr.^a Helenara Regina Sampaio Figueiredo

Prof. Dr. João Coelho Neto

Ingrid Rodrigues Pimentel

Revisão Textual

Kelly Regina Frata

Andriele Coraiola de Souza

Projeto Gráfico

Andriele Coraiola de Souza

Banco de Ilustrações

Canva



Bem-vindo!
Prezado(a) Professor(a), seu
acesso a este material é
motivo de grande satisfação
e entusiasmo!

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO	04
2	ASPECTOS PEDAGÓGICOS	05
2.1	O Jogo	05
2.2	Objetivo Pedagógico do Jogo	05
2.3	Educação Financeira e o Jogo	06
2.4	Trabalho em Sala de Aula	06
3	ASPECTOS FUNCIONAIS	08
3.1	O Jogo	08
3.2	Objetivo no Jogo	08
4	O PASSO A PASSO DO JOGO	09
5	APRESENTAÇÃO DOS ELEMENTOS DO JOGO	12
5.1	Componentes do Jogo	13
5.2	Conhecendo o Tabuleiro	13
5.3	Dados e Peões	15
5.4	Kit de Adereços	15
5.5	Kit para Elaboração do Currículo	16
5.6	Cartas Coloridas	17
5.7	Catálogo de Produtos e Serviços	17
5.8	Orçamento Pessoal Mensal	18
5.9	Tema Gerador	19
5.10	Desafios Mensais	20
5.11	Livreto de Apresentação aos Alunos	22
6	AS REGRAS DO JOGO	24
7	INSTRUÇÕES AO PROFESSOR	30
7.1	Preparando o Jogo	31
8	MATERIAIS PARA IMPRESSÃO	37
9	REFERÊNCIAS	45

1. APRESENTAÇÃO

Educar financeiramente sempre foi necessário, mas tem se tornado cada vez mais imprescindível. Deste modo, este Jogo Educativo foi elaborado com o objetivo de auxiliá-lo no trabalho com a Educação Financeira em âmbito escolar, em especial com alunos do Ensino Médio.

A última avaliação do PISA, aplicada em 2018, revelou que 46,3% dos estudantes demonstraram pouco conhecimento sobre finança (OCDE, 2020, tradução nossa). Outro ponto de atenção, corresponde ao aumento significativo de famílias brasileiras endividadas nos últimos anos (CNC, 2020) e a necessidade de estratégias para lidar com as dificuldades financeiras advindas com a pandemia, ocasionada pelo Covid-19, que tem atingido de forma negativa a renda de milhares de famílias. Tais situações, evidenciam a necessidade de trabalhos educativos que promovam informação e formação aos jovens e adolescentes, preferencialmente em espaços formais, conforme determina a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que prevê a inclusão da Educação Financeira no Currículo da Educação Básica preferencialmente de forma transversal e integradora (BRASIL, 2018).

Neste sentido pensou-se em trabalhar conceitos e conteúdos da Educação Financeira de forma divertida e envolvente, no qual os alunos são desafiados a pensar sobre situações financeiras do dia a dia, ao mesmo tempo que são instigados a tomar decisões financeiras, pautadas pelo planejamento, consciência das oportunidades e os riscos de suas ações.

Este Jogo visa despertar nos estudantes o interesse pelo tema, e conscientizá-los sobre a importância da Educação Financeira para a vida, e desta forma contribuir para o fortalecimento de atitudes financeiras conscientes e assertivas, visando à busca pela autonomia e independência Financeira.

2. ASPECTOS PEDAGÓGICOS

2.1 O Jogo

"Eu e o Meu Dinheiro: um jogo para a vida", é um Jogo de cunho educativo, com regras que quando jogado de forma coletiva, fomentam a cooperação entre os jogadores, pois os participantes não competem entre si, mas com o próprio mecanismo do Jogo. Esta última condição permite que o Jogo também seja jogado de forma individual.

2.2 Objetivo Pedagógico do Jogo

Por meio de situações fictícias que lhes são oportunizadas, espera-se que os jogadores desenvolvam mecanismos de planejamento pessoal e/ou coletivo; reflitam sobre a importância e a necessidade do consumo planejado e consciente; atentem-se para situações advindas com o uso intertemporal do dinheiro; desenvolvam a cultura da poupança, da prevenção e da proteção, e vislumbrem possibilidades de investimentos.

Desta forma, espera-se que os alunos não utilizem esses conhecimentos apenas no Jogo, mais ao se apropriarem deles, tenham subsídios para a tomada de decisões de consumo consciente e aplicá-los com vistas a promoção da autonomia e da independência financeira, em situações reais.

O propósito é oferecer aos alunos um material de auxílio na apropriação de conhecimentos que se constituem, de acordo com a Estratégia Nacional de Educação Financeira (BRASIL, 2011), em objetivos da Educação Financeira relacionados com as Dimensões Espacial e Temporal.

2.3 Educação Financeira e o Jogo

O Jogo foi elaborado em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), contribuindo com a promoção de 3 das 10 Competências Gerais da Educação (BRASIL, 2018, p. 9-10):

6 Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

7

10 Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

2.4 Trabalho em Sala de Aula

O Jogo “Eu e o Meu Dinheiro: um jogo para a vida”, foi desenvolvido para o trabalho com a Educação Financeira com estudantes do Ensino Médio em espaço escolar.

A princípio, foi projetado para servir de apoio pedagógico, com a finalidade

de reforçar a importância dessa temática, elucidar conceitos teóricos que possam ser de difícil compreensão, possibilitar aos alunos vivenciar situações que os aproximam da vida cotidiana, e que exijam tomadas de decisões com base em conceito e conteúdos já estudados. Nesta perspectiva, orienta-se que o Jogo seja utilizado, após os alunos já terem tido um contato inicial com os conteúdos de Educação Financeira nas aulas.

No entanto, com algumas pequenas adaptações, o Jogo também pode ser utilizado para iniciar um trabalho com alunos que ainda não tiveram acesso a conteúdos formais de Educação Financeira. Tendo como finalidade nestes casos, despertar neles o interesse e também mobilizá-los para a tomada de consciência da importância e da necessidade de se adquirir conhecimentos que contribuam com uma boa gestão financeira.

Para tanto, orienta-se que o Professor faça a adaptação de algumas regras, em especial as que referem-se a necessidade do uso de uma planilha específica de controle orçamentário, deixando que os alunos joguem livremente e decidam por si só controlar ou não os gastos, bem como sentir a necessidade de traçar estratégias e mecanismos de registro de receitas, despesas e investimentos.

Outra possibilidade é utilizar o Jogo como um instrumento de avaliação da aprendizagem, uma vez que no decorrer das jogadas, após ter se certificado de que o aluno compreendeu as regras, é possível o professor avaliar se o mesmo está ou não, utilizando corretamente os conceitos de Educação Financeira já trabalhados, e a partir daí também ter mecanismos de avaliação da prática pedagógica, com subsídios para fazer ajustes caso seja detectado essa necessidade.

3. ASPECTOS FUNCIONAIS:

3.1 O Jogo

De forma fictícia, os alunos são convidados a morar numa nova cidade, a metrópole chamada “Poupançópolis do Futuro” e permanecer lá no mínimo por 12 meses, enfrentando desafios, testando seus conhecimentos, aprendendo com as dicas de Educação Financeira, bem como com as situações vivenciadas no decorrer das jogadas.

Para iniciar o Jogo e enfrentar os Desafios que lhe esperam, o aluno terá que decidir se jogará sozinho ou acompanhado para esta experiência do conhecimento.

3.2 Objetivo no Jogo



Cumprir todos os Desafios Mensais propostos no Jogo e chegar ao final dos 12 (doze) meses com Saldo Positivo e mais conhecimentos de Educação Financeira.





4. PASSO A PASSO DO JOGO



- 1** Reúna os alunos, e em posse de todo material, explique a eles a temática que será tratada no Jogo, bem como seu objetivo;
- 2** Oriente os estudantes a ter em mãos: lápis, borracha, caneta, calculadora e papel para rascunho;
- 3** Para começar o Jogo leia para eles a história com o “Tema Gerador” (Página 19);
- 4** Deixar que eles se organizem individualmente ou coletivamente para jogar, (orienta-se de 1 (um) a 8 (oito) jogadores por grupo). Esta etapa é muito importante, corresponde a primeira decisão que precisam tomar no Jogo;
- 5** Com os estudantes apostos para jogar, entregar a eles 1 (um) Jogo completo por equipe. Se algum estudante optar por jogar sozinho, este também deverá receber um Jogo completo;
- 6** Após distribuir o Jogo aos alunos, apresente a eles cada elemento que o compõe;
- 7** Solicite aos estudantes que posicionem corretamente todas as peças do Jogo:
 - 1º Montar as partes do tabuleiro;
 - 2º Posicionar 1 (um) dado de 6 faces no centro do tabuleiro;
 - 3º Posicionar 1 (um) peão para cada jogador no centro do tabuleiro;
 - 4º Separar as cartas por cores, embaralhar e colocá-las viradas para baixo nos retângulos indicados no tabuleiro. Exemplo: cartas verdes, sobre o retângulo verde, cartas vermelhas, sobre o retângulo vermelho e assim com as demais cores de cartas;
 - 5º Colocar em local acessível o catálogo com Produtos

e Serviços (Imobiliária, Supermercado, Loja de móveis e eletrodomésticos e do Instituto que oferta Cursos de capacitação);

6º Entregar a cada jogador 1 (um) Kit de adereços (Emoji “Feliz”, Emoji “Triste”, Emoji “Pensativo”, Emoji “Preocupado”, Capa e Escudo);

7º Entregar a cada Jogador 1 (um) Bloco de controle de Orçamento Pessoal Mensal e 1 (um) Kit para elaboração do Currículo;

8

Apresente todas as regras do Jogo (Páginas 23 a 28);

9

Estima-se que seja possível jogar 1 trimestre ou 1 quadrimestre por aula. Neste sentido, para contemplar os 12 meses, é necessário em torno de 3 a 4 aulas. Podendo o tempo de duração do Jogo, variar em decorrência do número de alunos por grupo e/ou devido a agilidade dos jogadores.



