



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE
DO PARANÁ**

Campus Cornélio Procópio

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

**ANA PAULA RODRIGUES CACITA
CARLOS CESAR GARCIA FREITAS**

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

GUARDIÕES DO CONSUMO

ANA PAULA RODRIGUES CACITA
CARLOS CESAR GARCIA FREITAS

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

GUARDIÕES DO CONSUMO

CONSUMPTION GUARDIANS

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.

Ficha catalográfica elaborada por Juliana Jacob de Andrade - Bibliotecária, CRB/9 - 1669,
através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

C119g CACITA, Ana Paula Rodrigues
Guardiões do consumo. / Ana Paula
Rodrigues CACITA; orientador Carlos Cesar
Garcia Freitas -Cornélio Procópio, 2024.
58 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, 2024.

1. Educação Financeira. 2. Deficiência
Intelectual. 3. Jogo Didático. I. Freitas,
Carlos Cesar Garcia, orient. II. Título.

CDD: 371.9

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Convite para participar do parque de diversão	15
Figura 2 - Convite para participar do circo	15
Figura 3 - Protótipo do tabuleiro do jogo Guardiões do consumo	16
Figura 4 - Tabuleiro do jogo Guardiões do consumo versão final	18
Figura 5 -Tabela de valores de produtos e serviços do parque de diversão	19
Figura 6 - Tabela de valores de produtos e serviços circenses.....	20
Figura 7 - Tabela de preços dos produtos da loja Gargalhada.....	21
Figura 8 - Opções de poupança	22
Figura 9 - Peão.....	23
Figura 10 - Adereços	23
Figura 11 - Cartas bônus do jogo	25
Figura 12 - Cartas de ônus do jogo	27
Figura 13 - Cartas QuizFin	29
Figura 14 - O cofre	32

LISTA DE TABELAS E QUADROS

Quadro 1 - Síntese dos conteúdos sobre Educação Financeira abordadas nas cartas do jogo	24
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CONEF	Comitê Nacional de Educação Financeira
ENEF	Estratégia Nacional de Educação Financeira

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA	10
1.1 Abordagem de desenvolvimento da Produção Técnica Educacional.....	10
1.2 Desenvolvimento da Produção Técnica Educacional.....	11
1.3 Elementos Constitutivos do Jogo.....	14
1.3.1 Enredo Gerador	14
1.3.2 Enredo Do Parque De Diversão	15
1.3.3 Enredo Do Circo.....	15
1.3.4 Tabuleiro.....	16
1.3.5 Encarte De Produtos	18
1.3.5.1 Encarte de produtos do parque de diversão	19
1.3.5.2 Encarte dos produtos do circo	20
1.3.5.3 Encarte da loja circense gargalhada.....	21
1.3.5.4 Encarte da poupança.....	22
1.3.6 O Peão, O Dado E Os Adereços	22
1.3.7 As Cartas Do Jogo	24
1.3.7.1 Cartas amarelas.....	25
1.3.7.2 Cartas vermelhas	26
1.3.7.3 Cartas verdes <i>QuizFin</i>	29
1.3.8 O Cofre.....	32
2 PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE (CARTAS DO JOGO)	59

INTRODUÇÃO

O presente material refere-se à Produção Técnica Educacional, parte constituinte da Dissertação de Mestrado intitulada: “Educação Financeira para alunos com deficiência intelectual: desenvolvimento e aplicação de um jogo educacional”, que teve como objetivo responder à seguinte questão: De que forma um jogo educacional sobre Educação Financeira pode contribuir com os conhecimentos financeiros de alunos com DI do Ensino Fundamental – Anos Iniciais?

Diante da problemática, considerou-se para o desenvolvimento do produto educacional as singularidades e dificuldades dos alunos com DI leve¹ e seus desejos e necessidades em relação aos aspectos financeiros, visando oportunizar-lhes aprendizagem diversas, por meio de materiais específicos, estratégias e metodologia diferenciada e possam contribuir com “[...] o desenvolvimento e o exercício da cidadania e a apreensão do conhecimento produzido e sistematizado pelo homem” (Brasil, 2000).

Portanto, em relação às dificuldades que esses alunos apresentam, dentre elas a abstração, faz-se necessária a utilização de materiais concretos e um ensino dinâmico amparado em abordagem e recursos que promovam situações mais próximas possíveis de sua realidade e possam contribuir com o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, e também para a construção do seu conhecimento e o protagonismo em relação às questões financeiras. Frente à necessidade premente de prover conhecimentos e informações sobre comportamentos básicos que possam contribuir com a melhoria da qualidade de vida das pessoas e de suas comunidades, a Educação Financeira foi inserida nos currículos escolares em nível nacional, o que demanda recursos e estratégias acerca do assunto.

De tal modo, na tentativa de colaborar com a construção de conhecimentos de maneira prazerosa e envolvente, recorreu-se ao lúdico e à metodologia da *Design Science Research* (DSR) para o desenvolvimento de um jogo denominado Guardiões do Consumo, com vistas a ser utilizado como um recurso de apoio à aprendizagem

¹ A Deficiência Intelectual (Transtorno do desenvolvimento intelectual) se caracteriza por limitações significativas no funcionamento intelectual e no comportamento adaptativo, que abrange muitas habilidades sociais e práticas do dia a dia, que se apresentam antes dos 22 anos, sendo classificada de acordo com o nível de gravidade, em leve, moderada, grave e profunda. Indivíduos com DI leve apresentam dificuldades em aprender habilidades de leitura, escrita, matemática, tempo e dinheiro, o que implica em apoios na aprendizagem para o alcance das expectativas relacionadas à idade (American Association on Mental Retardation, 2021).

da Educação Financeira para o público com DI. O tema principal e condutor do Jogo é o consumo consciente, entretanto, outros assuntos foram elecandos como necessários à vivência social desses alunos, dentre eles: Dinheiro (utilidade e função), Desejo x Necessidade e o Poupar, no sentido de economia e investimento. Esses conteúdos estão de acordo com a ENEF (Brasil, 2011) e se constituem em objetivos da Educação Financeira, relacionados às dimensões espacial e temporal.

O contexto lúdico criado consiste no recebimento e administração sensata de mesadas propostas em duas rodadas do jogo. Sua estrutura é composta por um tabuleiro com uma trilha ilustrada por 60 casas coloridas (amarelas, vermelhas e verdes) e 56 cartas com as respectivas cores, permeado por situações fictícias entrelaçadas ao cotidiano dos alunos e relacionadas às questões financeiras que envolvem ganho, despesas e poupança, mas que exigem reflexão. Reflexão esta fundamentada na afirmação de que para toda ação há uma reação e os efeitos das escolhas impactam diretamente no bem-estar do participante no decorrer do jogo e no resultado final.

O enredo criado no Jogo compreende ainda a chegada de um parque de diversão e de um circo à cidade que devem ser visitados e explorados seguindo as regras que os espaços determinam, como a compra de produtos e lazer que deveriam ser adquiridos de acordo com a necessidade e a possibilidade pessoal e financeira de cada participante.

Além desses assuntos, o consumismo e as inter-relações ambientais também são citados no decorrer da trilha. A linha final do percurso não implica na conquista do título “Guardião do consumo”, mas o vencedor será o participante que apresentar o maior saldo financeiro, fruto de suas decisões equilibradas entre consumo e renda.

O Jogo foi desenvolvido e aplicado em duas turmas distintas, no total de sete alunos com DI leve, com idade entre 10 e 13 anos, sendo quatro matriculados em uma turma de 2ª etapa do 2º ciclo e três em uma turma de 1ª etapa do 2º ciclo do Ensino Fundamental na Modalidade Especial (APAE), no interior do Paraná.

De tal modo, espera-se que o jogo Guardiões do consumo desperte o interesse e contribua com a aprendizagem dos alunos acerca da Educação Financeira e que esses conhecimentos possam ser aplicados na realidade de cada participante e promova a conscientização e autonomia frente ao consumo. Ainda que tenha sido criado para a sala de aula na modalidade especial e aplicado aos alunos com DI, o

Jogo pode ser utilizado em outros espaços com públicos distintos, mediante algumas adaptações e orientações dispostas nesse trabalho.

O presente estudo além da Introdução, está organizado em dois capítulos. No primeiro, contempla-se a fundamentação teórica-metodológica que sustentou o desenvolvimento da produção técnica educacional. No segundo capítulo, apresenta-se o jogo Guardiões do consumo, os elementos que o compõe, as disposições e orientações para a realização em outros contextos, além de sugestões para melhor aplicação e resultados. Por fim, estão as referências.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

Este capítulo apresenta a síntese dos pressupostos metodológicos que sustentaram o desenvolvimento do produto educacional.

1.1 Abordagem de desenvolvimento da Produção Técnica Educacional

A produção técnica dessa pesquisa traduz-se em um jogo educacional e tem como foco atender à demanda social dos alunos com DI. Ele busca incentivá-los e auxiliá-los no processo de apropriação dos conceitos e conhecimentos sobre Educação Financeira e contribuir com o exercício da cidadania, da participação e inclusão social.

A formação deficitária acerca da EF tem resultado no consumismo, endividamento e inadimplência da população em geral e das pessoas com DI, em específico. Nesse sentido, diante da carência e da necessidade de formação sobre o assunto, a importância da Educação Financeira em ambiente escolar foi reconhecida, como destaca a OCDE (2005), visto que a escola, considerada um agente promotor de mudanças e revestidas do ensino de contribuir com a emancipação dos sujeitos e com as alterações de comportamentos financeiros, deve assumir esse papel e contribuir de maneira mais consistente para a formação de indivíduos mais responsáveis e comprometidos com o futuro (Brasil, 2011).

De tal modo, para dar maior concretude, despertar o interesse, a motivação e contribuir com a aprendizagem dos assuntos financeiros desses alunos, recorreu-se ao lúdico, visto que a ludicidade contribui com o desenvolvimento global da criança, sobretudo às que apresentam deficiência intelectual e o jogo por sua vez, possibilita-lhes aprender conforme o seu ritmo e suas capacidades, além de oportunizar a integração com o mundo por meio de relações e vivências (Ide, 2008).

Assim sendo, Guardiões do consumo tem como pano de fundo o consumo consciente, e, frente aos diversos assuntos relacionados à Educação Financeira, foram escolhidos aqueles que mais se adequavam aos alunos com DI, dentre eles, Dinheiro (função e finalidade); desejo e necessidade; Poupança (poupar e investir) e encontram-se alinhados aos objetivos e competências propostas pela ENEF (2011) sustentados pelas dimensões espaciais e temporais, que tem como finalidade conscientizar os cidadãos quanto ao impacto de suas ações individuais no contexto

social, pessoal e global e ainda compreender que suas decisões tomadas no presente terão reflexos no futuro (Brasil, 2011).

