



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA NATUREZA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM MATEMÁTICA - EAD**

EMANUEL WAGNER SANTOS SILVA

**JOGO TRIUMPH FINANCEIRO:
CONTRIBUIÇÕES E IMPACTOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA**

TABIRA-PE

2022

EMANUEL WAGNER SANTOS SILVA

JOGO TRIUMPH FINANCEIRO:

CONTRIBUIÇÕES E IMPACTOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Trabalho apresentado ao Departamento de Ciências Exatas e da Natureza, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Matemática.

Orientador: Prof. José Jefferson da Silva

TABIRA-PE

2022



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA NATUREZA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM MATEMÁTICA - EAD**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Emanuel Wagner Santos .

Jogo triumph financeiro: contribuições e impactos no ensino da matemática / Emanuel Wagner Santos Silva. - Recife, 22.

35 : il.

Orientador(a): José Jefferson da Silva

(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências Jurídicas, Matemática - Licenciatura, 22.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Educação Financeira . 2. Triumph financeiro . 3. Ensino da matemática . I. Silva, José Jefferson da. (Orientação). II. Título.

510 CDD (22.ed.)

FOLHA DE APROVAÇÃO

EMANUEL WAGNER SANTOS SILVA

JOGO TRIUMPH FINANCEIRO: CONTRIBUIÇÕES E IMPACTOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Trabalho apresentado ao Departamento de Ciências Exatas e da Natureza, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Matemática.

Aprovado em: 18 de Maio de 2022

Banca Examinadora

Prof. Tutor José Jefferson da Silva, UFPE.

Prof. Dr. Antonio Fernando Pereira de Sousa, UFPE.

Prof^a
Dr^a Luciana Borré Nunes, UFPE.

Dedico este trabalho primeiramente ao senhor **Jesus**, o autor da minha história. Aos meus pais **Damiana Dos Santos Ferreira e Valdeir Antônio da Silva**, a minha Esposa **Lourrany**, ao meu filho **Ravi Emanuel** e a toda minha **Família**. Todos os citados são parte fundamental de motivação e êxito da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Quero aqui expressar toda minha gratidão aqueles que estiveram comigo e me apoiaram nessa jornada árdua, mas única e especial.

Agradeço a Deus pelo dom da vida, por ter me concedido sabedoria, saúde, fé e coragem para continuar firme na caminhada acadêmica, por ter me tornado uma pessoa insistente, fazendo com que nunca desistisse diante das dificuldades e por sempre ter preparado os melhores caminhos para que pudesse dar passos importantes.

A minha família que de forma direta e indireta contribuíram tornando-me mais forte psicologicamente, sendo minha maior motivação.

A Universidade Federal de Pernambuco, que me propiciou crescimento profissional. Assim como a todos os educadores que fizeram parte da minha jornada desde o primário, que me incentivaram a seguir o estudo como ferramenta necessária para conquistar as metas desejadas.

Aos meus amigos e colegas de curso pela união na resolução de atividades e formação de grupos de estudos.

Ao meu orientador Jefferson, que foi um pilar ideal na etapa final do curso, transmitindo conhecimentos e experiências acolhendo meus acertos e ajudando a corrigir meus erros.

Por fim agradeço a todos aqueles que contribuíram para minha formação profissional, acreditando e torcendo para a realização desse sonho.

A tarefa não é tanto ver aquilo que ninguém viu, mas pensar o que ninguém ainda pensou sobre aquilo que todo mundo vê. (Arthur Schopenhauer)

RESUMO

Nesse estudo questiona-se os impactos causados pelo ensino da educação financeira em sala de aula, tendo como objetivos específicos: investigar o nível de entendimento do aluno em relação a educação financeira, identificar as consequências trazidas pelo jogo TRIUMPH FINANCEIRO e avaliar estratégias realizadas durante o jogo. A investigação foi desenvolvida em uma Escola Municipal localizada na cidade de Tabira, no sertão Pernambucano, por meio da metodologia pesquisa-ação caracterizado pela abordagem qualitativa. A coleta de dados foi baseada em questionários com os estudantes e por meio de experimentações lúdicas. Participaram do estudo 12 estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental, sendo necessário o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Apresenta-se como finalidades iniciais despertar nos alunos o interesse em estudar educação financeira, apontar a importância de entender a diferença entre ativo financeiro/passivo financeiro e mostrar a necessidade do estudo monetário.

Palavras-chave: Educação Financeira. Triumph Financeiro. Ensino da Matemática.

ABSTRACT

In this study, the impacts caused by the teaching of financial education in the classroom are questioned, having as specific objectives: to investigate the level of understanding of the student in relation to financial education, to identify the consequences brought by the TRIUMPH FINANCEIRO game and to evaluate strategies carried out during the match. The investigation was developed in a

Municipal School located in the city of Tabira, in the hinterland of Pernambuco, through the action-research methodology characterized by a qualitative approach. Data collection was based on questionnaires with students and through playful experiments.

Twelve students from the Final Years of Elementary School participated in the study, requiring the Free and Informed Consent Form (ICF). Its initial purposes are to arouse students' interest in studying financial education, to point out the importance of understanding the difference between financial assets/financial liabilities and to show the need for monetary study.

Key-words: Financial Education. FINANCIAL TRIUMPH. Teaching Math.

LISTAS DE FIGURAS

- Figura 1 - Peças do jogo TRUMPH FINANCEIRO posicionadas por 2 Alunos do 8º ano para início do jogo 17**
- Figura 2 - Lado inverso que representa os triumph das peças do jogo, em que os números relacionam-se com a descrição das peças mostradas posteriormente na página 20. 18**
- Figura 3 - Alunos do 9º ano respondendo ao questionário do pré TRIUMPH FINANCEIRO 25**
- Figura 4 - Momento da partida entre dois jogadores do 8º ano 29**
- Figura 5 – Momentos finais em que a peça ativa “E” estava sendo cercada pelos triumph 10 e 17 do adversário 30**
- Momento em que o jogador representado pela letra “J” estava prestes a capturar três peças do adversário “I” e Ganhar o jogo. Figura 6- Estava prestes a 31**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12