5. APRESENTAÇÃO DOS ELEMENTOS DO JOGO



5.1 Componentes do Jogo

- 1 Tabuleiro
- 1 Dado
- 8 Peões
- 8 Kits de adereços
- 8 Kits para elaboração do Currículo
- 27 Cartas brancas (Dicas de Educação Financeira)
- 28 Cartas laranja (Brindes e Bônus)
- 36 Cartas vermelhas (Despesas Extras)
- 36 Cartas verde (Economia ou Renda Extra)
- 30 Cartas azul claro (Oportunidades de Emprego)
- 1 Catálogo de Produtos e Serviços
- 1 Bloco para realização de Orçamento Pessoal Mensal
- 1 Livreto de apresentação do Jogo aos alunos
- 1 Material de apresentação do Jogo ao Professor

5.2 Conhecendo o Tabuleiro

O tabuleiro contém 186 casas distribuídas em seu formato dodecágono. Todas as casas são numeradas apenas para indicar a ordem dos movimentos, tendo no centro do tabuleiro o ponto de partida do Jogo.

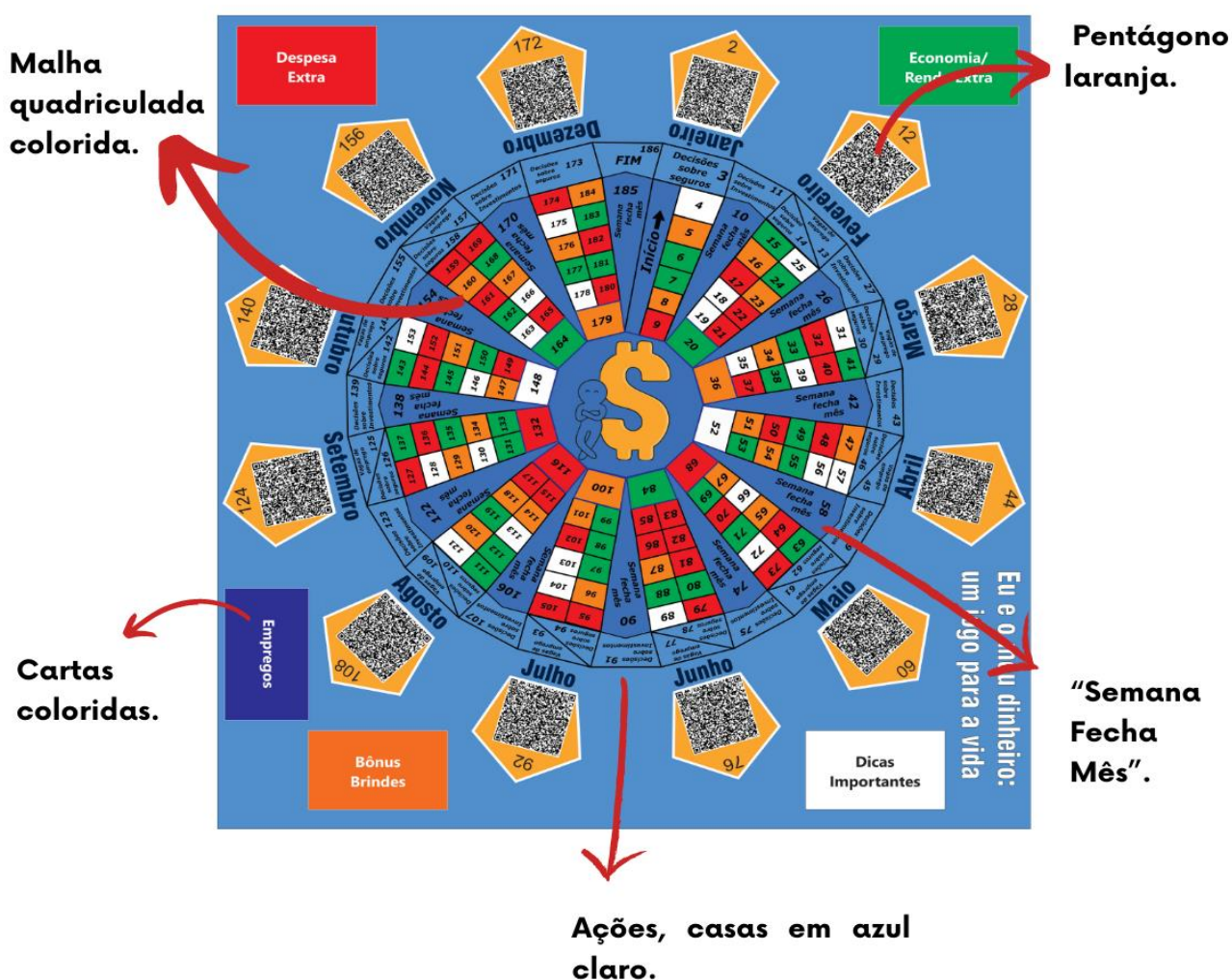
Pentágono laranja: correspondente aos Desafios Mensais que deverão ser resolvidos pelos alunos, que remetem o jogador a consultar o catálogo de Produtos e Serviços. Os Desafios podem ser acessados pelo QRCode ou no encarte de apresentação do Jogo. Cada pentágono compreende a 1 (um) mês do ano.

Cartas coloridas: deverão ser posicionadas nos seus respectivos locais do tabuleiro (retângulo da sua mesma cor), sempre com o verso para cima. As categorias são: Economia ou Renda Extra, Brindes e Bônus, Dicas de Educação Financeira, Oportunidades de Emprego e Despesas Extras.

Casas em azul claro: dispostas entre a malha quadriculada e os meses, referem-se a 3 (três) tipos distintos de ações: opção de contratação de seguro ou plano de saúde; opção de se apresentar a uma vaga de emprego e casas de decisão de investimento.

Malha quadriculada colorida: denominada no Jogo de “Desafios do dia a dia”, e estão diretamente relacionadas com as cartas coloridas.

"Semana Fecha Mês": possibilita ao jogador o fechamento do Orçamento, bem como análise e ajuste de suas despesas mensalmente.



5.3 Dado e Peões

O Jogo dispõe de um dado simples de 6 (seis) faces, utilizado no início do Jogo para definir a ordem de jogada de cada jogador e também para determinar as casas que cada jogador irá percorrer na malha quadriculada.



Também faz parte do material do jogo 8 (oito) peões em acrílico imantado, que tem a finalidade de representar os jogadores no tabuleiro, e de acordo com o funcionamento do Jogo, possibilita a incorporação de adereços de caracterização (Escudo, Capa e Emojis).



5.4 Kit de Adereços

Os adereços possuem a finalidade de demonstrar visualmente a condição financeira dos jogadores durante o Jogo, são eles:



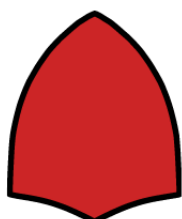
Escudo:

Plano de Saúde



Emoji Feliz:

Saldo Positivo COM investimento.



Capa:

Seguro contra Roubos e Furtos.



Emoji Preocupado:

Saldo na Reserva (saldo positivo, mas que não é o suficiente para cobrir todas as despesas do próximo mês).



