

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

TIAGO GIOSEFFI DE SOUZA

**REFLEXÕES SOBRE O GAME BATE BOLA FINANCEIRO**

Juiz de Fora

2018

TIAGO GIOSEFFI DE SOUZA

## REFLEXÕES SOBRE O GAME BATE BOLA FINANCEIRO

Monografia apresentada como requisito parcial à conclusão do Curso de pós-graduação *lato sensu* em Educação Financeira e Educação Matemática da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadora: Prof. Liamara Scortegagna.

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Souza, Tiago Gioseffi de.

Reflexões sobre o game Bate Bola Financeiro / Tiago Gioseffi de Souza. -- 2018.

50 p. : il.

Orientadora: Liamara Scortegagna

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Exatas. , 2018.

1. Educação Financeira Escolar. 2. Games. 3. Bate Bola Financeiro. I. Scortegagna, Liamara, orient. II. Título.

TIAGO GIOSEFFI DE SOUZA

## REFLEXÕES SOBRE O GAME BATE BOLA FINANCEIRO

Monografia apresentada à Banca Examinadora designada pela comissão de Monografia do curso de pós-graduação lato-sensu em Educação Financeira e Educação Matemática da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em \_\_/\_\_/\_\_.

### BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup>. Liamara Scortegagna - orientadora

---

Prof. Amarildo Melchiades da Silva - UFJF

---

Prof. Marco Antônio Escher - UFJF

Juiz de Fora

2018

## RESUMO

A presente pesquisa propõe investigar a validade do game Bate Bola Financeiro como instrumento de ensino da Educação Financeira Escolar para turmas do ensino fundamental II, seguindo as orientações da Estratégia Nacional de Educação Financeira. A pesquisa se caracteriza por uma abordagem qualitativa de investigação e foi realizada com professores pesquisadores da educação financeira e estudantes do Ensino Fundamental 2 da rede pública de Juiz de Fora/MG. Como resultados, nos revelou que tal game necessita de análises pedagógicas criteriosas ao ser utilizado como ferramenta de incentivo aos estudos e que devemos nos preocupar mais com o tema educação financeira nas escolas, desenvolvendo um olhar crítico e construtivo para essa nova tendência na educação brasileira.

**Palavras-chave:** Games. Educação Financeira Escolar. Bate Bola Financeiro.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
ENEF	Estratégia Nacional de Educação Financeira
UFJF	Universidade Federal de Juiz de Fora
TICS	Tecnologias de Informação e Comunicação
CONEF	Comitê Nacional de Educação Financeira

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Dimensões espacial e temporal da Educação Financeira .....	14
Figura 2 Âmbito Individual.....	15
Figura 3 Tela inicial “Bate-bola financeiro” I .....	17
Figura 4 Tela inicial “Bate-bola financeiro” II .....	18
Figura 5 Tela do menu “APRENDER” I .....	18
Figura 6 Tela do menu “APRENDER” II .....	19
Figura 7 Abertura do Game.....	20
Figura 8 Menu do Game I .....	21
Figura 9 Menu do Game II .....	21
Figura 10 Menu do Game III .....	22
Figura 11 Menu do Game IV .....	22
Figura 12 Menu do Game V .....	23
Figura 13 Início da Partida I .....	24
Figura 14 Início da partida II.....	24
Figura 15 Pergunta .....	25
Figura 16 Nível para nova pergunta .....	26
Figura 17 Resposta Incorreta .....	27
Figura 18 Fim de partida .....	27
Figura 19 Estatísticas da partida .....	28
Figura 20 Comemoração de resposta correta .....	29
Figura 21 Módulo 1- Nível Iniciante .....	30
Figura 22 Módulo 2- Nível Iniciante .....	31
Figura 23 Módulo 3 - Nível Iniciante .....	31
Figura 24 Módulo 4- Nível Iniciante .....	32
Figura 25 Módulo 1- Nível Intermediário .....	33
Figura 26 Módulo 2 - Nível Intermediário .....	34
Figura 27 Módulo 3- Nível Intermediário .....	35
Figura 28 Módulo 4 - Nível Intermediário .....	36
Figura 29 Módulo 1- Nível profissional .....	37
Figura 30 Módulo 2- Nível profissional .....	38
Figura 31 Módulo 3- Nível profissional .....	39
Figura 32 Módulo 4- Nível profissional .....	40
Figura 33 Módulo 1- Exercícios Escritos .....	43

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. REFERENCIAL METODOLÓGICO.....	9
2.1 PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.....	9
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
3.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA.....	11
3.1.1 Educação Financeira Escolar.....	11
3.1.2 Estudante Educado Financeiramente.....	12
3.2 ESTRATÉGIA NACIONAL DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA - ENEF.....	13
3.3 - O GAME “BATE BOLA FINANCEIRO”.....	16
4. DISCUSSÃO DA QUESTÃO DE PESQUISA.....	41
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

## 1. INTRODUÇÃO

O tema tratado nesta Monografia, especificamente, revela a importância do estudo sobre Educação Financeira nas escolas de Educação Básica, no Ensino Fundamental 2.

Tal tema de estudo teve por direcionamento a questão geradora na qual buscase investigar a validade do game Bate Bola Financeiro<sup>1</sup> como instrumento de ensino da Educação Financeira Escolar, conforme as orientações da ENEF (Estratégia Nacional de Educação Financeira).

Tendo em vista essa questão inicial, foram estruturados como objetivos fundamentais deste trabalho conhecer o funcionamento do game *Bate Bola Financeiro* e verificar se há conformidade com o ensino da Educação financeira escolar, conforme as orientações do Plano Diretor da ENEF.

Por se tratar de uma temática atual, considerou-se importante a execução desta pesquisa, porque seus resultados trouxeram um pouco mais de esclarecimento sobre o uso dos recursos tecnológicos para o auxílio do professor de matemática nas aulas de Educação Financeira Escolar.

Dessa forma, este estudo foi dividido em quatro capítulos. No primeiro capítulo, são apresentados os referenciais metodológicos, no qual foi mencionado o tipo de abordagem escolhida, sua definição e os procedimentos que foram realizados neste estudo. No segundo capítulo, são debatidos os referenciais teóricos, conceituando o que é Educação Financeira e Educação Financeira Escolar. Neste capítulo ainda é apresentada a ENEF, seus programas, suas orientações em seus diversos âmbitos e as propostas para introdução da Educação Financeira Escolar. No terceiro capítulo, o game Bate Bola Financeiro é apresentado em detalhes, tais como: as formas de acesso, suas funções, curiosidades e todo o conteúdo didático nele disponível.

No quarto capítulo, apresenta-se com detalhes a discussão da questão gerada, que foi entender e verificar se o game pode ser usado como uma ferramenta para o

---

<sup>1</sup> O game está disponível no endereço eletrônico: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

ensino de educação financeira nas escolas, e, principalmente, se o mesmo se encontra de acordo com as propostas fundamentadas pelo Plano Diretor da ENEF, de forma a trazer conhecimento de qualidade no que diz respeito às finanças, em especial, para os alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental, fase que mais apresenta preocupações quanto ao ensino e aprendizagem da educação financeira.

E, por último, as considerações finais, nas quais são pautadas conclusões a respeito desta pesquisa, recomendações e dicas para estudos posteriores sobre o assunto.

## 2. REFERENCIAL METODOLÓGICO

Trata-se de uma pesquisa que é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002).

A pesquisa bibliográfica é, então, feita com o intuito de levantar um conhecimento disponível sobre teorias, a fim de analisar, produzir ou explicar um objeto investigado. A pesquisa bibliográfica visa a analisar as principais teorias de um tema, e pode ser realizada com diferentes finalidades. (CHIARA, KAIMEN, et al., 2008).

### 2.1 PROCEDIMENTOS DE PESQUISA

Durante o desenvolvimento das tarefas propostas na disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) do curso de Especialização em Educação Financeira Escolar e Educação Matemática, da Universidade Federal de Juiz de Fora, foi realizada uma pesquisa em sites de entidades bancárias sobre formas tecnológicas de propagar o ensino da Educação Financeira Escolar.

No site de uma dessas entidades bancárias, encontrei o game Bate Bola Financeiro, que despertou a curiosidade em aprofundar os estudos sobre as possíveis contribuições desse como ferramenta para o ensino e aprendizagem da educação financeira nas escolas da rede pública. O segundo passo foi investigar o conteúdo

didático disponível para estudo no site do game, através de leituras e realização de tarefas conforme proposto.

Após a prática de alguns exercícios, comecei a jogar partidas repetidas vezes, dessa forma, explorando o site e observando como o game se comportava em seus diversos modos de configuração quanto ao seu tempo, nível de dificuldade e conteúdo.

Por último, foi realizado um levantamento sobre a visão do game pelo seu criador, por professores que pesquisam a Educação Financeira Escolar na UFJF e por alunos do ensino fundamental 2, da rede pública de ensino da cidade de Juiz de Fora - MG.

A princípio, a exploração do game foi feita pelo autor desta pesquisa a fim de conhecê-lo. O objetivo era entender do que se tratava, como se jogava, como se ganhava e se tinha fases ou graus de dificuldades.

Num segundo momento, iniciou-se uma pesquisa sobre o game. O objetivo era entender qual a sua fundamentação, seus princípios e quem o elaborou. Procurou-se entender se a criação estava fundamentada em alguma literatura ou referência.

