



## Educação financeira com o jogo de tabuleiro Fortunas da Terra: Uma aventura em Itapissuma

Vinícius Leandro de Moraes da Silva<sup>1</sup> • Cleide Oliveira Rodrigues<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente trabalho tem por objetivo apresentar as contribuições do jogo Fortunas da Terra, que foi desenvolvido com o propósito de promover uma integração entre os conteúdos abordados na educação financeira com aspectos históricos e culturais de Itapissuma. O jogo que envolve alunos dos anos finais do Ensino Fundamental de uma Escola de Referência do município de Itapissuma, da região metropolitana de Recife-PE, cuja metodologia baseia-se nas orientações de educação baseada em projetos, que visa atender os Temas Contemporâneos Transversais, diante das recomendações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação a educação financeira como formadores de cidadãos críticos para o trabalho e a prática social. Os participantes organizaram um grupo de WhatsApp visando uma comunicação mais eficiente para leitura, análise de artigos científicos e pesquisa de campo com visitas a pontos culturais, o que promoveu significativas aprendizagens. O jogo reflete uma combinação da riqueza financeira e cultural da região que serão exploradas ao longo da dinâmica. “Fortunas” sugere a acumulação de riquezas, enquanto “Terra” faz referências às raízes culturais e tradições locais de Itapissuma. Durante o jogo, os participantes foram capazes de administrar recursos financeiros (moeda fictícia) ao mesmo tempo em que se engajam e aprendem sobre a rica herança cultural da região. A combinação de conhecimentos financeiros e culturais promoveu decisões conscientes e a valorização ambiental.

**Palavras-chave:** Educação Financeira. Jogos Educativos. Interdisciplinaridade.

### 1 Introdução

No final do século XX, o tema em educação das finanças nem era cogitado nas escolas. Concomitantemente, a economia do Brasil desestabilizou a população que sofreu com a hiperinflação de produtos básicos. Durante esse período a ausência da educação financeira, “altos índices de inflação, baixa bancarização, crédito escasso e pouco acesso à informação desenhavam um cenário em que o brasileiro médio não conseguia planejar sua vida financeira” (Araujo, Calife, 2014, p. 1). As famílias de baixa renda não tinham opções de controlar suas finanças, pois, faltava informação, e a oportunidade de crédito tornavam brasileiros reféns do sistema econômico do país. Araujo e Calife (2014) observam que a população, com medo de perder o poder de compra, circulavam suas finanças rapidamente, impedindo um pensamento de poupança e planejamento financeiro a longo prazo, daí, guardar dinheiro era desnecessário. Durante esse período nenhuma iniciativa, educação ou orientação foi incentivado para a população. As primeiras iniciativas de Educação Financeira foram restringidas por um público específico. Associada ao aumento de capital, as técnicas de finanças eram passadas para os ricos, que

<sup>1</sup> Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) • Graduação • Recife, Pernambuco (PE), Brasil • [profimat.vmoraes99@gmail.com.br](mailto:profimat.vmoraes99@gmail.com.br) • ORCID 0009-0005-2481-0547.

<sup>2</sup> Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) • Doutora • Recife, Pernambuco (PE), Brasil • [Cleide.orodrigues@ufrpe.br](mailto:Cleide.orodrigues@ufrpe.br) • ORCID 0000-0002-9105-3962.





tinham a oportunidade de fazer movimentar seu dinheiro, se atualizando sobre o assunto, tendo o objetivo de ficar mais ricos. Ao contrário, a realidade dos pobres era de não ter instruções para mudar seus conhecimentos e atitudes relacionado ao mercado financeiro.

A inserção da educação financeira no currículo escolar no mundo se deu muito antes que o Brasil. Apesar das orientações em torno desse tema tenham ganhado alguma visibilidade com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), Cordeiro (2018), considera seu nascimento no âmbito escolar em 2010 com a criação da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF). Mesmo assim, ainda é válida a afirmação sobre a persistente ausência no currículo da escola pública. No entanto, os conteúdos de juros simples e compostos, alguns casos de função exponencial, proporcionalidade e outros (PCN, 1998; PCN<sup>+</sup>, 2006), ligados à matemática quase sempre são discutidos sem uma forte referência a educação financeira do ponto de vista da formação crítica do aluno.