Emoji Pensativo:

Saldo Positivo SEM investimento



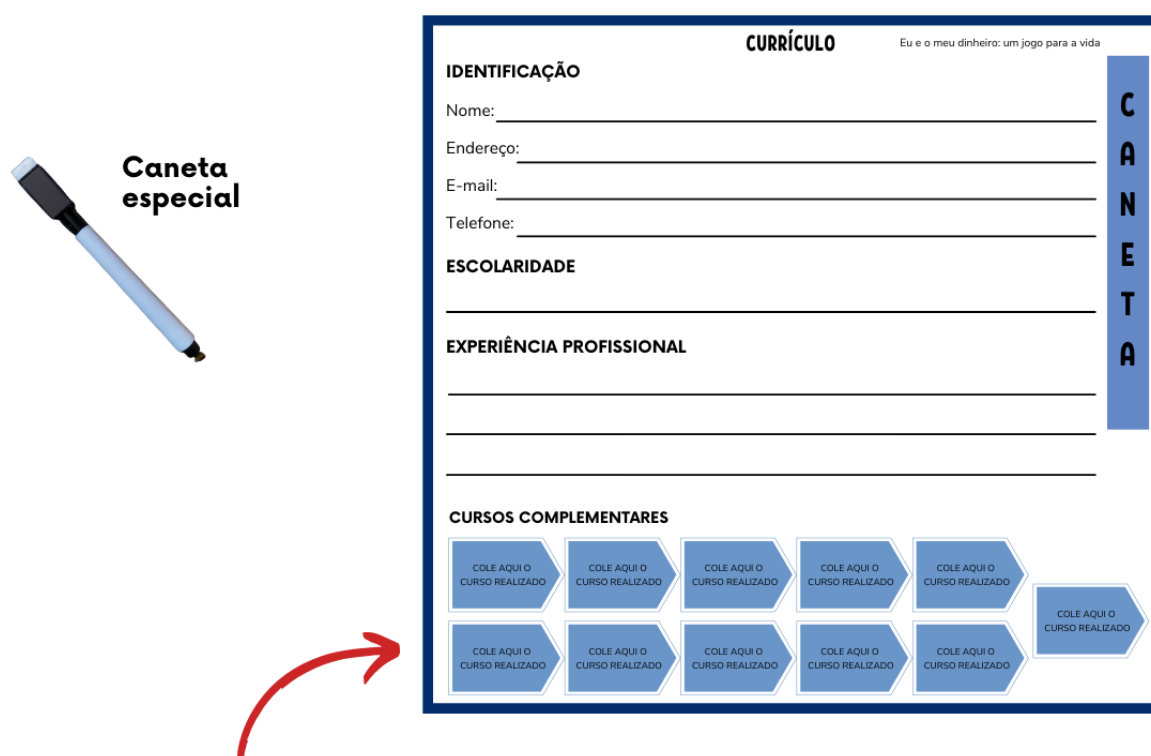
Emoji Triste:

Saldo Negativo.

5.5 Kit de Elaboração do Currículo

O Kit para elaboração do Currículo é composto por 1 (um) Currículo, confeccionado em material plastificado e imantado (manta magnética ou manta de imã), caneta para quadro branco ou material plastificado com apagador e possui 11 Tags imantadas com os Cursos ofertados no Jogo.

No Currículo tem espaço para a identificação pessoal, nível de escolaridade, experiências profissionais adquiridas no Jogo e local para alocação dos cursos complementares realizados.



Caneta especial

CURRÍCULO Eu e o meu dinheiro: um jogo para a vida

IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____

Endereço: _____

E-mail: _____

Telefone: _____

ESCOLARIDADE

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

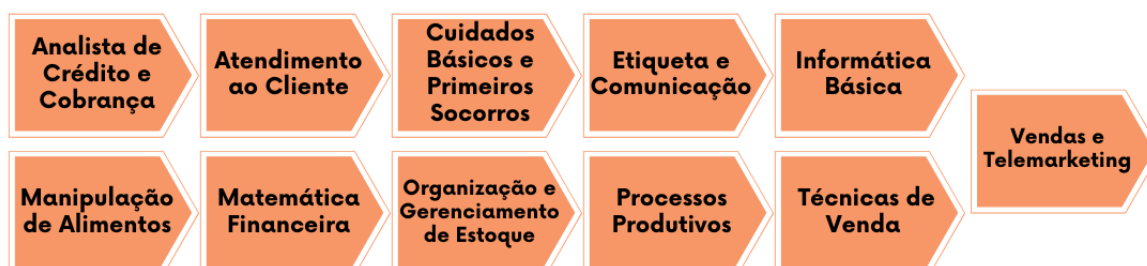
COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

COLE AQUI O CURSO REALIZADO

CANETA

Tags de Cursos complementares



5.6 Cartas Coloridas

O Jogo é composto por 157 (cento e cinquenta e sete) cartas, confeccionadas em material plastificado, sendo 27 (vinte e sete) cartas brancas, com Dicas de Educação Financeira; 28 (vinte e oito) cartas laranja, referente a pequenos Brindes e ou Bônus por Boas Ações; 36 cartas verde, com possibilidade de Renda Extra ou Economia; 36 cartas vermelha contendo Despesas Extras e mais 30 cartas azul claro como opções de Oportunidades de Emprego. São elas:



5.7 Catálogo de Produtos e Serviços

O catálogo de Produtos e Serviços tem a finalidade de reunir todos os encartes de Produtos e Serviços que estão disponíveis para consumo dos jogadores. Composto primeiramente pelos produtos oferecidos pela Imobiliária, na sequência pelos produtos disponíveis na Loja de móveis e eletrodomésticos, posteriormente pelos produtos do Mercado e por fim pelos Cursos disponíveis no Instituto de capacitação. Os encartes:

Escolha de imóveis



Escolha de móveis e eletrodoméstico



**Escolha de alimentos +
kit de higiene pessoal + kit de
limpeza**

Escolha de curso de capacitação

5.8 Orçamento Pessoal Mensal

Esse modelo de ficha para controle de Orçamento Mensal, foi construído para que o jogador tenha a sua disposição um modelo que o auxiliará no registro de suas receitas, despesas e investimentos.

Na ficha, as receitas estão subdivididas em Receitas Fixas e Receitas Extras e as Despesas, em Despesas Fixas, Despesas Variáveis e Despesas Extras. Prevendo que no Jogo os jogadores, poderão ter Receitas Fixas, que são provenientes de salários e ou mesadas pré-determinadas e Receitas Extras, de recebimentos oriundos de algumas atividades extras que venha a ocorrer no decorrer das jogadas ou em decorrência de Resgate de investimentos.

Já as despesas foram divididas em três categorias, considerando

Despesas Fixas, são aquelas que ocorrem todos os meses e o seu valor é fixo, não se altera. As Despesas Variáveis, compreende as despesas que ocorrem mensalmente, porém o seu custo varia de acordo com o consumo. E as Despesas Extras ou Eventuais, são aquelas que não ocorrem todos os meses, e que no Jogo são representadas pelas cartas vermelhas, e ou, pela aquisição de alguns tipos de Produtos e ou Serviços e também pelo pagamento de empréstimos e seus encargos. Veja:

Ficha de Orçamento Pessoal Mensal

ORÇAMENTO PESSOAL: _____ **Mês:** _____

SALDO INICIAL DISPONÍVEL: R\$ **VALOR INVESTIDO: R\$** **VALOR DE RESGATE: R\$**

VALOR DE RESGATE: refere-se ao Montante de Dinheiro (Capital investido/aplicado mais os juros). Há necessidade de calcular esse valor no mês que for efetuar o resgate. Para o cálculo, utilizar juro de 1% ao mês, durante o período de aplicação. (Seu valor final deverá ser registrado como RECEITA EXTRA).

RECEITAS (Descrição)	Valor	DESPESAS (Descrição)	Valor	
Receita Fixa		Despesa Fixa		EMPRÉSTIMO: a contratação do EMPRÉSTIMO no Jogo é AUTOMÁTICA, vai ocorrer sempre que o orçamento do mês fechar com Saldo Negativo. Entrará no orçamento como RECEITA EXTRA do próximo mês e incidirá uma cobrança de 2% de juros ao mês. O EMPRÉSTIMO deverá ser pago na primeira "Semana Fecha Mês", que o jogador tiver saldo suficiente para pagar as despesas do mês e também quitar o empréstimo e seus respectivos juros. Seu pagamento deverá ser registrado no campo DESPESA EXTRA OU EVENTUAL, Mas para não perder o controle do Valor emprestado, anotar no campo abaixo:
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
Receita Extra		Despesa Variável		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
R\$		R\$		
TOTAL de RECEITAS	R\$	TOTAL de DESPESAS	R\$	EMPRÉSTIMO R\$ MÊS/CONTRATAÇÃO Valor do(s) Empréstimo(s) Calculado(s) com Juros, para Pagamento R\$

SALDO (Receitas – Despesas) R\$

VALOR QUE SERÁ INVESTIDO R\$

SALDO DISPONÍVEL PARA O PRÓXIMO MÊS: R\$

*Para calcular o rendimento dos Investimentos e ou custo dos Empréstimos poderão ser utilizados juros simples ou composto, a critério do professor.

5.9 Tema Gerador

A ideia central do Jogo consiste na tomada de decisão de Jovens que estão encerrando o 3º ano do Ensino Médio, ao qual almejam ir à busca de mais oportunidade de estudo e trabalho, em uma cidade maior e mais desenvolvida.



PARA COMEÇAR O JOGO!

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

Ao mesmo tempo em que bate aquela vontade de gritar “consegui!”, bate aquela insegurança... “E agora, como vai ser?” Sem os amigos por perto, sem os professores pra falar: “Acorda, pessoal, a vida só é fácil pra quem não é mole!”. Será que estamos prontos pra encarar os desafios que a vida nos reserva? Será que os conhecimentos adquiridos serão suficientes na busca pelo sucesso desejado? Nossa, são tantos questionamentos que só teremos respostas se arriscarmos... “Mas arriscar o que? Moro aqui desde que nasci, nada de novo, sempre essa mesmice... Parece até que o tempo parou.”

