



PRODUTO EDUCACIONAL

AMÉLIA JANDREA DE SOUZA
JEAN DALMO DE OLIVEIRA MARQUES



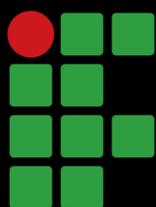
JOGO DE CARTAS



JOGADORES: 2 a 6



TEMPO ESTIMADO DE UMA
PARTIDA: 20 MIN



INSTITUTO FEDERAL
AMAZONAS



PPGET



EDUCATIONAL PRODUCT

BY: AMÉLIA JANDREA DE SOUZA
JEAN DALMO DE OLIVEIRA MARQUES



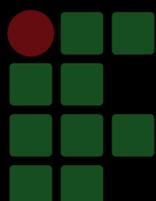
CARDS GAME



PLAYERS: 2 TO 6



TIME: 20 MIN



INSTITUTO FEDERAL
AMAZONAS



PPGET

BALANCING THE BUDGET



FICHA CATALOGRÁFICA

Biblioteca Campus Manaus Centro

S719e Souza, Amélia Jandrea de.
Equilibrando o orçamento / Amélia Jandrea de Souza, Jean Dalmo de Oliveira Marques. – Manaus: IFAM/PPGET, 2021.
20 p. : il. color.

Produto Educacional da Dissertação – Educação financeira nas escolas: uma exigência contemporânea. E agora, como fazer? (Mestrado em Ensino Tecnológico - PPGET). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus Manaus Centro*, 2021.
ISBN 978-65-88247-53-2

1. Educação profissional. 2. Educação Financeira – Ensino Médio. 3. Jogos - aprendizagem. I. Marques, Jean Dalmo de Oliveira. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas III. Título.

CDD 332.04

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

Nome do Produto: Jogo “Equilibrando o Orçamento.”

Origem do Produto Educacional: Dissertação intitulada “EDUCAÇÃO FINANCEIRA NAS ESCOLAS: UMA EXIGÊNCIA CONTEMPORÂNEA. E AGORA, COMO FAZER?”, desenvolvida no Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico do Programa de Pós-Graduação em Ensino Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM).

Área de Conhecimento: Ensino.

Público-Alvo: Professores e Alunos do Ensino Médio Técnico e Tecnológico.

Categoria deste produto: Jogo Financeiro.

Tipologia do produto educacional: Material didático/instrucional (JOGO)

Requisitos:

- a) Um jogo de mesa com uma estrutura física pequena e poucos elementos.
- b) Um jogo competitivo para 2 a 6 jogadores.
- c) Um jogo com partidas rápidas, duração de no máximo 20 minutos por partida.
- d) Um jogo de baixo custo.
- e) Um jogo que auxilie na compreensão dos conteúdos de educação financeira e complemente o procedimento metodológico sequencial.

Utilização: Desenvolvido para ser utilizado em salas de aulas como um recurso educacional para facilitar o ensino-aprendizado de educação financeira. O jogo “Equilibrando o Orçamento” pode ser utilizado para fortalecer aulas expositivas sobre elaboração e controle de orçamento, uma vez que para jogar são necessários conhecimentos básicos sobre o funcionamento de um orçamento doméstico.

Recomendado: Recomendado para alunos do a partir do 1º ano do Ensino Médio.

Finalidade/Do que trata o produto/Público destinado: O jogo “Equilibrando o Orçamento” é um jogo financeiro de controle de orçamento voltado para o público infantojuvenil. Nele, cada jogador deve equilibrar o seu orçamento ao adquirir do baralho as cartas que correspondem aos valores e itens descritos em seu orçamento. Porém, não é tão simples, uma vez que o baralho também é composto de cartas bônus que podem ser utilizadas por outros jogadores para dificultar bastante esse objetivo.

O jogo foi desenvolvido com o intuito de ser utilizado como um recurso educacional para o ensino-aprendizagem de educação financeira voltado para estudantes do ensino médio das escolas brasileiras.

Objetivo Geral: O objetivo do jogo “Equilibrando o Orçamento” é proporcionar um ensino-aprendizado amplo, prático e contextualizado de educação financeira, minimizando as dificuldades no processo de ensino e aprendizagem, já que se trata de uma ferramenta educacional que poderá servir de apoio para os estudantes praticarem a gestão de um orçamento doméstico.