Nesse sentido, a falta de uma visão crítica da população em educação financeira tende a gerar consequências econômicas, tanto individuais quanto sociais, com maior impacto sobre a população mais vulnerável. Santos (2022) adverte que os altos índices de endividamento e inadimplência mostra que os brasileiros têm um histórico de má administração de suas finanças. Para Silva *et al.* (2021, p. 3) “a sociedade atual, é considerada altamente consumista e isso impacta diretamente na vida das crianças e jovens, onde são induzidas a ter contato com dinheiro cada vez mais cedo”. Rodrigues (2022) observa que os jovens têm mais oportunidades ao dinheiro quando comparado aos seus pais no passado. Outra justificativa para o consumismo em excesso, é o que Lopes e Junior (2021) definem como “técnicas administrativas”, que vem evoluindo ao longo do tempo, focando no comportamento dos clientes e persuadindo para consumirem sem nenhum tipo de consciência. Pessoas com poucos ou nenhuns conhecimentos financeiros são facilmente induzidas a compras, podendo passar dos seus limites, corroborando com distanciamento do equilíbrio das finanças. Por isso, é fundamental promover uma Educação Matemática Crítica nas escolas (Skovsmose, 2017), capacitando os estudantes a analisar e resistir aos apelos de um consumo irracional e compulsivo.

Segundo Rodrigues (2022), no contexto escolar a educação financeira ensina o estudante a lidar com o dinheiro de forma coerente, com tomadas de decisões mais conscientes e seguras. Cunha (2020) acredita que a educação financeira é um "recurso de poder" que tem o objetivo de situar os interessados em decisão financeira bem-informada, mostrando uma igualdade de direitos entre classes sociais distintas. Nesse aspecto,





promove uma visão crítica do cidadão sobre seus direitos. A inclusão da educação financeira como parte do currículo escolar surge como uma demanda urgente em um cenário de crescente endividamento das famílias brasileiras, aliada à falta de preparo da população para lidar com o dinheiro de forma sustentável. A educação financeira se torna uma alternativa para a mudança significativa no comportamento da população, pois, preocupa-se em explicar o funcionamento das atividades financeiras e o papel do cidadão no cenário político e social (Cordeiro *et al.*, 2018). Por sua vez, Silva (2021) leva em consideração que a escola deve ter como objetivo preparar o aluno para organizar suas finanças com responsabilidade, tendo estes, uma postura consciente ao longo da vida.

Diante desses desafios em torno da educação financeira, consideramos ser os recursos materiais, especialmente os jogos, uma alternativa necessária para renovar a prática docente dos professores, pois auxiliam na adoção de metodologias que colocam o aluno como protagonista de sua aprendizagem.

Conforme Azevedo (1999) e Fogaça et al. (2024), o uso desses recursos no ensino de Matemática é fonte de motivação para aprender Matemática, pois ajuda o aluno a construir representações mentais ricas e significativas baseadas na realidade dele. Os materiais manipuláveis funcionam como uma ponte entre os acontecimentos reais e a sua representação abstrata, permitindo que o aluno crie e opere sobre esses modelos.

No entanto, Cavalcanti (2006) alerta que a simples manipulação do material concreto não assegura a aprendizagem. Para que isso aconteça, é essencial um planejamento cuidadoso sobre como usá-los para facilitar a compreensão dos conceitos matemáticos.

Com relação aos jogos, Leme et al. (2024) reafirmam as contribuições desses recursos, relacionado ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais, podendo colaborar com a concentração, a colaboração e a socialização entre os alunos promover robustas discussões coletivas.

Para que os jogos apresentem bons resultados na prática docente é importante investir no planejamento, cujo foco não deve estar no objeto em si, mas nas operações realizadas com jogo pelos alunos. Sarmento (2010) critica propostas em que o material didático tem uma função meramente ilustrativa, mantendo o aluno em uma posição passiva, apenas respondendo às perguntas do professor. Nesse sentido, Lemes et al. (2024) destaca que esses recursos não se detenham apenas a problematizar conteúdos específicos, mas que respaldem reflexões e ações dos alunos acerca desses conteúdos.





Apesar dos benefícios dos jogos na prática docente, muitos desafios ainda estão postos para utilizar esses recursos de forma eficaz. Mendes (2009) observa que, frequentemente, o material concreto é usado de forma inadequada, como uma motivação passageira ou uma demonstração onde o aluno é apenas um espectador. Foi a partir dessa consideração que nossa compreensão de trabalhar com o jogo inseriu-se numa proposta de projeto, envolvendo quatro alunas em atividades, cujo investimento no processo demandou estudo e experimentos em várias etapas. A descrição do processo está descrita na etapa seguinte.