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

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

Boa Sorte no Jogo e na Vida!

Fonte: a autora, 2021.

5.10 Desafios Mensais

Os jogadores são submetidos a Desafios Mensais, que requer planejamento e tomada de decisões que vão desde alugar um imóvel, mobiliar uma casa com itens básicos, até adquirir Produtos ou um Serviço. Veja a seguir:

JANEIRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Alugar 1(um) imóvel;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra: geladeira, fogão, pia, mesa, armário.

FEVEREIRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Elaborar um currículo básico;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza.

MARÇO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra de uma Televisão.

ABRIL:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + kit de Limpeza;
- Decisão de compra de uma Televisão.

MAIO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra de uma Televisão.

JUNHO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit Limpeza;
- Decisão de compra de notebook + 1 impressora + papel.

JULHO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra de notebook + 1 impressora + papel.

AGOSTO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;

- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit Limpeza;
- Decisão de compra de notebook + 1 impressora + papel.

SETEMBRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra de um aspirador de pó.

OUTUBRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit de Limpeza;
- Decisão de compra de um aspirador de pó.

NOVEMBRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit Limpeza + Kit de Higiene Pessoal;
- Decisão de compra: aspirador de pó.

DEZEMBRO:

- Fazer o Planejamento Financeiro do mês;
- Atualizar o currículo;
- Comprar alimentos + Kit Limpeza;
- Se tiver dinheiro aplicado resgatar.

5.11 Livreto de Apresentação do Jogo aos Alunos

O livreto, foi disponibilizado individualmente para impressão e encontra-se no Link do Google Drive, fornecido na seção 7 (página 31) deste material.

O material inicialmente destaca a importância da Temática Educação Financeira, na sequência faz uma apresentação convidativa do Jogo e posteriormente descreve seus objetivos pedagógicos. Também conta com uma descrição dos elementos que compõe o Jogo; um item denominado Conhecendo o Tabuleiro; Preparando o Jogo, que contempla orientações básicas para iniciar o Jogo; as Regras do Jogo, e por fim o Tema Gerador e

os Desafios Mensais.

Recomendamos que o professor faça a leitura com os alunos e vá explicando. Lembrando que é importante ler atentamente todas as regras do Jogo para compreender como funciona.





6. AS REGRAS DO JOGO



- 1 Iniciar o jogo pela leitura da história com o “Tema Gerador” (Página 19).
- 2 O Jogo começa com a determinação, por parte dos jogadores, de quantos estudantes participarão da partida. Aconselha-se no mínimo 1 (um) e máximo 8 (oito) jogadores.
- 3 Além do material que vem no Jogo, os estudantes também precisarão de lápis, borracha, caneta, calculadora e papel para rascunho.
- 4 Cada jogador deverá receber: 1 peão, 1 Bloco de controle de Orçamento Pessoal, 1 Kit para elaboração do Currículo e 1 Kit de adereços, para compor o jogador ao longo do Jogo.
- 5 Cada jogador começa o jogo com uma quantia inicial de R\$ 1100,00 (um mil e cem reais), equivalente a um salário mínimo. Também receberá nos 3 (três) primeiros meses (Janeiro a Março) uma mesada no valor de R\$ 500,00 por mês, e nos 3 (três) meses subsequentes (Abril, Maio e Junho) uma mesada de R\$ 300,00 mensais.
- 6 Para iniciar o Jogo todos os jogadores devem se posicionar no centro do tabuleiro.
- 7 Rola o dado para definir quem começa o Jogo e após definirem, todos seguem automaticamente da casa 1 (centro do tabuleiro), para o pentágono que representa o mês de Janeiro.
- 8 No mês de Janeiro quem começa o Jogo fica encarregado de acessar e fazer a leitura dos Desafios deste mês (Página 20). Estes, devem ser cumpridos antes que se avance para outras casas (exemplo: decidir qual imóvel alugar, adquirir móveis para mobiliar a casa, quais itens adquirir no mercado, e demais desafios propostos no mês). Todos os produtos necessários estão disponíveis no catálogo do Jogo. Lembrando que os Cursos de capacitação só poderão fazer parte do Currículo após decorrido o prazo necessário para sua conclusão.

9 Após resolver(em) os Desafios do Mês de Janeiro, o(s) jogador(es) vai(ão), um de cada vez, para casa 3, onde decide de forma individual, sobre a contratação ou não de um Seguro contra Roubos e Furtos e/ou de um Plano de Saúde. Ao contratar algum Seguro utilizar a “Capa” como adereço do peão e ao contratar um Plano de Saúde, utilizar o “Escudo”. Não se esqueça, de tomar nota do valor mensal que deverá pagar, especificado na regra de número 28 (vinte e oito), a partir do mês da contratação.

10 Seguindo a sequência de jogadas dos jogadores definida no início do Jogo. A partir da casa 3 (três), cada jogador na sua vez, rola o dado, vê a quantidade de casas que deve mover o peão sobre as casas quadriculadas coloridas e posiciona seu peão na casa indicada.

11 Na casa onde parar o peão o jogador deve observar a cor da casa e retirar 1 (uma) carta da cor correspondente. Exemplo: (Casa Verde = Carta Verde correspondente a Economia e Renda Extra; Casa Vermelha = Carta Vermelha, Correspondente a Despesa Extra; Casa Branca = Carta Branca, correspondente a Dicas de Educação Financeira; Casa Laranja = Carta Laranja, correspondente a Bônus ou Brindes).

12 A carta retirada deve permanecer em posse do jogador que a retirou. Se trouxer impacto na renda ou nas despesas, o jogador deve fazer as anotações correspondentes no controle de Orçamento Mensal Pessoal. Se for relacionada a Dicas de Educação Financeira ou cartas de Brinde ou Bônus, deverá reservá-las para trocar por benefícios especificados nas regras número 24 e 25, respectivamente. Assim, sucessivamente todos os jogadores deverão fazer esse processo, rolando o dado quantas vezes forem necessárias para chegar na “Semana Fecha Mês” do mês de Janeiro.

13 Quando o Jogo estiver sendo jogado por mais de uma pessoa, quem chega primeiro na “Semana Fecha Mês”, passa sua vez de jogar, até que todos cheguem também. Assim quando todos os jogadores estiverem lá, cada um faz o fechamento do seu orçamento

mensal, confrontando as receitas com as despesas adquiridas nos Desafios ou oriundos das casas de Serviço (contratação de Seguro contra Roubos e Furtos/Plano de Saúde) e também os que forem provenientes das cartas conquistadas nos quadriculados coloridos, e verificar se o Saldo é Positivo ou Negativo.

14

Após o fechamento do Orçamento, verificar se o Saldo é Positivo ou Negativo, cada jogador na sua ordem de jogada deve seguir para a casa 11 e decidir se quer ou não, realizar algum tipo de investimento. Essa decisão implica em caracterizar o “peão” como um “Emoji”, ficando assim: Jogador com Saldo Positivo COM investimento – usar Emoji “Feliz”; Jogador com Saldo Positivo, SEM investimento – usar Emoji “Pensativo”; Jogador com valor positivo, mas que parece não ser suficiente para cobrir todas as despesas do próximo mês (Saldo na Reserva), usar Emoji “Preocupado”; Jogador com Saldo Negativo – usar Emoji “Triste”.

15

O Jogador que investir o dinheiro terá rendimento automático de 1% ao mês. O valor investido só poderá ser resgatado após 2 meses completo de investimento (fica no mínimo 2 meses retido). Exemplo: se for aplicado no mês de Janeiro, deverá ficar o mês de Fevereiro retido, só poderá ser resgatado a partir da Semana Fecha Mês de Março. O Professor decide qual sistema de juros utilizar (simples ou composto).

16

O Jogador que fechar o mês com Saldo Negativo, contará com um Empréstimo Automático. O valor emprestado entrará no Orçamento do próximo mês como Receita Extra e deverá ser pago na “Semana Fecha Mês” que o jogador tiver saldo suficiente para pagar as despesas do mês e mais o empréstimo corrigido. Vale lembrar que o valor emprestado acarreta no pagamento de 2% de juros ao mês. O Professor decide qual sistema de juros utilizar (simples e composto).

17

Após a caracterização do peão, todos os jogadores seguem para o pentágono do mês de Fevereiro onde começam a resolver os Desafios correspondente a este mês.

18 A partir do 2º mês até o 11º Mês, ao sair dos Pentágonos, cada jogador na sua vez passará pela casa “Vagas de Emprego” e nestas casas o jogador poderá apresentar seu Currículo para concorrer a vagas de emprego que serão ofertadas (sorteadas) a cada mês. O jogador que mediante currículo atender aos requisitos da vaga está contratado, e o seu salário passa a integrar os rendimentos (receitas) do próximo mês.

19 Orienta-se sortear até 2 (duas) vagas de emprego a cada jogador por mês. Sorteia 1 (uma) carta primeiro, verifica se o jogador atende aos requisitos do emprego, se SIM, o jogador está empregado, neste caso não há necessidade de sortear a segunda carta. Se NÃO, sorteia a 2ª opção de emprego e novamente verifica se o currículo do jogador atende aos requisitos exigidos para a vaga, se SIM está contratado, se NÃO precisa aguardar o próximo mês. Todas as cartas sorteadas deverão voltar para a parte inferior do monte das cartas de emprego, para que sejam sorteadas em outra oportunidade.

