

O JOGO DA VIDA: ESTRUTURANDO AS FINANÇAS MENSAIS E AS DIRETRIZES DO DUA

Anderson Gonçalves da Silva ¹
Rodiney Marcelo Braga dos Santos ²

RESUMO

O presente trabalho busca apresentar uma proposta de um produto educacional inclusivo, na modalidade de jogo de tabuleiro, à luz do Desenho Universal para Aprendizagem e que aborde o tema “educação financeira”. A educação financeira, tem com finalidade proporcionar um letramento financeiro as pessoas, que embora seja um estudo recente ele tem como finalidade traçar meios de mostrar aos indivíduos um modo de compreender o contexto e saber tomar decisões sábias quanto à essas ocasiões. Dessa forma, o ato de reeducar o modo de agir e pensar, buscando a melhor maneira de tomar as decisões de forma consciente é o ponto chave desse estudo, visando cidadãos que consigam ter atitudes adequadas e embasas nos valores pessoais. Neste estudo, foi realizado uma pesquisa de caráter exploratório, de abordagem qualitativa e procedimento bibliográfica. Diante do exposto, é apresentado o planejamento do referido jogo de tabuleiro, intitulado “Jogo da vida: estruturando as finanças mensais”, capaz de trabalhar conceitos fundamentais da educação financeira e orientado pelos princípios do DUA. De acordo com o estudo levantado, entende-se que é notória a importância do letramento financeiro no ambiente escolar. Ademais, vale salientar que a educação consiste no exercício da cidadania, logo um direito de todos, dessa maneira o currículo escolar deve ser inclusivo, sendo o DUA uma perspectiva para educação inclusiva.

Palavras-chave: Inclusão, Educação financeira, Desenho Universal para Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Engajar, representar e expressar são as três palavras chaves que um bom professor deve ter em seu repertório. Garantir o acesso às informações e permitir o desenvolvimento no processo de ensino, em prol de estudantes empoderados, é sem dúvida aquilo que devemos oferecer em sala de aula, para desenvolver “estudantes avançados” (CAST, 2018). São por meio dessas colocações que o DUA se organiza em três princípios para ampliar ao máximo as oportunidades de aprendizagem para todos os estudantes, além de auxiliar os docentes por meio de estratégias que corroboram na escolha de objetivos adequados e na escolha de métodos e materiais adequados para a participação de todos e todas (Zerbato, 2018).

A educação financeira, mesmo sendo um campo de estudo recente há um debate de grande importância, onde tem como objetivo fornecer letramento para que os indivíduos entendam as situações cotidianas e saibam tomar decisões sábias, de modo que tenham “uma melhor qualidade de vida, tanto hoje quanto no futuro, proporcionando a segurança material

¹ Graduado em Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba, andersoncz2605@gmail.com;

² Doutor em Logística da Universidade Federal de Roraima. Professor do Instituto Federal da Paraíba. rodiney.santos@ifpb.edu.br.

necessária para obter uma garantia para eventuais imprevistos” (Teixeira, 2015, p. 13). Assim, a reeducação do comportamento e da mentalidade e a busca das melhores formas de tomar decisões conscientes está no cerne desta pesquisa, em busca de formar uma população que possa apresentar atitudes adequadas com base em seus valores pessoais (Giordano; Assis; Coutinho, 2019).

Dessa maneira, este estudo objetiva elaborar um jogo de tabuleiro acessível para educação financeira através dos princípios e diretrizes do DUA, interligando essas duas temáticas de modo que conversem em harmonia. Para tanto, foi realizado uma pesquisa de caráter exploratório, com uma abordagem de pesquisa qualitativa e procedimento bibliográfico.

Assim, o presente trabalho apresentará o planejamento de um jogo de tabuleiro inclusivo, onde serão explicadas as regras do jogo, detalhando as suas respectivas intenções de aprendizagem, e então esse recurso didático será analisado por meio das nove diretrizes do DUA. Por fim, o presente estudo infere-se que os objetivos são atendidos.

Conforme a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu capítulo III, seção 1, a educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, sendo promovida e apoiada pela participação da sociedade, com vista ao pleno desenvolvimento do indivíduo, preparação para o exercício da cidadania e qualificação profissional (Brasil, 1988, Art. 205).