A partir disso, foi feito um levantamento dos módulos de aula disponíveis para download no site do game apostila, com a intenção de encontrar maior fundamento para sua utilização na sala de aula da Educação Básica.

Posteriormente, realizou-se um levantamento da visão do criador do game, e então foi solicitado para os professores estudiosos da UFJF jogarem e apresentarem suas percepções.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA

A definição dada pela OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) diz que

Educação Financeira é o processo pelo qual consumidores e investidores aprimoram seu entendimento em relação a conceitos e produtos financeiros, e, alicerçados em informação, instrução e/ou consultoria direta, desenvolvem habilidades e confiança que os torna conscientes das oportunidades e riscos financeiros, para fazer escolhas informadas, mais capazes de obter informação adicional para fazer escolhas, saberem onde buscar ajuda e de assumirem outras ações efetivas a fim de melhorar a sua proteção e o seu bem-estar financeiro. (OCDE, 2005, p. 26)

Porém, no Brasil, a ENEF segue com o objetivo de escolarizar a educação financeira, a fim de “contribuir para o fortalecimento da cidadania fornecendo e apoiando ações que ajudem a população a tomar decisões financeiras mais autônomas e conscientes”. (BRASIL/ENEF, 2011b) <http://www.vidaedinheiro.gov.br/quemsomos/>

No nosso contexto, enquanto professores da Educação Básica, cabe um aprofundamento dessa definição, de forma a entender como isso se mostra na educação, conforme apresentado no item a seguir.

##### 3.1.1 Educação Financeira Escolar

A concepção de Educação Financeira Escolar que justifica este trabalho está descrita no item abaixo, que define, mais especificamente, qual a finalidade da exploração do tema na escola:

Educação Financeira Escolar constitui-se de um conjunto de informações através do qual os estudantes são introduzidos no universo do dinheiro e estimulados a produzir uma compreensão sobre finanças e economia, através de um processo de ensino que os torne aptos a analisar, fazer julgamentos fundamentados, tomar decisões e ter decisões críticas sobre questões financeiras que envolvam sua vida pessoal, familiar e da sociedade em que vivem. (SILVA; POWELL, 2013, p.12)

A leitura dessa definição nos remete aos estudantes como alvo principal da educação financeira e é necessário que tenham algumas características, as quais serão trabalhadas nos tópicos seguintes.

### 3.1.2 Estudante Educado Financeiramente

Neste momento, é conveniente evidenciar o que acreditamos ser uma pessoa educada financeiramente.

Vejamos os esclarecimentos de Silva e Powell (2013):

[...] diremos que um(a) estudante é educado(a) financeiramente ou que possui um pensamento financeiro quando: i) frente a uma demanda de consumo ou de alguma questão financeira a ser resolvida, o estudante analisa e avalia a situação de maneira fundamentada, orientando sua tomada de decisão valendo-se de conhecimentos de finanças, economia e matemática; ii) opera segundo um planejamento financeiro e uma metodologia de gestão financeira para orientar suas ações (de consumo, de investimento,...) e a tomada de decisões financeiras a curto, médio e longo prazo; iii) desenvolveu uma leitura crítica das informações financeiras veiculadas na sociedade. (SILVA; POWELL, 2013, p.12)

Acreditamos que a Educação Básica deve preparar os estudantes para lidar com os conceitos da educação financeira entendendo as preocupações naturais da idade e fase nas quais as crianças e adolescentes estão. Portanto, o foco dos estudos deve estar no aluno.

### 3.2 ESTRATÉGIA NACIONAL DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA - ENEF

A ENEF é uma mobilização multissetorial em torno da promoção de ações de educação financeira no Brasil. A estratégia foi instituída como política de Estado de caráter permanente, e suas características principais são a garantia de gratuidade das iniciativas que desenvolve ou apoia e sua imparcialidade comercial. O objetivo da ENEF, criada através do **Decreto Federal 7.397/2010**, é contribuir para o fortalecimento da cidadania ao fornecer e apoiar ações que ajudem a população a tomar decisões financeiras mais autônomas e conscientes. A estratégia foi criada através da articulação de nove órgãos e entidades governamentais e quatro organizações da sociedade civil, que juntos integram o Comitê Nacional de Educação Financeira – CONEF. (BRASIL/ENEF, 2011) <http://www.vidaedinheiro.gov.br/governanca/>

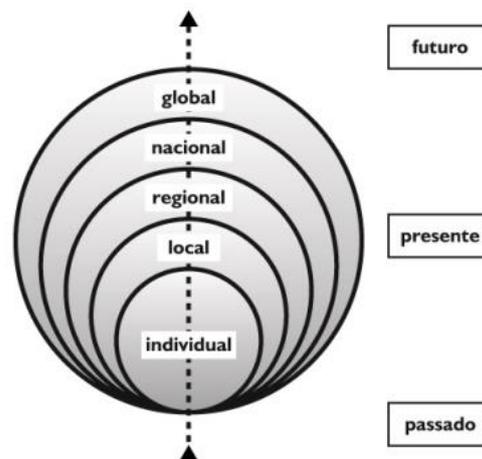
As diretrizes da ENEF são guiadas pelo Plano Diretor, sua Deliberação e seus Anexos, esses são documentos que consolidam a atuação da Estratégia Nacional de Educação Financeira e podem ser encontrados na página <http://www.vidaedinheiro.gov.br/quemsomos/>. As ações da ENEF são compostas pelos programas transversais e setoriais, coordenados de forma centralizada, mas executados de modo descentralizado, que são, respectivamente, ações de Educação Financeira da ENEF e programas desenvolvidos pelos membros da CONEF.

O Plano Diretor é um documento criado a partir de regulamentações que instituem as decisões da ENEF, com a finalidade de apresentar e orientar situações como: pesquisa nacional do grau de educação financeira da população brasileira; inventário de ações de educação financeira; experiências internacionais; orientações para educação financeira nas escolas; programas setoriais desenvolvidos pelos parceiros da CONEF e orientações para educação financeira de adultos.

A partir desse texto inicial, o documento segue com algumas orientações para a educação no capítulo 4 do Plano Diretor para a estratégia nacional de Educação Financeira no Brasil. São apresentadas as Orientações para a Educação Financeira nas Escolas elaboradas a partir de contribuições de especialistas de diversas áreas, com expectativa de uma mudança de postura nos indivíduos de forma participativa e colaborativa.

Espera-se que a mudança de postura alcançada com as competências adquiridas por meio da educação financeira possa ajudar as pessoas a resolver seus desafios cotidianos. O cotidiano se passa sempre em espaço e tempo determinados. Estando a Educação Financeira comprometida com esse cotidiano, sugere-se que seja estudada nas dimensões espacial e temporal. Na dimensão espacial, os conceitos da educação financeira se pautam no impacto das ações individuais sobre o contexto social, ou seja, das partes com o todo e vice-versa. Essa dimensão compreende os níveis individual, local, regional, nacional e global, que se encontram organizados de modo inclusivo. Na dimensão temporal, os conceitos são abordados com base na noção de que as decisões tomadas no presente podem afetar o futuro. Os espaços são atravessados por essa dimensão que conecta passado, presente e futuro numa cadeia de interrelacionamentos que permitirá perceber o presente não somente como fruto de decisões tomadas no passado, mas também como o tempo em que se tomam certas iniciativas cujas consequências e resultados – positivos e negativos – serão colhidos no futuro. A Figura 1 ilustra como se relacionam os níveis da dimensão espacial entre si e com a dimensão temporal que os atravessa. (BRASIL, 2011a, p. 58-59)

Figura 1 Dimensões espacial e temporal da Educação Financeira



Fonte: <http://www.vidaedinheiro.gov.br/legislacao-2/>

Dessa forma, as orientações recomendadas pela ENEF são baseadas em seus objetivos, que são apresentados inicialmente em dois grupos: dimensão espacial e dimensão temporal. O primeiro se refere aos objetivos que se relacionam com a dimensão espacial, que visa a desenvolver nos estudantes a formação do cidadão, fazer com que aprendam a consumir e a poupar de um modo consciente e responsável, apresentado através de conceitos e ferramentas que auxiliam na tomada de decisões autônomas, baseadas na mudança de atitude. Nessa dimensão, almeja-se ainda que

os estudantes se tornem disseminadores da educação financeira, de forma que possam colaborar na propagação dos conhecimentos adquiridos, principalmente no ambiente familiar.

O segundo grupo trata dos aspectos temporais, que diz respeito às articulações voltadas para o passado, o presente e principalmente o futuro. Os principais tópicos explorados nesse grupo são:

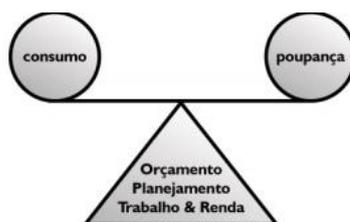
- Ensinar a planejar a curto, longo e médio prazo.
- Desenvolver a cultura de prevenção.
- Proporcionar possibilidade de mudança da condição atual.

Dentre outras recomendações do Plano Diretor, são discutidos ainda três assuntos: o âmbito individual, o âmbito social e as orientações pedagógicas.