20 Na sequência, cada jogador respeitando sua ordem de jogada segue para a casa nº 14 (quatorze) onde decide novamente, de forma individual, sobre a contratação ou não de um seguro contra Roubos e Furtos ou Plano de Saúde, e assim segue as jogadas individuais com o dado até chegar na Semana Fecha Mês correspondente a Fevereiro, para realizar o fechamento do orçamento, e de acordo com o resultado caracterizar o peão.

21 Se o número obtido no dado ultrapassar a malha quadriculada do mês, o jogador vai para a semana Fecha Mês correspondente e aguarda a chegada dos demais jogadores. Não é permitido no jogo passar de um mês para outro sem passar pela Semana Fecha Mês.

22 Se já tiver um peão em uma casa quadriculada (casas vermelha, verde, branca ou laranja) que o dado indicar para você, você irá automaticamente para a próxima casa.

23 Três cartas Brindes ou Bônus que tiver na descrição: Boa Ação, dão

direito a um Curso de capacitação a escolha do jogador (para incluí-lo no currículo precisa esperar o tempo de conclusão do Curso).

24

Três cartas de “Dicas de Educação Financeira” também dão direito a um Curso de capacitação a escolha do jogador (para incluí-lo no Currículo precisa esperar o tempo de conclusão do Curso).

25

Ao alugar 1 (um) imóvel saiba que as Despesas médias de água, luz, internet e condomínio foram estabelecidas tomando como base que os imóveis estejam acomodando 1 pessoa por quarto, não sendo permitido o uso de outro cômodo como dormitório.

26

Observação: os jogadores por sua vez, de comum acordo, podem acomodar no imóvel até 2 pessoas por quarto, desde que acrescente o valor médio das despesas de água e luz por pessoa a mais. Exemplo: imóvel escolhido com 2 quartos, acomoda 2 pessoas, com despesas média de água no valor de R\$ 70,00 reais e luz no valor de R\$100,00 reais. Neste caso, o custo da conta de água por pessoa é de R\$ 35,00 e o custo da conta de luz por pessoa é de R\$ 50,00. Se optarem por acomodar mais 1 pessoa na casa, a conta de água passará a ser $3 \times R\$35,00 = R\$105,00$ e a conta de luz $3 \times 50,00 = R\$ 150,00$.

27

A aquisição de alimentos deve respeitar a quantidade de pessoas da casa, se 1 cesta não for suficiente para a quantidade de pessoas deve ser adquirida mais de uma cesta por mês.

28

Valor mensal sugerido para o Seguro contra Roubos e Furtos R\$ 35,00 e valor mensal Sugerido para Plano de Saúde R\$ 120,00.

29

A última regra mas, não menos importante é que você se divirta de forma responsável e leve os conhecimentos aqui adquiridos para a VIDA!!!



7. INSTRUÇÕES AO PROFESSOR



Aqui, descrevemos instruções de preparo do material necessário para o Jogo. Especificamos o modo como foi elaborado e descrevemos os materiais utilizados. Também, apresentamos possibilidades para confecção do Jogo com materiais alternativos e de baixo custo.



Todos os elementos a serem impressos estão disponíveis em uma pasta no Google Drive, que pode ser acessada em:

https://drive.google.com/drive/folders/1WCDNsB6vuX_ZMqSr_4CGdQ0XQ.NsVhtuL?usp=sharing

7.1 Preparando o Jogo

Tabuleiro:

O tabuleiro foi produzido na medida de 88 cm de largura x 88 cm de altura, distribuído em 6 folhas A4. Foi impresso em adesivo vinil fosco e colado em um MDF de 5 mm (cortado na medida do tabuleiro), depois plastificado o lado impresso. O tabuleiro precisa ser 1 (um) por grupo/pessoa.

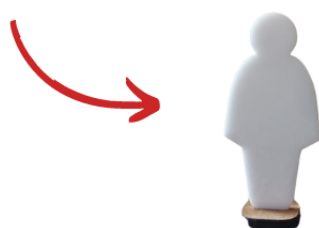
Recomendações: para impressão, o ideal é que a medida seja igual ou superior a 59 cm de largura x 62 cm de altura (aproximadamente). Esta dimensão, é para uma melhor qualidade de resolução. Podendo ser impresso em um papel de tamanho A1 ou A0. Para ter um tabuleiro mais resistente, é ideal que o papel tenha uma gramatura de, no mínimo, 190g e plastificar. Gramaturas (papel mais grosso) maiores, dão mais resistência; porém, pode ficar mais caro dependendo do tipo de papel.

Sugestão alternativa: o tabuleiro pode ser impresso com sulfite, em impressora colorida comum usando o arquivo do tabuleiro distribuído em 6 folhas de A4. Depois, só colar as partes em uma cartolina e encapar com contact transparente, para maior durabilidade.

O Dado de 6 Faces e os Peões:

O dado foi comprado e os peões foram confeccionados com imã (manta magnética ou manta de imã) autoadesivo e acrílico de 3 mm. Ambos foram cortados em formato de boneco, utilizando um molde; depois colou o imã adesivo sobre o acrílico e fixou o boneco em um pedaço de MDF.

Nos materiais para impressão do Jogo (Página 38), encontra-se um molde de boneco nas medidas prontas (largura 2,2 cm x 5,5 cm de altura).



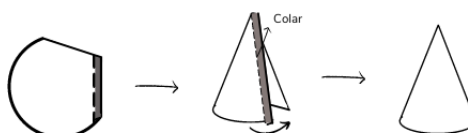
O tamanho da base do peão precisa ser de 1,3 cm de largura no máximo, para caber nas casas.

Recomendações: é legal que os peões sejam imantados, confeccionados com imã. Assim, os adereços (também imantados), podem ser grudados no peão, o caracterizando. Em papelarias ou pela internet, poderá encontrar o imã em folhas de A4 ou vendido por metro, adesivados ou não. O Professor pode substituir o acrílico por cortiça, mas pode ser usado só o imã.

Sugestão alternativa: os mesmos podem ser comprados ou ainda serem confeccionados pelo professor e/ou estudantes.

Nos materiais para impressão do Jogo (Página 39), o Professor encontrará um modelo planificado de dado, que poderá ser impresso para os alunos recortarem e montarem. Os peões também podem ser fabricados em papel comum ou em EVA colorido, seguindo o modelo sugerido:

Faça um cone com um pedaço de EVA/Papel cartão. Precisa ser 8 cores diferentes de peão.



Kit para elaboração do Currículo:

O Currículo e os Tags também foram fabricados em imã autoadesivo; pois assim, o aluno consegue reaproveitar o mesmo Currículo em várias partidas. Neste caso, se faz necessário o uso de caneta para quadro branco ou material plastificado com apagador. Para confeccionar o Kit imantado, foi impresso o Currículo (Página 40) em papel comum, colado na parte adesiva do imã e depois encapado com papel contact transparente. O mesmo processo foi feito com os Tags. Nesta caso cada aluno precisa de 1 (uma) caneta, os 11 (onze) Tags, e 1 (um) Currículo.

Sugestão alternativa: um modelo alternativo foi disponibilizado na Página 41, que pode ser impresso em folha sulfite comum. Neste caso, pode ser impresso vários a mais, por não ser reutilizável, já ficando disponível para outras rodadas. O estudante pode preencher as informações com caneta ou lápis.

Kit de Adereços:

O Kit de adereços (Emoji “Feliz”, Emoji “Triste”, Emoji “Pensativo”, Emoji “Preocupado”, Capa e Escudo), também foi fabricado em imã autoadesivo para serem grudados nos peões imantados. Para fazer desta forma, é fácil, imprima os adereços (Página 42) em papel sulfite e os recorte. Feito isso, cole cada adereço na parte adesiva do imã e os recorte novamente. Depois de pronto, eles podem ser plastificado com papel contact transparente.



Sugestão alternativa: imprima os adereços (página 43) em papel de gramatura 90g, no mínimo, os recorte e encape com papel contact transparente para te maior durabilidade. Neste caso, os jogares podem

colocar o adereço da rodada sobre a mesa de forma que fique visível para os outros jogadores ou podem fixar no peão com uma fita adesiva.

Lembre-se que cada aluno precisa de 1 Kit de adereços.

Guarde os adereços já separados em um saquinho, dividido por tabuleiro!

Cartas Coloridas:

As cartas encontram-se formatas no tamanho de 10 cm de largura x 6 cm de altura e no Jogo original, foram impressas em papel Couchê 190g.

Sugestão alternativa: as cartas podem ser impressas em papel sulfite colorido ou Office7, sendo que o Professor encontrará no material disponível no Google Drive, pasta Materiais alternativos, as cartas sem fundo colorido para serem usadas nesse caso. Para que se tornem mais duráveis recomenda-se encapar com papel contact transparente.

Observação: a quantidade de oportunidades de emprego, ofertadas ao jogador por mês, pode ser aumentada, ficando a critério do professor.