Outras informações e curiosidades também foram apresentadas e todo esse conjunto teórico e prático objetivaram contribuir para a aprendizagem da Educação Financeira e o desenvolvimento de atitudes saudáveis e equilibradas quanto ao uso do dinheiro.

Atenção especial foi dada ainda para que o Jogo, por meio dos conceitos e conhecimentos sobre a EF, pudesse informar, orientar e formar esses alunos, conforme orienta a OCDE (2005) colaborando com o desenvolvimento de competências e habilidades que possam auxiliá-los nas escolhas e decisões financeiras mais sadias e conscientes.

Assim, o Jogo composto por uma trilha e regras foi proposto de maneira dinâmica para apresentar os conteúdos da Educação Financeira cujo enredo claro, apropriado à faixa etária e próximo à realidade deles apresenta desafios recorrentes do dia a dia e implicam em tomadas de decisões coerentes e administração dos recursos individuais que podem aumentar ou esgotar de acordo com as escolhas, com consequências que implicam diretamente no desfecho do jogo.

O detalhamento do desenvolvimento, aplicação e resultados obtidos serão apresentados a seguir.

1.2 Desenvolvimento da Produção Técnica Educacional

Os pressupostos teóricos e etapas da *Design Science Research* somados ao conhecimento empírico da pesquisadora a respeito das características e análise das demandas dos alunos com DI conduziram a criação e desenvolvimento do jogo Guardiões do consumo.

Com base nesses fundamentos, elaborou-se um roteiro permeado por elementos do universo infantil e financeiro, com linguagem clara, instruções curtas e diretas. A trama apresenta momentos diferentes com objetivos distintos, no qual a ideia central e inicial do jogo é o recebimento de duas mesadas e a administração desse recurso da maneira mais adequada frente aos acontecimentos simulados a vida real que envolvem ganhos, despesas e poupança que o jogo propõe. Tendo como base esse contexto, desenvolveu-se um jogo de curta duração a ser realizado em duas rodadas, que foi aplicado a dois grupos de alunos, um com quatro e outro com

três participantes. Seu suporte é um tabuleiro com uma trilha ilustrada, composta por 60 “casas”, cada uma representando um dia do mês que corresponde à duração dois meses, de cores e finalidades diferentes.

O jogo tem início com a entrega da mesada a cada participante, no valor de R\$ 150,00, efetivada pelo professor, que atua como mediador nesse processo. A primeira casa da trilha, para onde todos os participantes irão ao receber a mesada, será a da poupança. Essa, é a primeira escolha a ser realizada no jogo e a decisão de poupar trará consequências que deverão ser aceitas. Em seguida, cada aluno lança o dado iniciando aquele que obtiver o número maior (em caso de empate, joga-se novamente).

Sendo assim, o aluno deve avançar na trilha a quantidade de casas que tirou no dado (as primeiras “casas” são de cor amarela); retirar uma carta (a primeira da pilha de cartas) correspondente à cor da casa em que se encontra e, após realizar a leitura (que poderá ser feita pelo professor), poderá aceitar ou não a situação proposta, e atender às orientações descritas a cada acontecimento. Tais orientações consistem no recebimento de valores estipulados ou outros benefícios (como o avanço de casas no tabuleiro). Caso não queira aceitá-las, passará a vez ao próximo jogador. Feito isso, a carta deverá ser inserida novamente ao final da pilha de cartas e o mesmo processo é realizado pelo aluno seguinte. Na sequência, as próximas seis casas de cores vermelhas referem-se a situações de ônus, nas quais o processo se repete.

Na sequência, encontram-se as casas, de cores verdes, em formato de “Quiz”. Elas trazem além de curiosidades, perguntas rápidas e objetivas que contemplam diversos assuntos sobre EF, abordados anteriormente e constituem-se em momentos de aprofundamento desses conhecimentos. Caso já tenham sido assimilados são novas oportunidades de revisitá-los e compreendê-los. Outros assuntos também são apresentados, como o consumismo e as consequências ambientais. Além do feedback positivo, por meio de elogios, para cada resposta correta os jogadores receberão uma estrela azul. Aqueles que ainda apresentarem conhecimento deficitário serão incentivados a adquiri-los, pois, o próprio erro o auxiliará nesse processo de construção.

As próximas casas serão agora percorridas em um novo contexto: a chegada do parque de diversão à cidade. É apropriado destacar que se optou por essa situação por ser comum esse tipo de acontecimento no município, demonstrando assim maior

proximidade com a realidade desses alunos, uma vez que “[...] os alunos aprendem melhor com situações do cotidiano ou situações em que eles possam interagir” (CONEF, 2014a, p. 19). A partir de então, eles deverão usufruir do parque que oferta praça de alimentação e recreação, com os produtos dispostos em um encarte, fazendo escolhas mais conscientes e buscando diversão com ponderação.

Assim, a saída do parque implica no término da primeira rodada e início da segunda, na qual novamente, os participantes receberão uma nova mesada no valor de R\$ 150,00, passarão pela casa da poupança e percorrerão novamente as seis casas de ônus (vermelhas), e seis de *QuizFin* (verdes). Então, vivenciarão um novo contexto: a chegada do circo, cuja escolha foi o fato de ser esporadicamente vivenciado pelos alunos com DI. Assim como no parque, o circo também tem suas normas que precisam ser respeitadas e espera-se que os participantes usufruam do espaço circense e de suas atrações com moderação.

Na tentativa de utilizar a tecnologia mais adequada, optou-se pelo desenvolvimento de um protótipo, composto por elementos físicos e o enredo que compõe o jogo educacional Guardiões do consumo, a saber: um tabuleiro com dimensão 0,65 cm x 0,50 cm, impresso em material plástico vinil (utilizado para a confecção de banners); 56 cartas com a mesma proporção 10,5 cm x 7,5 cm, impressas em papel de gramatura de 120 a 140 g., mas em cores distintas. São doze amarelas, vinte e quatro vermelhas e vinte verdes, desenvolvidas com o auxílio do programa Word, fonte *Comic Sans*, tamanho 16, impressas em papel cartão e plastificadas, dois encartes tipo panfleto plastificado, contendo os produtos alimentícios e brincadeiras do parque de diversão e do circo, um encarte de poupança, um encarte da loja circense Gargalhada; um cofre com material reciclado; notas fictícias do sistema monetário brasileiro (R\$ 2,00, R\$ 5,00, R\$ 10,00, R\$ 20,00, R\$ 50,00 e R\$100,00), quatro peões coloridos em material plástico emborrachado; trinta estrelas azuis de material emborrachado (EVA.), um estrela azul, uma dourada, uma prata e uma bronze; um adesivo de escudo, um dado de 6 faces em material acrílico.

1.3 Elementos Constitutivos do Jogo

1.3.1 Enredo Gerador

A trama essencial que paira por todo o enredo do jogo consiste na administração coerente de recursos, frente a acontecimentos propostos que envolvem consumo e podem resultar em economias e lucro. No entanto, demandam o reconhecimento das cédulas do Sistema Monetário Brasileiro, função e utilidade do dinheiro, a distinção entre desejo e necessidade e a compreensão e aceitação do poupar e investir.

Para tanto, no início do jogo foi distribuída uma mesada no valor de R\$ 150,00 (distribuídas em notas de R\$ 2,00, R\$ 5,00, R\$ 10,00, R\$ 20,00, R\$ 50,00) que deveria ser administrada de maneira consciente frente a essas situações lúdicas diárias, que implicam tanto em bônus, ônus e rentabilidade aos jogadores, sendo esses, descritos nas cartas e outras ocasiões que o tabuleiro apresenta.

Além disso, em momentos distintos, chegam à cidade um parque de diversões e um circo, onde os alunos irão e deverão se divertir respeitando às regras que os espaços impõem. Está disposto ainda no tabuleiro, o momento de poupar, traduzido de modo simplório que visa demonstrar a importância e resultados positivos da poupança, inculcando as consequências de se desenvolver tal hábito e seus reflexos a médio e longo prazo.

1.3.2 Enredo Do Parque De Diversão

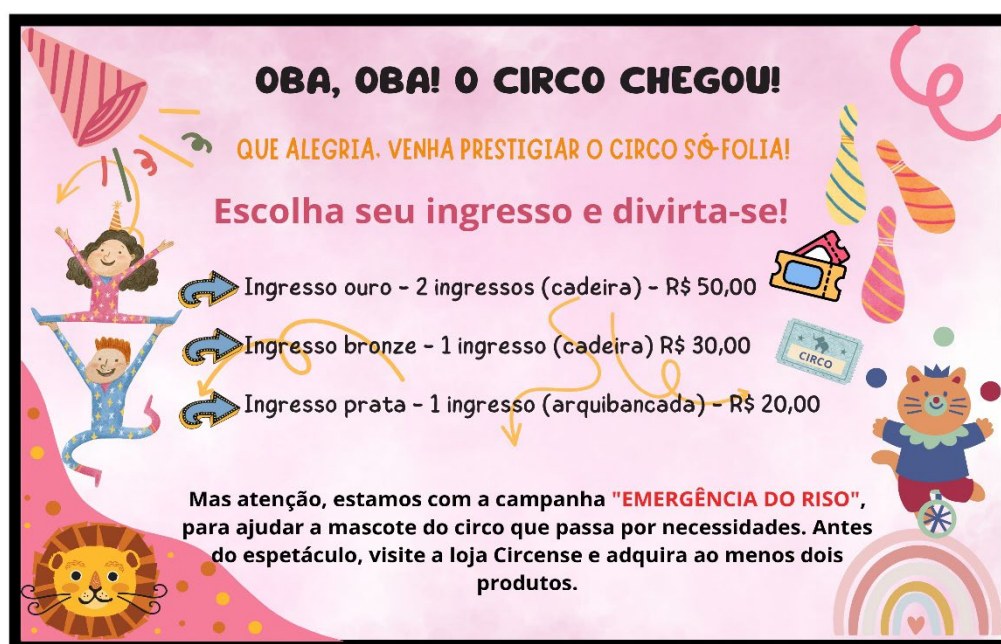
Figura 1 - Convite para participar do parque de diversão



Fonte: A autora (2023).

1.3.3 Enredo Do Circo

Figura 2 - Convite para participar do circo



Fonte: A autora (2023).