Em relação ao âmbito individual:

[...] é aquele em que o indivíduo é o centro do processo de tomada de decisão e exerce controle ativo sobre o equilíbrio de suas próprias práticas de consumo e poupança. A busca pelo equilíbrio pode ser representada pela imagem de uma balança, em cuja base se encontram a entrada de renda e as ações de planejamento e orçamento que são elaboradas na estreita conexão com tal entrada. Os pratos da balança que se equilibram dinamicamente sobre essa base são consumo e poupança, já que essas são as duas opções de destino da renda percebida. Cada um desses elementos da balança – a base e os dois pratos – é estudado por meio de certos conteúdos articulados entre si. A balança, que representa o âmbito individual, encontra-se imersa no âmbito social e se articula com ele por meio de relações mútuas, influenciando-o e sendo influenciada por ele. (BRASIL, 2011a, p. 69)

Figura 2 Âmbito Individual



Fonte: <http://www.vidaedinheiro.gov.br/legislacao-2/>

O âmbito social:

[...] é aquele em que o indivíduo não tem controle ativo sobre as variáveis que impactam sua vida financeira, mas pode se planejar ante elas. Como já indicado, abrange os níveis individual, local, regional, nacional e global da dimensão espacial da educação financeira. Os conteúdos abordados no âmbito social, de naturezas distintas, são: as variáveis que impactam a vida financeira tanto do indivíduo como de comunidades, associações e demais organizações; e as instituições responsáveis pela fiscalização e pela regulação dos mercados em que o indivíduo e tais organizações estão inseridos. (BRASIL, 2011a, p.77)

Nas orientações pedagógicas são levantadas três orientações e discussões: Educação financeira e Currículo; Informação; e Formação de Materiais Didáticos.

De modo geral, nesse bloco entende-se que a falta de conhecimentos sobre educação financeira pode comprometer a qualidade de vida dos cidadãos e impedi-los de exercer plenamente a cidadania. Portanto, cabe às esferas governamentais do país promover o aprendizado na população, prezando pela qualidade das informações e formação. E para dar suporte a toda essa demanda, os materiais didáticos devem ser variados e distribuídos nas escolas, dirigidos a dois tipos de público: alunos e professores. Fica clara também a preocupação em orientar os professores quanto a aplicação dos materiais e a avaliação da aprendizagem dos estudantes.

### 3.3 - O GAME “BATE BOLA FINANCEIRO”

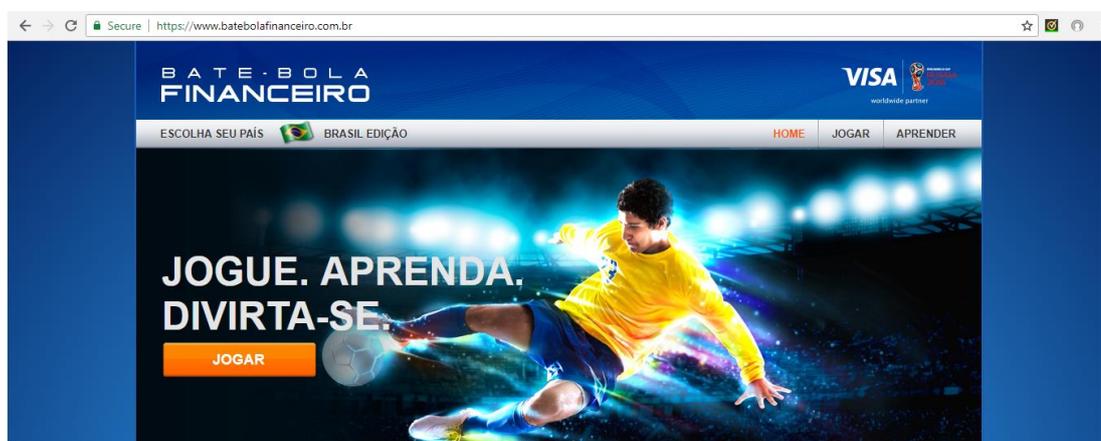
De acordo com as definições do site que disponibiliza o game, o Bate-Bola Financeiro é um videogame educacional desenvolvido para ajudar estudantes a entenderem melhor os fundamentos de finanças pessoais. Foi desenvolvido com a filosofia de que os games podem ser poderosas ferramentas de ensino. O Bate-Bola Financeiro envolve os estudantes em uma atividade divertida e familiar e, ao mesmo tempo em que educa sobre temas essenciais para o sucesso de uma vida financeira saudável, apresenta questões com diferentes graus de dificuldade ao longo do game. Assim

como no futebol, uma gestão financeira bem sucedida exige estratégia, disciplina e resistência.

O game possui interface que oferece a sensação de estar jogando uma partida de futebol e o estudante deve seguir alguns passos antes de começar a jogar.

O acesso inicial é feito no site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>, e o estudante já de início vê a tela a seguir.

Figura 3 Tela inicial “Bate-bola financeiro” I



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Na mesma tela são apresentadas mais algumas informações sobre o game, e, ainda, um outro link para o site <http://www.financaspraticas.com.br/>, como pode ser visto no canto inferior direito, que se trata de uma outra fonte de informações sobre educação financeira.

Secure | <https://www.batebolafinanceiro.com.br>

## JOGUE O BATE-BOLA FINANCEIRO DA COPA DO MUNDO DA FIFA RÚSSIA 2018™

Coloque suas habilidades financeiras à prova com a nova versão do Bate-Bola Financeiro, um jogo de perguntas de múltipla escolha, resultado de uma parceria entre a Visa e a FIFA.

A versão atualizada do jogo apresenta novas perguntas e recursos, testando a habilidade dos jogadores sobre a gestão do dinheiro, à medida que avançam pelo campo e tentam marcar gol. Os professores podem utilizar os módulos de estudo para ajudar os alunos a se prepararem para o jogo. Se você já está aquecido e pronto para jogar, clique no botão acima para começar.

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO	
1. EUA	
2. Argentina	
3. Afeganistão	
4. México	
5. Turquia	

[CONFIRA A TABELA DE CLASSIFICAÇÃO COMPLETA »](#)

**Finanças Práticas**

**APRENDER SOBRE DINHEIRO É DIVERTIDO**  
Acesse o Finanças Práticas e encontre tudo o que você precisa para dominar suas finanças pessoais.

© 2018 VISA INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. | [PRIVACIDADE](#) | [ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE](#) | [TERMOS DE USO](#)

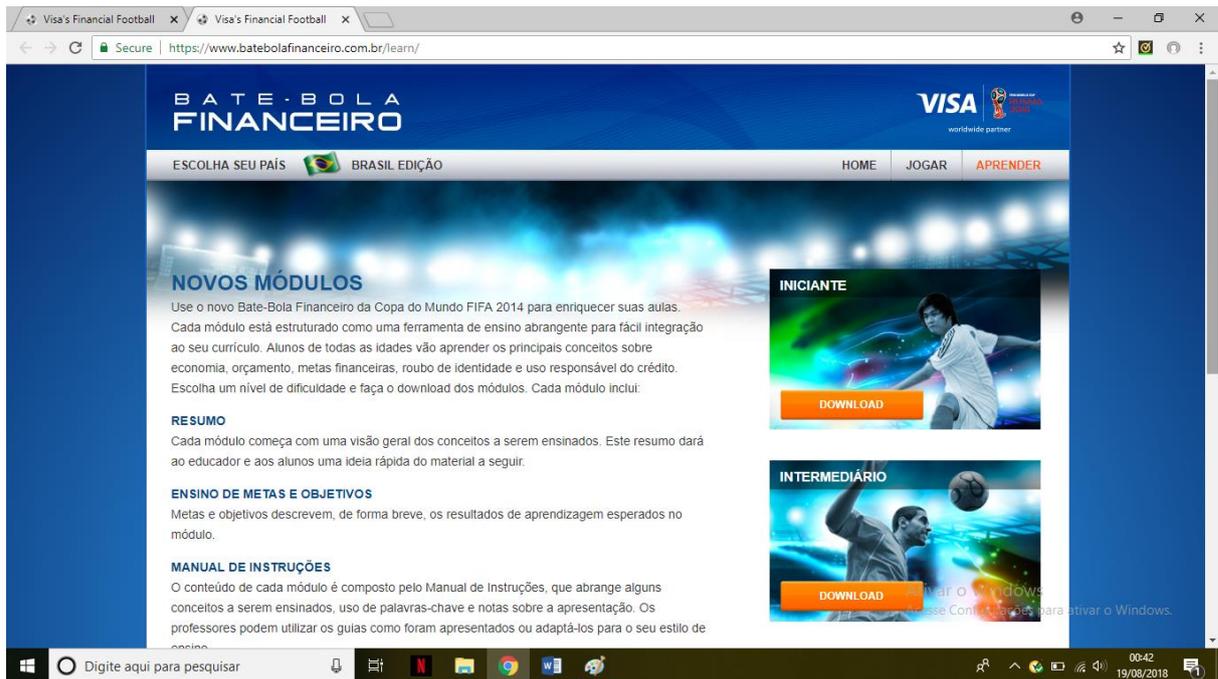
Ativar o Windows  
Acesse [Cortana](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#) para ativar o Windows.