1 O ensino de educação financeira utilizando o jogo como recurso de ensino 14

1.1 Educação financeira no ambiente escolar 14

1.2 Jogo TRIUMP FINANCEIRO 15

1.2.1 Características do jogo TRIUMPH FINANCEIRO 16

1.2.2 *Regras do jogo* 18

1.2.3 Peças do jogo: significados e características de elementos da
educação financeira 20

2 Metodologia 23

2.1 Aplicação do questionário pré TRIUMPH FINANCEIRO 24

2.2 Aplicação de TRIUMPH FINANCEIRO 26

2.3. Aplicação do questionário pós TRIUMPH FINANCEIRO 26

3 Analisando a experiência da pesquisa 27

3.1 Sobre o primeiro questionário 27

3.2 Estratégias utilizadas no jogo TRIUMPH FINANCEIRO 29

3.3 Conclusões acerca do questionário pós jogo 31

CONSIDERAÇÕES FINAIS 33

REFERÊNCIAS 34

ANEXOS 37

INTRODUÇÃO

O jogo dinamiza e transmite condutas e costumes sociais, sendo primordial na preparação integral dos jovens para a vida. A atividade lúdica do jogo permite que o jogador se coloque em situações reais e fictícias e faça novas descobertas sem risco de sofrer danos no mundo real, renovando sua energia (SANTOS, 2006).

Para a utilização coerente do jogo em sala de aula é necessário que o educador tenha em mente o objetivo ao qual quer alcançar e o modo como vai alcançar. Ressaltando a importância do direcionamento, ou seja, para onde, quem e para que se deve a aplicação do lúdico, “o jogar constrói o saber naturalmente e agradavelmente, fazendo com que surja e fortaleça a autonomia, por ser um feitor de normas, regras e costumes”. (CUNHA, 2001, p.13)

Tendo em vista o grande impacto positivo que o jogo proporciona no fortalecimento do aprendizado e a curiosidade em entender melhor o cenário de conhecimento financeiro em sala de aula, assim como os impactos causados pela tomada de decisões erradas quando se diz respeito ao manejo do dinheiro, o presente trabalho tem como objetivo explorar e aprofundar o tema: Jogo TRIUMPH FINANCEIRO: contribuições e impactos no ensino da matemática.

O estudo do tema foi feito através da aplicação do jogo TRIUMPH FINANCEIRO aos alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, tendo em vista etapas de observação, análise e conclusão de questionários e do processo lúdico. Buscando não somente recolher as ideias, mas, mostrar e levar ao leitor a refletir como algo tão importante deve ser enfatizado nos anos finais do ensino fundamental.

Partindo desse pressuposto será que a frase “estude, tire boas notas e tenha um bom emprego” não é o melhor conselho que você pode passar para seus filhos? Como afirma Sharon L. Lechter no livro *Pai rico pai pobre* (KIYOSAKI,2000). Frase essa adotada pelos pais, professores e responsáveis. Será que deve ser alterada para “estude, tire boas notas e tenha uma boa educação financeira”?

A educação financeira segundo o Conselho Regional de Economia - Paraíba (2011, p.1) é “[...] um assunto essencial para o exercício da cidadania, pois a falta de alfabetização financeira pode deteriorar ou deixar de melhorar a qualidade de vida das pessoas no futuro”. Com base nessa ideia é de suma importância a abordagem de um tema, na qual, não é discutido de forma direta em sala de aula e que precisa ser trabalhado com o auxílio de professores, no intuito de educar os alunos financeiramente e causar impactos positivos para o futuro. Mas quais seriam esses impactos?

O objetivo geral é questionar os impactos causados pelo ensino da educação financeira em sala de aula, mostrando aos alunos do ensino fundamental do 8º e 9º ano, através do jogo TRIUMPH FINANCEIRO, como definir o rumo do dinheiro, em prol ao sucesso financeiro.

Os objetivos específicos foram: Investigar o nível de entendimento do aluno em relação a educação financeira; identificar as consequências trazidas pelo jogo TRIUMPH FINANCEIRO no ensino da matemática e; avaliar estratégias realizadas durante o jogo.

O trabalho escrito é apresentado em três capítulos. O capítulo 1 aborda as características da educação financeira e sua implantação nas escolas, perguntas de um questionário sobre o tema financeiro e exposição quanto as respostas dadas. No capítulo 2 é apresentado o jogo TRIUMPH FINANCEIRO, abordando o modo de jogar, regras, aplicação, identificação das peças e a aplicação de um novo questionário.

O terceiro e último capítulo trata-se da aplicação e conclusões dos questionários aplicados antes e depois das partidas, a colaboração e os objetivos do jogo para contribuição do ensino/aprendizado e os impactos causados para o futuro desses estudantes quando o assunto é educar-se financeiramente.

1. O ENSINO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA UTILIZANDO O JOGO COMO

RECURSO DE ENSINO

Escolher o caminho em que deverá ser introduzido o dinheiro não é tarefa fácil, principalmente, quando deseja-se um possível retorno em maior quantidade ou quando convive-se somente com percas financeiras dizendo sempre a mesma frase:

“meu dinheiro só dar para comprar alimentação e não sobra nada”. Justamente por essa dificuldade é necessário o estudo de algo que trará ideias e possíveis caminhos a ser seguido visando o controle financeiro e até mesmo o sucesso. Esse estudo está presente na educação financeira que segundo Lucci (2006) refere-se aos conceitos e atitudes voltados para ações financeiras, indicando, portanto, o conjunto de atividades, como o controle diário das despesas, cartão de crédito, financiamentos e empréstimos. Sabendo da grande importância do ensino monetário e os impactos negativos causado pelo mal hábito do uso do dinheiro torna-se necessário a abordagem, reflexão e ação dos assuntos ligados a economia no ambiente escolar.

1.1 Educação financeira no ambiente escolar

Educação financeira é o processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram a sua compreensão em relação aos conceitos e produtos financeiros, de maneira que, com informação, formação e orientação, possam desenvolver os valores

e as competências necessários para se tornarem mais conscientes das oportunidades e riscos neles envolvidos e, então, poderem fazer escolhas bem informadas, saber onde procurar ajuda e adotar outras ações que melhorem o seu bem-estar. Assim, podem contribuir de modo mais consistente para a formação de indivíduos e sociedades responsáveis, comprometidos com o futuro (OCDE, 2005). Esse é o conceito utilizado pelo site oficial da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF) com o decreto 7397/2010, publicado no Diário Oficial de União de 22 de dezembro de 2010.