Fique atento que as cartas possuem frente e verso, conforme é orientado nos arquivos.

É necessário todo o conjunto de cartas, das cinco cores, por tabuleiro, totalizando 157 (cento, cinquenta e sete). As cartas podem ser guardadas por um elástico de dinheiro já separadas por cor, para cada tabuleiro.

Catálogo de Produtos e Serviços:

Cada tabuleiro precisa de 1 (um) catálogo, que reúne todos os encartes de Produtos e Serviços que estão disponíveis para consumo dos jogadores. O catálogo foi impresso em papel couchê com gramatura de 90g, mas pode

ser em papel sulfite normal.

Produzindo: o catálogo esta disponível no Google Drive e ao imprimir é necessário selecionar a opção LIVRETO, na aba da configuração de impressão, disponível em dimensionamento da página. Assim, o documento é automaticamente formatado. Verificar se o mesmo também esta na opção de impressão FRENTE E VERSO. Após imprimir, é preciso dobrar ao meio as páginas e montar o livreto, colocando em ordem as folhas seguindo o número das páginas. Esta opção, possibilita que o formato fique como de um livro, podendo encadernar ou apenas grampear.

Observação: Todos os encartes apresentam preços médios praticados no 1º semestre do ano de 2021, levantados por meio de pesquisas informais. Com o tempo, sugere-se que esses preços sejam atualizados. No Link do Google Drive, tem disponível um catálogo sem os valores para ser utilizado.

Bloco de Fichas para Orçamento Pessoal Mensal:

A impressão da ficha é em papel sulfite A4 comum mesmo, sendo 12 (doze) unidades por aluno (referente a cada mês) e grampeado formando um "bloco". A ficha encontra-se na página 44.

Livreto de Apresentação do Jogo aos alunos:

O livreto é 1 (um) por grupo ou tabuleiro. A impressão foi feita em papel Couchê 90g, mas pode ser em papel sulfite A4 comum.

Produzindo: esse livreto segue as mesmas orientações do catálogo, sendo necessário selecionar a opção LIVRETO, na aba da configuração de impressão, que é automaticamente formatado para livreto. Também, verifique se esta na opção de impressão FRENTE E VERSO. Após imprimir, dobre ao meio as folhas montando o livreto, finalize com a encadernação ou

com um grampo no meio.

Este Material e o Armazenamento do Jogo:

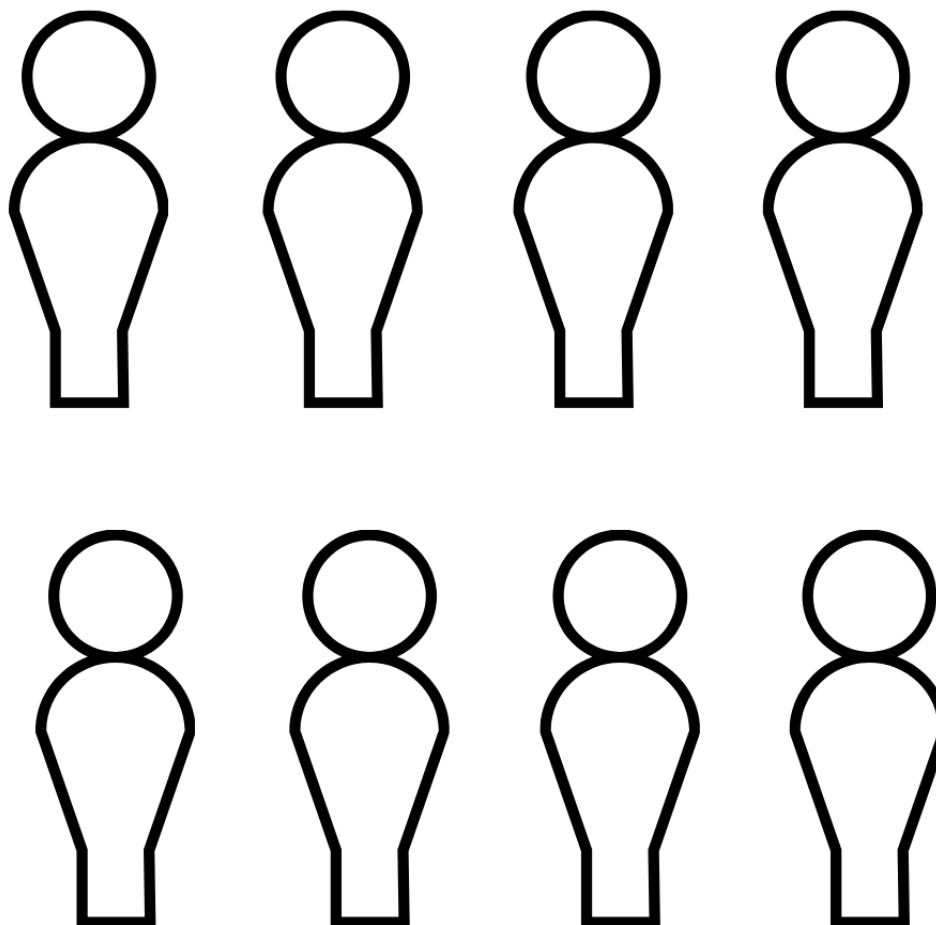
A presente apresentação pode ser impressa em papel sulfite comum A4 ou em Couchê de 90g, modo retrato e encadernado. Os materiais presentes na seção 8, poderão ser impressos a partir deste material (selecionando as páginas que quer imprimir e a quantidade) ou via Link do Google Drive, conforme disponibilizado.

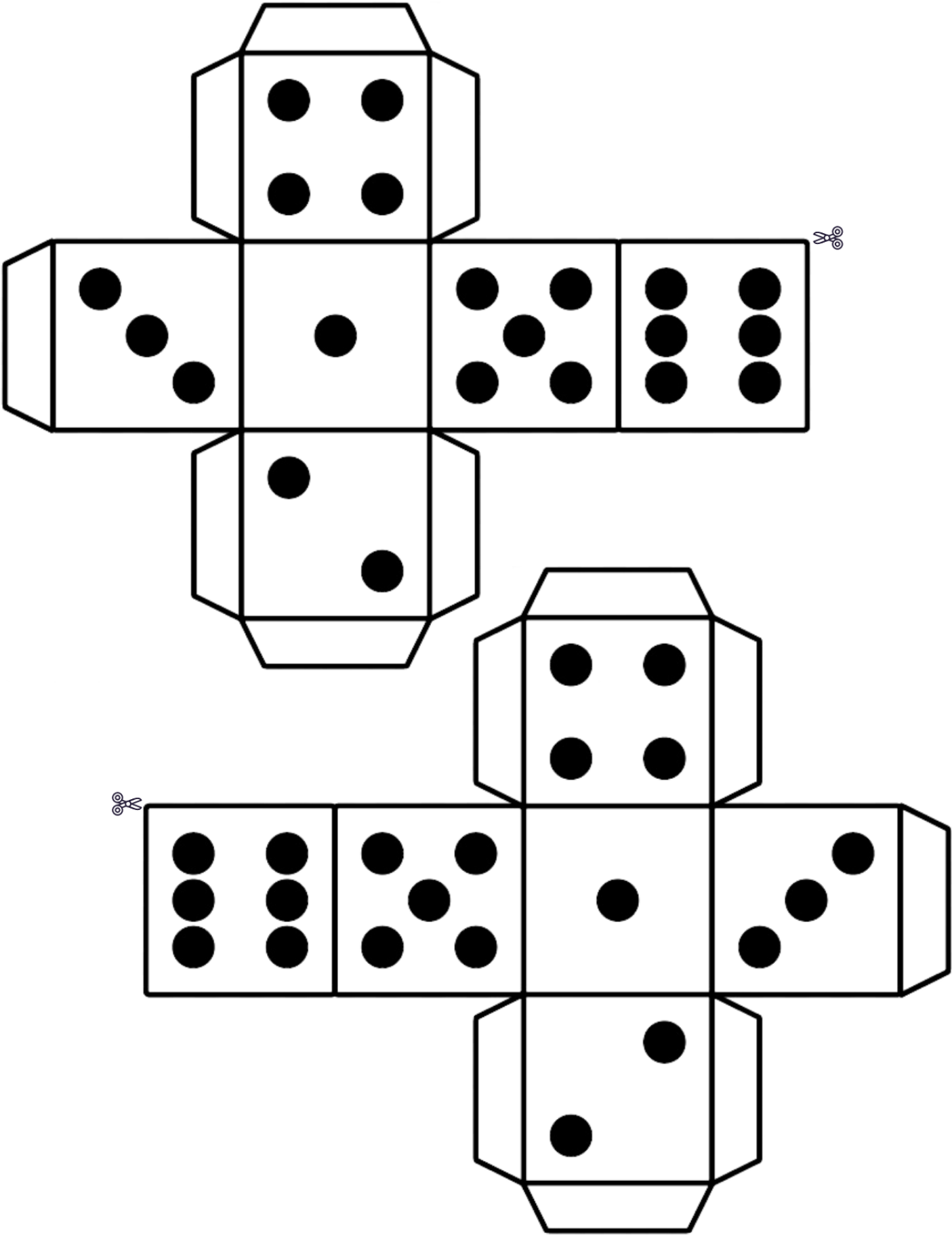
Para o armazenamento do Jogo, sugerimos a aquisição de uma caixa quadrada em papelão, de modo que caiba o tabuleiro dobrado 1 vez (de preferência), facilmente encontrada em lojas de embalagens ou caixas tipo de camisa, que podem ser encapadas e reaproveitadas para este fim. Os adereços, dados e peões podem ser colocados em saquinhos e as cartas Currículos e Orçamentos Pessoas com elásticos de dinheiro, e guardados junto ao tabuleiro na caixa.