Figura 4 Tela inicial “Bate-bola financeiro” II

Fonte: <http://www.financaspraticas.com.br/>

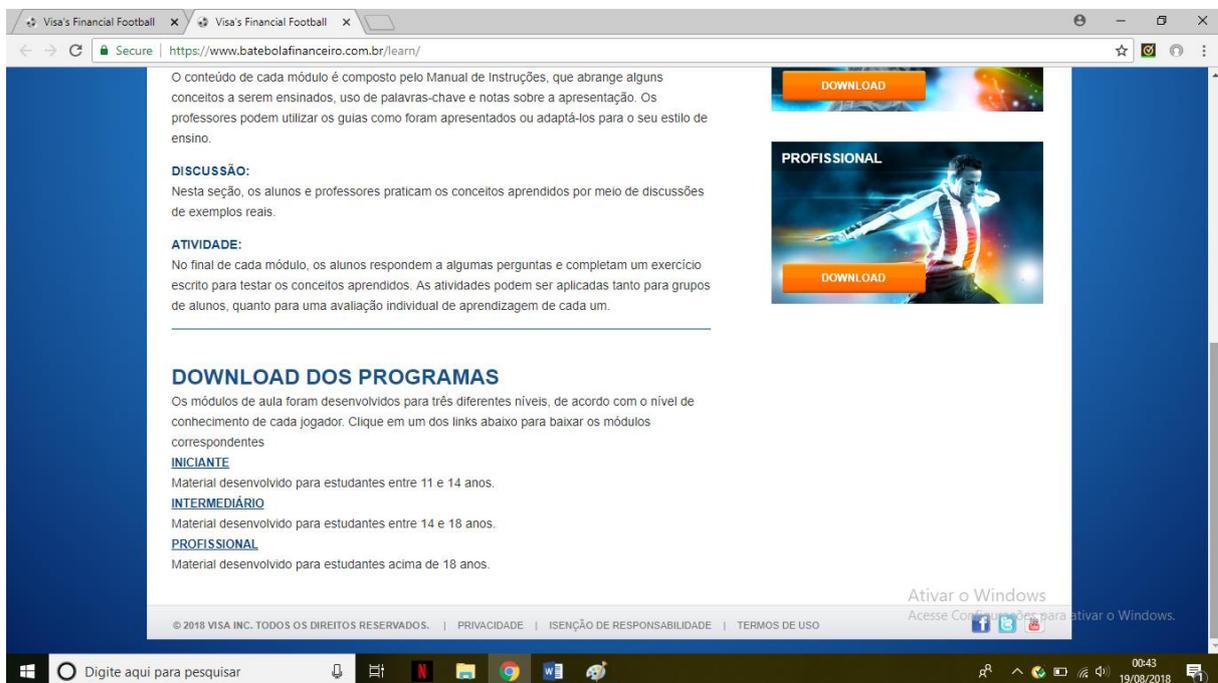
No canto superior direito da Figura 5 encontra-se o MENU do game, que contém os botões ‘HOME’, que se trata da tela apresentada na Figura 4, ‘JOGAR’ e ‘APENDER’. Antes que o estudante comece a jogar de fato, o próprio site orienta que seja feita a leitura do conteúdo didático. Para isso basta clicar em ‘APRENDER’, conforme figura a seguir:

Figura 5 Tela do menu “APRENDER” I



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Figura 6 Tela do menu “APRENDER” II

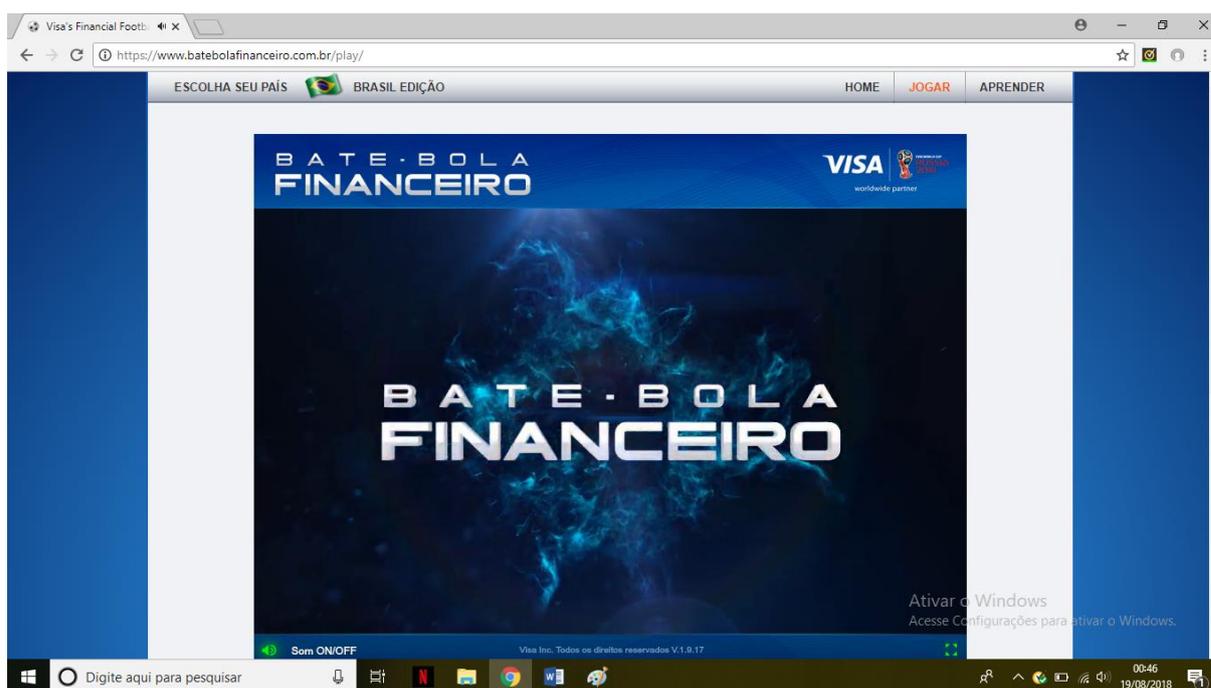


Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Na tela apresentada na figura 6, podemos observar que se encontram disponíveis para download os módulos de aula de cada nível, explicitando a faixa etária indicada para cada um.

Após a leitura e estudo do material disponível para download, clicando em 'JOGAR', é possível visualizar a tela apresentada na figura 7:

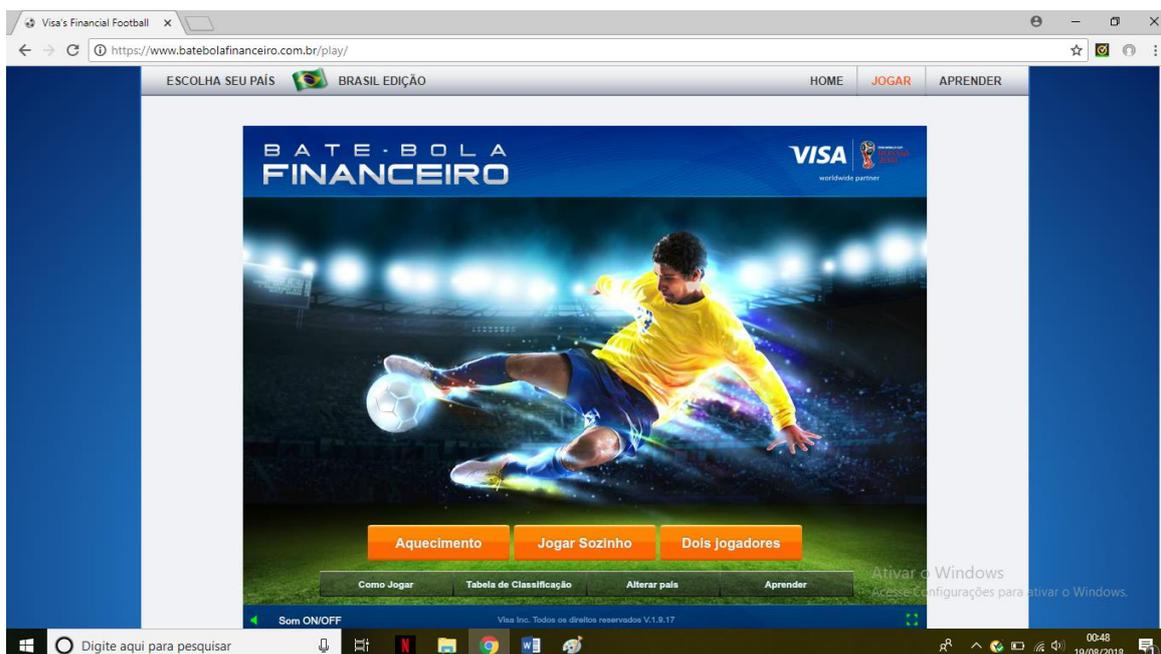
Figura 7 Abertura do Game



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

É importante observar que, mesmo que o estudante tenha se distraído inicialmente ao acessar o site e tenha se equivocado em começar a jogar sem ter acessado o conteúdo didático, existem na tela, conforme Figura 8, os botões 'AQUECIMENTO' e 'ARENDER', que mais uma vez chama o estudante a fazer a leitura e a estudar sobre o assunto antes de jogar. Nesta tela ainda é possível alterar a linguagem do game em 'ALTERAR PAÍS'; visualizar o ranking com o número de gols de todos os 190 times, que podem ser escolhidos para jogar em 'TABELA DE CLASSIFICAÇÃO'; seguir as dicas em 'COMO JOGAR' e selecionar se deseja jogar uma partida sozinho ou com dois jogadores, nos botões 'JOGAR SOZINHO' e 'DOIS JOGADORES'.