A ENEF é uma estratégia criada por decreto presidencial com propostas de promoção monetária para os cidadãos, com o intuito de fortalecer as noções do sistema financeiro. Segundo Kyosaki e Lechter (2002, p. 22):

Assuntos como contabilidade e investimentos são importantes para a vida das pessoas, mas essas sabem muito pouco sobre o assunto, pois as escolas se concentram nas habilidades acadêmicas e profissionais, mas não nas habilidades financeiras. Isso explica porque médicos, gerentes de banco e contadores inteligentes que tiveram ótimas notas quando estudantes terão problemas financeiros durante toda a sua vida.

Definição que resume bem a grande necessidade da implantação de um novo critério de ensino no ambiente escolar.

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018, p. 269) elenca tópicos de estudo da temática ao longo da educação básica, como taxa de juros, inflação e operações financeiras, defendendo que tais aprendizados “favorece um estudo interdisciplinar envolvendo as dimensões culturais, sociais, políticas e psicológicas, além da econômica, sobre as questões do consumo, trabalho e dinheiro”.

1.2 - JOGO TRIUMPH FINANCEIRO

O jogo desenvolve habilidades, tais como: a liderança, a tomada de decisão, a comunicação; e promovem a socialização e, por isso, são ótimas ferramentas de ensino (LORRAINE, UKENS, 2007, p. 126). O pensamento citado anteriormente resume bem o tamanho da importância da utilização do jogo em sala de aula para qualquer tipo de ensino. Com esse embasamento, fica notável que também para a educação financeira é fundamental a aplicação de didáticas lúdicas.

Para Brito, 2012,p.5) :

O aprendizado de conceitos básicos de finanças contribui para tomada de decisões econômicas, pois auxilia na compreensão e racionalização de problemas cotidianos enfrentados pela população. Ao fomentar habilidades financeiras o indivíduo passa a ter consciência de que é influenciado pela economia, que esta o influencia e que a interação de ambos acontece de forma natural. Após tal conscientização o indivíduo torna-se mais crítico, criterioso e cauteloso no que tange as suas escolhas financeiras.

Ferreira (2017) afirma que a educação financeira é a capacidade dos indivíduos de fazer escolhas inteligentes, em razão de um processo de conhecimento, em relação ao uso e a gestão do dinheiro.

Interligando a eficácia do jogar com a necessidade de contribuição, para o desenvolvimento da capacidade de pensar a fazer boas escolhas financeiras, foi criado o jogo TRIUMPH FINANCEIRO.

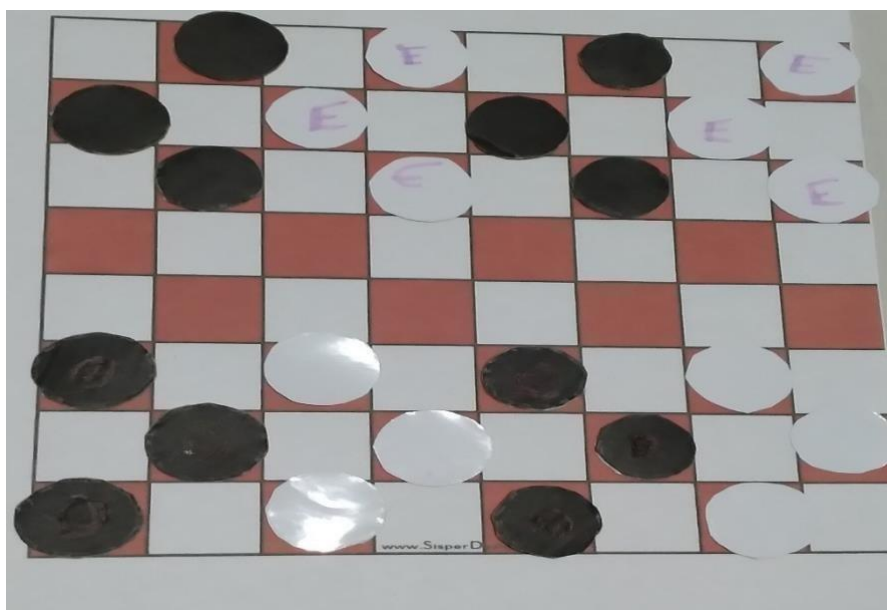
1.2.1. Características do jogo TRIUMPH FINANCEIRO

Ele é composto por um tabuleiro com 64 casas da dama e 24 peças sendo 12 nas cores brancas e 12 pretas, na qual cada jogador tem direito a 12 peças, já que apenas dois jogadores podem enfrentar-se de cada vez. Cada peça tem um valor ligado ao financeiro: elementos ativos (que geram lucros) e passivos (geram despesas), que são identificadas pela numeração apresentada no verso de cada peça. As representações dos ativos são dadas por: ações, títulos, promissórias, imóveis

geradores de renda, royalties, fluxo de caixa, fundos mútuos, seu negócio, sociedade anônima, inteligência financeira, mente, criatividade. Enquanto que os elementos passivos presentes nas peças são identificados por: imóvel caro, cartão de crédito, impostos, aumento de salário, trabalho demais, hipoteca imobiliária, empréstimos bancários, carro, velhas ideias, poupar, trabalhar pelo dinheiro e medo.

Para início de partida cada jogador deverá colocar no tabuleiro suas peças, sendo 6 peças que representam os ativos e 6 peças que representam os passivos para cada jogador, em cada linha deve conter 2 peças pretas e duas peças brancas dispostas de forma aleatória de acordo com a escolha dos jogadores de modo que seja preenchido o total de três linhas dos quadrados vermelhos em cada lado como mostra a figura abaixo.

Figura 1- Peças do jogo TRIUMPH FINANCEIRO posicionadas por 2 alunos do 8º ano para início do jogo.



Fonte: Arquivo do autor, 2022.

Para não haver confusões de peças no decorrer do jogo, os jogadores colocaram as peças no tabuleiro e destacaram as peças com a primeira letra do seu nome ou com algum código que identificassem as peças de cada um.

1.2.2. Regras do Jogo

As regras de Triumph financeiro é uma adaptação das regras oficiais do jogo de damas criado pela CBD (Confederação Brasileira de Damas).

- 1- Recomendado para maiores de 9 anos de idade.
- 2- O lance inicial é do jogador que ganha no impar ou par.
- 3- A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez.
- 4- Quando a pedra atinge a última linha do tabuleiro, ela é promovida

a
Triumph.

- 5- Qualquer peça pode virar Triumph. A pedra deverá ser virada e colocada a inicial do nome para identificar a qual jogador pertence. Devendo prosseguir o jogo com ela virada (mostrando a identificação do número correspondentes as peças descritas posteriormente).