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

Objetivos Particulares: Auxiliar no conteúdo de educação financeira referente ao planejamento e elaboração de orçamento doméstico, possibilitando aos estudantes elaborar e gerenciar seus próprios orçamentos domésticos.

Descrição do Produto: Resumidamente, o jogo trata-se de uma simulação de organização de orçamento através de cartas que equivalem a valores financeiros diversos, podendo ser positivos, como as cartas de poupança e investimentos ou negativos, como as cartas de despesas fixas e despesas variáveis. Os jogadores devem manter suas entradas e saídas de acordo com os valores estabelecidos no orçamento que ele adquiriu no início do jogo, fazendo de tudo para manter seu orçamento equilibrado. Ainda há os recursos das cartas coringas, que representam uma série de ações como trocar de orçamento, trocar de cartas, descartar cartas, dentre outras que tornam a experiência de jogabilidade mais dinâmica e divertida. Ao jogar, os estudantes deverão utilizar os conceitos básicos do Planejamento e do Orçamento para obter sucesso durante a partida.

Descrição Geral: O jogo financeiro “Equilibrando o Orçamento” foi desenvolvido como produto educacional para a dissertação final do Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico - PPGET do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - IFAM, desenvolvido por Amélia Jandrea de Souza, com a orientação do professor: Dr. Jean Dalmo de Oliveira Marques.

O produto encontra-se: Em arquivo em formato digital e em formato impresso.

Disponibilidade: Irrestrita, mantendo-se o respeito a autoria do produto, não sendo permitido o uso comercial por terceiros.

Idioma: Português

Cidade: Manaus

País: Brasil

Ano: 2021

RESUMO

Resumo: O jogo “Equilibrando o Orçamento” é um jogo financeiro de controle de orçamento voltado para o público adolescente. Nele, cada jogador deve equilibrar o seu orçamento ao adquirir do baralho as cartas que correspondem aos valores e itens descritos em seu orçamento como: Investimento, poupança despesa fixa e despesa variável. Porém, não é tão simples, uma vez que o baralho também é composto de cartas coringa e cartas bônus que podem ser utilizadas por outros jogadores para dificultar bastante esse objetivo. Foi desenvolvido como um recurso educacional para o ensino-aprendizagem de educação financeira para estudantes do ensino médio das escolas brasileiras, pela professora Amélia Jandrea de Souza sob orientação do professor Dr. Jean Dalmo de Oliveira Marques, por meio do Programa de Pós-Graduação em Ensino Tecnológico - PPGET.

Palavras-chave: Educação Financeira; Ensino Médio Integrado; Base Nacional Comum Curricular - BNCC.

Abstract: The game “Balancing the Budget” is a financial game of budget control aimed at teenagers. In it, each player must balance their budget by acquiring from the deck the cards that correspond to the values and items described in their budget such as: Investment, savings, fixed expenses and variable expenses. However, it is not so simple, since the deck is also composed of wild cards and bonus cards that can be used by other players to make this objective very difficult. It was developed as an educational resource for the teaching-learning of financial education for high school students in Brazilian schools, by Professor Amélia Jandrea de Souza under the guidance of Professor Dr. Jean Dalmo de Oliveira Marques, through the Postgraduate Program in Technological Education - PPGET.

Keywords: Financial Education; Integrated High School; Common National Curriculum Base - BNCC.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

pág.
8

**JOGOS
EDUCACIONAIS**

pág.
9

MANUAL DO JOGO

pág.
10

**VERSÃO PARA
IMPRESSÃO**

pág.
14

REFERÊNCIAS

pág.
19

APRESENTAÇÃO

Caro Jogador!

Apresentamos o jogo financeiro **"Equilibrando o Orçamento!"**

Esse jogo tem o objetivo de facilitar a experiência de aprendizado da Educação Financeira e é o resultado de uma pesquisa realizada com estudantes do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio Integrado.

Como a maioria dos estudantes gostam de jogos e os utilizam como forma de diversão, passatempo e entretenimento, decidimos criar uma ferramenta pedagógica que fosse um jogo sério e assim nasceu o "Equilibrando o Orçamento".

Por meio desse jogo, buscamos desafiá-lo intelectualmente, bem como trazer uma experiência de simulação de controle sobre o seu próprio orçamento.

Resumidamente, o jogo trata-se de uma simulação de organização de orçamento. Essa organização ocorre por meio de cartas que equivalem a valores financeiros diversos, podendo ser positivos, como as cartas de poupança e investimentos, ou negativos, como as cartas de despesas fixas e despesas variáveis.