Além da constituição de 1988 tornar a educação um direito e dever de todos, no âmbito da modalidade de educação especial, destaca-se as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica que reforça que o sistema de ensino deve matricular todos os alunos e cabe às escolas, acolher os alunos com necessidades educativas específicas e organizar-se para garantir as condições necessárias a um ensino de qualidade para todos (Brasil, 2001).

Para Nunes e Madureira (2015) uma escola inclusiva deve atender às necessidades de todos os alunos que a frequentam. Isso exige que esses se sintam bem-vindos e tenham oportunidades de participar ativamente das atividades escolares. Destarte, a inclusão faz com que haja uma diferença significativa na percepção do papel e função das escolas e como desenvolver práticas educativas eficazes que garantam a aprendizagem para todos.

Outrossim, Oliveira (p. 37, 2021), define o DUA como “uma abordagem teórica, que visa oferecer subsídios aos professores para pensar em um ensino acessível a todos, por meio de objetivos pré-estabelecidos, recursos e estratégias diferenciadas.” Nunes e Madureira (2015) complementam que o DUA segue um modelo de intervenção cujo objetivo principal é atender às necessidades de todos estudantes, incluindo alunos com deficiência e alunos com talentos

especiais. Zerbato e Mendes (2018, p. 150) comparam o propósito do DUA com a finalidade de uma rampa de acessibilidade³, onde:

Uma rampa pode ser utilizada tanto por pessoas que apresentam uma deficiência física e dificuldade de locomoção quanto por pessoas que não apresentam nenhuma deficiência, como um idoso, uma pessoa obesa ou uma mãe empurrando um carrinho de bebê. Dessa ideia, baseada na acessibilidade para todos, independentemente das suas condições ou impedimentos, surgiu a ideia de integração de tal conceito aos processos de ensino e aprendizagem, baseando-se num ensino pensado para atender as necessidades variadas dos alunos, pois além das barreiras físicas, também existem hoje as barreiras pedagógicas.

A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico – OCDE, traduzido do inglês *The Organisation for Economic Co-operation and Development – OECD*, é uma organização internacional muito importante, composta por 38 países membros que trabalham juntos para promover políticas há 60 anos, que visam o desenvolvimento econômico, social e ambiental sustentável.

Ela realiza pesquisas, estudos e análises para ajudar os países a enfrentar desafios econômicos e sociais, além de fornecer recomendações sobre políticas públicas e melhores práticas em diversas áreas, como educação, inovação, tecnologia, meio ambiente, comércio, emprego e bem-estar.

De acordo com Moraes e Pereira (2019), já vivemos em épocas em que o sistema econômico era mais simplificado. Contudo, com toda a disponibilidade e alternativas do indivíduo consumir, algumas vezes sem um controle ou sem uma organização financeira, o consumidor acaba se deparando em uma situação de endividamento. Portanto, “A educação financeira surge para se formar melhores cidadãos em se tratando de tomadas de decisões em vários setores como: necessidades e desejos de consumo; atenuação de desperdícios; poupança; financiamento e juros; investimentos e rendimentos, gestão de renda; etc.” (Gonçalves, p.1, 2015). Segundo o Banco Central do Brasil (BCB⁴, 2013 apud Moraes; Pereira, 2019, p. 9-10) a educação financeira engloba conhecimentos e conceitos básicos como:

Entender como o mercado de juros influencia a vida financeira do cidadão (a favor ou contra); consumir de forma consciente; utilizar o crédito com sabedoria evitando o superendividamento; entender a importância e as vantagens de planejar, poupar e manter uma boa gestão de finanças pessoais.

³ A Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT (2020) traz a definição de acessibilidade, por meio da norma NRB 9050-15, como a possibilidade e a condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização, nos seus diversos meios como mobiliários, edificações urbanas, transporte, comunicação, além da possibilidade de outros serviços e instalações aberto ao público em qualquer instância, por pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

⁴ O BCB é o órgão regulador e supervisor do Sistema Financeiro Nacional (SFN) e tem como missão assegurar a estabilidade do poder de compra da moeda e um sistema financeiro sólido e eficiente, essencial para o desenvolvimento econômico.