Figura 2- Lado inverso que representa os triumph das peças do jogo, em que os números relacionam-se com a descrição das peças mostradas posteriormente na página 20.



Fonte: Arquivo do autor, 2022.

- 6- O triumph tem seus movimentos mais amplos, podendo andar para frente e para trás em mais de uma casa de cada vez.
- 7- Os números que apresentam os triumphs tem o mesmo peso dentro do jogo.(1 ao 24).
- 8- A captura é obrigatória, não existindo sopro. Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal não podem ser capturadas.
- 9- A pedra captura o triumph e o triumph captura a pedra. Pedra e triumph têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.
- 10- A pedra e o triumph podem capturar, tanto para frente, como para trás, uma ou mais peças.
- 11- Se no mesmo lance se apresentar mais de uma possibilidade de capturar peças, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).
- 12- A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida a triumph.
- 13- Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.
- 14- Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.
- 15- Após 25 (vinte e cinco) lances sucessivos de triumph de cada jogador,

sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

16- O triumph no último movimento de captura pode parar em qualquer casa livre na diagonal em que está capturando. O triumph não é obrigado a parar na casa seguinte após a última peça capturada.

17- Finais de: 2 triumph contra 2 triumph; 1 triumph contra 1 triumph; 2 damas

contra são declarados empatados após 5 lances de cada jogador.

18- As peças ativas e passivas tem o mesmo peso dentro do jogo para defesa

e captura.

19- Vence quem capturar todas as 6 peças ativas (brancas) do adversário.

1.2.3. PEÇAS DO JOGO: SIGNIFICADOS E CARACTERÍSTICAS DE ELEMENTOS DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Como citado anteriormente “TRIUMPH FINANCEIRO” é composto por peças que retratam bens, posses e ações geradoras de ganhos e percas. A seguir segue cada representação que foi entregue de forma impressa a cada aluno: os ativos no jogo são: **1-INVESTIMENTOS**- nos investimentos, quanto mais você tem, mais você ganha. Isto é motivo suficiente para que você se preocupe em correr atrás de seu objetivo ainda jovem (CERBASI, 2008); **2-AUTOCONHECIMENTO**- A primeira etapa do trabalho de orientação financeira de uma família é o diagnóstico da sua situação financeira (CERBASI, 2009); **3-NEGOCIAR SEMPRE**- Não perca uma oportunidade sequer de negociar. Se há um vendedor auxiliando na escolha do produto, expremao para conseguir preços e condições melhores (CERBASI, 2009); **4- SEU NEGÓCIO**- as dificuldades financeiras são muitas vezes o resultado direto de se trabalhar toda a vida para outras pessoas, onde muita gente chegará sem nada ao fim da sua vida de trabalho

(KIYOSAKI, 2000); **5- MULTIPLAS FONTES DE RENDA-** depender de uma única fonte de renda, por melhor que seja, é sinônimo de insegurança constante

(CERBASI, 2009); **6- ESTANCAR A SAÍDA DE DINHEIRO-** Os gastos da família devem ser reduzidos a níveis abaixo da subsistência eliminando totalmente as compras parceladas (CERBASI, 2009) **7-INTELIGÊNCIA FINANCEIRA-** é simplesmente ter

mais opções (KIYOSAKI, 2000) é ir atrás das oportunidades e não esperar que elas caiam do céu; **8-MENTE-** ver com a mente o que os outros enxergam com os olhos

(KIYOSAKI, 2000); **9-CARTÃO DE CRÉDITO-** É um instrumento que, quando usado corretamente, facilita o planejamento financeiro (CERBASI, 2009), **10- PAGAMENTO**

A VISTA-

DESCONTO- Esse é um ponto polêmico, pois o comércio tenta nos convencer de que essa ideia é falsa. Definitivamente, não é. (CERBASI, 2009); **11- OBSERVAR**

PESSOAS BEM-SUCEDIDAS – As pessoas bem-sucedidas observam outras pessoas bem-sucedidas para se motivar- as veem como exemplos com os quais podem aprender e dizer a si mesmas: “ Se elas conseguem, eu também consigo”

(EKER, 2006, p. 70) e **12-CONSULTOR FINANCEIRO:** Ele o orientará sobre como organizar as suas finanças e lhe ensinará maneiras de poupar e fazer o seu dinheiro crescer (EKER, 2005).

Elementos passivos: **13- DESORGANIZAÇÃO ORÇAMENTÁRIA-** Seu planejamento financeiro familiar não será eficiente se você não tiver equilíbrio

orçamentário (CERBASI, 2009), **14-COMPRAR SEMPRE NOS MESMOS ESTABELECIMENTOS-** A fidelidade burra é uma verdadeira armadilha (CERBASI,

2009), **15-CARTÃO DE CRÉDITO:** Eles se dizem: “não vamos comprar nada. Só vamos olhar, “mas, para a eventualidade de achar uma boa oferta, põem aquele novo cartão de crédito na carteira” (KIYOSAKI, 2000, p. 64) o mau uso do cartão de crédito

e o não pagamento das faturas no tempo certo gerará uma bola de neve de juros altíssimos a pagar. **16- COMPRA DE CARRO FINANCIADO:** Compra de um carro financiado sem planejamento com entrada mínima e parcelamento em vários anos.

17CETICISMO: Superar o ceticismo, ou seja, superar a dúvida, não se apegar a descrença e não acreditar na incapacidade própria; **18- EMPRÉSTIMOS BANCÁRIOS:** os Juros pagos por determinada quantia emprestada pelo banco e que tem um tempo determinado de pagamento. “Sei que soa incoerente, mas garanto que o pior momento para se solicitar um empréstimo é quando você realmente precisa dele” (CERBASI, 2009, p. 80), **19-VELHAS IDEIAS:** Velhas ideias são seu maior passivo. É um passivo simplesmente porque não conseguem perceber que aquela ideia ou maneira de fazer alguma coisa, que era um ativo ontem, não mais existe. (KIYOSAKI, 2000); **20- TRABALHAR PELO DINHEIRO:** É um passivo, pois o correto é fazer o dinheiro trabalhar para si. O resultado são pessoas que precisam trabalhar pelo dinheiro..., mas nunca aprenderam a fazer o dinheiro trabalhar para elas (KIYOSAKI, 2000); **21-POUPAR:** O poupar torna-se passivo quando o dinheiro deveria ser investido e não ficar parado; **22- INVESTIR SEM ESTUDO-** O investimento sem pesquisa, sem a busca de informações necessárias pode provocar transtornos futuros. **23-MAL HÁBITO:** Os hábitos dizem muito sobre o sucesso, então o mal hábito é um dos maiores vilões da educação financeira. **24- AGIR POR IMPULSO-** Cuidado para não mudar por qualquer impulso de consumo, o que irá comprometer os objetivos realmente importantes (CERBASI, 2009).