Os jogadores devem manter suas entradas e saídas de acordo com os valores estabelecidos no orçamento que ele adquiriu no início do jogo, fazendo de tudo para manter seu orçamento equilibrado.

Ainda há os recursos das cartas coringas, que representam uma série de ações como trocar de orçamento, trocar de cartas, descartar cartas, dentre outras que tornam a experiência de jogabilidade mais dinâmica e divertida.

Ao jogar, você deve aplicar conceitos básicos sobre Planejamento e Orçamento, para obter sucesso durante a partida.

BOA SORTE E DIVIRTA-SE!

JOGOS EDUCACIONAIS

Autores como Fragelli e Mendes (2012) propõem a utilização de **jogos educacionais** para promover a aprendizagem significativa. Eles explicam que o ensino na sua forma tradicional foca exaustivamente nos aspectos lógicos do conhecimento. O professor expõe determinado conhecimento e faz conexões com outros conceitos preexistentes ou situações cotidianas muitas vezes descontextualizadas ou estereotipadas e as técnicas como repetição, memorização e transcrição podem parecer pouco interessantes ou estimulantes para os estudantes.

Por esse motivo, a maior parte dos estudantes não se sente motivado a realmente aprender na sala de aula. A experiência para esses estudantes é enfadonha e arbitraria, pois não conseguem estabelecer uma relação emocional e idiossincrática com os conteúdos estudados, então os assuntos são apenas memorizados e rapidamente esquecidos.

Já a aprendizagem por meio de jogos apresenta uma experiência muito mais interessante e motivadora para os estudantes, tornando-os ferramentas eficientes em diversas situações de aprendizagem e por vezes até mais eficazes que as aulas expositivas tradicionais.

No âmbito da educação surgiram os serious games. O termo surgiu na década de 80, como título do livro “Serious Games” de Clark Abt. O autor usava como principais referências jogos de cartas e de tabuleiro que possuíam um propósito educacional explícito e que não foram desenvolvidos para serem jogados primariamente por diversão.

Os serious games possuem como principal característica as funções de ensinar, treinar e informar. Promovem a compreensão de conceitos, gerando a motivação dos jogadores para formular estratégias e tomadas de decisão e o aprendizado é obtido de forma rápida. De acordo com Carvalho (2017) os jogos também são ferramentas eficientes para facilitar o aprendizado, pois divertem enquanto motivam, aumentando a capacidade de retenção do que foi ensinado.

O grande poder de sedução dos jogos e sua capacidade de levar o jogador à imersão no universo virtual têm atraído pesquisadores e professores da área de educação que buscam resgatar a atenção de crianças e jovens por meio de mecanismos interativos que possibilitam a construção do conhecimento. (CARVALHO, 2017, p. 47).

Bellotti et al. (2013) afirma que os jogos sérios são desenvolvidos para serem cativantes ao mesmo tempo em que se propõem a alcançar algum objetivo pedagógico. Eles buscam causar um impacto nos seus jogadores, aprimorando sua experiência de aprendizagem e, portanto, devem ser tão atrativos quanto jogos de entretenimento enquanto ensinam.

Quando utilizados com propósitos educacionais e como motivadores do processo de ensino-aprendizagem, como ocorre com o jogo “Equilibrando o Orçamento”, os jogos poderão ser definidos como educacionais.

MANUAL DO JOGO



Manual de Instruções do jogo “Equilibrando o Orçamento”

O jogo “Equilibrando o Orçamento” é um jogo financeiro de controle de orçamento voltado para o público infantojuvenil. Nele, cada jogador deve equilibrar o seu orçamento ao adquirir do baralho as cartas que correspondem aos valores e itens descritos em seu orçamento. Porém, não é tão simples, uma vez que o baralho também é composto de cartas bônus que podem ser utilizadas por outros jogadores para dificultar bastante esse objetivo.

O jogo foi desenvolvido com o intuito de ser utilizado como um recurso educacional para o ensino-aprendizagem de educação financeira para estudantes do ensino médio das escolas brasileiras, por meio do Programa de Pós-Graduação em Ensino Tecnológico - PPGET.