A educação financeira, tem com finalidade proporcionar um letramento financeiro as pessoas, que embora seja um estudo recente ele tem como finalidade traçar meios de mostrar aos indivíduos um modo de compreender o contexto e saber tomar decisões sábias quanto à essas ocasiões. Dessa forma, o ato de reeducar o modo de agir e pensar, buscando a melhor maneira de tomar as decisões de forma consciente é o ponto chave desse estudo, visando cidadãos que consigam ter atitudes adequadas e embasas nos valores pessoais (Giordano; Assis; Coutinho, 2019).

Ao buscarmos definir a educação financeira no âmbito educacional, podemos dizer que:

A Educação Financeira Escolar constitui-se de um conjunto de informações através do qual os estudantes são introduzidos no universo do dinheiro e estimulados a produzir uma compreensão sobre finanças e economia, através de um processo de ensino, que os torne aptos a analisar, fazer julgamentos fundamentados, tomar decisões e ter posições críticas sobre questões financeiras que envolvam sua vida pessoal, familiar e da sociedade em que vivem (Silva; Powell, 2013, p. 12-13).

Dessa forma, devemos destacar a importância em trabalhar o letramento financeiro nas escolas, tendo em vista que a formação das atitudes de um cidadão começa com as interações com o mundo e uma das primeiras interações que ele terá será no âmbito educacional. Portanto os documentos normativos do Brasil, atualmente, destacam meios de trabalhar com o tema “Educação Financeira” nas escolas durante todo o ensino básico.

Os Temas Contemporâneos no Brasil são recomendados nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs visando uma reestruturação do sistema de ensino, sendo o primeiro esforço para a implementação dos temas transversais no currículo da educação básica, mesmo havendo discussões sobre trabalho e consumo, não existia discussões que direcionassem a educação financeira (Giordano; Assis; Coutinho, 2019).

Já a BNCC aborda uma grande área voltada para a economia e essa área se subdivide em três grandes tópicos que irão abordar todos os conceitos voltado para esse meio, são eles: a educação financeira, a educação fiscal e o trabalho, onde agora a educação financeira é tido como abordagem obrigatória de modo transdisciplinar (Brasil, 2022).

METODOLOGIA

Neste trabalho, foi realizado uma pesquisa de caráter exploratório, com uma abordagem de pesquisa qualitativa, onde Lüdke e André (2015, p.20), descreve que: “o estudo qualitativo se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”. Vale também salientar que a pesquisa tem um procedimento bibliográfico, uma vez que o levantamento bibliográfico

se fundamenta em pesquisas secundárias, tal como é afirmado no estudo acerca da pesquisa de cunho bibliográfico, pois

a pesquisa bibliográfica é o levantamento ou revisão de obras publicadas sobre a teoria que irá direcionar o trabalho científico o que necessita uma dedicação, estudo e análise pelo pesquisador que irá executar o trabalho científico e tem como objetivo reunir e analisar textos publicados, para apoiar o trabalho científico. Para Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. (Sousa, Angélica; Oliveira, Guilherme; Alves, Laís. 2021, p. 66, apud Gil, 2002, p. 44).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intenção é que o produto educacional possa ser utilizado por todos, dessa forma, antes de pensar o jogo de tabuleiro como o centro do recurso, foi pensando o ser humano como ponto de partida, pensando nas diversas possibilidades e barreiras que poderiam surgir durante a manipulação do recurso. Assim, foi traçado propostas de produzir um recurso didático pedagógico que tivesse como objetivo alcançar alguns tópicos, como:

- ✚ abordar conceitos de finanças de forma didática e descontraída;
- ✚ possibilitar que o estudante possa tomar decisões financeiras e por meio delas o possa refletir se as suas atitudes são seguras ou arriscadas;
- ✚ trazer o formato de um jogo de tabuleiro, onde possibilite a relação aluno-aluno, para que possa haver troca de ideias de forma gradativa e colaborativa e
- ✚ adicionar mecanismo do jogo de forma que os alunos queiram participar de forma voluntária.

A escolha do jogo de tabuleiro foi pensada estrategicamente de forma que o jogador possa dar voltas nele e a cada volta completa seja equivalente a um mês, onde cada vez que o jogador passar pela linha de chegada/início ele deverá receber o seu salário mensal no valor do salário mínimo vigente do determinado ano.