## 2 Metodologia

No intuito de submeter um projeto didático na feira da Semana Municipal de Ciência e Tecnologia (SMCT), em Itapissuma, em que o tema daquela edição foi “Há ciência nas tradições populares?”, foi criado o jogo Fortunas da Terra. A ideia surgiu do meu (primeiro autor) interesse, forma individual em criar um protótipo que abordasse as tradições e patrimônios da cultura itapissumense, junto com algumas ciências como: Matemática, educação ambiental, educação financeira etc. A partir disso, convidei algumas alunas para participarem, sendo elas bem receptivas à proposta. A feira tem diversas categorias de submissão, das quais optamos pela categoria em que os alunos da rede, dos anos finais do ensino fundamental, apresentassem o trabalho, tendo como o professor o orientador. O grupo foi composto por quatro alunas, cujos nomes são fictícios: Eva, Júlia, Kami e Laís.

A proposta foi de elaborar um jogo pedagógico que promovesse a participação da comunidade e os alunos da rede local. Desta forma, no intuito de instigar aulas mais interativas, abordando a contextualização com mundo real e associando as ciências com fatos da região nasceu o Fortunas da Terra. Além disso, outro objetivo foi incentivar a Educação Baseada em Projetos (EBP), tendo como os protagonistas as alunas do ensino fundamental.

Inicialmente foi criado um grupo no whatsapp para facilitar a comunicação dos membros do grupo, tornando as informações e orientações mais rápidas. Em um momento virtual, o orientador formulou perguntas sobre o tema de ciências e tradições populares no geral, incentivando as alunas a responderem com suas próprias palavras. Essa iniciativa foram os primeiros passos de pesquisas que estavam por vir. Os encontros físicos do grupo aconteciam na escola. Lá, foram incentivadas algumas iniciativas para





que as alunas começassem a entender a ideia de uma pesquisa científica e como associar ao tema. Os professores se reuniam com as alunas, semanalmente para discutir e aprender juntos sobre a pesquisa científica e as tradições do município local. As alunas contribuíam com os elementos referentes ao município e os professores passavam os métodos, regras de pesquisas, escritas de textos científicos relacionados a educação financeira e cultura.

Em um desses momentos foi incentivado pelo orientador um pré-projeto de todas as etapas e objetivos que o grupo teria que se dispor a fazer. Para entender um pouco sobre a educação financeira e sustentabilidade, através do lúdico, o docente propôs que as alunas jogassem o jogo “Piquenique”, do Instituto Brasil Solidário (IBS), distribuindo feedbacks e chamando atenção em alguns pontos interessantes como o modo de abordagem do jogo, o objetivo de consumo, poupança e contribuindo com a preservação do meio ambiente. A esse respeito, as imagens da Figura 1 mostram uma das reuniões com as participantes e elas jogando o jogo Piquenique:

**Figura 1:** Planejamento e etapas que antecederam a elaboração do jogo



Fonte: primeiro autor.

As etapas antecederam os momentos seguintes que são parte das discussões e análises dos resultados.

## 4 Resultados

Como parte do processo, o grupo fez uma pesquisa de campo no município de Itapissuma. As discentes por serem familiarizadas com a região, propuseram visitar alguns locais para que pudéssemos observar a história e a geografia da cidade, natureza, gastronomia e tradições materiais/imateriais que fazem parte da identidade da população. Apreciamos o prato típico da região de referência (a caldeirada), que é preparada com os frutos do mar local. Visitamos também o mercado cultural para conhecer alguns livros da história do povo itapissumense do passado, além do patrimônio imaterial da cidade, como





o ritmo Piaxaxá. O Piaxaxá é uma forma de arte que envolve música, teatro e dança, que se assemelha ao coco, expressão cultural típica da região. Nessa mesma aventura, pudemos contemplar o píer e o cruzeiro, admirando toda a preservação da cidade. Na pesquisa de campo, observamos o Sítio do Canto, um centro de produção agrícola do passado, onde era cultivado e abastecia diversos produtos para a população Itapissumense, com ricas tradições históricas, culturais e econômicas. A riqueza dessa prática foi para além da visita, promoveu discussões coletivas sobre a cidade, costumes e crenças da população a partir de um resgate histórico, cultural e social, como exemplo apresentamos a Figura 2. Sempre com o olhar para o objetivo do projeto, o grupo estava focado em identificar elementos que puderam nos ajudar a entender aspectos da economia, gastronomia, história, sustentabilidade vivenciados pela população local.

**Figura 2:** Visitas de campo e discussões coletivas



Fonte: primeiro autor.

Ao final de toda essa experiência, o grupo reuniu elementos para criar o Jogo Fortunas da Terra. Após a criação do jogo, as alunas o testaram aplicando-o em turmas do 6º e 7º ano do ensino fundamental. Atuando como mediadoras, elas explicaram as regras com clareza e organizaram a dinâmica para que os alunos pudessem realizar as operações financeiras e definir o vencedor de acordo com as regras estabelecidas.