COMPONENTES:

56 Cartas (Cartas de despesas fixas e variáveis, poupanças e investimento, além das cartas curinga).

10 do tipo investimento (verdes)/ 10 do tipo poupança (azuis)/ 10 do tipo despesa fixa (vermelhas)/ 10 do tipo (despesa variável)/ 10 do tipo coringa (multicoloridas)/ 6 do tipo bônus (laranjas)



Carta Investimento: São referentes aos valores positivos que representam opções de investimento no orçamento, como por exemplo, ações, CDBs, Fundos imobiliários e etc.

Carta Poupança: Representam os valores positivos das opções de poupança, que são reservas de uma parte das receitas no orçamento.

Carta Despesa Fixa: Representam os valores negativos equivalentes às despesas fixas no orçamento, que são aqueles que não passam por alterações em decorrência do consumo.

Carta Despesa Variável: Representam valores negativos das despesas variáveis no orçamento, que são aquelas despesas que sofrem mudanças de acordo com a ocorrência e intensidade de

MANUAL DO JOGO

consumo. Os seus valores oscilam de um período para o outro e podem acontecer de forma planejada ou inesperada.

Carta Coringa: Representam uma vantagem no jogo, pois podem ser utilizadas para representar tanto valores negativos como valores positivos no orçamento. Cada jogador pode utilizar no máximo 01 coringa para completar seus orçamentos.

Carta Bônus: Representam ações que são desvantagens para os demais jogadores e vantagens para aqueles que as possuem. Assim que são retiradas do baralho, ou se vierem na mão do jogador, as cartas bônus devem ser utilizadas imediatamente e então descartadas, com a exceção da carta “Não coringa” que pode ser guardada até que um jogador apresente um orçamento fechado utilizando um coringa.

As ações das cartas bônus são:

Troca de mão: Essa carta permite ao jogador que a possui trocar de mão com qualquer outro jogador, ou fazer dois jogadores trocarem entre si.

Troca de orçamento: Permite ao jogador trocar de orçamento com qualquer outro jogador, ou fazer dois outros jogadores trocarem entre si, desde que os orçamentos sejam do mesmo nível.

Escolha a carta: Permite ao jogador escolher qualquer carta da mão de um outro jogador para si.

Descarta 1 carta: Permite ao jogador que a possui forçar outro jogador a descartar uma carta fora da sua vez.

Descarta 2 cartas: Permite ao jogador que a possui forçar outro jogador a descartar duas cartas fora da sua vez.

Não coringa: Esta carta pode ser utilizada para bloquear o uso de um coringa no orçamento de outro jogador.

10 Orçamentos prontos e um talão de orçamentos em branco.(Utiliza-se apenas 01 para cada jogador).

	DESCRIÇÃO	VALOR
	Desconto de 5% em compra à vista no valor de R\$ 2.000,00	100,00
	Conta de Luz	200,00
	Juros adicionais por atraso na fatura do cartão de crédito	300,00
	Parcela do consignado	200,00
	Cheque especial	
	TOTAL:	

Os orçamentos prontos contam com as descrições de opções de investimento, poupança, despesas fixas e variáveis que devem ser administradas por cada jogador de acordo com os valores de salário disponível.

MANUAL DO JOGO

As opções de orçamento em branco devem ser utilizadas para um nível mais avançado do jogo, no qual os próprios jogadores podem elaborar seus orçamentos do zero.

Quantidade de jogadores: O jogo poderá ter entre 02 a 06 participantes a cada partida.

Duração da partida: Em média, 20 minutos.

Funcionamento do jogo: Os jogadores devem sortear o seu “salário” para a partida. No jogo temos três níveis salariais:

Nível 1: R\$ 1.000,00

Nível 2: R\$ 3.000,00

Nível 3: R\$ 5.000,00

Utilize um dado para designar o nível salarial de cada jogador: Se o jogador tirar 1 ou 2 no dado, ele ficará com o Nível 1 de salário. Se tirar 3 ou 4, será o equivalente ao Nível 2 de salário e se tirar 5 ou 6 ele terá o Nível 3 de salário.

Regra: Apenas 01 jogador ter o salário Nível 3 (mais alto) por partida.

Regra: Nas partidas com o número máximo de jogadores (06 jogadores) só são admitidos até 03 jogadores com o mesmo nível salarial. Por exemplo, se os três primeiros jogadores lançam o dado e obtêm valores equivalente ao Nível 2 de salário, automaticamente, se o próximo jogador não tirar 5 ou 6 no dado (Equivalente ao Nível 3, mais alto) terá que ficar com o Nível 1 independente do valor que tirar no dado.