A motivação da criação do jogo se baseia em simular as responsabilidades que se tem na vida adulta, no tocante de como administrar o seu dinheiro mensal e gerir suas responsabilidades, principalmente quando o recurso financeiro é tão limitado. Isto posto, espera-se que com essa simulação que os estudantes consigam traçar estratégias e possa ter atitudes responsáveis e assertivas no tocante ao seu patrimônio. Ademais, a possibilidade de errar e poder corrigir sem comprometer a vida real é a vantagem desse recurso, onde traçar estratégias para tomar boas decisões é viável e convidativo para os jogadores.

O tabuleiro é subdividido em quatro partes, cada parte corresponde a uma semana e em cada semana tem uma temática que tenta se aproximar da realidade das obrigações que tendem

a aparecer no decorrer do mês (Figura 1). Essas fases são pré-estabelecidas para quando o jogador passar de uma semana para outra e que tenha que fazer ações obrigatórias que se assemelham às obrigações que uma pessoa tem na vida real.

Figura 1: Jogo de tabuleiro



Fonte: Elaborado pelo autor.

Cada jogador antes de iniciar a partida deve escolher um sonho, esse sonho será o objetivo principal para vencer o jogo. Essa ideia de realizar um sonho será o foco dos jogares, nessa primeira ação cada jogador deverá escolher uma das fichas dos sonhos que o jogo irá disponibilizar e nesta ficha tem uma situação fictícia que mostra uma necessidade/desejo que o jogador que escolher deverá alcançá-la. Para isso, o jogador deverá se organizar

financeiramente e traçar estratégias para poupar essa quantia em dinheiro em um período de até três meses.

Após a aquisição inicial dos sonhos, cada jogador que passar na linha de partida/chegada independentemente da volta, deve receber seu salário inicial (crédito) no valor do salário mínimo atual vigente. Ainda nessa fase, quando o jogador cair em uma casa de cor vermelha ele deverá escolher uma ficha que também seja de cor vermelha, que é referente à primeira semana.

Essas fichas terão algumas atitudes que podem ocorrer no ato de fazer a compra no supermercado na vida real, onde pode trazer resultados positivos e negativos. Destarte, o intuito dessa atitude no jogo é mostrar algumas ações que podem ocorrer na vida real e, assim, o jogador possa compreender e desenvolver estratégias para ter atitudes melhores e caso tenham dicas que eles ainda não conhecem possam levar esses benefícios para a sua vida.

Após passar pela marcação da segunda semana o jogador deverá fazer a compra no supermercado, inicialmente, o valor da compra é de R\$ 500,00. Porém, o jogador deverá fazer as contas com os acréscimos e decréscimos que ele foi tendo durante a semana e então ver o valor final que ele deverá pagar ao banco. O jogador poderá decidir entre fazer uma compra mensal no valor de R\$ X (uma única vez no valor resultante) ou fazer uma compra semanal no valor de $R\$ X/4 + R\$ 20,00$ (toda vez que passar para a próxima semana). Cabe ao banqueiro lembrar o jogador de efetuar o pagamento sempre que passar de fase.

Na segunda fase, quando o jogador chegar na segunda semana, ele deverá pagar os papéis de água e de luz, onde assim como no cotidiano os valores podem ser variados a partir do uso. Quando o jogador cair em uma casa da cor azul (2º semana) ele deverá escolher ao acaso as fichas correspondentes a sua semana, onde tem a opção de atitudes conscientes e isso lhe trará um resultado positivo, logo o valor a ser pago terá descontos percentuais do valor original. Por outro lado, também, há fichas em que mostram situações de atitudes não conscientes, ou seja, não se preocupando em tomar atitudes responsáveis, a consequência disso é a alta no valor de água e de luz, sendo feito acréscimos percentuais ao seu valor inicial.

Na terceira fase do *game* quando o jogador passar pela demarcação que estará na terceira semana a temática será referente a ações de lazer, sendo definido por introvertido ou extrovertido. Quando o jogador cair em uma casa da cor verde (3º semana) ele deverá escolher ao acaso as fichas correspondentes a sua semana, onde tem a possibilidade de tirar fichas que correspondem atitudes mais introvertidas e extrovertidas. Ao escolher de forma aleatória, e sortear a ficha introvertido, o jogador ficará ausente em custear despesas, tendo em vista que o jogador introvertido tende a ter hábitos mais caseiros, costuma a ver filmes, ler livros, ver os

amigos em casa, dentre outros. Normalmente, ao ficar em casa, a tendência é evitar com gastos que talvez estejam fora do planejado.