1.3.4 Tabuleiro

Inicialmente, o processo de criação do tabuleiro (Figura 3) foi elaborado considerando os 30 dias de duração de um mês, representado pela mesma quantidade de casas cujas cores correspondem às mesmas das cartas que compõe o jogo. De tal modo, ao receber a mesada, o participante já se depara com a primeira casa que traz a opção de poupança, em seguida as seis primeiras casas, de cor amarela, propõem situações que exigem reflexão e trazem recompensas financeiras ou não para os participantes. As casas de cor vermelha implicam em ônus e as de cores verdes referem-se a questionamentos e dicas de EF. Em determinado momento, no tabuleiro é apresentado um novo contexto: a chegada do parque de diversão. A partir de então, as casas são organizadas, definidas e denominadas em espaços de alimentação e diversão.

O parque traz em seu encarte uma variedade de produtos e serviços de preços distintos, que de acordo com as regras precisam ser adquiridos e usufruídos pelos jogadores. O contexto do parque de diversão exige do jogador um “repensar” de seus hábitos de consumo, além do controle dos instintos, desejos, necessidades para que assim possam gerar economia.

Figura 3 - Protótipo do tabuleiro do jogo Guardiões do consumo



Fonte: A Autora (2023).

Posteriormente, após a primeira tentativa de aplicação do protótipo do tabuleiro acima, foram verificados o entusiasmo e a participação dos alunos com DI, inclusive a rogativa de se repetir o jogo ou ampliá-lo. Essa motivação direcionou as modificações no protótipo inicial do jogo Guardiões do consumo e resultou no atual tabuleiro (Figura 4). Ele sofreu uma ampliação na quantidade de casas na trilha, de 30 para 60 casas, e ainda, o acréscimo do contexto da poupança e o enredo da chegada do circo e suas normas.

De tal modo, a saída do parque demarca o final da primeira rodada e início da segunda. O participante ao sair do parque deve obrigatoriamente parar na casinha da poupança, receber sua mesada e decidir se quer poupar ou não. As próximas seis casas de cores vermelhas apresentam situações de ônus, e as verdes, de questionamentos. Em seguida, o tabuleiro traz a chegada do circo, onde os participantes devem escolher pelo ingresso, efetuar a compra e imediatamente participar da campanha Emergência do Riso. Para essa campanha, é preciso comprar dois produtos da loja Gargalhada, ocasião em que se espera que o consumo ocorra de maneira consciente, assim, também devem se alimentar e se divertir com ponderação.

Figura 4 - Tabuleiro do jogo Guardiões do consumo versão final



Fonte: A autora (2023).

1.3.5 Encarte De Produtos

No momento em que os jogadores chegam ao parque de diversão e ao circo, eles deverão como mencionado acima, atender às condições estabelecidas. E, para fazerem suas escolhas sobre os produtos alimentícios, bebidas e lazer deverão atentar-se ao encarte com as opções e valores de cada produto.

Além desses espaços de consumo, um terceiro é apresentado no jogo, a loja circense Gargalhada. Espera-se que, nesses momentos no parque, os jogadores entendam e distingam os desejos das necessidades e façam as melhores escolhas, evitando o consumismo.

1.3.5.1 Encarte de produtos do parque de diversão

Figura 5 -Tabela de valores de produtos e serviços do parque de diversão



TABELA DE PRODUTOS E SERVIÇOS	
1 ALIMENTAÇÃO	
DOGUINHO SIMPLES	R\$ 8,00
DOGUINHO DUPLO	R\$ 12,00
BATATA FRITA	R\$ 10,00
X TUDO COM FRITAS	R\$ 36,00
BRIGADEIRO	R\$ 6,00
BOMBOM.....	R\$ 4,00
2 BEBIDAS	
REFRI	R\$ 6,00
ÁGUA	R\$ 4,00
SUCO NATURAL	R\$ 8,00
3 BRINQUEDOS	
CARRO DE BATIDA.....	R\$ 14,00
PULA PULA	R\$ 12,00
RODA GIGANTE	R\$ 10,00
MONTANHA RUSSA	R\$ 16,00
BARCO PIRATA	R\$ 18,00

Fonte: A autora (2023).

1.3.5.2 Encarte dos produtos do circo

Figura 6 - Tabela de valores de produtos e serviços circenses



TABELA DE PRODUTOS E SERVIÇOS CIRCENSES

*** ALIMENTAÇÃO**

CACHORRO QUENTE	R\$ 10,00
PIPOCA DOCE	R\$ 6,00
PIPOCA SALGADA.....	R\$ 4,00
MAÇÃ DO AMOR	R\$ 8,00
ALGODÃO DOCE	R\$ 6,00

*** BEBIDAS**

REFRIGERANTE.....	R\$ 6,00
ÁGUA.....	R\$ 4,00

*** BRINQUEDOS**

PESCARIA	R\$ 16,00
CAÇA-URSO.....	R\$ 12,00
ACERTE O PALHAÇO	R\$ 10,00
PERNA DE PAU	R\$ 8,00
ARGOLA	R\$ 14,00

Fonte: A autora (2023).

1.3.5.3 Encarte da loja circense gargalhada

Figura 7 - Tabela de preços dos produtos da loja Gargalhada



LOJA GARGALHADA	
Nariz de palhaço	R\$ 4,00
Chapéu de palhaço	R\$10,00
Perna de pau.....	R\$ 15,00
Bola colorida.....	R\$ 10,00
Bambolê.....	R\$ 9,00
Kit mágica.....	R\$20,00
Cabine fotográfica.....	R\$ 18,00
Chaveiro personalizado.....	R\$ 6,00

Fonte: A autora (2023).

Do mesmo modo, a fim de incentivar a ludicidade, para representar os “peões” e adereços buscou-se por elementos coloridos e inéditos que remetesse à alegria e despertasse a curiosidade dos alunos com DI.

1.3.5.4 Encarte da poupança

Figura 8 - Opções de poupança



Fonte: A autora (2023).

1.3.6 O Peão, O Dado E Os Adereços

O Jogo dispõe de um dado simples de seis faces, utilizado para determinar a ordem dos participantes no início da partida e avanço nas casas durante o trajeto na trilha.

Para representar cada participante nas rodadas do jogo, são utilizados bonecos de cores distintas, constituídos por materiais emborrachados, adquiridos em lojas de artigos populares. É válido ressaltar que os “peões” podem ser ainda confeccionados em material similar, como o polímero emborrachado, flexível, conhecido por EVA. Sendo assim, cada aluno escolheu o peão que mais o agradava para representá-lo no jogo.

Os adereços são compostos por estrelas de cores azuis, prata e dourada, impressas em papel cartão, além de um escudo que deverá ser impresso em material adesivo, destacado e colado ao “corpo” do peão vencedor.

Figura 9 - Peão



Fonte: A autora (2023).

Figura 10 - Adereços



Fonte: A autora (2023).

1.3.7 As Cartas Do Jogo

O desenvolvimento do jogo Guardiões do consumo considerou as proposições e os conteúdos sociais, que se referem à vida individual, familiar e coletiva do aluno nas dimensões espaciais e sociais, adaptados à realidade e cultura local daqueles com DI, nas diferentes durações e aspectos, considerando o presente, o passado e o futuro conforme propõem o CONEF (Brasil, 2014). De tal modo, diante dos conteúdos já selecionados, julgou-se coerente considerar na elaboração do jogo, os materiais didáticos desenvolvidos e disseminados pelo CONEF que dão suporte ao “Programa Educação Financeira nas Escolas”. Entretanto, é preciso destacar que tais materiais não foram desenvolvidos ao mesmo público dessa pesquisa, sendo necessário realizar adequações quanto à idade, cultura e à complexidade dos assuntos abordados a fim de que possam atender às necessidades dos alunos com DI.

Sendo assim, nas cartas que compõe o jogo, foram considerados os eixos temáticos, a saber: Produção e Consumo; Organização; Cuidados e Planejamento dispostos nos materiais educativos da ENEF para os anos iniciais do ensino fundamental, apontados como pilares de formação necessários à vida financeira saudável e aproximam os educandos aos conteúdos de EF.

O jogo educacional Guardiões do consumo é composto por cinquenta e seis cartas, divididas em três cores distintas: doze amarelas, vinte e quatro vermelhas e vinte verdes, que abordam os conteúdos da EF propostos e estão descritas no quadro abaixo:

Quadro 1 - Síntese dos conteúdos sobre Educação Financeira abordadas nas cartas do jogo

COR	CATEGORIA	EIXO TEMÁTICO	CONTEUDOS A SEREM ABORDADOS
Amarela	Escolhas e consequências	Produção e consumo Cuidado e Planejamento	Produtos e serviços Reconhecimento do dinheiro
Vermelha	Receitas e despesas	Cuidados Planejamento	Uso e manuseio do dinheiro Escolhas Consumo
Verde	Questionamentos e dicas sobre EF	Organização	História do dinheiro: conhecimentos sobre a origem e função do dinheiro; reconhecer o dinheiro como meio de troca; Desejo e necessidade: desperdício, consumo consciente e responsável

Fonte: A autora (2023).