2. METODOLOGIA

Nessa pesquisa buscamos analisar as contribuições do ensino de jogos em sala de aula. Nesse contexto escolhemos realizar uma pesquisa de cunho qualitativo,

Esteban (2010, p. 127) ao caracterizar a pesquisa qualitativa, esclarece que é

uma atividade sistemática orientada à compreensão em profundidade de fenômenos educativos e sociais, à transformação de práticas e cenários socioeducativos, à tomada de decisões e também ao descobrimento e desenvolvimento de um corpo organizado de conhecimentos.

Creswell (2007) nos ajuda a entender a pesquisa qualitativa, apresentandonos como características deste tipo de pesquisa: a ocorrência num cenário natural, a múltipla utilização de métodos que são interativos e humanísticos, que possui um caráter emergente, dado que é construída ao longo do processo, e que é fundamentalmente interpretativa.

Assim, a pesquisa qualitativa reúne diferentes técnicas de interpretação, visando a descrição e identificação de itens de um sistema que não possui clareza de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação (MAANEN, 1979a,p.520)

Abrindo a investigação, foi aplicado as seguintes questões: 1- Escreva sua idade e o gênero.

2- Qual série você estuda?

3- Para você o que é Educação financeira?

- 4- Seus pais, família ou responsáveis já falaram sobre a importância de estudar? O que eles dizem sobre o estudo para você?
- 5- Qual(is) o(s) seu(s) sonho(s) em relação a compra de bens materiais?
- 6- Como você acha que irá conseguir realizar esse(s) sonhos?
- 7- É melhor poupar ou investir? Por que?
- 8- Sabendo que elementos ativos são os geram lucros e passivos são os que geram despesas. Cite dois elementos ativos e dois elementos passivos.

Em nossa pesquisa, utilizamos de três etapas: a aplicação de um pré-teste que busca evidenciar quais conhecimentos os alunos já possuíam sobre a temática, a observação da aplicação do jogo, e a aplicação de um pós-teste que busca analisar quais as contribuições do jogo escolhido para a pesquisa. Abaixo descreveremos essas três etapas.

2.1. Aplicação do questionário pré-Triumph financeiro

Em busca de identificar inicialmente o que os alunos entendem sobre educação financeira e de colher informações que interligam a vida cotidiana dos alunos com a educação sobre o dinheiro, foi feita uma investigação através da pesquisa qualitativa com os 12 alunos sorteados do 8° e 9° ano baseado em três etapas: questionário prévio, experiência do jogo e outro questionário pós jogo,

Os alunos foram escolhidos através de sorteio, sendo seis estudantes do 8° ano (quatro meninas e dois meninos) e seis meninos do 9°, propondo-se que os mesmos sorteados seriam os jogadores de TRIUMPH FINANCEIRO.

Figura 3- alunos do 9º ano respondendo as questionário do pré TRIUMPH FINANCEIRO



Fonte: Arquivo do autor, 2022

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1986).

Segundo Tripp “[...] É um termo genérico para qualquer processo que siga um ciclo no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela (TRIPP, 2005, p.445). A pesquisa- ação sendo uma estratégia metodológica tem como metas para sua ampliação:

- Conceder aos pesquisadores e os agentes alvo da pesquisa as condições de se tornarem capazes de buscar as soluções para seus problemas reais, realizando ações de transformação e de reflexão;
- Possibilitar a resolução de problemas de diferentes naturezas ou, pelo menos, em esclarecer os problemas da situação em estudo;
- Ampliar o conhecimento científico acerca de questões relacionadas à *locus* da pesquisa;
- Proporcionar as pessoas e grupos participantes da pesquisa a ampliação do nível de consciência quanto a situação problemática detectada (THIOLLENT, 1986, p.8)

2.2. Aplicação de TRIUMPH FINANCEIRO

A aplicação do jogo foi realizada com os alunos do 8° e 9° ano da Escola Municipal Cícero Correia, localizada no povoado de Brejinho, a uma distância de 10 km da cidade de Tabira-PE. Foi levado dois tabuleiros, na qual 6 alunos do 8° ano e 6 alunos do 9° jogaram, totalizando 12 jogadores, o equivalente a 6 partidas. Antes do começo das partidas foi lido para os alunos o nome das peças, baseadas em frases tiradas de livros de autores de grande relevância para educação financeira e também foi feito a leitura das regras. Em sequência foi aberto o espaço para dúvidas referente ao jogo, na qual um aluno do 8° ano e um aluno do 9° ano fizeram as seguintes perguntas respectivamente: “os ativos terão algum poder a mais no jogo?”, “O que acontece se soprar uma peça?”. E tiveram como resposta que as peças tem valores iguais e que se o jogador soprar ele perderá a peça que não fez a captura independentemente de ser ativo ou passivo. Começaram a jogar em sequência e não tiveram dificuldades na movimentação das peças do jogo, concluindo suas partidas sem haver empates.

2.3. Aplicação do questionário pós TRIUMPH FINANCEIRO

Depois de todas as partidas serem finalizadas houve a aplicação de um segundo questionário formado pelas seguintes perguntas:

- 1- O que você faria com seu primeiro salário?
- 2- Para você o que é Educação Financeira?
- 3- Quais peças do jogo você escolheria para ser (escolha uma opção para cada parte). A raiz de início do crescimento financeiro, o caule de sustentação financeira e um fruto bom financeiramente.
- 4- Cite três peças do jogo que poderão te atrapalhar na realização de seu(s) sonho(s) descritos no primeiro questionário.

5- O jogo TRIUMPH FINANCEIRO te ensinou algo? Explique.

Diante destas ações de ensino da matemática sob a temática da educação financeira, “[...] é possível estudar dinamicamente os problemas, decisões, ações, negociações, conflitos e tomadas de consciência que ocorrem entre os agentes durante o processo de transformação da situação.” (THIOLLENT, 1986, p. 19). Todos responderam e fizeram a entrega, concluindo a última etapa de coleta de dados desse trabalho.