No começo do jogo os jogadores irão decidir qual será o seu peão (personagem) e quem começa a jogar, através de um consenso ou no dado (quem tirar o maior número poderá escolher). Logo após, o participante mediador irá separar \$10 Bentos para cada jogador ter a possibilidade de arcar com suas despesas ou investir em um negócio local. Começando a dinâmica, os jogadores arremessam o dado e a numeração que cair será o número de jogadas. Parando na casa azul puxará a carta de quiz cultural, responderá à pergunta e seguirá as orientações da carta. Parando na casa verde seguirá as orientações da carta ação e passará o dado para o próximo jogador, independente do resultado.





Algumas cartas ação terão um bônus para certo personagem específico. O jogo só termina quando todos os personagens chegarem ao final do tabuleiro. Ao longo do percurso, algumas casas do tabuleiro terão as casas vermelhas indicando a mudança da rodada (1ª, 2ª, 3ª, etc...). Ao total o jogo terá 7 rodadas. O mediador julgará quem ganha o jogo, isso só acontece quem tiver adquirido a maior quantidade de Bentos, participando dos desafios financeiros das cartas ação e ter respondido no mínimo três quiz cultural. Em caso de empate financeiro, ganha quem tiver chegado primeiro no fim do tabuleiro. Se o jogador chegar ao final do tabuleiro sem responder ao mínimo, um quiz cultural (independente do resultado) ou não ter feito uma ação financeira no jogo, estará automaticamente eliminado.

A dinâmica do jogo reflete a combinação entre a prosperidade financeira e a riqueza cultural de Itapissuma. O termo "Fortunas" evoca a acumulação de riquezas, e "Terra", as raízes e tradições locais. Cabe aos participantes administrar seus recursos (moeda fictícia) enquanto se envolvem com a herança cultural da região. Essa integração entre gestão financeira e valor cultural estimula decisões conscientes e a apreciação do meio ambiente, como mostra a Figura 3.

Figura 3: Jogo Fortuna da Terra



Fonte: Primeiro autor.

A iniciativa e o domínio das alunas envolvidas corroboram com a tomada de decisão e protagonismo dos discentes do projeto, além de concluir que elas realmente entenderam os objetivos do projeto. As discentes conseguiram lidar com a situação em





sala de aula, e junto com orientação do professor. Nesse aspecto, a compreensão e autonomia das alunas em participar de uma atividade como essa releva quão satisfatória é a realização de projetos para a construção da aprendizagem.

A medida que o jogo ia sendo apresentado nos espaços da escola, ganhava proporções significativas. Professores de outras disciplinas em seus intervalos de aula passaram a jogar. Em um outro momento, os professores da escola João Bento também jogaram o Fortunas da Terra. Ao final do ano de 2024, as discentes apresentaram o Fortunas da Terra na SMCT.

O Fortunas da Terra foi submetido para outras feiras científicas e teve participação confirmada. Um exemplo é a Feira Mineira de Iniciação Científica (FEMIC), que acontece de maneira virtual. O professor orientador apresentou o projeto que foi julgado por uma grande criatividade. Em outra ocasião, disseminou o trabalho na Jornada de Ciência, Tecnologia e Meio Ambiente, na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) como modelo de poster científico. Já no “V Encontro de Estudantes de Matemática” (VEEM) na UFRPE, o professor apresentou o trabalho no modelo de comunicação científica. As alunas apresentaram o trabalho na feira de química e ciências, o “Qciencia”, executada na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Durante a ocorrência da feira, as participantes tiveram postura, confiança e protagonismo para passar a ideia do trabalho à toda comunidade científica ali presente. Ao fim, chegamos em quinto lugar na categoria abordada. A Figura 4 mostra duas participações em feiras e encontros:

**Figura 4:** Apresentação das alunas em encontros e feiras



Fonte: Primeiro autor.

Esse tipo de ensino-aprendizagem contribui para o desenvolvimento de habilidades que estimula as tomadas de decisões, fomentando uma aprendizagem ativa e





contextualizada com o ambiente em que vivem desde a infância (já que todas nasceram e residem em Itapissuma).