Após estabelecidos os salários, os orçamentos devem ser distribuídos entre os jogadores. Os orçamentos também são marcados por níveis e devem ser distribuídos de maneira compatível. Por exemplo: A um jogador com salário Nível 01 é atribuído um orçamento Nível 01.

Assim que os jogadores recebem o seu próprio orçamento individual as cartas devem ser embaralhadas e distribuídas de maneira que cada jogador receba 5 cartas em suas mão. O restante do montante de cartas fica na mesa, viradas de cabeça para baixo, e serão tiradas uma por jogador em suas respectivas vezes, a cada rodada. Sempre que tirar uma nova carta do montante, é necessário que o jogador descarte uma carta de sua mão, ou, se preferir, descarte a carta que tirou do montante, mantendo apenas 5 cartas sobre seu domínio.

Regra: É possível adquirir a carta que o jogador anterior descartou, mas, caso seja feita essa opção, o jogador da vez não pode retirar uma carta nova do montante de cartas.

No decorrer do jogo, o objetivo de cada jogador deve ser adequar a sua mão ao orçamento que recebeu, tendo em seu poder as cartas com os mesmos tipos de itens descritos no orçamento,

MANUAL DO JOGO

que podem ser: despesas fixas (cartas vermelhas) e variáveis (cartas amarelas), poupança (cartas azuis) e investimento (cartas verdes). Os valores das cartas em sua mão também deverão ser compatíveis com valores dos itens descritos no orçamento.

Por exemplo: Se um jogador possui em seu orçamento o item “Descrição: CDB Valor: R\$ 500,00” ele deverá obter uma carta investimento (verde) com o valor +500 para equilibrar no seu orçamento este item.

Há também as cartas coringa (multicoloridas) no baralho, que são cartas que podem ser usadas para representação de valores negativos ou positivos e podem substituir quaisquer itens da descrição desde que sejam do mesmo valor atribuído na carta.

Por exemplo: Se um jogador possui em seu orçamento o item “Descrição: Aluguel Valor: R\$ 700,00” ele deverá obter uma carta despesa fixa (vermelha) com o valor – 700 ou uma carta coringa +ou- 700.

Regra: Cada jogador poderá utilizar apenas 01 coringa em seu orçamento.

Além dessas, também há as opções de cartas bônus. Essas cartas permitem a um jogador obter vantagens sobre os demais ao utilizá-las. Elas permitem ações como trocar de orçamento, trocar de mão, escolher uma carta de outro jogador para si e obrigar outro jogador a descartar uma ou duas cartas e etc. *Consultar demais ações da carta bônus na pág. 02.

Regra: Cartas bônus devem ser utilizadas assim que retiradas do montante de cartas.

Exceção: Carta “Não coringa”. O jogador que retirar essa carta do montante pode mantê-la em sua mão até que algum jogador apresente um orçamento equilibrado contendo um coringa. Dessa forma, o jogador que detiver a carta “Não coringa” pode utilizá-la para impossibilitar o outro jogador de usar o coringa no orçamento.

Ganha o jogo o jogador que primeiro conseguir igualar as cartas da sua mão com o orçamento que recebeu, equilibrando-o. O jogo pode ser encerrado quando o primeiro jogador consegue equilibrar seu orçamento, porém não há problema se o jogo seguir até que só reste o último jogador para completar o seu orçamento.

VAMOS JOGAR?!

VERSÃO PARA IMPRESSÃO



Cartas Despesas Variáveis (amarelo):



Cartas Despesas Fixas (vermelho):



Cartas Coringas:



Cartas Bônus:



Carta Verso:



VERSÃO PARA IMPRESSÃO

NÍVEL 1

	DESCRIÇÃO	VALOR
	RESERVA DE EMERGENCIA	R\$ 200,00
	INTERNET	R\$ 100,00
	CONTA DE ÁGUA	R\$ 200,00
	FII	R\$ 100,00
	PARCELA DO CONSIGNADO	R\$ 400,00
	TOTAL:	R\$ 1000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	ALIMENTAÇÃO	R\$ 100,00
	ALUGUEL	R\$ 500,00
	CDB	R\$ 200,00
	EXCEDENTE	R\$ 100,00
	AÇÕES	R\$ 100,00
	TOTAL:	R\$ 1000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	PARCELA DO FINANCIAMENTO/IMÓVEL	R\$ 200,00
	RESERVA DE EMERGENCIA	R\$ 300,00
	LAZER	R\$ 100,00
	MENSALIDADE ESCOLAR	R\$ 100,00
	LC	R\$ 300,00
	TOTAL:	R\$ 1000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	CONserto DO CARRO	R\$ 400,00
	CRA	R\$ 100,00
	PARCELA DE FINANCIAMENTO/VEÍCULO	R\$ 100,00
	CARTÃO DE CRÉDITO	R\$ 300,00
	EXCEDENTE	R\$ 100,00
	TOTAL:	R\$ 1000,00