Figura 8 Menu do Game I



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Ao escolher uma das modalidades, o game solicita a escolha do nível de dificuldade, que seguem os mesmos padrões dos módulos de aula disponibilizados, conforme pode ser visto na Figura 9 a seguir:

Figura 9 Menu do Game II



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Após a escolha do nível de dificuldade, o estudante deve selecionar o tempo de duração de sua partida, conforme pode ser visto na Figura 10 a seguir:

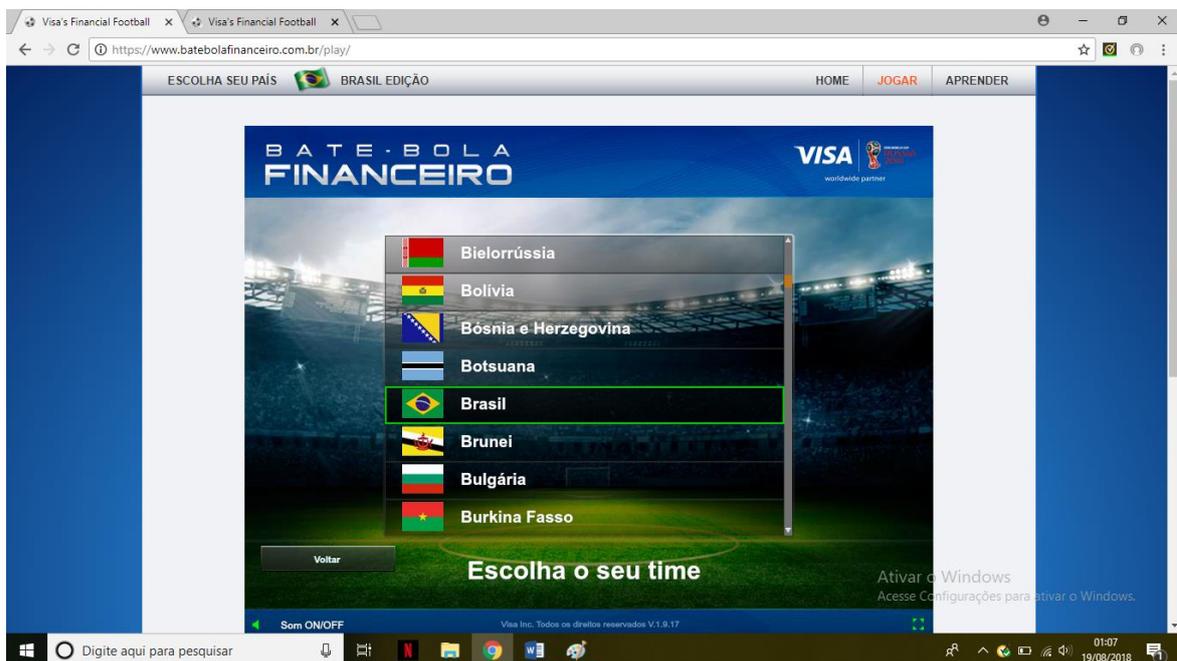
Figura 10 Menu do Game III



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Na sequência é solicitada a escolha do time do aluno que estiver jogando e do time adversário, conforme pode ser observado nas Figura 11 e 12 a seguir.

Figura 11 Menu do Game IV



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

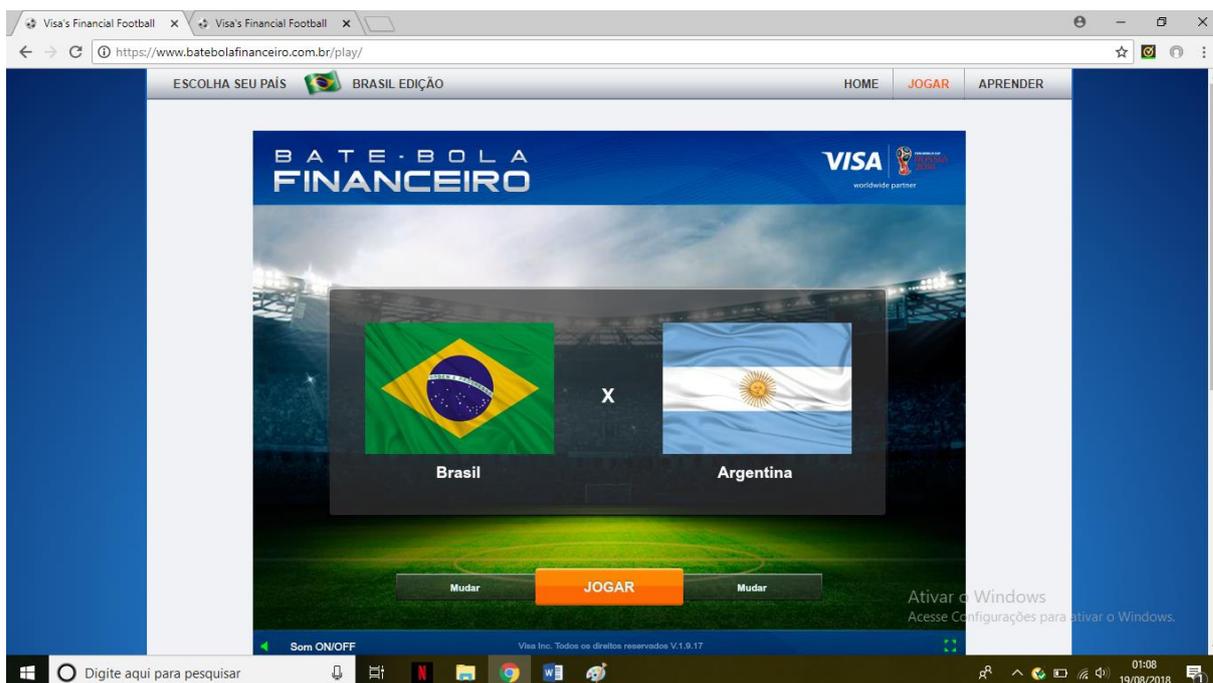
Figura 12 Menu do Game V



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Mesmo após feita a escolha dos times, ainda é possível modificá-la, caso o estudante necessite, conforme a tela apresentado na Figura 13 a seguir:

Figura 13 Início da Partida I



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Ao clicar na opção 'JOGAR', um game de cara e coroa aparece antes de dar início à partida, simulando a realidade de uma partida de futebol, conforme Figura 14. Após selecionada uma das opções, o próprio game simula lançar a moeda no ar e um dos times será o vencedor, dando início na partida com uma primeira pergunta.

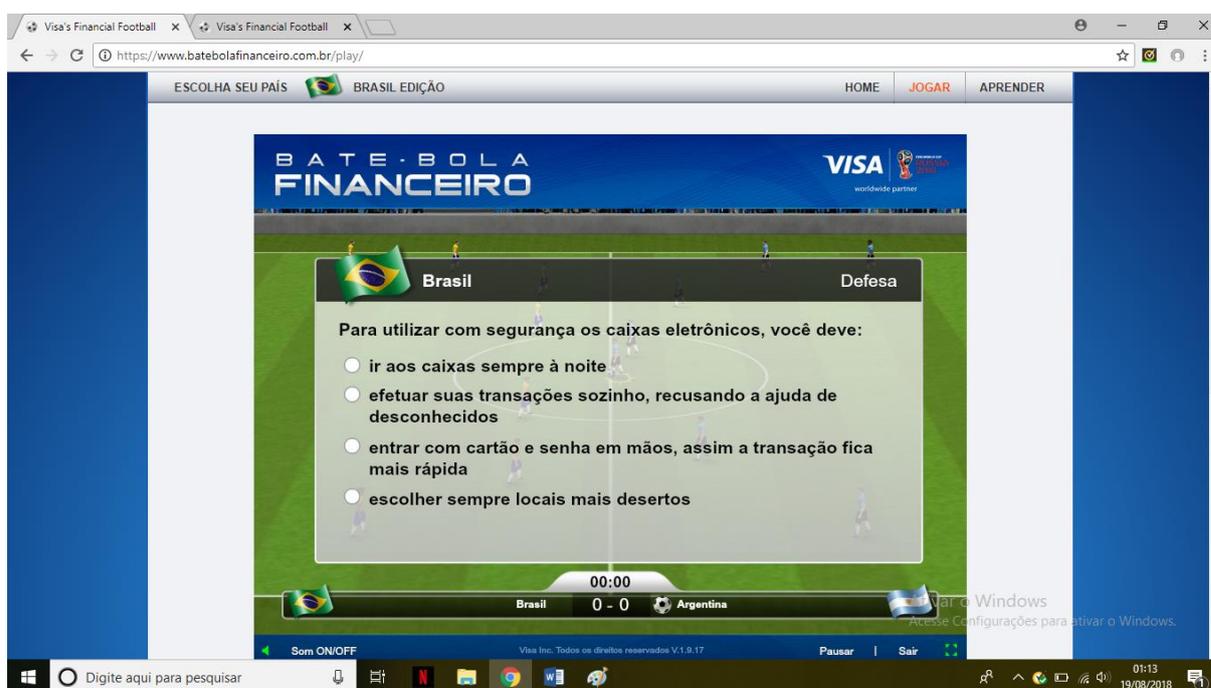
Figura 14 Início da partida II



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

A partida inicia com perguntas diretas, conforme pode ser observado na Figura 15, momento em que o jogador deve responder corretamente para avançar no game e o objetivo é fazer gols.

Figura 15 Pergunta



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Respondendo corretamente, prossegue-se a partida, solicitando um nível de dificuldade para a próxima pergunta, de acordo com a tela apresentada na Figura 16.