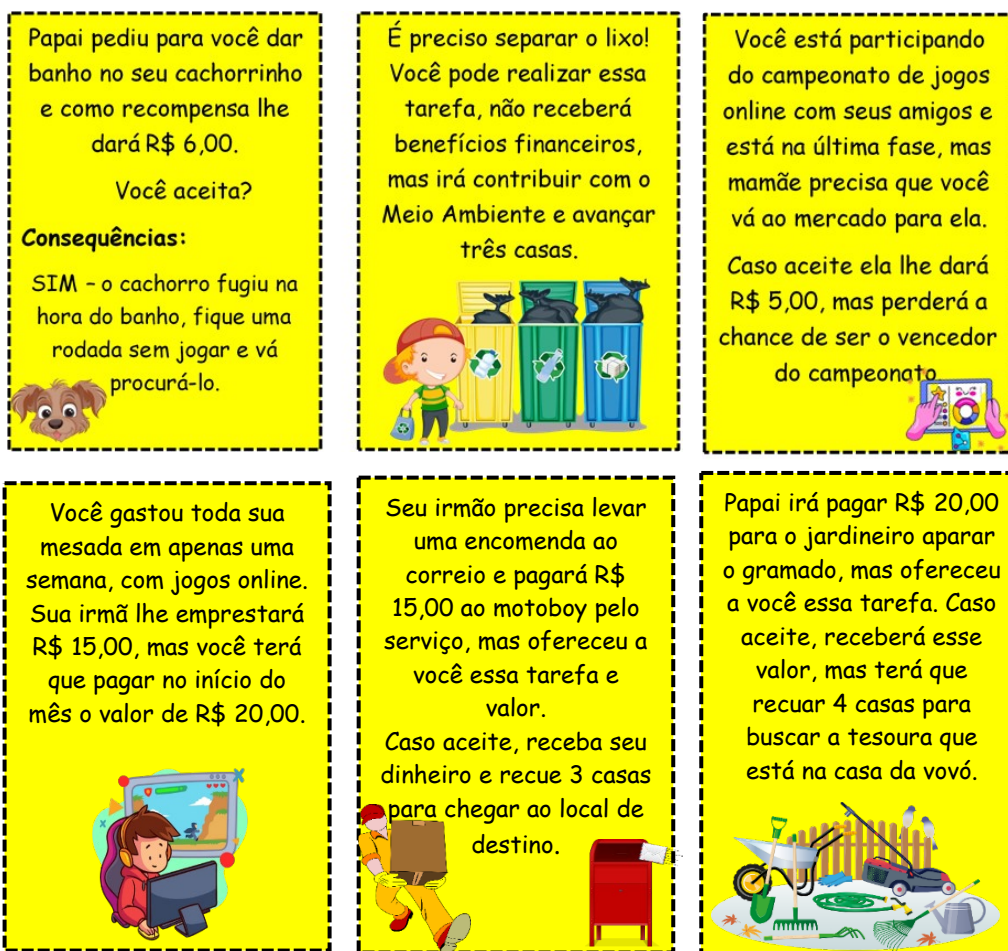
1.3.7.1 Cartas amarelas

As cartas de cor amarela (Figura 11) referem-se às oportunidades de lucro e trazem circunstâncias presentes na realidade dos alunos com DI que exigem escolhas. Cada carta apresenta um acontecimento diferente e cabe ao jogador aceitá-la ou não, entretanto, a aceitação da tarefa proposta resulta em consequências que implicam no resultado do jogo e trazem benefícios na jogatina, sendo suas condutas recompensadas com o recebimento de valores financeiros, que podem ser maiores em vista a outros ou ainda no reconhecimento de boas ações a terceiros e/ou ao planeta.

Essas escolhas trazem além do benefício financeiro, outras consequências como o recuo ou avanço no percurso da trilha do tabuleiro.

Figura 11 - Cartas bônus do jogo





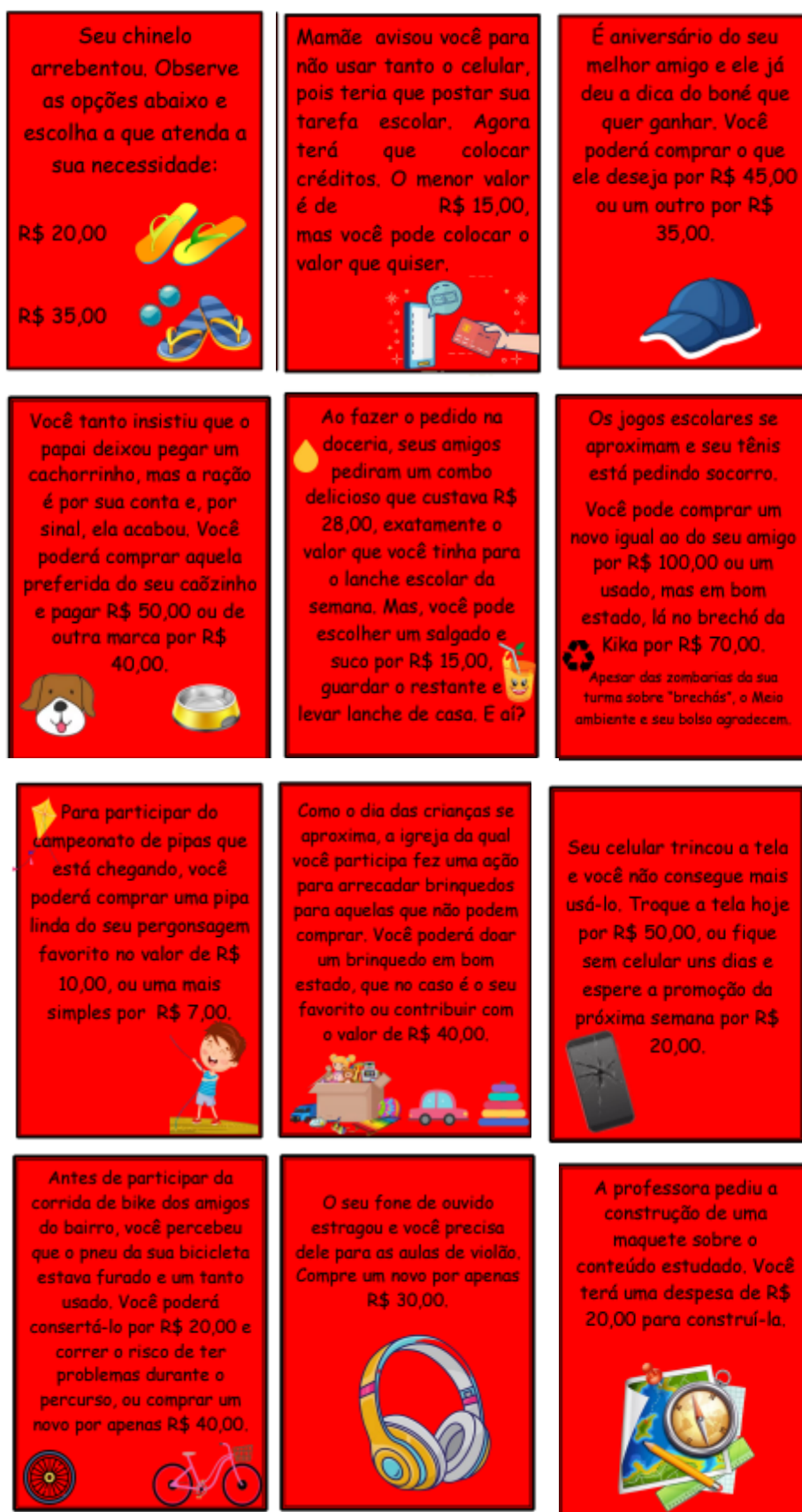
Fonte: A autora (2023).

1.3.7.2 Cartas vermelhas

As cartas de cor vermelha (Figura 12) representam as eventualidades que podem acontecer no dia a dia que resultam em despesas e, assim como as demais, exigem um fator fundamental: a avaliação e decisão de escolha mais coerentes.

Nessa tentativa, é preciso considerar dois aspectos: o dinheiro de que o jogador dispõe e as alternativas apresentadas, ponderar sobre ambos e encontrar a solução financeira mais adequada, evitando assim problemas futuros, como terminar o jogo sem nenhum dinheiro.

Figura 12 - Cartas de ônus do jogo



<p>Você já tem vários pares de tênis, mas precisa de um branco para o desfile da escola. Ao chegar à loja, se deparou com uma promoção: UM TÊNIS POR R\$ 99,00 ou DOIS POR R\$ 170,00.</p> <p>Qual sua escolha?</p> 	<p>Hoje é o dia de banho da sua cachorrinha. O pet shop está com uma promoção:</p> <p>✓ Banho, tosa, penteados com lindos laços e hidratação por R\$ 75,00.</p> <p>✓ Banho e tosa por R\$ 50,00</p> 	<p>A volta às aulas se aproxima e apesar da sua mochila precisar de alguns reparos, está em ótimo estado. Mas as novas mochilas estão lindas, você pode escolher:</p> <p>Arrumar sua mochila por R\$ 40,00 ou comprar uma nova e linda por R\$ 130,00.</p> 
<p>Você percebeu que o freio da sua bicicleta estragou e como precisa dela para ir à escola, terá que pagar o valor de R\$ 50,00 pelo conserto.</p> 	<p>Seu caderno acabou e ao chegar à papelaria para comprar outro, você se depara com uma SUPER PROMOÇÃO com lindas canetinhas, que você adora e tem várias.</p> <p>Caderno R\$ 40,00 Caderno e 3 canetinhas: R\$ 48,00</p> <p>O que você fará?</p> 	<p>Seu primo veio visitar você, justamente no dia da festa junina da sua escola. Você não poderá deixá-lo de fora e terá que comprar o convite dele, no valor de R\$ 30,00.</p> 
<p>Você foi ao mercado para comprar um chocolate, mas se deparou com uma promoção do seu chocolate preferido:</p> <p>1 por R\$ 5,00 ou 3 por R\$ 12,00.</p> <p>Não se esqueça de que você está de dieta. O que vai fazer?</p> 	<p>Mamãe avisou você para guardar seus óculos enquanto brinca, mas você não a escutou e ele acabou caindo e quebrou.</p> <p>Por não tê-la ouvido, você terá que pagar o conserto, no valor de R\$ 35,00.</p> 	<p>Você esqueceu de prender seu cãozinho e ele destruiu o ursinho de pelúcia da sua irmã.</p> <p>Agora, você terá que comprar outro e o valor é de R\$ 45,00.</p> 
<p>Você reservou R\$ 50,00 da mesada para presentear a vovó. Ao chegar à loja para escolher o presente, deparou-se com uma bolsa linda de material reciclável e estava na PROMOÇÃO por apenas R\$ 30,00 e poderá pagar no próximo mês.</p> <p>Qual sua escolha?</p> 	<p>Domingo terá piquenique no lago e você ficou responsável pelo bolo, mas sua mesada está quase no fim.</p> <p>Você poderá comprar o bolo de laranja por R\$ 15,00 ou aquele bolo delicioso de chocolate por R\$ 30,00. Afinal, logo receberá uma nova mesada.</p> 	<p>A festa de carnaval da escola está chegando e as melhores fantasias serão premiadas. Você poderá se fantasiar com adereços que tem em casa e gastar apenas R\$20,00 ou comprar uma fantasia nova por R\$50,00 e arrasar no salão.</p> 

1.3.7.3 Cartas verdes *QuizFin*

Essas cartas de cores verdes, denominadas de *QuizFin* (Figura 13), diferem das demais, pois são de natureza investigativa, que foram elaboradas a partir da temática proposta no jogo e trazem perguntas de múltiplas escolhas. Nesta etapa, o jogador deverá selecionar uma ou mais respostas corretas entre as três opções apresentadas.