3- ANALISANDO A EXPERIÊNCIA DA PESQUISA

Nesse capítulo apresentaremos os dados coletados nas três etapas da pesquisa.

3.1 Sobre o primeiro questionário

A primeira pergunta busca apenas identificar o gênero dos participantes da pesquisa e a segunda apresenta um diagnóstico da idade dos alunos.

Na terceira pergunta elaborada do questionamento buscou-se conhecer o grau de conhecimento de cada um em relação ao tema e ficou nítido a dificuldade dos alunos em saber do que se trata a educação financeira, pois dos doze alunos que participaram nove deles não souberam responder. Como exemplo cito a aluna do 8º ano “Eu não sei o que significa educação financeira para mim”, mas, percebemos que alguns alunos tinham algum conhecimento inicial, mesmo que de forma não sistêmica, associando a educação financeira, por exemplo, com lucro. Olhando por outro lado, dois alunos do 9º ano e outro do 8º ano respectivamente colocaram respostas com um sentido coerente e uma visão ampla ao responderem:

“educação financeira é ter estratégia e ter um planejamento financeiro”, “é saber o que

fazer com o dinheiro” e “aprender a negociar para ganhar mais dinheiro”.

Na quarta pergunta todas as respostas afirmaram com diferentes palavras que os pais falam sobre a importância do estudo para que no futuro seus filhos consigam um emprego bom e descente e que realizem seus sonhos. Justificativa essa que para Sharon L. Lechter no livro *Pai rico pai pobre* (KIYOSAKI, 2000) deveria levar em consideração o fato do aluno estudar para que realizassem suas metas e seus sonhos através do estudo financeiro e não somente em pensando ter um bom emprego. Para Sharon é necessário aprender o que fazer com o dinheiro ganho no bom emprego, senão o bom emprego não trará rendimentos e supondo que seja um ganho alto a falta de educação diante da mobilidade do dinheiro fará com que os gastos ultrapassem seus lucros, vivendo dessa maneira sempre numa corrida de ratos, ou seja, o dinheiro serve somente para dívidas impedindo um acúmulo de riqueza e bens desejáveis.

Na quinta e sexta questões busco conhecer os desejos e planos futuros sobre possuir bens materiais e como eles achavam que iam conseguir realizá-los. Os itens citados por todos resumiram-se em casa mobiliada, carros e moto e a forma como iam conseguir foram através do estudo, trabalho e investindo. Porém, os dois alunos que responderam “através do investimento” não deixaram explícito onde seriam empregados. Uma resposta que sobressaiu aos olhos do pesquisador, devido o detalhamento foi de um estudante do 9º ano que coloca como resolução dos seus planos e sonhos o fato de produzir vídeos próprios na internet onde iria ganhar muito dinheiro com a fama no mundo da internet.

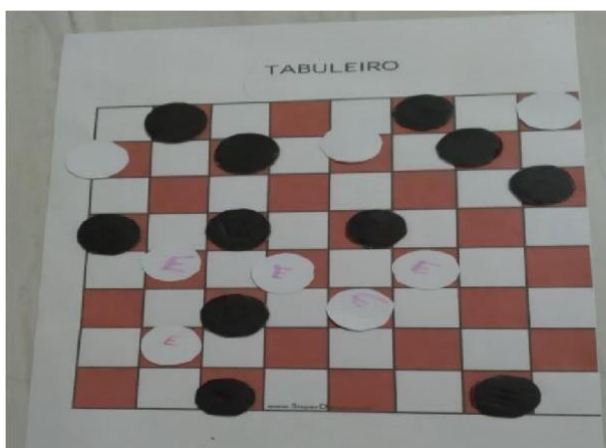
A sétima questão buscou identificar a linha de raciocínio dos alunos em relação a ações que fazem parte do sistema financeiro. Foi perguntando o que eles achariam melhor poupar ou investir, e como resultado 7 alunos escolheram investir com justificativas ligadas a multiplicação do dinheiro na qual destaco a resposta do estudante do 8º ano na qual afirma que é melhor investir em uma ação de empresa. Apenas dois alunos do 9º decidiram poupar e alegaram que “enquanto novo o melhor seria poupar, pois futuramente teria o dinheiro para investir corretamente sem se preocupar” e “é melhor poupar porque as vezes investir dar errado”.

Na oitava e última pergunta do primeiro questionário buscou identificar a linha de raciocínio dos alunos em relação ao conhecimento financeiro sobre ativos e passivos na qual foi pedido para ser citados dois itens de cada. As respostas resumiram-se em gastos desnecessários e um único aluno citou empréstimos, envolvendo os passivos. Já em relação aos ativos apenas a revenda de produtos e o fato de investir, porém, sem citações de onde fazer essas ações.

3.2 Estratégias utilizadas no jogo TRIUMPH FINANCEIRO

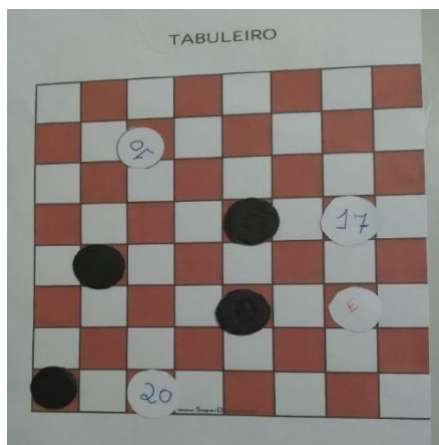
Todas as partidas foram observadas detalhadamente e foi perceptível que os jogadores ganhadores foram os que sempre buscavam deixar as peças ativas protegidas com outras ao redor para que evitassem de serem capturadas. Outro fator percebido durante as partidas foi que os vitoriosos utilizaram as peças passivas para avançarem primeiro, evitando o contato imediato das peças do adversário com as peças ativas e conseqüentemente evitando a captura das mesmas. Como é mostrado na imagem abaixo em que um jogador do 8º ano representado pelas peças com a letra 'E' monta uma barreira com três peças passivas (pretas) deixando suas peças ativas (brancas) protegidas.

Figura 4- Momento da partida entre dois jogadores do 8º ano
Fonte: Arquivo do autor, 2022.