Figura 16 Nível para nova pergunta



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Quanto maior o nível de dificuldade escolhido para a próxima pergunta, maior aproximação do gol, levando o estudante a ser desafiado a cada passe, a cada drible, para chegar à finalização marcando ponto.

Caso a resposta dada pelo estudante esteja errada, o time adversário rouba a posse de bola e avança contra o estudante no game, podendo marcar um gol, conforme explícito na Figura 17.

Figura 17 Resposta Incorreta



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Após o término da partida, é apresentado o placar e o estudante ainda pode verificar as estatísticas da partida disputada, de acordo com as telas apresentadas nas Figuras 18 e 19.

Figura 18 Fim de partida



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

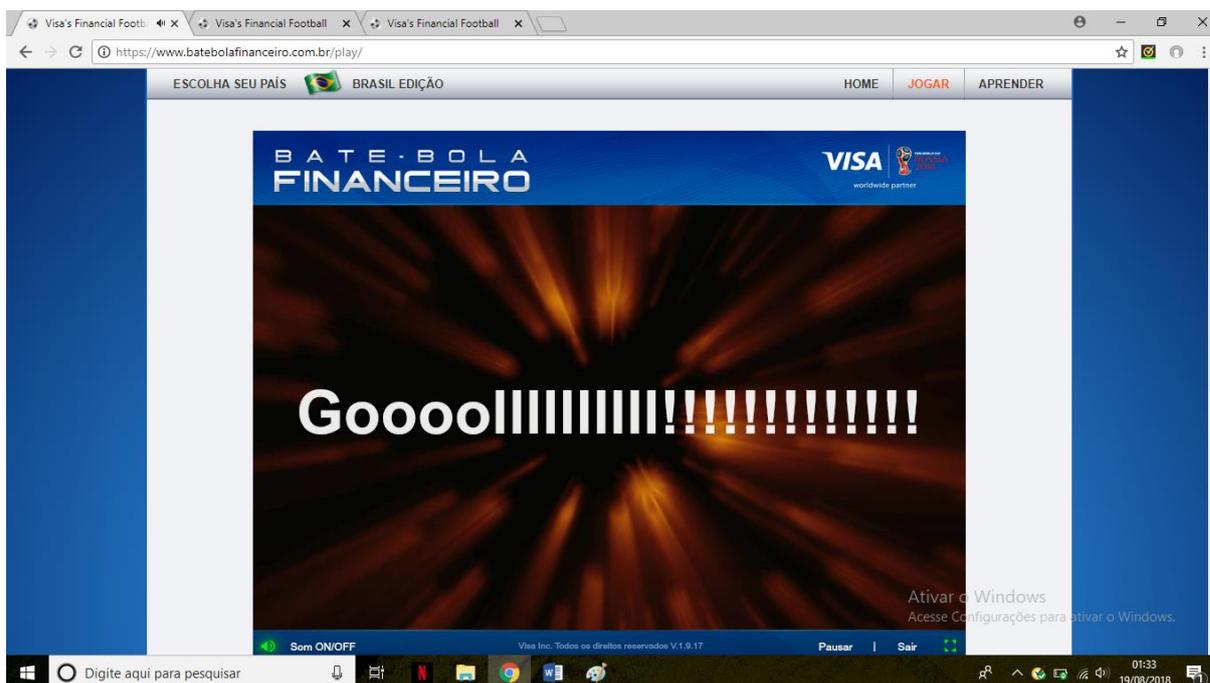
Figura 19 Estatísticas da partida



Fonte: site <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

Quando o aluno consegue responder a todas as questões propostas corretamente, é dada a opção de 'CHUTAR' para o gol, sendo a pergunta que possibilita marcar um gol na partida. Se a resposta for correta, o gol é marcado, conforme Figura 20 a seguir.

Figura 20 Comemoração de resposta correta



Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/>

### 3.3.1 Os módulos de aula

Os módulos de aula disponibilizados para estudo são divididos em três níveis:

- Iniciante (Indicado para estudantes com idades entre 11 e 14 anos);
- Intermediário (Indicado para estudantes com idades entre 14 e 18 anos);
- Profissional / Avançado (Indicado para estudantes com idades acima de 18 anos).

Analisando as apostilas, pode-se observar semelhança na introdução em todos os níveis, além disso são abordados os mesmos assuntos, que são distribuídos em quatro módulos:

- Módulo I: HORA DE POUPAR. COMECE AGORA
- Módulo II: ORÇAMENTO FAZ O EQUILÍBRIO

- Módulo III: EVITANDO ARMADILHAS FINANCEIRAS
- Módulo IV: QUANTO VOCÊ VALE?

Porém, cada módulo de cada nível muda a faixa etária indicada, a visão geral, o assunto e os objetivos de aprendizagem, que são tópicos destacados no início de cada módulo. O desenvolvimento das atividades, a apresentação do texto e os exercícios de cada módulo, independentemente do nível, são os mesmos, garantido a possibilidade de um estudante em qualquer idade, em qualquer fase escolar, iniciar os estudos sobre educação financeira utilizando o site.

Nas apostilas encontramos mais detalhes com os objetivos de aprendizagem de cada módulo, conforme apresentado a seguir:

- a) Iniciante (Indicado para estudantes com idades entre 11 e 14 anos)

O nível iniciante é dividido em quatro módulos de estudo, abordando temas norteadores, que são: poupança; orçamento e equilíbrio financeiro; armadilhas financeiras e crédito – conforme figuras 21, 22, 23 e 24.

Figura 21 Módulo 1- Nível Iniciante

### **MÓDULO 1 // HORA DE POUPAR. COMECE AGORA.**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os alunos vão conhecer a importância de poupar dinheiro para realizar seus sonhos. Vão aprender como economizar e consumir com responsabilidade.

**Nível:** Iniciante (recomendado para alunos entre 11 e 14 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Descobrir o que significa ser responsável financeiramente
- Aprender como poupar dinheiro
- Entender a importância de criar um fundo de emergência
- Conhecer alguns tipos de investimentos

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Figura 22 Módulo 2- Nível Iniciante

**Visão Geral:** Uma administração efetiva de finanças pessoais exige um acompanhamento de receitas e despesas, chamado de orçamento. Nesta aula, os alunos vão aprender a criar e a manter seu orçamento, bem como compreender sua importância. Além disso, vão ver como tomar melhores decisões na área financeira e ter acesso a estratégias de gastos inteligentes.

**Nível:** Iniciante (recomendado para alunos entre 11 e 14 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Aprender sobre elementos-chave da responsabilidade financeira
- Identificar e avaliar seus hábitos de consumo
- Identificar as várias despesas associadas a uma vida independente
- Determinar a diferença entre querer e precisar
- Elaborar e seguir um orçamento que suporte seus objetivos financeiros pessoais
- Entender a relação entre um orçamento e suas metas

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 23 Módulo 3 - Nível Iniciante

### MÓDULO 3 // EVITANDO ARMADILHAS FINANCEIRAS

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes conhecerão duas grandes armadilhas que podem vir a prejudicar sua saúde financeira: o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade. Eles aprenderão a manter hábitos financeiros saudáveis e a precaverem-se contra essas armadilhas. Além disso, entenderão os possíveis impactos de curto e longo prazo do roubo de identidade e do acúmulo de dívidas, e o que fazer em cada situação para recolocar suas finanças em ordem.

**Nível:** Iniciante (recomendado para alunos entre 11 e 14 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Conhecer hábitos que podem aumentar ou reduzir o risco de acumular dívidas ou de ter sua identidade roubada
- Entender como o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade podem afetar o seu nome e sua saúde financeira
- Aprender termos comuns associados a endividamento e roubo de identidade
- Entender o que fazer para pagar suas dívidas e lidar com casos de roubo de identidade

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

## Figura 24 Módulo 4- Nível Iniciante

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes vão aprender o que é crédito, como o crédito pessoal é constituído, mantido e como protegê-lo. Além disso, vão compreender a importância de ter o nome limpo e como isso pode ampliar suas perspectivas financeiras.

**Nível:** Iniciante (recomendado para alunos entre 11 e 14 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Entender o que é crédito
- Conhecer os três Cs do crédito
- Aprender quando usar o crédito e quando não usar
- Identificar e reverter os efeitos negativos de ter o nome no cadastro de inadimplentes
- Saber mais sobre a importância de estar com as contas em dia para a obtenção de um empréstimo

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

- Intermediário (Indicado para estudantes com idades entre 14 e 18 anos)

O nível intermediário é voltado para estudantes com faixa etária entre 14 e 18 anos. Também é dividido em quatro módulos e possui os mesmos temas norteadores do nível iniciante, conforme observa-se nas figuras 25, 26, 27 e 28.

Figura 25 Módulo 1- Nível Intermediário

## **MÓDULO 1 // HORA DE POUPAR. COMECE AGORA.**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os alunos aprendem a importância de poupar para uma emergência e para os objetivos de curto, médio e longo prazo. Eles vão descobrir estratégias para economizar e para consumir com responsabilidade, compreendendo a importância de poupar e investir.

**Nível:** Intermediário (recomendado para alunos entre 14 e 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Entender por que é fundamental aprender habilidades de finanças pessoais e administrar o dinheiro com sabedoria
- Aprender como poupar dinheiro para que ele renda mais
- Entender a importância de criar um fundo de emergência
- Conhecer as opções básicas de investimentos e estratégias

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 26 Módulo 2 - Nível Intermediário

## **MÓDULO 2 // HORA DE POUPAR. COMECE AGORA.**

---

**Visão Geral:** Uma administração efetiva de finanças pessoais exige um acompanhamento de receitas e despesas, chamado de orçamento. Nesta aula, os alunos vão aprender a criar e a manter seu orçamento, bem como compreender sua importância. Além disso, vão ver como tomar melhores decisões na área financeira e ter acesso a estratégias de gastos inteligentes.