O objetivo é verificar quais os conhecimentos já foram alcançados, fortalecê-los e ampliá-los ou ainda oferecer novas oportunidades de alcançá-los para os jogadores que ainda não o fizeram. Portanto, as *QuizFin* atuam como uma ferramenta avaliativa para o professor, pois possibilitam verificar por meio das respostas selecionadas os acertos e erros sobre os conteúdos da EF que os alunos apresentam.

O jogador ao retirar a carta de *QuizFin* terá um tempo de 15 segundos para escolher a alternativa correta ao questionamento proposto. Em casos em que esse tempo seja ultrapassado, será determinado ao jogador ficar uma rodada sem jogar e nas situações em que a resposta esteja equivocada, o professor deverá realizar a leitura das respostas corretas.

Com a prática do jogo Guardiões do consumo, induz-se inconscientemente os alunos com DI a buscarem os conhecimentos prévios desenvolvidos e os utilizarem nas situações hipotéticas durante o jogo, permitindo refletir sobre suas escolhas, buscar novas possibilidades de ações mais assertivas, estimulando o raciocínio lógico e a aprendizagem (Silva; Dias, 2020).

Figura 13 - Cartas *QuizFin*



Ao encontrar uma **PROMOÇÃO**, você deve comprar o máximo que puder para aproveitar o preço ou pensar se realmente você está precisando do produto?



Podemos evitar o consumismo:

- (A) Comprando muitos produtos da promoção;
- (B) Comprando sem exageros o que precisamos e queremos;
- (C) Comprando tudo o que quero e doando depois.



O consumismo incentiva o desperdício e o descarte, o que gera uma enorme quantidade de lixo, impactando negativamente os recursos naturais.

Escolha abaixo duas alternativas que se referem a economias:

- (A) Desligar a TV quando ninguém estiver assistindo;
- (B) Tomar banhos rápidos;
- (C) Deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes.



Aponte o que o dinheiro não pode comprar:

CONHECIMENTO



AMIZADE



BRINQUEDOS



O dinheiro não pode comprar sentimentos e companhias, mas sim coisas materiais.



POUPANÇA é:

- (A) Guardar dinheiro para um objetivo futuro;
- (B) Comprar de maneira exagerada;
- (C) possível somente para quem tem muito dinheiro.



Como conseguimos comprar algo que queremos:

- (A) Fazendo empréstimos;
- (B) Economizando e controlando nosso dinheiro;
- (C) Utilizando o cartão de crédito e parcelando a fatura depois.



Precisamos trocar de celular todos os anos, comprar brinquedos e roupas frequentemente?

(A) Sim, porque temos que estar na moda;

(B) Não, só devemos comprar algo quando realmente precisamos;

(C) Sim, devemos comprar tudo sem pensar se podemos.



O que é consumismo?

- (A) É comprar de maneira consciente, aquilo que precisamos;
- (B) É comprar de maneira excessiva, sem necessidade;
- (C) É não comprar nada.

O consumismo pode levar ao endividamento e causar doenças, como a ansiedade e depressão!



O que devemos fazer com a mesada ou um dinheiro que ganhamos:

- (A) Gastar tudo, logo receberemos mais;
- (B) Comprar algo que se quer há tempos e guardar o restante;
- (C) Comprar algo sem necessidade, afinal você tem dinheiro.



Ao precisarmos comprar um produto, devemos:

(A) Realizar a compra no primeiro lugar que o encontrarmos;

(B) Pesquisar os melhores preços e formas de pagamentos;

(C) Comprar vários produtos, já que estamos precisando.



Qual a finalidade do dinheiro?

- (A) Brincar e se divertir;
- (B) Comprar comida e roupa;
- (C) Pagar para ter a amizade de alguém.



Assinale as alternativas que indicam um comportamento consciente:

(A) Comprar roupas em bom estado em brechós;

(B) Comprar tudo o que quer sem considerar a condição financeira;

(C) Distinguir desejo x necessidade no momento da compra.



Por que é importante poupar dinheiro?

- (A) Para ter dinheiro para dar aos amigos;
- (B) Para termos uma reserva financeira e alcançar nossos objetivos;
- (C) Para comprarmos muitas coisas.



A imagem abaixo representa um:

- (A) Consumo consciente,
- (B) Consumismo.



Cada brasileiro produz em média 343 quilos de lixo por ano e cerca de 80 milhões de toneladas de resíduos impactando o meio ambiente.



Como podemos combater o consumismo?

- (A) Comprando tudo o que desejamos,
- (B) Incentivando os amigos a comprar muito,
- (C) Comprando sem exageros, o que precisamos e queremos de acordo com o que podemos.

Você sabia que a produção de uma única calça jeans consome mais de 5.000 litros de água?



Qual é a função do dinheiro?

- (A) Trocar por doces e brinquedos;
- (B) Comprar o que precisamos;
- (C) Doar tudo para as pessoas necessitadas.



O que é preciso considerar antes de realizar uma compra?



- (A) Pesquisar o menor preço e formas de pagamentos;
- (B) Procurar sempre o mais caro porque é o melhor;
- (C) Comprar só o que os meus amigos tem.



1.3.8 O Cofre

O cofre foi desenvolvido em garrafa pet, com vistas a representar a poupança, tanto relacionado à economia quanto ao investimento. De tal maneira, elencou-se o formato de “porquinho” por representar e estimular culturalmente o universo infantil a prática de juntar e guardar dinheiro.

Figura 14 - O cofre



Fonte: A autora (2023).

2 PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O Produto Técnico Educacional apresentado neste documento é parte integrante da Dissertação de Mestrado Instituída: Educação Financeira para alunos com deficiência intelectual: desenvolvimento e aplicação de um jogo educacional, disponível em <http://www.uenp.edu.br/mestrado-ensino>. Para maiores informações, entre em contato com a autora pelo e-mail: anapcacita@gmail.com.



GUARDIÕES DO CONSUMO



R\$



R\$



R\$



UM JOGO FEITO POR:

**Ana Paula Rodrigues Cacita
(Autora/Editora/Diagramadora)**

**Prof. Dr. Carlos César Garcia Freitas
(Orientador)**

**Prof^a. Dra. Inês Cardin Bressan
(Revisão Textual)**

Banco de ilustrações - Canva



SUMÁRIO



1	APRESENTAÇÃO.....	4
2	RECOMENDAÇÕES PEDAGÓGICAS	05
3	GUARDIÕES DO CONSUMO: ASPECTOS PEDAGÓGICOS.....	07
3.1	Aspectos Pedagógicos.....	8
3.2	Conteúdos abordados no jogo.....	09
3.3	Objetivos da aprendizagem	09
4	PREPARAÇÃO E ACOMPANHAMENTO NA SALA DE AULA	10
5	COMO JOGAR?	11
6	ELEMENTOS CONSTITUINTES DO JOGO	15
6.1	Elementos que compõe o Jogo.....	16
7	DICAS IMPORTANTES	17
8	SUGESTÕES DE ADAPTAÇÕES	18
8.1	O tabuleiro.....	19
8.2	Peões e Dado.....	20
8.3	Cofre.....	21
8.4	Cédulas do dinheiro.....	22
	MOLDE DO PEÃO.....	23
	MOLDE DO DADO	23



2. RECOMENDAÇÕES PEDAGÓGICAS:



O jogo pode ser utilizado com crianças a partir de 08 anos de idade.

A proposta de aplicação, estabelece como o número mínimo de 2 participantes e o número máximo de 5 pessoas.

O professor assume no jogo um importante papel de mediador, de fazer a junção entre o brincar, o aluno e o conhecimento, auxiliando-o na aprendizagem.

Cabe ainda ao professor, a condução da brincadeira e a responsabilidade do controle e entrega do dinheiro durante o jogo, além da leitura das cartas e a verificação das respostas diante dos questionamentos.



3. GUARDIÕES DO CONSUMO: aspectos pedagógicos

3.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS:



Com a intenção de auxiliar você professor em seu cotidiano escolar, em um ensino mais dinâmico e motivador acerca dos assuntos financeiros e proporcionar experiências prazerosas e interessantes que poderão contribuir com a aprendizagem dos seus alunos, apresentamos-lhe um recurso didático lúdico desenvolvido que tornará isso possível.



Os Guardiões do consumo é um jogo de tabuleiro com fins educacionais, produzido considerando o equilíbrio entre a diversão e a aprendizagem da Educação Financeira.

Esperamos que este jogo possa contribuir com sua prática pedagógica.



3.2 CONTEÚDOS ABORDADOS NO JOGO:

- ✦ **Dinheiro** (reconhecimento das cédulas do sistema monetário brasileiro, utilidade e função),
- ✦ **Consumo consciente,**
- ✦ **Desejo x Necessidade,**
- ✦ **Poupar** (economia e investimento).



De modo latente, outros assuntos podem ser abordados, como o consumismo e suas consequências ambientais e o planejamento pessoal .

3.3 OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM:

Estimular a aprendizagem de conhecimentos financeiros dos alunos, por meio de acontecimentos lúdicos e contextualizados de ganho, despesas e poupança que proporcionem o reconhecimento e utilização do dinheiro, além de reflexões acerca da importância do consumo consciente e da cultura da poupança, levando-os a compreender que assim como no jogo, as consequências de suas escolhas na vida real terão impacto no seu bem estar financeiro.

4. PREPARAÇÃO E ACOMPANHAMENTO NA SALA DE AULA



1 Anteriormente ao início do jogo, o professor deverá dispor o tabuleiro e os demais elementos do jogo em lugar de fácil acesso e visualização dos participantes, além de separar e organizar as cartas em montes conforme as cores,

2 Reúna os alunos participantes e deixe-os livre para escolher o peão que o representará na brincadeira,

3 Explique-lhes o conceito e objetivos do jogo,

4 Apresente as regras do jogo,

5 Para começar a brincadeira, ressalte o contexto lúdico, enfatize que não se trata de um jogo competitivo, mas reflexivo, repleto de acontecimentos que requerem prudência, visto que todas as escolhas influenciam no resultado final do jogo.

5. COMO JOGAR ?



Cada participante escolhe o seu peão e lança o dado. O número maior determina o jogador que iniciará o jogo e a sequência dos demais. Em caso de empate, devem repetir o procedimento, até que um deles obtenha um número maior do que o outro.

Em seguida, o professor distribui a mesada para cada aluno, que deverá conferir o valor de R\$ 150,00 recebido, sendo ele composto por: 1 cédula de R\$ 50,00, 3 cédulas de R\$ 20,00, 2 cédulas de R\$ 10,00, 2 cédulas de R\$ 5,00 e 5 cédulas de R\$ 2,00.