Durante uma partida um dos alunos do 8º ano conseguiu formar dois triumph financeiro, mas como não soube lidar com a vantagem, permitiu que depois de algumas jogadas o adversário também formasse dois triumph financeiro e ganhasse a partida, “contou vitória antes do tempo, acabou se precipitando” disse o jogador vitorioso dando um sorriso. Na qual traz a ideia que não adianta ter sem conhecer ou não saber o caminho a trilhar, por que vai acabar perdendo o que tem e chegando ao fracasso. A figura abaixo mostra o momento antes de um dos jogadores capturar a última peça ativa do jogador “E”, sabendo que ele tinha em jogo dois triumph de peças ativas (17 e 20) e três peças passivas (pretas) e o outro jogador que viria a perder o jogo representado por “E” tinha três peças: o Triumph de número 10, que antes era uma peça passiva, uma peça ativa (branca escrita com “E”) e uma peça passiva (preta).

Figura 5- Momentos finais em que a peça ativa “E” estava sendo cercada pelos triumph’s 10 e 17 do adversário



Fonte: Arquivo do autor, 2022.

Em outra partida com os alunos do 9º ano um deles estava com três peças ativas no jogo e o outro apenas com uma prestes a perder, porém, quem estava na vantagem cometeu um deslize e seu oponente capturou suas três peças brancas (ativos) em uma só jogada, acabando com a partida. Indignado o aluno perdedor lamentou muito “ como é possível? Estava com o jogo nas mãos!” Trazendo a reflexão que quem está na vantagem e não saber lidar com ela pode ser ultrapassado por quem está atrás, mas que não desistiu e nem perdeu o foco.

Figura 6- Momento em que o jogador representado pela letra “J” estava prestes a capturar três peças ativas do adversário “I” e ganhar o jogo.



Fonte: Arquivo do autor, 2022.

Nas outras quatro partidas os jogadores que capturaram primeiro os ativos do adversário, permaneceram sempre na frente, sacrificando suas peças passivas e ganhando a partida mesmo ficando com menos peças passivas que o adversário, melhor dizendo, colocaram as peças passivas como cobaia, e armaram jogadas em que perdia as peças passivas, mas capturavam as peças ativas do adversário que era o foco central. “ percebi ao ler as regras e começar a jogar que teria que fazer de tudo para perder menos peças possíveis e que sabendo que uma hora ou outra eu iria começar a ter as peças capturadas teriam que ser as peças passivas primeiro” contemplou o aluno do 9 ° ano que venceu sua partida.

3.2 Conclusões acerca do questionário pós – jogo

O questionário aplicado após os alunos terminarem suas partidas, teve como objetivo identificar se depois de alguns minutos a sequência de ações aplicadas durante a aula teve algum efeito em relação ao conhecimento financeiro, tomadas de decisão e reflexões financeiras diárias.

Na primeira questão todas as respostas tiveram um mesmo sentido, que foi de guardar e investir em algo ou gastar o dinheiro conscientemente deixando uma parte

para investir. Na segunda questão foi repetida a mesma pergunta do primeiro questionário: o que é educação financeira? Todos souberam responder mudando a linha de argumento anterior, na qual foram citados três fatores nas 12 respostas: investir com precaução, saber controlar a saída de dinheiro e conhecer e aprender a ganhar mais errando menos.

O objetivo da questão 3 foi a de fazer o aluno refletir sobre suas escolhas baseadas nas peças do jogo, na ideia de que a raiz fosse o começo de sua vida financeira, o caule a sustentação e prosseguimento e os frutos como fatores de conquistas. Os resultados foram os seguintes:

Raiz: 7 alunos citaram o investimento, 2 alunos citaram a mente e por fim seu negócio, inteligência financeira e consultor financeiro foram citados por 1 aluno cada.

Caule: negociar sempre, autoconhecimento, investimento, múltiplas fontes de renda e mente foram 2 vezes citadas cada e inteligência financeira e seu negócio teve 1 voto cada.

Frutos: inteligência financeira teve 3 citações e múltiplas fontes de renda foram citadas por nove alunos.

A quarta questão buscou a análise reflexiva por parte dos alunos no que poderia atrapalhar suas metas e sonhos pedindo que fossem citados 3 componentes passivos por cada aluno.

O agir por impulso foi citado 8 vezes, a desorganização orçamentária 7 vezes, empréstimos 5 vezes, mal hábito e cartão de crédito 4 vezes cada, Velhas ideias e investir sem estudo 3 vezes cada, compra de carros financiado e o ceticismo 1 vez cada. Totalizando as 36 respostas dos doze alunos envolvidos.

Na quinta e última questão de forma direta a pergunta induz ao aluno a colocar como resposta a mensagem que o jogo passou com relação a vida financeira e todas as resoluções resume-se em pensar antes de gastar, estudar antes de investir e a abertura de uma visão financeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho foi realizado em três fases, seguindo uma linha de organização baseada em iniciar o tema através de uma pesquisa, sem que tivesse tido qualquer tipo de apresentação sobre o tema. Na sequência, a aplicação do jogo desperta o aluno a montar estratégias na busca da vitória, assimilando-a com a conquista dos sonhos e metas descritas no primeiro questionário, sempre dando atenção a manter os ativos no jogo e na vida, além de reforçar a ideia que as peças passivas são os espinhos financeiros que serão ou que já são encontrados com frequência na vida cotidiana. Na última fase, é notável através das respostas uma ampliação dos conhecimentos ligado ao mundo da educação financeira, trazendo a ideia que para a realização dos sonhos é necessário mais que um bom emprego, mais que uma boa renda, é preciso conscientizar-se financeiramente contemplada na frase do aluno do 8º ano “agora entendi, porque existe profissionais que ganham muito dinheiro e que depois perdem tudo”.

O jogo TRIUMPH FINANCEIRO possibilita a noção de que escolhas financeiras corretas levam ao sucesso financeiro e escolhas erradas trarão muitos malefícios a saúde financeira, inclusive levar a perca no jogo e na vida. As estratégias usadas corretamente durante a partida trazem impactos positivos para o dia a dia dos jogadores, pois, são ações associadas com a realidade e que muitas das vezes não são levadas em conta como um possível problema, ou não são enxergadas como uma possível solução para o sucesso financeiro ou resoluções de problemas, como a famosa frase “meu dinheiro só dar para pagar contas” citada por várias pessoas frequentemente.