8. MATERIAIS PARA IMPRESSÃO







CURRICULUM VITAE

IDENTIFICAÇÃO

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

OBJETIVO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

_____, ____ de _____ de 2021

ASSINATURA

CURRICULUM VITAE

IDENTIFICAÇÃO

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

OBJETIVO PROFISSIONAL

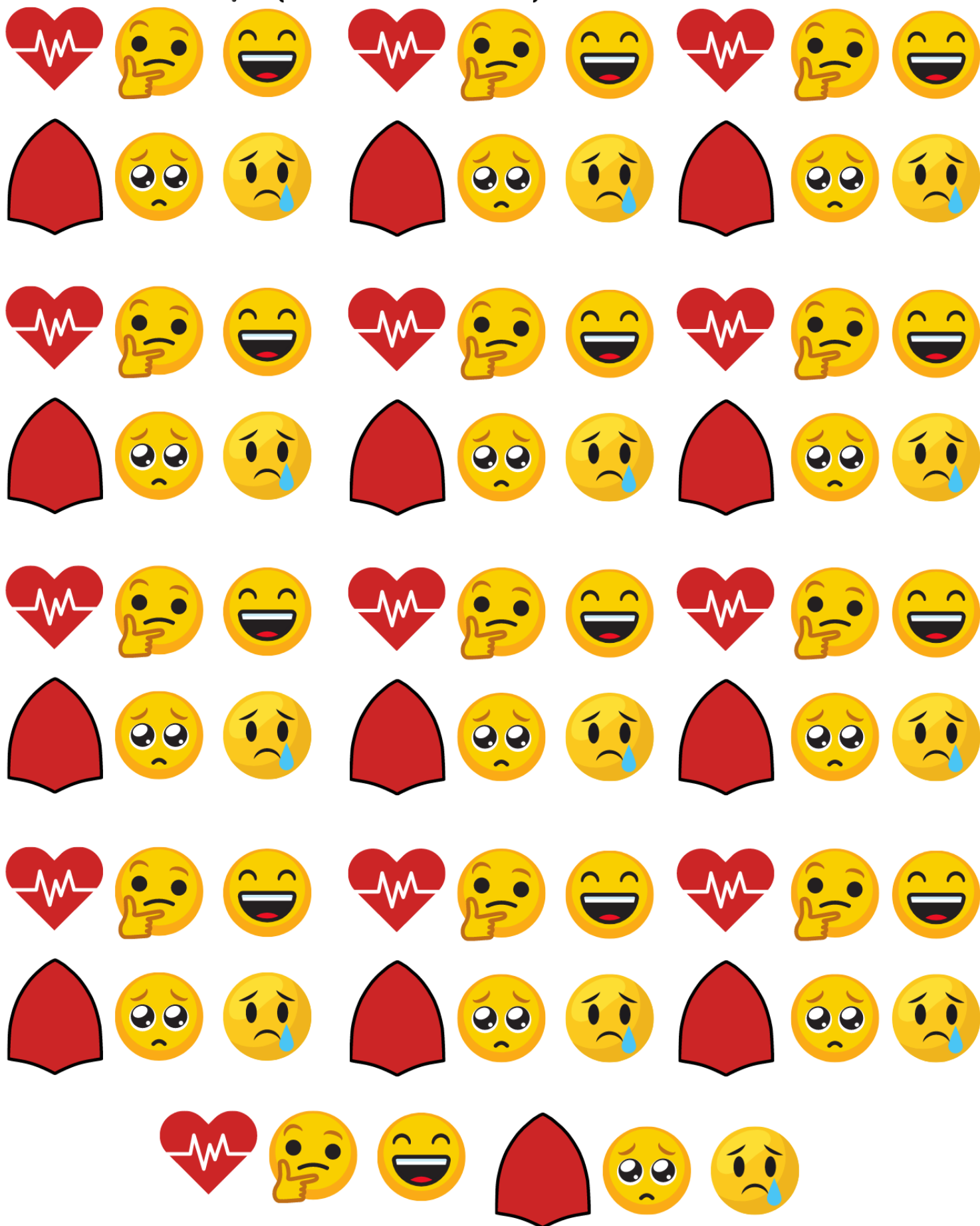
FORMAÇÃO

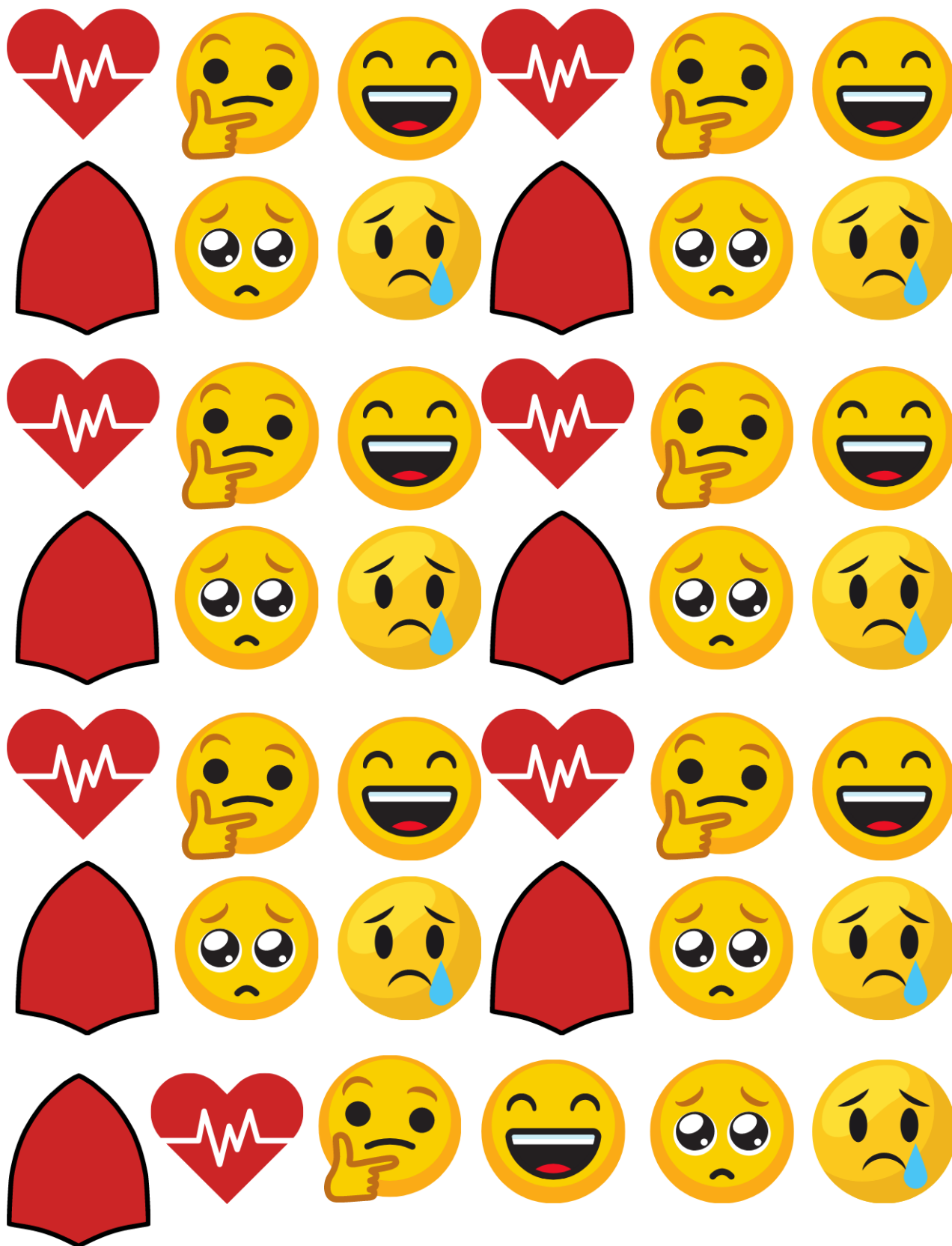
EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

CURSOS COMPLEMENTARES

_____, ____ de _____ de 2021

ASSINATURA





Ficha de Orçamento Pessoal Mensal

ORÇAMENTO PESSOAL:

Mês:

SALDO INICIAL DISPONÍVEL: R\$

VALOR INVESTIDO: R\$

VALOR DE RESGATE: R\$

VALOR DE RESGATE: refere-se ao Montante de Dinheiro (Capital Investido/aplicado mais os juros). Há necessidade de calcular esse valor no mês que for efetuar o resgate. Para o cálculo, utilizar juro de 1% ao mês, durante o período de aplicação. (Seu valor final deverá ser registrado como RECEITA EXTRA).

