

TRILHA FINANCEIRA: UM JOGO DE TOMADA DE DECISÕES FINANCEIRAS

Universidade Federal de Juiz de Fora

Thaysa Adryene Teixeira S. Rodrigues / Amarildo

Melchiades da Silva



Thaysa Adryene Teixeira da Silva Rodrigues

Amarildo Melchades da Silva

TRILHA FINANCEIRA: UM JOGO DE TOMADAS DE DECISÕES FINANCEIRAS

Produto educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação Matemática. Área de concentração: Educação Matemática.

Juiz de Fora

2024

SUMÁRIO

<u>APRESENTAÇÃO</u>	4
<u>CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DA ELABORAÇÃO DO JOGO</u>	5
<u>ORIENTAÇÃO QUANTO ÀS REGRAS DE COMO REALIZA O JOGO TRILHA FINANCEIRA</u>	6
<u>SUGESTÕES DE LEITURA</u>	14
<u>SUGESTÕES DE FILMES</u>	15



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons – Atribuição – NãoComercial 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

```
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/"></a><br />Este trabalho está licenciado com uma Licença <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/">Creative Commons -
```

APRESENTAÇÃO

O produto educacional consiste em um jogo de tabuleiro colaborativo com o objetivo de deflagrar o processo de produção de significados dos estudantes frente a situações do cotidiano que envolvem decisões financeiras. Este jogo aborda conteúdos importantes de Educação Financeira, como juros simples e compostos, descontos, formas de pagamento, despesas fixas e variáveis, orçamento pessoal e familiar, armadilhas do comércio, e a distinção entre necessidades e desejos. As situações são apresentadas em cartas, elaboradas com base no cotidiano de uma família, de modo a colocar os estudantes diante de cenários que exigem tomadas de decisão financeira em contextos familiares, permitindo que formulem enunciações sobre as situações e conteúdo de Educação Financeira abordados nas cartas.

O jogo foi aplicado a quatro estudantes da 1ª série do Ensino Médio de uma escola pública na cidade de Bom Jardim de Minas, Minas Gerais. Recomenda-se o uso da calculadora do celular para realizar os cálculos durante o jogo. O jogo pode ser adaptado, seja pelo aumento do número de cartas, seja pela alteração das situações apresentadas, conforme a realidade dos estudantes. Para enriquecer as aulas, sugerimos uma lista de livros e filmes que podem ser utilizados como referência.

Esperamos que você, professor(a), possa integrar este jogo às suas aulas de Matemática, oferecendo uma proposta dinâmica que desperte o interesse e promova o debate entre os alunos sobre situações financeiras do cotidiano familiar, proporcionando um momento enriquecedor de aprendizado e experiências em sala de aula.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DA ELABORAÇÃO DO JOGO

Este jogo de tabuleiro é composto de cartas que foram elaboradas com cores distintas, visando trazer mais dinamismo ao jogo e trazer maior número de situações do cotidiano aos estudantes. Após a aplicação do jogo há um questionário, a fim de permitir que os estudantes reflitam e analisem as situações propostas durante o jogo.

Esse questionário pós jogo é composto por cinco tarefas distintas, em que a primeira versará sobre profissões e planejamento financeiro familiar, a segunda orçamento e planejamento financeiro, a terceira trata da diferença entre os termos escolha e tomada de decisão, a quarta para falar sobre cartas do jogo que abordou termos ou conteúdos desconhecidos e, por fim, a última sobre a opinião dos estudantes, quanto ao jogo e sua contribuição para aprendizagem no ensino de Educação Financeira.

O jogo é constituído por uma orientação quanto às regras de como realiza o jogo, tabuleiro do jogo, as cartas do jogo, o dado, os marcadores de tabuleiro, modelos de dinheiro, ficha para controle financeiro dos jogadores e o questionário para ser aplicado pós jogo.