TRIUMPH FINANCEIRO é apenas uma introdução dos conceitos financeiros, sendo necessário outras práticas específicas que permitam desenvolver a matemática financeira e apresenta ser um potencial interessante para o ensino da educação financeira, trazendo para os alunos uma nova visão reflexiva das situações cotidianas

referentes a lucros e perdas de dinheiro encontradas por seus familiares, amigos e por si próprios.

Sua contribuição é eficaz para uma autoanálise das ações do destino imposto ao dinheiro e o autoconhecimento de estratégias que podem levar o sucesso, mas que por outro lado, há a possibilidade das perdas, ao não prever o que pode ser consequências negativas, gerando somente passivos ao passar dos tempos. Melhor dizendo, gerando elementos que atrapalham uma vida financeira de sucesso.

As peças ativas utilizadas no jogo deveriam ter pesos maiores, proporcionando um jogo mais dinâmico, permitindo a compreensão dos alunos de termos mais importantes e menos importantes dentro do jogo e que podem ser levados para realidade vivida.

Conclui-se que é necessária a utilização de assuntos ligados a educação financeira em sala de aula e que as três fases da pesquisa trazem as ideias de um pensamento reflexivo, amplo, positivo e essencial para a vida de qualquer indivíduo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Estratégia Nacional de Educação Financeira. ENEF. Decreto 7.397 de 22 dezembro de 2010. Disponível em

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2007http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato20072010/2010/Decreto/D7397.htm2010/2010/Decreto/D7397.htm.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.p.269.

BRITO L. S. A importância da educação financeira nos contextos acadêmico e profissional: um levantamento de dados com alunos universitários. IX SeGet. Disponível em: <http://www.aedb.br/seget/artigos12/49616595.pdf>.

Cbjd-regras-damas-010113.pdf.

Disponível

em:

<https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2019/04/cbjdr-regrasdamashttps://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2019/04/cbjdr-egrasdamas010113.pdf010113.pdf>. Acesso em: 01/05/2022.

CERBASI, Gustavo. Investimentos inteligentes. Rio de Janeiro: Sextante 2008

CERBASI,G. Como organizar sua vida financeira. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda 2009

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre, RS: Artimed, 2007. 248 p.

CUNHA. N.H.S.,Brinquedoteca: um mergulho no brincar. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001 EKER, T.Harv. Os segredos da mente milionária. Rio de Janeiro: Sextante 2006, 2° edição.

ESTEBAN, M. P. S. **Pesquisa qualitativa em Educação**: fundamentos e tradições. 1. ed. Porto Alegre, RS: AMGH, 2010. 268 p.

FERREIRA, J.C. A importância da educação financeira pessoal para a qualidade de vida. Caderno de Administração: Revista da Faculdade de Administração da FEA, São Paulo, V.11, n. 1, p.1-17, dez. 2017.

KIYOSAKI, Robert; T. LECHTER, Sharon. Pai Rico Pai Pobre: Campus 2000.

LUCCI, C.R.; ZERRENNER,S.A.; VERRONE, M.A.G.; SANTOS,S.C.A influência da educação financeira nas decisões de consumo e investimento dos indivíduos. In: Seminário em Administração,9, 2006, São Paulo. Anais. Disponível em: http://www.ead.fea.usp.br/semead/resultado_semead/trabalhosPDF/266.pdf.

MAANEN, John, Van. Reclaiming qualitative methods for organizational research: a preface, In Administrative Science Quarterly, vol. 24, 4, December 1979^a, pp 520526.

ORGANIZAÇÃO DE COOPERAÇÃO E DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO-OCDE. Assessoria de Comunicação Social. OECD'S Financial Education Project. OCDE, 2005. Disponível em <http://www.oecd.org/>

SANTOS, Giovana Lavinia da Cunha; SANTOS, Cesar Sátiro dos. Rico ou pobre: uma questão de educação. Campinas: Armazém do Ipê(Autores Associados), 2005.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1986

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. In: Educação e Pesquisa, São Paulo, v.31, n.3,p. 443-466, set./dez.2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>.

UKENS, L. Learning Games. In: SILBERMAN, M.L. The Handbook of Experiential Learning. United States Of America: John Wiley e Sons, 2007. Cap.7, p.124-137.

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da Pesquisa: JOGO TRIUMPH FINANCEIRO: CONTRIBUIÇÕES E IMPACTOS NO
ENSINO DA MATEMÁTICA

Nome do (a) Pesquisador (a): Emanuel Wagner Santos Silva Nome do (a) Orientador

(a): José Jefferson da Silva, UFPE .

Informações sobre a pesquisa:

Você está sendo convidado/a para participar de um estudo, cujo título é **JOGO TRIUMPH FINANCEIRO:**

CONTRIBUIÇÕES E IMPACTOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA, tendo como objetivo questionar os impactos causados pelo ensino da educação financeira em sala de aula, mostrando aos alunos do ensino fundamental do 8º e 9º ano, através do jogo Triumph Financeiro, como definir o rumo do dinheiro, em prol ao sucesso financeiro. Para conseguirmos realizar o estudo será necessária a sua participação em um questionário prévio, aplicação de um jogo e um questionário final contendo conteúdos referentes a pesquisa. Diante do ponto de vista social e institucional, esta pesquisa investiga o nível de entendimento do aluno em relação a educação financeira, identifica as consequências trazidas pelo jogo Triumph Financeiro e avalia estratégias realizadas durante o jogo. Os riscos de participação nessa pesquisa é inexistente, não infringindo as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios da ética em pesquisa com Seres Humanos. Destacamos que as informações coletadas serão utilizadas unicamente para fins científicos, por tanto, serão garantidos o absoluto sigilo e confidencialidade diante das informações que nos forem repassadas. O participante manifestará, através deste termo, o **CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**, cuja assinatura deverá ser feita em duas vias, sendo uma sua e outra do pesquisador.

O estudo proposto terá como benefícios despertar nos alunos o interesse em estudar educação financeira e incentivar a prática futura de ações certas, objetivando o sucesso financeiro. Na condição de participante, você está livre para negarse a realizações que não considere convenientes e, até mesmo, abandonar o estudo a qualquer momento, em conformidade com a resolução 466/2012, em seu capítulo IV, inciso IV.I.

Agradecemos pela sua atenção e participação, manifestadas com a assinatura deste temo.

Consentimento Livre e Esclarecido

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa

Nome do Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador

Assinatura do Orientador

Pesquisador: Emanuel Wagner Santos Silva

Orientador: José Jefferson da Silva, UFPE