**Nível:** Intermediário (recomendado para alunos entre 14 e 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Aprender sobre elementos-chave da responsabilidade financeira
- Identificar e avaliar seus hábitos de consumo
- Identificar as várias despesas associadas a uma vida independente
- Determinar a diferença entre querer e precisar
- Elaborar e seguir um orçamento que suporte seus objetivos financeiros pessoais
- Entender a relação entre um orçamento e suas metas

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 27 Módulo 3- Nível Intermediário

## **MÓDULO 3 // EVITANDO ARMADILHAS FINANCEIRAS**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes conhecerão duas grandes armadilhas que podem vir a prejudicar sua saúde financeira: o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade. Eles aprenderão a manter hábitos financeiros saudáveis e a precaverem-se contra essas armadilhas. Além disso, entenderão os possíveis impactos de curto e longo prazo do roubo de identidade e do acúmulo de dívidas, e o que fazer em cada situação para recolocar suas finanças em ordem.

**Nível:** Intermediário (recomendado para alunos entre 14 e 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Conhecer hábitos que podem aumentar ou reduzir o risco de acumular dívidas ou de ter sua identidade roubada
- Entender como o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade podem afetar o seu nome e sua saúde financeira
- Aprender termos comuns associados ao endividamento e roubo de identidade
- Entender o que fazer para pagar suas dívidas e lidar com casos de roubo de identidade
- Conhecer o que o credor pode ou não fazer ao cobrar uma dívida e quais os direitos do consumidor

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

## Figura 28 Módulo 4 - Nível Intermediário

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes vão aprender o que é crédito, como o crédito pessoal é constituído, mantido e como protegê-lo. Além disso, vão compreender a importância de ter o nome limpo e como isso pode ampliar suas perspectivas financeiras.

**Nível:** Intermediário (recomendado para alunos entre 14 e 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Entender o que é crédito
- Conhecer os três Cs do crédito
- Aprender quando usar o crédito e quando não usar
- Identificar e reverter os efeitos negativos de ter o nome no cadastro de inadimplentes
- Saber mais sobre a importância de estar com as contas em dia para a obtenção de um empréstimo

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

- Profissional / Avançado (Indicado para estudantes com idades acima de 18 anos)

O nível profissional equivale ao nível de dificuldade avançado no game. Nesse nível podemos observar que contém os mesmos temas norteadores dos outros dois anteriores, modificando apenas a recomendação da faixa etária, conforme pode ser observado nas figuras 29, 30, 31 e 32.

Figura 29 Módulo 1- Nível profissional

## **MÓDULO 1 // HORA DE POUPAR. COMECE AGORA.**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os alunos aprendem a importância de poupar para uma emergência e para os objetivos de curto, médio e longo prazo. Eles vão descobrir estratégias para economizar e para consumir com responsabilidade, compreendendo a importância de poupar e investir.

**Nível:** Profissional (recomendado para alunos acima de 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Entender por que é fundamental aprender habilidades de finanças pessoais e administrar o dinheiro com sabedoria
- Aprender como poupar dinheiro para que ele renda mais
- Entender a importância de criar um fundo de emergência
- Aprender sobre opções básicas de investimentos e estratégias

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 30 Módulo 2- Nível profissional

**Visão Geral:** Uma administração efetiva de finanças pessoais exige um acompanhamento de receitas e despesas, chamado de orçamento. Nesta aula, os alunos vão aprender a criar e a manter seu orçamento, bem como compreender sua importância. Além disso, vão ver como tomar melhores decisões na área financeira e ter acesso a estratégias de gastos inteligentes.

**Nível:** Profissional (recomendado para alunos acima de 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo responsável, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Aprender sobre elementos-chave da responsabilidade financeira
- Identificar e avaliar seus hábitos de consumo
- Identificar as várias despesas associadas a uma vida independente
- Determinar a diferença entre querer e precisar
- Elaborar e seguir um orçamento que suporte seus objetivos financeiros pessoais
- Entender a relação entre um orçamento e suas metas

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 31 Módulo 3- Nível profissional

## **MÓDULO 3 // EVITANDO ARMADILHAS FINANCEIRAS**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes vão conhecer duas grandes armadilhas que podem vir a prejudicar sua saúde financeira: o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade. Eles vão aprender a manter hábitos financeiros saudáveis e a precaverem-se contra essas armadilhas. Além disso, entenderão os possíveis impactos de curto e longo prazo do roubo de identidade e do acúmulo de dívidas, e o que fazer em cada situação para recolocar suas finanças em ordem.

**Nível:** Profissional (recomendado para alunos acima de 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Conhecer hábitos que podem aumentar ou reduzir o risco de acumular dívidas ou de ter sua identidade roubada
- Entender como o acúmulo de dívidas e o roubo de identidade podem afetar o seu nome e sua saúde financeira
- Aprender termos comuns associados ao endividamento e roubo de identidade
- Entender o que fazer para pagar suas dívidas e lidar com casos de roubo de identidade
- Conhecer o que o credor pode ou não fazer ao cobrar uma dívida e quais os direitos do consumidor

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Figura 32 Módulo 4- Nível profissional

## **MÓDULO 4 // QUANTO VOCÊ VALE?**

---

**Visão Geral:** Nesta aula, os estudantes vão aprender o que é crédito, como o crédito pessoal é constituído, mantido e como protegê-lo. Além disso, vão compreender a importância de ter o nome limpo e como isso pode ampliar suas perspectivas financeiras.

**Nível:** Profissional (recomendado para alunos acima de 18 anos)

**Tempo Necessário:** 60 minutos

**Assunto:** Economia, matemática, finanças, consumo consciente, questões cotidianas

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Entender o que é crédito
- Conhecer os três Cs do crédito
- Aprender quando usar o crédito e quando não usar
- Identificar e reverter os efeitos negativos de ter o nome no cadastro de inadimplentes
- Saber mais sobre a importância de estar com as contas em dia para a obtenção de um empréstimo

**Materiais:** Instrutores podem imprimir e fazer cópias das apostilas com os testes e os exercícios disponíveis no final deste documento. Os alunos podem usar um dicionário online para procurar na internet termos financeiros usados normalmente.

*As respostas para todos os exercícios estão no final deste documento.*

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

#### 4. DISCUSSÃO DA QUESTÃO DE PESQUISA.

A questão geradora deste trabalho foi entender qual a validade do site *Bate Bola Financeiro* como instrumento de ensino da Educação Financeira Escolar conforme as orientações da ENEF.

Entendemos que o game é uma ferramenta com grande potencial para disseminação da educação financeira nas escolas, por possuir artifícios tecnológicos de grande atratividade para os estudantes, interface bem clara quanto às informações, fazendo com que os jovens de fato desenvolvam conceitos de nível básico, intermediário e avançado sobre a vida financeira de qualquer pessoa.

A forma de garantir a atenção e o desafio de marcar um gol e ser o vencedor de uma partida de futebol induz o aluno a realmente estudar e procurar saber do que se trata a educação financeira de um indivíduo, mesmo para aqueles que nunca ouviram falar sobre esse assunto. Afirma-se isso porque, jogando algumas partidas, as perguntas muitas das vezes são dirigidas utilizando termos técnicos e, sem o devido conhecimento, o estudante pode errar e acabar perdendo.

Analisando por esse aspecto, pode-se afirmar que o game incentiva o participante a pesquisar sobre educação financeira desde o primeiro clique para jogar, bem como por várias vezes são disponibilizados links e botões para acessar os módulos de estudo, que traz o conhecimento de tais termos técnicos que são utilizados nas questões e, ainda, situações que apresentam, de fato, vivências de qualquer cidadão comum.

Não podemos negar que o site transmite motivação em larga escala para o estudo, pois os cenários apresentados no material didático se aproximam, ou pelo menos tentam se aproximar, da realidade de nossos estudantes, mas sua utilização, principalmente em escolas da rede pública, pode enfrentar certos desafios.

Essa utilização depende de computadores em bom estado de manutenção, com capacidade de executar um flash player<sup>2</sup> que exige internet com boa velocidade

---

<sup>2</sup> O flash player é uma tecnologia multiplataforma que trabalha com os principais navegadores de internet da atualidade. De forma técnica, é possível classificá-lo como uma máquina virtual capaz de reproduzir conteúdos como vídeos e animações nos formatos Flash, como SWF, FLV, XML, JSON e AMF.

de conexão, mas essa é uma realidade bem difícil de encontrar nos estabelecimentos públicos de ensino.

Além disso ainda há a ideia de níveis diferentes, tanto para o game quanto para os módulos de estudo, porém, jogando várias vezes, em cada um dos níveis de dificuldade, os passes e as finalizações nas partidas apresentaram repetição nas perguntas, o que deixa a desejar quanto à evolução do conhecimento em educação financeira.

Os módulos de estudo, cuidadosamente separados e disponibilizados para download, são, em quase sua totalidade, idênticos entre os três níveis de dificuldade indicados pelas faixas etárias, ou seja, em todos os níveis o material disponível para estudo é praticamente o mesmo.