ORIENTAÇÃO QUANTO ÀS REGRAS DE COMO REALIZA O JOGO TRILHA FINANCEIRA

É um jogo de tabuleiro colaborativo que pode conter 5 a 7 participantes. Antes de iniciar o jogo deve definir quem será o articulador do jogo. Para definir o articulador do jogo, pode pedir para os jogadores jogarem o dado e o jogador que retirar o menor número será o articulador. O articulador deve embaralhar e organizar as cartas do jogo no tabuleiro, de acordo com suas respectivas cores e organizar o dinheiro que será utilizado durante as jogadas, visto que ele (a) que ficará responsável pela leitura das cartas respostas e controle do dinheiro, ou seja, realizará o pagamento ou recolherá o dinheiro dos jogadores.

Após definido o articulador do jogo, os jogadores deverão formarem duplas ou trios para compor sua respectiva família. Já definido as famílias, um representante de cada família deve jogar o dado para definir a ordem que cada família irá jogar no jogo. O jogador que obter o maior número no dado, será sua família que iniciará o jogo e assim consequentemente a ordem das famílias para jogar, será definida em ordem decrescente do número retirado no dado.

Uma vez definido a ordem das famílias, cada jogador deve retirar aleatoriamente uma carta da cor cinza que contém, sua profissão com seu respectivo salário, meta da família no jogo, suas despesas fixas pessoais e a despesa fixa da casa deverá estar sem o valor, pois deve ser dividida pelos membros da casa posteriormente.

As despesas fixas da casa terão dois orçamentos presentes nas cartas amarelas (figura1), um orçamento caso todos os membros da casa sejam assalariados e outros para as demais profissões. Vale destacar, caso um dos jogadores retire a carta cinza com assalariado e os demais retirem outra profissão, deverá utilizar a carta das despesas fixas que contem assalariado e demais profissões.



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

Após cada membro da família receberá a folha para fazer as anotações do seu controle financeiro familiar. Cada família joga o dado na sua vez, e anda o número de casa retirado no dado. Ao parar em uma casa, o jogador vai escolher uma carta referente a cor que caiu no tabuleiro e ler o conteúdo da carta. Importante resaltar que os jogadores compoem uma família, ou seja, as tomadas de decisões devem ser tomadas em comum acordo, visto que a escolha irá impactar no orçamento familiar.

Cada volta equivale a um mês, logo a família que chegar na casa de número 30, ela finalizou o mês, então ela receberá o salário mensal, lembre-se de descontar as despesas individuais e as despesas da casa, pois se inicia um novo mês e com ele as despesas novamente. Não esqueça, de fazer o fechamento do mês para que seja iniciado outro.

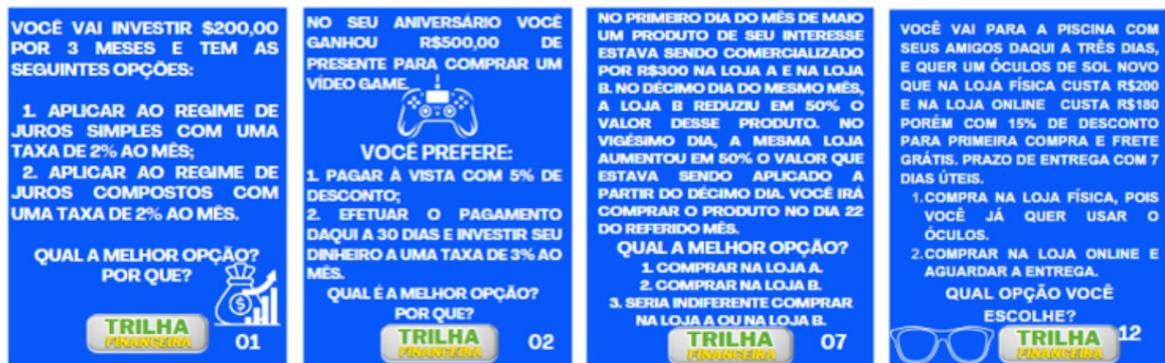
A família que finalizar o mês primeiro (chegar na casa de número 30), deverá aguardar que as demais famílias concluam o mês, para que juntos iniciem o próximo mês.