O primeiro jogador lança o dado, mas antes de iniciar o percurso da trilha, o professor já oferta a primeira oportunidade de investimento, (representada pela imagem abaixo) e apresenta o encarte da poupança com os valores (juros) a receber e as consequências da aplicação.

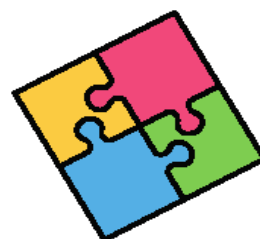


Se aceitar o investimento, o participante poderá de acordo com o valor investido, ficar uma ou duas rodadas sem jogar.

As próximas casas de cor e cartas amarelas, são oportunidades de bônus financeiros ou avanços no trajeto da trilha, as seguintes de cor vermelha, referem-se ao ônus e as próximas, de cores verdes, são questionamentos acerca dos conteúdos já abordados da Educação Financeira. Tais indagações são efetivadas por meio do professor e para cada resposta correta, além do feedback positivo, o aluno receberá uma estrela azul.

De tal modo, o participante, ao chegar nas casas coloridas, deverá retirar um carta de mesma cor. A leitura dos acontecimentos propostos será realizada pelo professor, que deverá disponibilizar 15 segundos para que o aluno reflita e tome sua decisão.

Ao final dessas casas, o jogo apresenta um novo contexto, a chegada de um parque de diversão à cidade.



Nesse momento, o professor apresenta as regras do local e o encarte com os valores dos produtos e serviços disponíveis. Ao chegar nas casas de alimentação e diversão, deverão escolher dentre as disponibilidades, ao menos uma bebida, um alimento e uma diversão.

A saída do parque implica no término da primeira rodada e o recebimento da segunda mesada (R\$150,00).



Então, o mesmo processo se inicia com as casas e cartas vermelhas e verdes até o momento em que o jogo apresenta um novo contexto, agora a chegada de um circo, que também apresenta normas que precisam ser respeitadas.

Para “adentrar” no espaço circense, é preciso escolher um dos convites apresentados pelo professor e efetuar o pagamento. Para mais, é necessário participar de uma campanha solidária “Emergência do riso” .



Depois, é só desfrutar do espaço e adquirir produtos e serviços nas casas de alimentação e diversão de acordo com sua necessidade e possibilidade financeira.



O término do jogo acontece quando todos os alunos atingem o final da trilha, tendo como vencedor aquele que tiver feito as melhores escolhas e disponha do maior saldo financeiro, que receberá a “estrela dourada” e se tornará o grande “Guardião do consumo”, entretanto, os demais participantes também serão premiados de acordo com o desempenho apresentado no jogo e com as estrelas azuis conquistadas. Consequentemente, eles recebem a estrela prata pelo bom desempenho e a estrela bronze pelo desempenho regular. E ainda, o aluno que obtiver melhor resultado frente aos questionamentos sobre a EF, será condecorado como “Mestre do consumo”.

ATENÇÃO!

Caso o participante consuma excessivamente e utilize todo o dinheiro que dispõe, será automaticamente eliminado do jogo!





6. ELEMENTOS CONSTITUINTES DO JOGO



6.1 Elementos que compõe o Jogo:

- 1 Tabuleiro;
- 4 Peões;
- 1 Dado;
- Cédulas fictícias de dinheiro (10 cédulas de cada valor de R\$ 50,00 e R\$100,00 e 30 cédulas nos valores, de R\$ 20,00; R\$ 10,00; R\$ 5,00 e R\$2,00);
- 12 Cartas amarelas (Bônus);
- 24 Cartas vermelhas (ônus);
- 16 Cartas verdes (perguntas e curiosidades sobre Educação Financeira);
- 1 cofre em formato de “porquinho” ;
- 1 Encarte de Convite para o Parque de diversão;
- 1 Encarte de Convite para o circo;
- 1 Tabela de valores de produtos e serviços do parque de diversão;
- 1 Tabela de valores de produtos e serviços circenses;
- 1 Tabela de preços dos produtos da loja Gargalhada;
- 1 Encarte com opções de Poupança;
- Adereços: 30 estrelas azuis, 1 estrela prata e 1 dourada, 1 escudo adesivo.

7. DICAS IMPORTANTES!



- Fique sempre ao lado dos alunos durante o jogo,
- Reforce que Guardiões do consumo não é um jogo competitivo, nem tampouco de sorte ou revés, mas um jogo reflexivo, de escolhas e decisões coerentes,
- Caso necessário, tire dúvidas, procurando dar exemplos contextualizados à realidade dos participantes,
- Realize com clareza a leitura do enredo e acontecimentos no decorrer da trilha,
- Ao surgimento de qualquer pernalço competitivo ou comportamentos alterados, intervenha de maneira tranquila e cuidadosa, a fim de acalmar os ânimos e retomar o jogo.

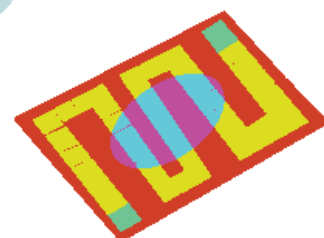


8. SUGESTÕES DE ADAPTAÇÕES





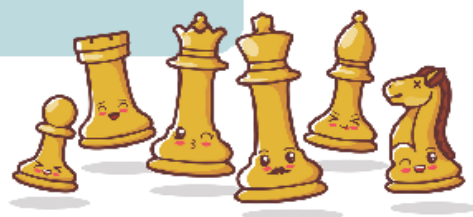
8.1 O tabuleiro



O tabuleiro foi produzido nas dimensões de 0,65 cm de largura x 0,50 cm de altura e impresso em material plástico vinil (utilizado para a confecção de banners).

Sugestão alternativa: O tabuleiro pode ser impresso em impressora colorida comum. Recomenda-se a utilização de seis folhas de sulfite A4 , entretanto para um material mais resistente, sugere-se um papel de gramatura acima de 190 g e sua plastificação com papel contact, um material adesivo transparente que pode ser facilmente encontrado em papelarias.

8.2 PEÕES E DADO:



Os peões e o dado foram adquiridos em lojas de artigos populares.



Sugestão alternativa: Os peões podem ser representados por tampinhas de garrafa pet, de cores distintas.

O professor poderá ainda optar pelo modelo disponibilizado abaixo, imprimindo-os em papel sulfite ou confeccionando-os em outros materiais como o polímero emborrachado, flexível, conhecido por EVA e entregar aos alunos para que cada um personalize seu peão da maneira desejada.



8.3 Cofre:

O “cofre” em formato de porco foi confeccionado em garrafa pet e pode ser facilmente construído, seguindo orientações disponíveis em diversas redes sociais.

Sugestão alternativa: o cofre pode ser substituído por materiais de baixo custo, como pequenas caixas e/ou copos descartáveis. É possível ainda que a construção desse componente seja realizada coletivamente com os alunos, que poderão ornamentá-los de maneira criativa.



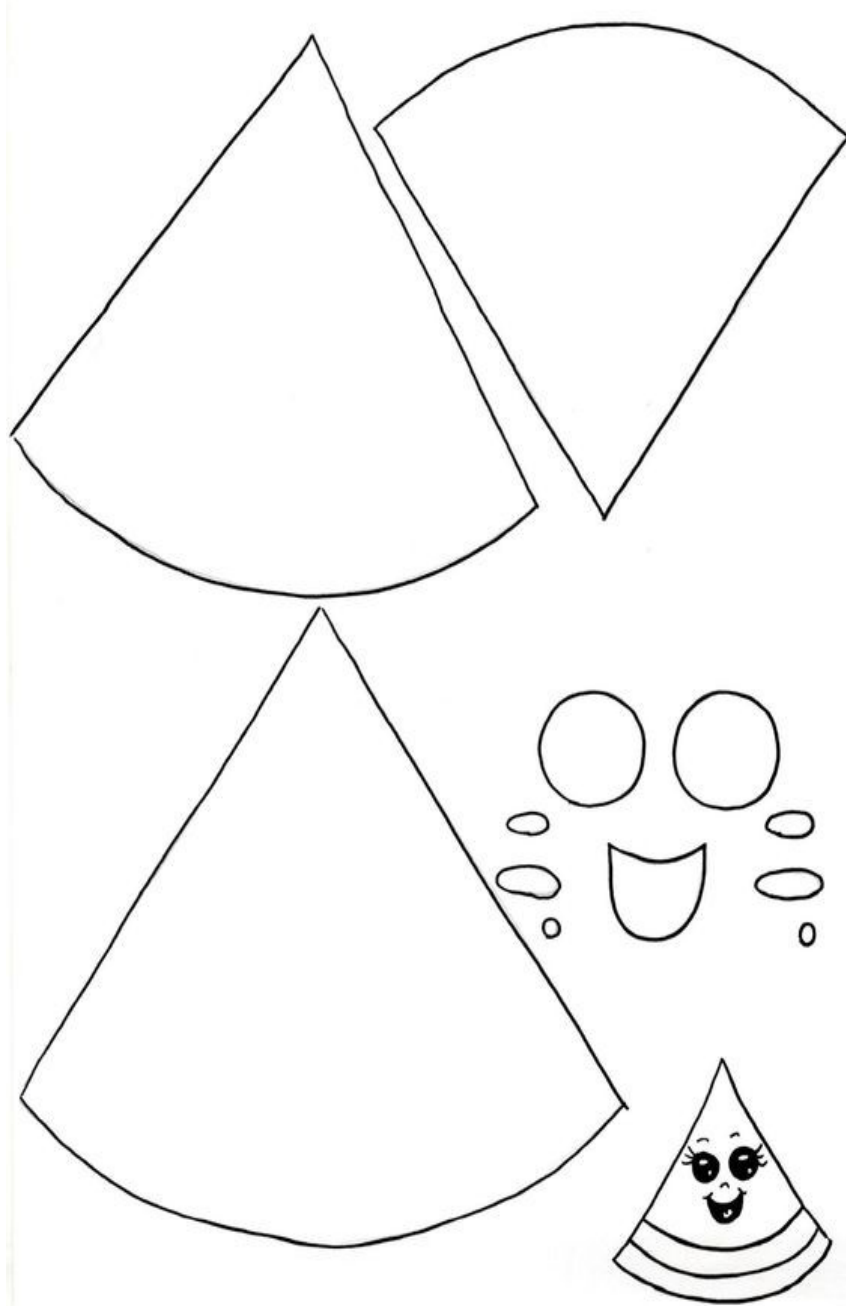
8.4. Cédulas do dinheiro:

As cédulas do sistema monetário brasileiro utilizadas no jogo foram adquiridas em lojas de utilidades.