NÍVEL 2

	DESCRIÇÃO	VALOR
	PARCELA CELULAR NOVO	R\$ 700,00
	INTERNET E TV A CABO	R\$ 300,00
	CONTA DE ENERGIA	R\$ 400,00
	AÇÕES	R\$ 600,00
	RESERVA DE EMERGENCIA	R\$ 1000,00
	TOTAL:	R\$ 3000,00

VERSÃO PARA IMPRESSÃO

	DESCRIÇÃO	VALOR
	EXCEDENTE	R\$ 400,00
	ALUGUEL	R\$ 800,00
	CONTA DE LUZ	R\$ 500,00
	CONTA DE ÁGUA	R\$ 300,00
	PARCELA DO CONSIGNADO	R\$ 1000,00
	TOTAL:	R\$ 3000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	RESERVA DE EMERGENCIA	R\$ 700,00
	LAZER	R\$ 1000,00
	ALUGUEL	R\$ 600,00
	CDB	R\$ 200,00
	FII	R\$ 500,00
	TOTAL:	R\$ 3000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	ALUGUEL	R\$ 1000,00
	PARCELA DO CONSIGNADO	R\$ 900,00
	LAZER	R\$ 700,00
	AÇÕES	R\$ 200,00
	RESERVA DE EMERGENCIA	R\$ 200,00
	TOTAL:	R\$ 3000,00

	DESCRIÇÃO	VALOR
	PARCELA DO FINANCIAMENTO/IMÓVEL	R\$ 800,00
	ALIMENTAÇÃO	R\$ 600,00
	CRA	R\$ 800,00
	CARTÃO DE CRÉDITO	R\$ 300,00
	EXCEDENTE	R\$ 500,00
	TOTAL:	R\$ 3000,00