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

As cartas azuis (figura 3) traz situações do cotidiano dos alunos, abordando conceitos, como despesas variável, juros, investimentos, necessidade versus desejo e as armadilhas do comércio, fazendo com que os jogadores tenham que tomar suas decisões. Essa cartas, podem aumentar ou diminuir a quantidade de estrelas, o orçamento pessoal e familiar dos participantes.

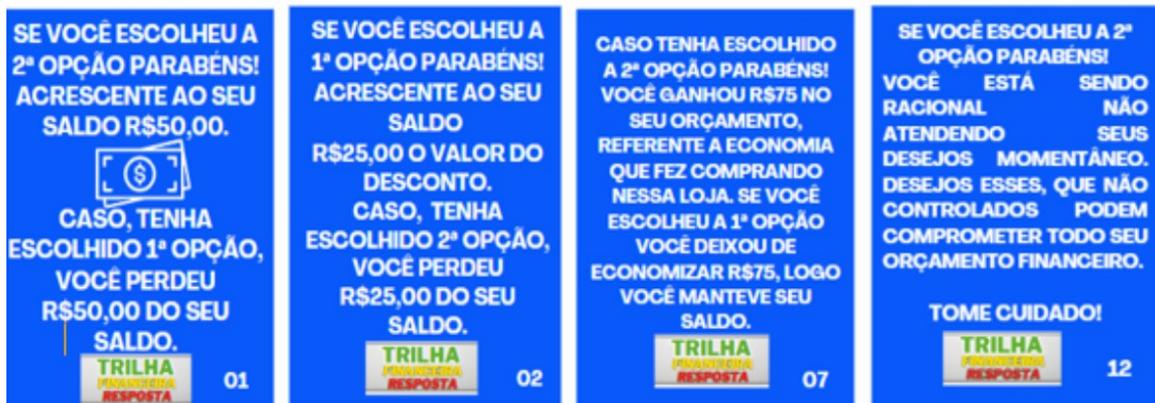
Figura 3 – Cartas azuis



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

As cartas azuis respostas (figura 4) traz a resposta correta da carta azul de acordo com a numeração, como também sua bonificação ou prejuízo a depender da alternativa escolhida.

Figura 4- Cartas azuis respostas



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

As cartas verdes (figura 5) traz assuntos sobre educação financeira, como curiosidades, informações, penalidades ou benefícios para o jogador.

Figura 5 – Cartas verdes



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

As cartas vermelhas (figura 6) trarão as oportunidades de renda extra (os negócios), eventua- lidades e festividade que gerarão gastos no orçamento. Cada negócio tem seu investimento inicial e especificações de rendimento diário, quinzenal ou mensal.

Figura 7 – Cartas vermelhas



Fonte – Elaborada pela autora (2024).

Para ter acesso ao material para impressão do jogo Trilha financeira acesse:

https://drive.google.com/drive/folders/1TRaNr0TPcpsZZuBn3RijMEwrOjUUO8iN?usp=drive_link

SUGESTÕES DE LEITURA

- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mer-cadorias / Zygmunt Bauman; tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro:Jorge Zahar Ed., 2008.
- DE MELLO FERREIRA, Vera Rita. **Decisões econômicas**: você já parou para pensar?. Évora, 2007.
- LINS, Romulo C. **O Modelo dos campos semânticos**: estabelecimentos e notas de teorizações. In. ANGELO, C. L. et al. Modelo dos Campos Semânticos e Educação Matemática: 20 anos de História. São Paulo: Midiograf, 1ª edição, 2012, 280 p.
- RODRIGUES, Thaysa A. **Educação financeira escolar**: Um jogo de tomadas de decisões financeiras para deflagrar o processo de produção de significados. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) – Instituto de Ciências Exatas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2024.
- SILVA, Amarildo M.; POWELL, Arthur B. Um programa de educação financeira para a matemática escolar da educação básica. In: **Anais do XI ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA - XI ENEM**. Educação Matemática: Retrospectiva e Perspectivas., 2013, Curitiba– PR, p.1-17.

SUGESTÕES DE FILMES

- Clube da luta - 1999.
- Amor por contrato - 2009.
- Delírios de consumo de Becky Bloom- 2009.