Tal observação leva-nos a questionar sua utilização, por exemplo, ao longo do ensino fundamental 2. O módulo iniciante, destinado para idades de 11 a 14 anos já apresenta exigência iníqua em alguns conteúdos.

A tarefa apresentada na figura 33, faz parte do Módulo I dos exercícios escritos, presente em todos os níveis de aprendizagem. Para sua realização, exige-se conhecimentos minimamente consolidados sobre representação de números racionais em sua forma decimal, porcentagem e juros compostos. Essa exigência se torna inviável ao aplicarmos essa tarefa para turmas de 6º e 7º ano, conforme recomenda a faixa etária do módulo de aprendizagem, uma vez que parte destes requisitos matemáticos não compõem os componentes curriculares nesta fase de aprendizagem.

Figura 33 Módulo 1- Exercícios Escritos

**MÓDULO 1 // EXERCÍCIOS ESCRITOS**

**Juros compostos:**  
A fórmula seguinte mostra como calcular juros compostos anualmente.

**Ano 1:**

R\$ _____	x	_____	= R\$ _____	+ R\$ _____	= R\$ _____
Capital		Taxa de Juros (ex: 5% = .05)	Juros Recebidos	Capital	Novo capital para o ano seguinte

**Ano 2:**

R\$ _____	x	_____	= R\$ _____	+ R\$ _____	= R\$ _____
Capital		Taxa de Juros (ex: 5% = .05)	Juros Recebidos	Capital	Novo capital para o ano seguinte

**Ano 3:**

R\$ _____	x	_____	= R\$ _____	+ R\$ _____	= R\$ _____
Capital		Taxa de Juros (ex: 5% = .05)	Juros Recebidos	Capital	Novo capital para o ano seguinte

Baseado na fórmula acima para juros compostos, qual será o total de economias que você terá:

Se você investir R\$100,00 com 3% ao ano de rentabilidade por 2 anos?

Se você investir R\$500,00 com 5% ao ano de rentabilidade por 3 anos?

Se você investir R\$1.000,00 com 4% ao ano de rentabilidade por 4 anos?

Se você investir R\$5.000,00 com 6% ao ano de rentabilidade por 5 anos?

Fonte: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>

Em razão desses fatores houve motivação para levantar algumas questões e tentar buscar respostas com os próprios desenvolvedores e responsáveis pelo game, porém não houve êxito.

A seguir, apresentamos as dúvidas que surgiram a respeito da criação do game e que foram enviadas ao suporte de atendimento da entidade bancária responsável, que a princípio se apresentou disposta a colaborar, porém, na sequência, não responderam mais às indagações feitas:

- 1 – Qual o objetivo da VISA ao desenvolver o game?
- 2 – O que é educação financeira para uma entidade bancária?
- 3 – Como foi elaborado o game? Quem participou?
- 4 – Na equipe de desenvolvimento houve participação de educadores matemáticos? Se sim, qual a formação específica de cada um?
- 5 – Os integrantes do projeto do game têm conhecimento sobre as propostas da OCDE? E da ENEF?

- 6 – O game está compatível com os objetivos da ENEF?
- 7 – Quais conteúdos matemáticos são abordados no game?
- 8 – Qual o retorno esperado pela entidade bancária?

Segundo a ENEF, o material didático deve contemplar os vários segmentos da educação básica, compreendidas na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, e deve estar alinhado de acordo com as orientações do Plano Diretor. No entanto, as características apresentadas no Bate Bola Financeiro não transmitem segurança em sua aplicação para todas as faixa etárias conforme é indicado no site.

Nesse sentido o site não preenche por completo os quesitos exigidos pela ENEF no Brasil.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema tratado neste estudo buscou entender qual a validade do site Bate Bola Financeiro como instrumento de ensino da Educação Financeira Escolar conforme as orientações da ENEF.

Além disso, este trabalho revela a importância do estudo sobre Educação Financeira nas escolas de Educação Básica, no Ensino Fundamental 2.

Tendo em vista a questão inicial, os objetivos fundamentais deste trabalho foram conhecer o funcionamento do game Bate Bola Financeiro e verificar se há conformidade com o ensino da Educação Financeira Escolar conforme as orientações do Plano Diretor da ENEF.

As análises realizadas, tanto da parte didática quanto da parte do entretenimento, nos levaram a algumas conclusões: o game desperta a curiosidade dos estudantes, porém, é sempre necessária a presença de um intermediador, para que o foco principal, que é a educação financeira do indivíduo, seja atingida; apesar de várias vezes o estudante ser provocado a acessar o site para ler as orientações antes de começar a jogar, é inevitável que o jovem, equivocadamente, se sinta mais atraído em simplesmente participar de um game do que utilizá-lo como um instrumento articulado e interativo de estudo. Dessa forma, surge a necessidade de um intermediador que tenha conhecimento da ferramenta e, ainda, que possua preparo como educador financeiro, ou seja um olhar pedagógico crítico.

Os módulos de estudo disponíveis são, independente da faixa etária, os mesmos, o que não permite o avanço do estudo sobre as finanças, caso o game seja utilizado ao longo de todo o segundo segmento do ensino fundamental. Porém, para quem nunca estudou sobre educação financeira, em qualquer uma das séries do referido segmento, o game tem potencial de alavancar e fundamentar os conceitos mínimos necessários nos estudantes, ou em qualquer outro cidadão que se interesse sobre o assunto.

Outro ponto negativo que destaco no conteúdo didático é a ausência de temas que abordam

[...] as dimensões sociais, econômicas, políticas, culturais e psicológicas que envolvem a educação financeira: São discutidos temas como: consumismo e consumo; as relações entre consumismo, produção de lixo e impacto ambiental; salários, classes sociais e desigualdade social; necessidade versus desejo; ética e dinheiro. (SILVA; POWELL, 2013, p.14)

Levando em consideração as análises realizadas, o game pode ser recomendado para estudantes do ensino fundamental, cursando entre o 7º e 9º ano, sendo utilizado como uma ferramenta de inserção e consolidação de conceitos e termos técnicos de nível básico sobre Educação Financeira Escolar.

Seus métodos, no que diz respeito a todo o conteúdo didático, seguem parcialmente as orientações do Plano Diretor da ENEF, atendendo de forma fragmentada o Ensino Fundamental 2. A sensação ao acessar todo o conteúdo disponibilizado pelo game é que, através dele, um indivíduo possa conhecer tudo sobre educação financeira. Mas, ao submetê-lo a um olhar sob a perspectiva didático pedagógica e buscar seus fundamentos metodológicos, observamos que não se trata de uma ferramenta completa.

Dessa forma, apresentamos aqui uma recomendação aos colegas profissionais da educação: devemos nos preocupar mais com a educação financeira e com o desenvolvimento de um olhar mais crítico e construtivo para essa nova tendência. É fato notório que a cada dia a Educação Financeira se torna mais presente no meio escolar, mas nos preocupa a forma como ela será disseminada pelos profissionais da educação, principalmente os que não possuem formação e/ou capacitação para tal e que recursos didáticos e digitais sejam impostos sem o devido acompanhamento.

Deixamos ainda, este trabalho como recomendação para pesquisas posteriores e dicas para trabalhos de outros pesquisadores no futuro.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL/ENEF. Estratégia Nacional de Educação Financeira – **Plano Diretor da ENEF**. Disponível em: <http://www.vidaedinheiro.gov.br/legislação/Default.aspx>. Acesso em: 15 mai 2018.

DEMO, Pedro. **Metodologia para quem quer aprender**. ATLAS, São Paulo, 2008.

ENEF. **Educação Financeira**. Disponível em: <<http://www.vidaedinheiro.gov.br/nova-escola-bncc-inclui-educacao-financeira-em-matematica/>>. Acesso em: 14 mai 2018.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/curso-pgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em 16 ago 2018.

GUIA DA MONOGRAFIA. **O que é pesquisa bibliográfica?**. Disponível em: <<https://guiadamonografia.com.br/pesquisa-bibliografica/>>. Acesso em: 16 ago 2018.

NOVA ESCOLA. BNCC inclui **Educação financeira em Matemática**. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/9798/bncc-inclui-educacao-financeira-em-matematica>> Acesso em: 14 mai 2018.

SILVA, Amarildo Melchiades da; POWELL, Arthur Belford. **Um programa de educação financeira para a matemática escolar da educação básica**. Anais do XI ENEM – XI Encontro Nacional de Educação Matemática, Curitiba, 2013.

SILVA, Amarildo Melchiades da; POWELL, Arthur Belford. **Educação Financeira na Escola: A perspectiva da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico**. Boletim GEPEM, 2015.

SILVA, Amarildo Melchiades da; POWELL, Arthur Belford. **Currículos de Educação Financeira para a Escola nos Estados Unidos**, Revista de Educação, Ciências e Matemática, 2016.

SILVA, Amarildo Melchiades da. **Uma experiência de Design em Educação Matemática: O Projeto de Educação Financeira Escolar**. Projeto de Pesquisa – Estágio Pós-Doutoral. Rutgers University, New Jersey/EUA, Newark, 2011.

VISA. **Inclusão e Educação Financeira**. Disponível em: <<https://www.visa.com.br/mais-visa/sobre-a-visa/inclusao-e-educacao-financeira.html#3>>. Acesso em: 15 mai 2018.

VISA. **Bate Bola Financeiro**. Disponível em: <https://www.batebolafinanceiro.com.br/learn/>>. Acesso em: 15 mai 2018.