RECEITAS (Descrição)	Valor	DESPESAS (Descrição)	Valor	
Receita Fixa	R\$	Despesa Fixa	R\$	EMPRÉSTIMO: a contratação do EMPRÉSTIMO no Jogo é AUTOMÁTICA, vai ocorrer sempre que o orçamento do mês fechar com Saldo Negativo. Entrará no orçamento como RECEITA EXTRA do próximo mês e incidirá uma cobrança de 2% de juros ao mês. O EMPRÉSTIMO deverá ser pago na primeira "Semana Fecha Mês", que o jogador tiver saldo suficiente para pagar as despesas do mês e também quitar o empréstimo e seus respectivos juros. Seu pagamento deverá ser registrado no campo DESPESA EXTRA OU EVENTUAL, Mas para não perder o controle do Valor emprestado, anotar no campo abaixo: EMPRÉSTIMO R\$ MÊS/CONTRATAÇÃO
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
Receita Extra		Despesa Variável	R\$	Seu pagamento deverá ser registrado no campo DESPESA EXTRA OU EVENTUAL, Mas para não perder o controle do Valor emprestado, anotar no campo abaixo: EMPRÉSTIMO R\$ MÊS/CONTRATAÇÃO
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
	R\$		R\$	
TOTAL de RECEITAS	R\$	TOTAL de DESPESAS	R\$	Valor do(s) Empréstimo(s) Calculado(s) com Juros, para Pagamento R\$

SALDO (Receitas – Despesas) R\$

VALOR QUE SERÁ INVESTIDO R\$

SALDO DISPONÍVEL PARA O PRÓXIMO MÊS: R\$

*Para calcular o rendimento dos Investimentos e ou custo dos Empréstimos poderão ser utilizados juros simples ou composto, a critério do professor.

REFERENCIAS

BRASIL. Estratégia Nacional de Educação Financeira. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/wp-content/uploads/2017/08/Plano-Diretor-ENEF-Estrategia-Nacional-de-Educacao-Financeira.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 12 jun. 2021.

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

OECD. PISA 2018 Results (Volume IV): are Students Smart about Money?. OECD Publishing, Paris, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1787/48ebd1ba-en>. Acesso em 30 jul. 2020

A Produção Técnica Educacional apresentada neste documento, é parte integrante da Dissertação de Mestrado intitulada: "Educação Financeira em Jogo: desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino Médio", desenvolvido por Kelly Regina Frata junto ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná, disponível em: <https://uenp.edu.br/mestrado-ensino-dissertacoes/ppgen-dissertacoes-defendidas-4-turma-2019-2020>.

Para maiores informações, entre em contato com a autora por e-mail: kellyfrata@gmail.com

Agradecemos!

EU E O MEU DINHEIRO: **um jogo para a vida**

POR KELLY REGINA FRATA

2021

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Estudos realizados na presente pesquisa evidenciam a importância da Educação Financeira, e a necessidade do seu trabalho em espaço escolar. Pesquisas nacionais e internacionais, tais como a Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor (PEIC), e o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA), revelam o quanto à população Brasileira carece de informação, capacitação e orientação em Educação Financeira.

Embora tenhamos iniciativas nacionais, as quais destacam-se, as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) no que concerne o trabalho com os Temas transversais, dentre eles o eixo “Trabalho e o Consumo”, bem como a criação de uma Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), que a dez anos vem desenvolvendo ações que visam promover a Educação Financeira no Brasil. E mais recentemente, o disposto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que torna obrigatório o trabalho com a Educação Financeira em espaço escolar, um levantamento realizado durante a pesquisa, revela à baixa incidência de materiais didáticos que possam ser utilizados nessa inserção da Educação Financeira em sala de aula, o que nos remete a real necessidade de mais pesquisas na área, que possam culminar no desenvolvimento desses materiais.

Neste sentido esta pesquisa busca responder a seguinte questão: De que modo um Jogo Educacional pode contribuir com o Ensino de Educação Financeira junto a estudantes do Ensino Médio?

Partindo desta problemática, com base nos preceitos da pesquisa tecnológica, além de construir um referencial teórico sobre a Educação Financeira, Educação Financeira em Espaço Escolar e Jogos Educacionais, a pesquisa buscou desenvolver um produto, no caso um Jogo Educacional que possa auxiliar o Ensino da Educação Financeira para estudantes do Ensino Médio.

Neste contexto foi desenvolvido um Jogo Educacional intitulado: “Eu e o Meu Dinheiro: um jogo para a vida”, que leva em consideração o contexto de muitos estudantes que estão cursando o Ensino Médio e por meio de uma história fictícia cria um mundo imaginário, para aproximá-los cada vez mais da “vida real. Por meio das situações cotidianas que podem ser vivenciadas no Jogo, os estudantes vão desenvolvendo competências para lidar com situações financeiras que exigem planejamento, com vista ao consumo consciente, responsável e sustentável, bem

como ao desenvolvimento de uma cultura de poupança, prevenção e proteção, objetivos da ENEF (2011). Desta forma o Jogo procura trazer para o cotidiano dos jogadores a prática de importantes conceitos de Educação Financeira, que auxiliarão no controle consciente de seus recursos financeiros no jogo e consequentemente na vida.

Eu e o Meu Dinheiro: um jogo para a vida, foi elaborado com base nos elementos constitutivos pertencentes à Tétrade Elementar de Jesse Schell (2008). Que segundo o autor tornam o Jogo, um Jogo. Além da história fictícia que cria um “cenário”, também dispõe de uma mecânica que traz ao Jogo versatilidade, pois possibilita que ele seja jogado individualmente ou de forma coletiva, tendo nesta última opção, a possibilidade de um jogo colaborativo.

Além desses dois elementos, a escolha dos recursos tecnológicos também foi realizada com base na pesquisa de materiais duráveis e de qualidade e com uma boa relação custo x benefício e que permitisse o desenvolvimento de uma estética convidativa. No entanto, preocupou-se também em oferecer possibilidades de reprodução do Jogo, com materiais alternativos e de baixo custo.

Em suas regras o Jogo busca valorizar a atitude e a tomada de decisão do jogador em detrimento da sorte, o que possibilita o fomento e a valorização do protagonismo e de decisões proativas frente às situações adversas presentes no Jogo, que muito se assemelham a algumas situações da vida real.

Durante o processo de criação foram feitos diversos testes que se mostraram essenciais para o constante refino do produto, o que nos traz a convicção de que o Jogo desenvolvido pode ser aprimorado por meio do ajuste das regras, da mecânica, ou do conteúdo. Podendo a critério do professor, ter seu conteúdo adaptado ao nível de experiências dos jogadores.

As situações cotidianas, que representam os desafios do Jogo também podem ser ampliadas, visto que representam apenas uma tentativa de aproximar os estudantes de contextos reais e neste sentido representa apenas um pequeno recorte, frente às situações que são possíveis de serem trabalhadas no Jogo.

O Jogo a princípio foi elaborado para ser aplicado com estudantes do Ensino Médio, mas em decorrência da suspensão das aulas presenciais, devido à pandemia ocasionada pelo Covid-19. O Jogo foi apresentado a 3 (três) professores especialistas que atuam no Ensino Médio nas disciplinas de Matemática

e Educação Financeira, que após análise consideraram que o Jogo pode contribuir de forma efetiva com o Ensino de Educação Financeira em âmbito escolar.

Segundo os professores o Jogo caracteriza um meio de aproximação dos estudantes com desafios que já enfrentam junto as suas famílias ou que provavelmente enfrentarão num futuro próximo, e possibilita essa relação dos conteúdos e conceitos de Educação Financeira às situações reais; com foco no planejamento e na busca por decisões assertivas com vista ao bom gerenciamento de seus recursos financeiros, o que nos indica que este Jogo Educacional se constitui num material que possa colaborar efetivamente com o Ensino de Educação Financeira em espaço escolar.

Para trabalhos futuros como já exposto aqui, o jogo pode ser aprimorado, por meio da inserção de novos desafios, novas regras e possíveis ajustes em sua mecânica. Outra sugestão é utilizar o contexto criado para o Jogo e por meio de uma tecnologia adequada adaptá-lo e transformá-lo num Jogo online.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais/** Secretaria de Educação Fundamental - Brasília: MEC/SEF, 1998. 436 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 20 jun. 2021.

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

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

OCDE/OECD. **Improving Financial Literacy: Analysis of Issues and Policies.** OECD, 2005. Disponível em: https://read.oecd-ilibrary.org/finance-and-investment/improving-financial-literacy_9789264012578-en#page27. Acesso em jul. 2021.

OCDE/OECD. **PISA 2018 Results (Volume IV): Are Students Smart about Money?**, PISA, OECD, 2020. Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/48ebd1ba-en>. Acesso em 30 jul. 2020.

PARANÁ. Decreto nº 4230, de 16 de março de 2020. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do Coronavírus – COVID -19. Diário Oficial [do] Estado do Paraná, Poder Executivo, Curitiba, PR, 16 mar. 2020. Seção 1, p. 3-4.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a book of lenses.** CRC Press, 2008.