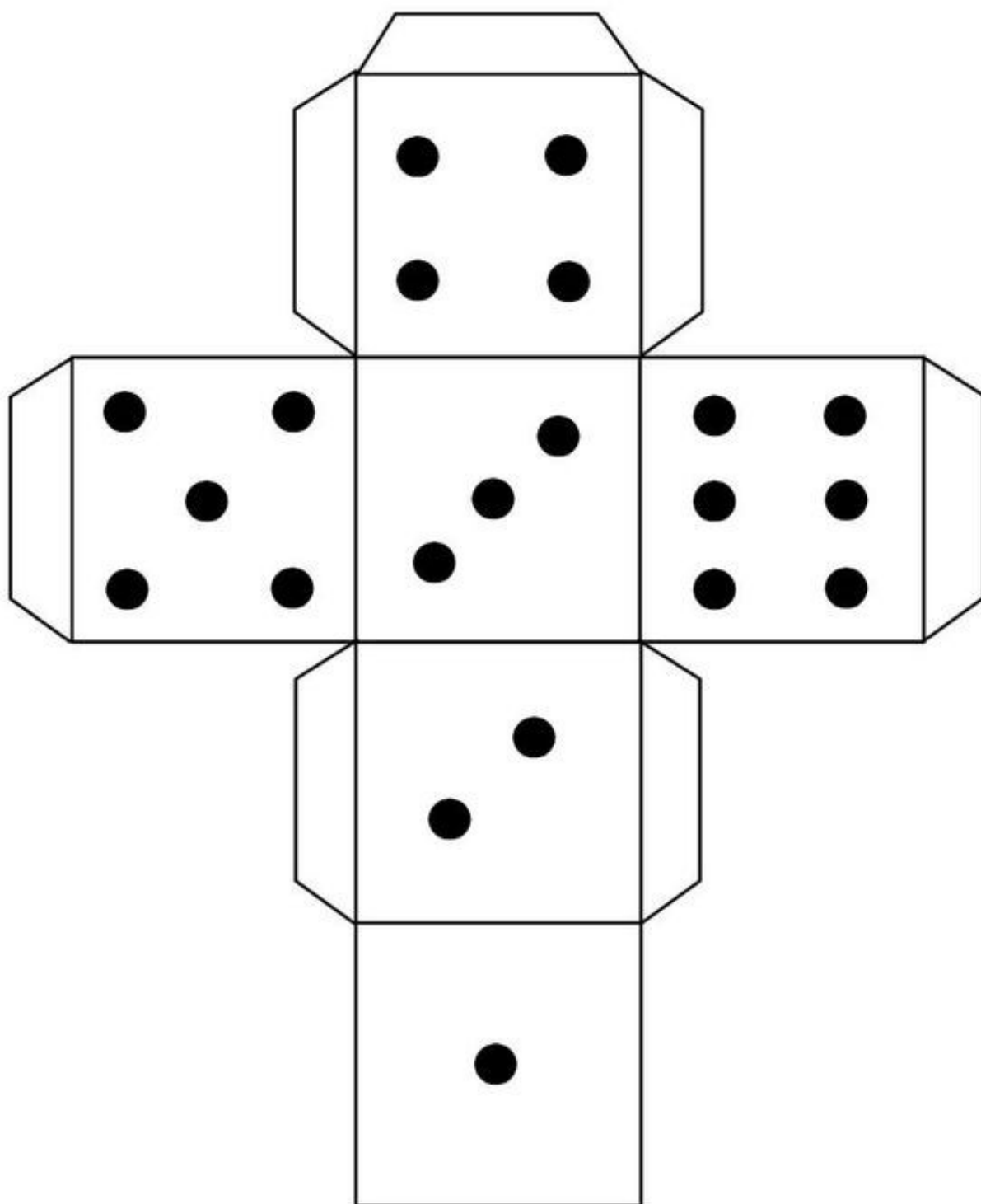
Sugestão alternativa: as cédulas fictícias podem ser impressas em impressora colorida ou ainda em preto e branco, dando às crianças a oportunidade de colorir-las, fortalecendo os conhecimentos relacionado ao nosso dinheiro, dando início a Educação Financeira.



Molde de peão



Molde de dado



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo Guardiões do consumo foi desenvolvido diante da problemática evidenciada inicialmente acerca da carência de conhecimentos da Educação Financeira dos alunos com DI e da escassez de materiais e recursos didáticos específicos para tratar o assunto.

A ausência desse conhecimento acaba por limitar e por vezes impedir vivências comum a outros pares de mesma idade, deixando esse público mais vulnerável de serem ludibriados. Nesse sentido, o Jogo propôs experiências negadas por meio de situações que permeiam o cotidiano desse público, oportunizando situações de consumo e utilização do dinheiro, de reflexão e distinção entre Desejo x Necessidade e da compreensão da importância do poupar, tanto em relação à economia quanto à possibilidade de investimento.

Esse contexto lúdico despertou o interesse, a participação, o prazer e permitiram a esse público a autonomia negada. Por certo que as escolhas nem sempre foram as mais assertivas e, inicialmente, os comportamentos não foram os mais adequados, entretanto, no decorrer da trilha, as consequências foram sentidas e a autoreflexão permitiu a identificação dos equívocos. Aqueles que não foram autosuficientes no repensar das atitudes, receberam auxílio e apoio dos demais participantes e orientação docente.

Desse modo, foi possível perceber no trajeto da trilha e no resultado dos questionários o avanço na aprendizagem da Educação Financeira, o reconhecimento do dinheiro e sua real importância e finalidade, o consumismo considerado inicialmente como prática comum e correta cedeu espaço ao consumo ponderado e equilibrado com a necessidade e renda individual disponível, concorrendo para a economia de recursos financeiros e de modo incipiente com a prática de investimentos. Um ponto de destaque referiu-se ao consumo e aos impactos ambientais, que embora não tenham sido apresentados de modo latente, foram reconhecidos e compreendidos no contexto do Jogo.

Em síntese, o Jogo cumpriu seu papel de motivar e contribuir com a aprendizagem desses alunos acerca dos assuntos financeiros. Muito embora esses conhecimentos possam parecer simplistas, foram extremamente significativos para a inclusão, participação social e para a prática da cidadania. Portanto, a “semente financeira” foi plantada e será regada com novas informações para que possa no

futuro florescer e contribuir com seu protagonismo e bem estar social.

REFERÊNCIAS

AAIDD. **Intellectual disability**: definition, diagnosis, classification and systems of supports. 12. ed. Washington, D.C., American Association on Intellectual and Developmental Disabilities, 2021.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Projeto escola viva: Garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola – Alunos com Necessidades Educacionais Especiais**. Brasília: MEC, SEE, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/cartilha06.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2023.

BRASIL. **Estratégia Nacional de Educação Financeira**. Plano Diretor ENEF. Brasília, DF, 2011. Disponível em Acesso em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/wp-content/uploads/2017/08/Plano-Diretor-ENEF-Estrategia-Nacional-de-Educacao-Financeira.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2023.

CONEF. Comitê Nacional de Educação Financeira. **Educação Financeira nas Escolas**: ensino fundamental. Brasília: CONEF, 2014.

CONEF. **Educação Financeira nas escolas: Ensino Fundamental** - livro do professor. Brasília: CONEF, 2014a. v. 5. Disponível em: CONEF. Educação Financeira nas escolas: Ensino Fundamental - livro do professor. Brasília: CONEF, 2014e. v. 5. Disponível em: https://gmw.investidor.gov.br/wp-content/uploads/2021/03/ef_prof_livro_5_isbn_ok_web.pdf. Acesso em: 15 abr. 2023.

IDE, S. M. O jogo e o fracasso escolar. *In*: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

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 02 fev. 2023.

SILVA, N. M. A.; DIAS, M. A. S. O uso do jogo de tabuleiro na construção da aprendizagem dos conteúdos de biologia: uma pesquisa desenvolvida no âmbito do PIBID/UEPB. **Revista brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 13, nº 1, p. 314-332, 2020.

APÊNDICE – CARTAS DO JOGO

É aniversário do seu melhor amigo e ele já deu a dica do boné que quer ganhar. Você poderá comprar o que ele deseja por R\$ 45,00 ou um outro por R\$ 35,00.



Você tanto insistiu que o papai deixou pegar um cachorrinho, mas a ração é por sua conta e, por sinal, ela acabou. Você poderá comprar aquela preferida do seu caõzinho e pagar R\$ 50,00 ou de outra marca por R\$ 40,00.



Seu chinelo arrebitou. Observe as opções abaixo e escolha a que atenda a sua necessidade:


R\$ 20,00

R\$ 35,00




Mamãe avisou você para não usar tanto o celular, pois teria que postar sua tarefa escolar. Agora terá que colocar créditos. O menor valor é de R\$ 15,00, mas você pode colocar o valor que quiser.







Para participar do campeonato de pipas que está chegando, você poderá comprar uma pipa linda do seu personagem favorito no valor de R\$ 10,00, ou uma mais simples por R\$ 7,00.



Como o dia das crianças se aproxima, a igreja da qual você participa fez uma ação para arrecadar brinquedos para aquelas que não podem comprar. Você poderá doar um brinquedo em bom estado, que no caso é o seu favorito ou contribuir com o valor de R\$ 40,00.



Antes de participar da corrida de bike dos amigos do bairro, você percebeu que o pneu da sua bicicleta estava furado e um tanto usado. Você poderá consertá-lo por R\$ 20,00 e correr o risco de ter problemas durante o percurso, ou comprar um novo por apenas R\$ 40,00.



O seu fone de ouvido estragou e você precisa dele para as aulas de violão. Compre um novo por apenas R\$ 30,00.



Seu celular trincou a tela e você não consegue mais usá-lo. Troque a tela hoje por R\$ 50,00, ou fique sem celular uns dias e espere a promoção da próxima semana por R\$ 20,00.



Você já tem vários pares de tênis, mas precisa de um branco para o desfile da escola. Ao chegar à loja, se deparou com uma promoção: UM TÊNIS POR R\$ 99,00 ou DOIS POR R\$ 170,00. Qual sua escolha?



Hoje é o dia de banho da sua cachorrinha. O pet shop está com uma promoção:

✓ Banho, tosa, penteados com lindos laços e hidratação por R\$ 75,00.

✓ Banho e tosa por R\$ 50,00.