## 5 Considerações finais

Durante o momento da disseminação do conhecimento sobre educação financeira e cultura local, através do jogo, as discentes se mostraram aptas para lidar com a situação, manuseando as técnicas de comunicação. Além de cumprirem o papel de mediadoras do jogo, elas analisavam os aspectos financeiros e sociais que o jogo abordava, junto com os jogadores, causando reflexões através do lúdico. Assim, a ideia era que os jogadores tomassem a melhor decisão possível. Os alunos \ jogadores se mostraram entusiasmados ao viver, através do lúdico, algo que naturalmente a cultura passou para ele. No entanto, alguns conceitos como orçamento, despesas e sustentabilidade não eram conhecidos pelos alunos e depois do jogo eles se mostraram mais compreensivos. Complementando, alguns jogadores tiveram um primeiro contato com práticas financeiras, diante da diversão, e com isso, mostraram-se mais confiante e esperançosos diante de um futuro próximo de trabalho e vida social. Através da jogabilidade do Fortunas da Terra, os professores acharam a proposta bem coerente a comunidade, no entanto, desafiador. Abordaram algumas propostas de melhoras dando feedbacks positivos.

A aplicação de projetos como esse na educação básica, torna-se eficiente para estimular a aprendizagem ativa e habilidades dos alunos, contribuindo com a tomada de decisão, autonomia e protagonismo. Com essa atitude, a escola cumpre seu papel de função social e política, incentivando os personagens para uma visão crítica, diante da atual conjuntura.

## Referências

ARAUJO, Fernando Cosenza; CALIFE, Flavio Estevez. A história não contada da Educação Financeira no Brasil. ROQUE, JRR Otimização na recuperação de ativos financeiros, p. 1-11, 2014.

AZEVEDO, M. V. R. Jogando e construindo matemática: a influência dos jogos e materiais pedagógicos na construção dos conceitos em matemática. São Paulo: VAP, 1999.

BRASIL. Decreto nº 7.397, de 22 de dezembro de 2010. Institui a Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF, dispõe sobre a sua gestão e dá outras providências. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Poder Executivo, Brasília, DF, 23 dez. 2010. Seção 1, p. 7-8.





BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias*. Brasília: MEC, 2006.

CAVALCANTI, L. B. *O uso de material concreto com representações retangulares na construção do conceito de decomposição multiplicativa*. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, CE, 2006.

CORDEIRO, Nilton José Neves; COSTA, Manoel Guto Vasconcelos; SILVA, Márcio Nascimento. Educação Financeira no Brasil: uma perspectiva panorâmica. *Ensino da Matemática em Debate*, v. 5, n. 1, p. 69-84, 2018.

CUNHA, Márcia Pereira. O mercado financeiro chega à sala de aula: educação financeira como política pública no Brasil. *Educação & Sociedade*, v. 41, p. e218463, 2020.

DESTEFANI, Sonia Maria. Educação financeira na infância. *Eventos Pedagógicos*, v. 6, n. 4, p. 274-282, 2015.

FOGAÇA, Fernando; WANDERER, Fernanda; BERMÚDEZ ALFARO, Ana Maria. Jogos na Educação matemática e a constituição de sujeitos-alunos na sociedade neoliberal. *Revista Educação em Questão*, v. 62, n. 73, 2024.

LEMES, Jean Carlos; CRISTOVÃO, Eliane Matesco; GRANDO, Regina Célia. Características e possibilidades pedagógicas de materiais manipulativos e jogos no ensino da matemática. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, v. 38, p. e220201, 2024.

LOPES, Marcos Antônio Campelo; JÚNIOR, Jorge Tyminski. A importância da educação financeira no ensino escolar: Revisão integrativa. *Rev. Episteme Transversalis*, Volta Redonda-RJ, v.12, n.3, p.130-148, 2021.

MENDES, I. A. *Matemática e investigação em sala de aula: tecendo redes cognitivas na aprendizagem*. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2009.

RODRIGUES, Ana Karina da Costa. A educação financeira como forma de promover Qualidade de vida. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Furg. Instituto de Matemática, Estatística e Física – Imef., 2022.

SANTOS, E.E. Cidadania Financeira: a conquista por meio da educação. Hoje Mais de Araçatuba SP, 2022. Disponível em: < [Cidadania financeira: a conquista por meio da educação - Hojemais de Araçatuba SP](#) >. Acesso em: 21/10/2023.

SARMENTO, A. K. C. A utilização dos materiais manipulativos nas aulas de matemática. In *VI Encontro de Pesquisa em Educação da UFPI*, 2010.

SILVA, Allan Augusto et al. Educação financeira na rede básica de ensino: um estudo em escolas de São José dos Pinhais-PR. *Memorial TCC Caderno da Graduação*, v. 7, n. 1, p. 153-176, 2021.

SKOVSMOSE, Ole. O que poderia significar a educação matemática crítica para diferentes grupos de estudantes? *Revista Paranaense de Educação Matemática*, v. 6, n. 12, p. 18-37, 2017.