Caso o jogador escolha ao acaso a ficha de extrovertido, ele terá uma ação onde deverá realizar um pagamento ao banco, referente a sua atitude descrita na ficha, tendo em vista que o jogador extrovertido é aquele que acha que o mês está demorando a acabar e decide sair com os amigos para passar o tempo, ir para alguma festa, cinema, fazer compras em shopping com frequência e normalmente ao sair com essas intenções, tem que ir preparado para custear algumas possíveis despesas. Dessa forma, ao escolher uma ficha definida por “extrovertido”, o jogador fica ciente que ele irá preparar o seu orçamento tendo que custear um valor nessa jogada.

Na quarta fase os jogadores terão obrigação de fazer o pagamento de mais algumas contas obrigatórias, como: internet e o gás de cozinha. O valor da internet é fixo e já definido pelo jogo, no valor de R\$ 60,00. O valor do gás também já é definido pelo jogo no valor de R\$ 100,00; porém, a dinâmica do botijão de gás é diferente. Pelo fato de que, para trocar o botijão de gás, depende do quanto você cozinha, então no jogo irá variar de acordo com o tanto de vezes que o jogador irá cair em casas da quarta semana.

Cada vez que o jogador cair em uma casa da quarta semana ele irá receber do banqueiro uma ficha com a imagem do botijão de gás que representa um quarto do conteúdo interior do botijão. Dessa forma, quando o jogador cair quatro vezes nessas casas ele irá colecionar quatro fichas do botijão de gás, totalizando um inteiro. Quando isso acontecer o jogador deverá pagar pelo valor do botijão ao banco e devolver as fichas para o banqueiro.

Além das fichas do botijão de gás, os jogadores ainda precisarão tirar as fichas referente à quarta semana do mês toda vez que cair em uma casa de cor roxa. A temática das fichas dessa semana será “Imprevistos”. Assim como no cotiando que nos deparamos com alguns imprevistos, sejam eles positivos ou negativos, devemos de uma forma ou de outra resolvê-los! Dessa forma, ao cair em uma dessas casas, o jogador deve escolher ao acaso uma ficha e caso apareça que a sandália dele torou ele terá que pagar ao banco para conseguir outra. Assim como, se o jogador comprar um celular à vista com desconto ele receberá uma gratificação do banco.

As casas da cor preta estão distribuídas em todo o tabuleiro. Quando o jogador cair em cima delas ele precisará pegar a ficha “boas e más atitudes” na sorte e deverá ler para todos o que aquela carta diz. Nessas fichas terá alguma pergunta que permite diversas respostas, o jogo já disponibiliza duas opções para o jogador responder.

O intuito dessas fichas é que o jogador responda uma das alternativas e justifique o porquê daquela opção ser a melhor. Nessa ação não terá resposta certa ou errada, mas sim um

debate entre os jogadores, onde o jogador que deu a sua opinião deve defender seu ponto de vista entre os jogadores, se ele convencer com o seu argumento ele permanecerá na casa, caso contrário ele voltará para a casa que ele estava antes da jogada.

Vencerá o jogo aquele jogador que no final dos três meses conseguir conquistar o seu sonho definido no início do jogo. Caso haja mais de um jogador que conseguiu conquistar o sonho, ganhará o jogador que conquistou o sonho com o custo mais elevado. Se ainda assim houver um empate, o grande vencedor será aquele que cruzou a linha de chegada primeiro.

O princípio do engajamento é aquele no qual o objetivo consiste em garantir que todos os estudantes se sintam motivados a participar. Os próprios elementos do jogo e a temática é uma forma de motivá-los e mantê-los interessados, onde eles tenham um propósito.

Na Diretriz 1 cabe ao professor capturar o interesse dos alunos em sala de aula, porém, como já dito anteriormente, o fato dos jogos estarem muito presentes na vida dos alunos e por desenvolver metas que trazem desafios, então por si só, essa abordagem já captura o interesse dos estudantes, principalmente pelo jogo se tratar do uso de finanças, que está diretamente ligado a vida pessoal e profissional dos participantes e, também, porque esse tipo de jogo acarreta uma série de aprendizados relevantes, proporcionando grandes conhecimentos se divertindo.