A professora pediu a construção de uma maquete sobre o conteúdo estudado. Você terá uma despesa de R\$ 20,00 para construí-la.



Você percebeu que o freio da sua bicicleta estragou e como precisa dela para ir à escola, terá que pagar o valor de R\$ 50,00 pelo conserto.

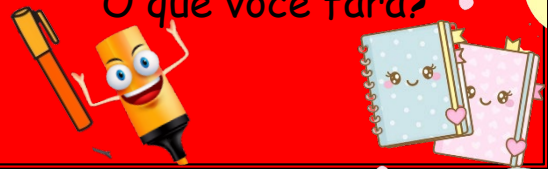


Seu caderno acabou e ao chegar à papelaria para comprar outro, você se depara com uma SUPER PROMOÇÃO com lindas canetinhas, que você adora e tem várias.

Caderno R\$ 40,00

Caderno e 3 canetinhas: R\$ 48,00

O que você fará?



A volta às aulas se aproxima e apesar da sua mochila precisar de alguns reparos, está em ótimo estado. Mas as novas mochilas estão lindas, você pode escolher:

Arrumar sua mochila por R\$ 40,00 ou comprar uma nova e linda por R\$ 130,00.



Seu primo veio visitar você, justamente no dia da festa junina da sua escola. Você não poderá deixá-lo de fora e terá que comprar o convite dele, no valor de R\$ 30,00.



Você foi ao mercado para comprar um chocolate, mas se deparou com uma promoção do seu chocolate preferido: 1 por R\$ 5,00 ou 3 por R\$ 12,00.

Não se esqueça de que você está de dieta. O que vai fazer?



Mamãe avisou você para guardar seus óculos enquanto brinca, mas você não a escutou e ele acabou caindo e quebrou. Por não tê-la ouvido, você terá que pagar o conserto, no valor de R\$ 35,00.



Você esqueceu de prender seu cãozinho e ele destruiu o ursinho de pelúcia da sua irmã. Agora, você terá que comprar outro e o valor é de R\$ 45,00.



Você reservou R\$ 50,00 da mesada para presentear a vovó. Ao chegar à loja para escolher o presente, deparou-se com uma bolsa linda de material reciclável e estava na PROMOÇÃO por apenas R\$ 30,00 e poderá pagar no próximo mês. Qual sua escolha?



Domingo terá piquenique no lago e você ficou responsável pelo bolo, mas sua mesada está quase no fim.

Você poderá comprar o bolo de laranja por R\$ 15,00 ou aquele bolo delicioso de chocolate por R\$ 30,00. Afinal, logo receberá uma nova mesada.



A festa de carnaval da escola está chegando e as melhores fantasias serão premiadas. Você poderá se fantasiar com adereços que tem em casa e gastar apenas R\$20,00 ou comprar uma fantasia nova por R\$50,00 e arrasar no salão.



Ao fazer o pedido na doceria, seus amigos pediram um combo delicioso que custava R\$ 28,00, exatamente o valor que você tinha para o lanche escolar da semana. Mas, você pode escolher um salgado e suco por R\$ 15,00, guardar o restante e levar lanche de casa. E aí?



Os jogos escolares se aproximam e seu tênis está pedindo socorro. Você pode comprar um novo igual ao do seu amigo por R\$ 100,00 ou um usado, mas em bom estado, lá no brechó da Kika por R\$ 70,00.



Apesar das zombarias da sua turma sobre "brechós", o Meio ambiente e seu bolso agradecem.

O que devemos fazer com o nosso dinheiro?

- (A) Comprar tudo o que queremos até ele acabar;
- (B) Comprar o que precisamos para sobreviver e poupar sempre que possível;
- (C) Comprar o que precisamos e gastar o restante.



Energia, água, alimentação são despesas referentes a desejo ou a necessidade?



NECESSIDADE – é indispensável a nossa sobrevivência. DESEJO – o que não é necessário, podemos viver sem.



Como podemos economizar?

- (A) Comprando tudo o que queremos;
- (B) Consumir com consciência e guardar um pouquinho que seja;
- (C) Podemos começar com um cofrinho e depois uma poupança.

Ao encontrar uma **PROMOÇÃO**, você deve comprar o máximo que puder para aproveitar o preço ou pensar se realmente você está precisando do produto?



Podemos evitar o consumismo:

- (A) Comprando muitos produtos da promoção;
- (B) Comprando sem exageros o que precisamos e queremos;
- (C) Comprando tudo o que quero e doando depois.



O consumismo incentiva o desperdício e o descarte e gera uma enorme quantidade de lixo, impactando negativamente os recursos naturais.

Escolha abaixo duas alternativas que se referem a economias:

- (A) Desligar a TV quando ninguém estiver assistindo;
- (B) Tomar banhos rápidos;
- (C) Deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes.



Aponte o que o dinheiro não pode comprar:

BRINQUEDOS



AMIZADE



CONHECIMENTO



O dinheiro não pode comprar sentimentos e companhias, mas sim coisas materiais.

POUPANÇA é:

- (A) Guardar dinheiro para um objetivo futuro;
- (B) Comprar de maneira exagerada;
- (C) possível somente para quem tem muito dinheiro.



Como conseguimos comprar algo que queremos:



- (A) Fazendo empréstimos;
- (B) Economizando e controlando nosso dinheiro;
- (C) Utilizando o cartão de crédito e parcelando a fatura depois.

Precisamos trocar de celular todos os anos, comprar brinquedos e roupas frequentemente?

- (A) Sim, porque temos que estar na moda;
- (B) Não, só devemos comprar algo quando realmente precisamos;
- (C) Sim, devemos comprar tudo sem pensar se podemos.



Assinale as alternativas que indicam um comportamento consciente:

- (A) Comprar roupas em bom estado em brechós;
- (B) Comprar tudo o que quer sem considerar a condição financeira;
- (C) Distinguir desejo x necessidade no momento da compra.



Ao precisarmos comprar um produto, devemos:

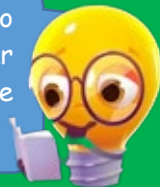
- (A) Realizar a compra no primeiro lugar que o encontrarmos;
- (B) Pesquisar os melhores preços e formas de pagamentos;
- (C) Comprar vários produtos, já que estamos precisando.



O que é consumismo?

- (A) É comprar de maneira consciente, aquilo que precisamos;
- (B) É comprar de maneira excessiva, sem necessidade;
- (C) É não comprar nada.

O consumismo pode levar ao endividamento e causar doenças, como a ansiedade e depressão!



O que devemos fazer com a mesada ou um dinheiro que ganhamos:

- (A) Gastar tudo, logo receberemos mais;
- (B) Comprar algo que se quer há tempos e guardar o restante;
- (C) Comprar algo sem necessidade, afinal você tem dinheiro.



Qual a finalidade do dinheiro?

- (A) Brincar e se divertir;
- (B) Comprar comida e roupa;
- (C) Pagar para ter a amizade de alguém.



Por que é importante poupar dinheiro?

- (A) Para ter dinheiro para dar aos amigos;
- (B) Para termos uma reserva financeira e alcançar nossos objetivos;
- (C) Para comprarmos muitas coisas.

Qual é a função do dinheiro?

- (A) Trocar por doces e brinquedos;
- (B) Comprar o que precisamos;
- (C) Doar tudo para as pessoas necessitadas.



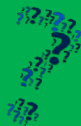
O que é preciso considerar antes de realizar uma compra?



- (A) Pesquisar o menor preço e formas de pagamentos;
- (B) Procurar sempre o mais caro porque é o melhor;
- (C) Comprar só o que os meus amigos tem.

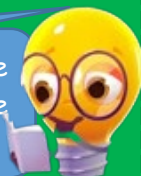


Como podemos combater o consumismo?



- (A) Comprando tudo o que desejamos,
- (B) Incentivando os amigos a comprar muito,
- (C) Comprando sem exageros, o que precisamos e queremos de acordo com o que podemos.

Você sabia que a produção de uma única calça jeans consome mais de 5.000 litros de água.



A imagem abaixo representa um:

- (A) Consumo consciente,
- (B) Consumismo.



Cada brasileiro produz em média 343 quilos de lixo por ano e cerca de 80 milhões de toneladas de resíduos, impactando o meio ambiente.



Você pode doar aqueles brinquedos que já não brinca com frequência.

Sua atitude não irá trazer lucros materiais, mas irá ajudar outros colegas e o planeta. Caso aceite, poderá avançar duas casas.



Que tal parar de jogar e limpar o quintal para a mamãe? Ela lhe dará R\$ 5,00, mas terá que ficar uma rodada sem jogar.



Se deixar o celular por duas horas e guardar a louça para a mamãe, você receberá R\$ 4,00.



Vovó perdeu seus óculos no caminho para casa. Ajude-a a encontrá-lo e ela lhe dará uma recompensa de R\$ 10,00, mas você terá de recuar duas casas para procurar com cuidado.



O cachorro do vizinho sumiu. Ele ofereceu a você R\$ 10,00 para ajudar a encontrá-lo, mas terá que voltar ao início do jogo para esperar por ele.



Seu amigo precisa de ajuda nas tarefas da escola e está disposto a dar a você R\$ 8,00 pelo auxílio, isso irá levar algum tempo e você precisará ficar uma rodada sem jogar.



Papai pediu para você dar banho no seu cachorrinho e como recompensa lhe dará R\$ 6,00.

Você aceita?

Consequências:

SIM - o cachorro fugiu na hora do banho, fique uma rodada sem jogar e vá procurá-lo.



É preciso separar o lixo! Você pode realizar essa tarefa, não receberá benefícios financeiros, mas irá contribuir com o Meio Ambiente e avançar três casas.



Você gastou toda sua mesada em apenas uma semana, com jogos online. Sua irmã lhe emprestará R\$ 15,00, mas você terá que pagar no início do mês o valor de R\$ 20,00.



Você está participando do campeonato de jogos online com seus amigos e está na última fase, mas mamãe precisa que você vá ao mercado para ela. Caso aceite ela lhe dará R\$ 5,00, mas perderá a chance de ser o vencedor do campeonato.



Papai irá pagar R\$ 20,00 para o jardineiro aparar o gramado, mas ofereceu a você essa tarefa. Caso aceite, receberá esse valor, mas terá que recuar 4 casas para buscar a tesoura que está na casa da vovó.



Seu irmão precisa levar uma encomenda ao correio e pagará R\$ 15,00 ao motoboy pelo serviço, mas ofereceu a você essa tarefa e valor. Caso aceite, receba seu dinheiro e recue 3 casas para chegar ao local de destino.