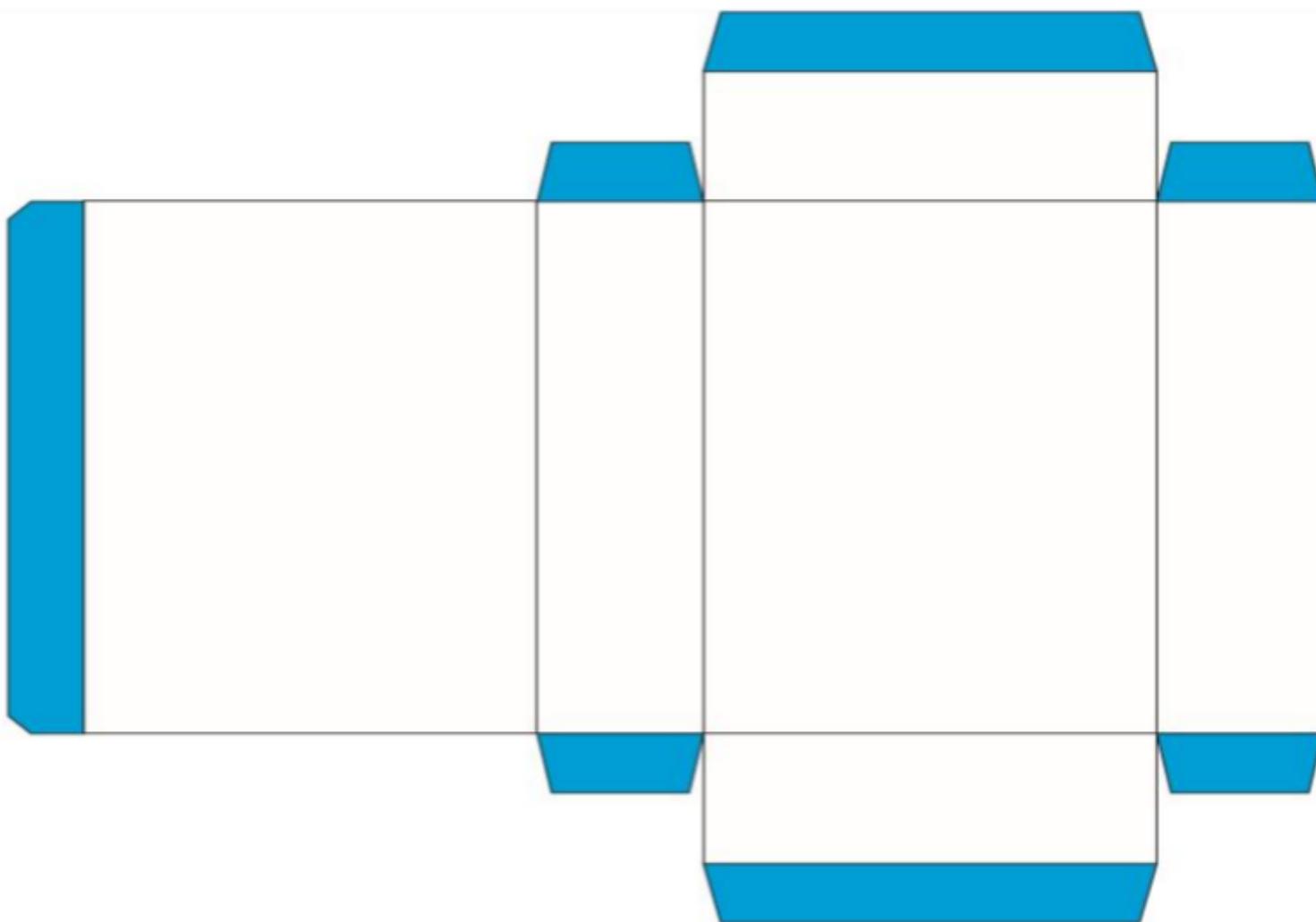
NÍVEL 3

	DESCRIÇÃO	VALOR
	LAZER	R\$ 1000,00
	FII	R\$ 1000,00
	CONTA DE ÁGUA	R\$ 1000,00
	AÇÕES	R\$ 1000,00
	PARCELA DO FINANCIAMENTO/IMÓVEL	R\$ 1000,00
	TOTAL:	R\$ 5000,00

VERSÃO PARA IMPRESSÃO

	DESCRIÇÃO	VALOR
		
	TOTAL:	
		
	TOTAL:	
		
	TOTAL:	
		
	TOTAL:	
		
	TOTAL:	

VERSÃO PARA IMPRESSÃO



Embalagem:



REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BELLOTTI, F. et al. **Assessment in and of serious games: an overview**. Advances in Hu.Comp. Inter, v. 2013, p. 1-11.

BRASIL. ENEF. **Estratégia Nacional de Educação Financeira - Plano Diretor da ENEF**. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/Estrategia_Nacional_Educacao_Financeira_ENEF.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2021.

BRASIL. ENEF. **Orientações para a Educação Financeira nas Escolas**. Disponível em: <<https://www.vidaedinheiro.gov.br/wp-content/uploads/2017/08/DOCUMENTO-ENEF-Orientacoes-para-Educ-Financeira-nas-Escolas.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular, Ensino Médio**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio>> Acesso em: 30 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia prático dos temas contemporâneos transversais**. Brasília, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de implementação da Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://implementacaobncc.com.br/wp-content/uploads/2018/06/guia_de_implementacao_da_bncc_2018.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2021.

CARVALHO, Flávia de Oliveira et al. **Desafios financeiros: design de jogo de educação financeira para as escolas públicas**. Estudos em Design, v. 25, n. 1, p. 86-107, 2017.

FRAGELLI, R. R; MENDES, F. M. **Batalha Naval dos Extremos Locais: Jogos de Aprendizagem para o Ensino dos Cálculos**. PAEE"2011- Third International Symposium on Project Approaches in Engineering Education (PAEE, Lisboa, 2011): Aligning Engineering Education with Engineering Challenges v. 1. p. 91-97.

FRAGELLI, Ricardo Ramos; MENDES, Fábio Macedo. **"Onde está Osama?": um jogo educativo na área de Física**. 2012.

KISTEMANN JR, M. A.; COUTINHO, C. Q. S.; FIGUEIREDO, A. C. **Cenários e Desafios da Educação Financeira com a Base Curricular Comum Nacional (BNCC): Professor, Livro Didático e Formação**. Em Teia - Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana, v. 11, n. 1, 2020, p. 1-26.