Na Diretriz 2, após conseguir capturar o interesse deles, o professor deve conseguir sustentar o esforço e a persistência dos alunos, sempre buscando aumentar a relevância com as metas e objetivos. Todo jogo possui um desenvolvimento que objetiva prender a atenção do indivíduo, até que chegue em um clímax, sem contar que existe premiações que poderá ser ajustada, quando alcançado e superado os desafios, aumentando a relevância das metas e objetivos.

Na Diretriz 3 o professor deve buscar estratégias que façam os alunos se sentirem mais empoderados, por terem uma auto regulação, e o jogo faz com que os alunos se desafiem e criem expectativas de ganhar e vencer os desafios presentes ou conhecer quem será o ganhador. Dessa forma, esse recurso faz com que os estudantes desenvolvam novos raciocínios e habilidades para conhecer e desenvolver soluções para as dificuldades e desafios do jogo, de maneira mais rápida e acessível que o normal, haja vista, que isso requer um esforço e auto regulação dos jogares.

No princípio da representação cabe ao professor fornecer diversos meios de apresentar aquele assunto para o estudante, de modo que esses meios consigam alcançar todo o público ou a maior parte, com suas diversas estratégias de ensino.

Na Diretriz 4 o professor irá fornecer meios para que os alunos tenham diversas percepções de um mesmo assunto. Como proposta e recurso desse material didático ele oferece opções visuais por meio de imagens, símbolos e cores para que seja o mais fácil possível de conhecer uma informação de maneira clara, simples e objetiva.

Na Diretriz 5 destacamos o uso de linguagem e símbolos de forma lúdica, algumas abordagens fornecem conhecimentos que às vezes podem parecer chatos, só que por meio da gamificação pode se tornar uma atividade mais tranquila, colaborando no desenvolvimento de aprender outros vocabulários. O jogo fornece uma relação entre a educação financeira crítica com a matemática e com a vida cotidiana dos alunos, onde esse jogo elucida o vocabulário e os símbolos que se não for por meio de jogos e dependendo da metodologia podem ser temas bem complexos e inacessíveis, a depender da situação.

Na Diretriz 6 o professor buscará exemplificar de diversas maneiras a ponto que os estudantes compreendam, principalmente, em busca de conhecimentos prévios de modo que o jogador se sinta seguro, pois ele está compreendendo o que está sendo debatido.

No princípio da ação e expressão é esperado que os alunos sejam capazes de se expressar de diversas maneiras possíveis para desenvolver o que foi aprendido, munido de estratégias e com objetivos traçados para determinada ação.

Na Diretriz 7 destacamos que os alunos devem ter diversos meios de expressar a ação física, onde possam variar os métodos de resposta e de pesquisa e o jogo forneça opções de os alunos variar os seus métodos de resposta.

Na Diretriz 8 espera-se que os alunos desenvolvam a habilidade de expressão e compreensão. Os alunos por meio desse recurso irão se comunicar de diversas maneiras, sendo elas: verbal, gesticulada, uso de dados, cartões de boas tomadas de decisão e de má administração pessoal e o ato de pagamentos e investimentos. Ou seja, durante todas as ações no desenvolver do jogo o aluno irá estar desenvolvendo troca de comunicações. Com o passar do tempo os alunos se sentirão fluentes nessa temática por conta da frequência das decisões e reações realizadas no jogo.

Na diretriz 9 o intuito é que os alunos consigam ter mais segurança e empoderamento em funções executivas. A ideia de jogar buscando uma organização para alcançar um sonho faz com que os alunos consigam ter uma orientação e direcionamento em busca de atingir as metas do jogo. Ainda podemos citar que, a possibilidade de escolher ser o banqueiro do jogo apresenta ao jogador algumas atitudes de uma pessoa que deve gerenciar um bem financeiro, desenvolvendo assim uma organização além de si próprio.

Dessa forma, o aluno ao analisar e jogar irá planejar e desenvolver estratégias para vencer. Assim, o jogador por conta própria vai monitorar o seu desenvolvimento, seja ele um progresso ou regresso, e de forma autônoma irá traçar estratégias mais assertivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do pressuposto de que o ato de incluir em sala de aula não é tarefa fácil, pois requer planejamento e conhecimento, e ainda que a educação financeira é um tema de urgência a ser trabalhado com os estudantes, este trabalho por meio de uma pesquisa de caráter exploratório, com uma abordagem de pesquisa qualitativa e procedimento bibliográfico buscou apresentar como a referida temática pode ser abordada a partir de uma proposta de jogo de tabuleiro acessível.

Dessa forma, em primeiro lugar, conseguimos verificar que o DUA se trata de uma abordagem que busca facilitar a inclusão, tendo em vista que, por meio de suas diretrizes, o professor consegue planejar o currículo, onde primeiramente terá um olhar voltado as particularidades de cada aluno. Portanto, o uso do DUA busca apresentar aos professores, formas de organizar intervenções educacionais e adaptar sistematicamente diferentes estratégias para garantir que todos os alunos se sintam motivados a aprender e que o currículo seja facilmente acessível e compreensível para todos.

No tocante à educação financeira, percebemos por meio deste estudo que desde algum tempo esse assunto já vem sendo sugerido nos PCN's de forma facultativa, no entanto, no âmbito da BNCC, essa temática aparece com mais expressividade nos temas contemporâneos, sendo agora um assunto obrigatório de ser abordado de forma intra, inter e transdisciplinar em sala de aula.

Por fim, verificou-se que por meio de um jogo de tabuleiro poderia ser trabalhado temáticas da educação financeira valorizando diferentes forma de engajar os alunos na temática, por meio de diversas representações (visuais, táteis, auditivas) para exemplificar ao máximo a mensagem que quer ser transmitida e dessa forma favorecer os estudantes a se expressarem de diversas formas para mostrar o que aprendeu, por meio de ações e atitudes empoderadas.

REFERÊNCIAS

CAST — *Center for Applied Special Technology. Until learning has no limits.* Disponível em <http://www.cast.org>. Acesso em: 10/05/2024.

BRASIL. 1988. Capítulo III: Da Educação, da Cultura e do Desporto. *In: BRASIL, Constituição Federal da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, Presidência da República. Casa Civil. Seção I, p. 121-125.

BRASIL. 2001. Resolução CNE/CEB 2/2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. **Diário Oficial da União**. Brasília, Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Seção 1E, p. 39-40.

GIORDANO, C.C.; ASSIS, M.R.S.; COUTINHO, C.Q.S. A Educação Financeira e a Base Nacional Comum Curricular. **EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, [S. l.], ano 3, v. 10, 2019.

GONÇALVES, D. S. S. **O ensino de Matemática aliado a Educação Financeira**. 2015. Dissertação (Mestrado em Matemática em Rede Nacional) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2015.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. 2ª ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2015.

MORAES, A. R.; PEREIRA, L. H. F. **Guia para as aulas de educação financeira no ensino médio**. Passo Fundo – RS: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2019.

NUNES, C.; MADUREIRA, I. Desenho Universal para a Aprendizagem: Construindo práticas pedagógicas inclusivas. **Da Investigação às Práticas: Estudos de Natureza Educacional**, v. 5, n. 2, p. 126-143, 2015.

OECD. **Who we are**. [S. l.], [2023?]. Disponível em: <<https://www.oecd.org/about/>> . Acesso em: 24/05/2024

OLIVEIRA, A. R. P.; MUNSTER, M. A. v.; GONÇALVES, A. G. Desenho universal para aprendizagem e educação inclusiva: uma revisão sistemática da literatura internacional. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 25, p. 675-690, 2019.

SILVA, A. D.; POWELL, A. B. **Um programa de educação financeira para a matemática escolar da educação básica**. Encontro Nacional de Educação Matemática, v. 11, p. 1-17, 2013.

SOUSA, A.; OLIVEIRA, G.; ALVES, L. **A pesquisa bibliográfica: Princípios e fundamentos**. 2021.

TEIXEIRA, J. **Um estudo diagnóstico sobre a percepção da relação entre educação financeira e matemática financeira**. Tese de Doutorado em Educação Matemática. São Paulo: PUCSP, 2015.

ZERBATO, A. P. **Desenho universal para aprendizagem na perspectiva da inclusão escolar: potencialidades e limites de uma formação colaborativa**. 2018.

ZERBATO, A. P.; MENDES, E. G. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. **Educação Unisinos**, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, v. 22, n. 2, p. 147–155, 2018.