

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio  
Grande do Norte-Campus Avançado Lajes

Wedylla Evelyn Fonseca da Silva

As mulheres como administradoras de seus custos: Intervenção no programa  
Mulheres Mil

Lajes – RN

2019

Wedylla Evelyn Fonseca da Silva

2

As mulheres como administradoras de seus custos: Intervenção no projeto Mulheres Mil

Relatório de Prática Profissional apresentado ao Curso Técnico Integrado em administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Avançado Lajes, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Técnico em Administração.

Orientador (a): Prof. Dr. Cédrick Cunha Gomes da Silva.

Lajes – RN

2019

## Resumo

A desigualdade de gênero no âmbito financeiro é muito comum e preocupante em nossa realidade. Por essa razão o projeto em questão tende a propor o ensino básico da administração financeira a mulheres de classe média baixa, com o objetivo de promover a independência e autonomia financeira. O processo de coleta de dados será realizado a partir de uma pesquisa feita aos cadastros de inscrições das mulheres participantes e as mesmas do projeto Mulheres Mil, inserido no IFRN-Campus Avançado Lajes do município de Lajes-RN. Através de oficinas de educação financeira e coleta de características comportamentais, antes e depois das oficinas, pretendemos estudar o efeito de tais conhecimentos na autonomia e capacidade de gerenciamento dos recursos financeiros familiares. A amostra será composta de mulheres com idades entre 20 a 60 anos.

Palavras-chave: Educação financeira, mulheres, economicamente viável, matemática financeira, jogos.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Construção do protótipo de tabuleiro	17
Figura 2 – Protótipo do tabuleiro do jogo	17
Figura 3 – Modelo de questionário aplicado	19
Figura 4 – Teste do jogo com as “Mulheres Mil”	21
Figura 5 – Teste do jogo com as “Mulheres Mil”	21
Figura 6 – Modelo de questionário aplicado	22
Figura 7 – Protótipo do tabuleiro do jogo	24
Figura 8 - Tabuleiro do jogo oficial	24

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IFRN	Instituto Federal do Rio Grande do Norte
RN	Rio Grande do Norte
OECD	Organização de Cooperação e de desenvolvimento Econômico
OMS	Organização Mundial de Saúde

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	7
<b>2 DADOS GERAIS DA PESQUISA/EXTENSÃO/ESTÁGIO</b>	9
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO</b>	11
<b>3.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA</b>	11
<b>3.2 GÊNERO</b>	13
<b>3.3 COMO ENSINAR EDUCAÇÃO FINANCEIRA</b>	14
<b>4 METODOLOGIA</b>	16
<b>5 CARACTERIZAÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS</b>	19
<b>6 RESULTADOS</b>	20
<b>6.1 TESTE DE VALIDAÇÃO</b>	20
<b>6.2 AVALIAÇÃO DO JOGO</b>	21
<b>6.3 MELHORIAS DO JOGO</b>	23
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	24
<b>8 REFERÊNCIAS</b>	26
<b>ANEXO A – FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO</b>	27

## 1.Introdução

No século XXI, a mulher ainda é vista como sinônimo de fragilidade e ineficiência quando se trata de mercado de trabalho. Conhecimento nas áreas profissionais que até então era empenhada majoritariamente ou exclusivamente por homens; o domínio do conhecimento em determinada área que envolva especificamente um entendimento teórico e prático de cálculos; desenvolvimento de projetos ou estudos na área educacional de ensino; dentre outras áreas. “No âmbito profissional, leis e culturas impediam-lhes o exercício de uma profissão remunerada” (Silva; Silva, 2018, p.073).

Todas as áreas em que o conhecimento das mulheres são menosprezados ou postos a prova pela sociedade predominantemente machista e hipócrita quando se trata da importância do papel da mulher na sociedades em que são inseridas independentemente de religião, cor, raça, etnia; a mulher nunca foi levada a sério quando está relacionada a educação. Até elas determinarem ser levadas a sério. “Na educação, eram treinadas para funções de esposa e mãe, visando ao casamento e, naturalmente, à procriação da espécie” (Silva; Silva, 2018, p.073).

O projeto tem como objetivo compreender os efeitos da educação financeira no gerenciamento financeiro familiar, sob a execução de práticas de gestão na vivência das participantes do Programa Mulheres Mil, no Campus Avançado Lajes do IFRN.

“Em se tratando do gênero feminino, a valorização dos estereótipos projeta sobre a mulher uma representação social que contribui não só para a imagem que se tem sobre elas, como também para as condições e circunstâncias que envolvem sua inserção social e profissional.” (Silva; Silva, 2018, p.073).

Muitas mulheres donas de casa, não sabem administrar sua renda e seus custos, acabam obtendo saldos devedores, gerando uma dependência financeira das mesmas, para com seus maridos ou companheiros acarretando a mulher, humilhações e constrangimentos por depender inteiramente de seus respectivos cônjuges para pagar suas dívidas. Casos como esse citado são bastante comuns na comunidade que ocorrerá o estudo. A importância de estudar esse tema se dá por haver muitas mulheres que não têm autonomia financeira decorrente do machismo e desigualdade de renda das mulheres caracterizando um problema presente na

sociedade. A pesquisa é dirigida diretamente para as mulheres de classe média baixa, da comunidade de Lajes-RN, com idades entre 20 e 60 anos.

O projeto realizará as seguintes atividades, Escolha das palavras-chaves da pesquisa: (educação financeira, gênero, matemática financeira e jogos.

Bases de dados online: (google acadêmico, spell e periódicos capes).

Determinação de filtros: revisado por pares, língua, tempo, assuntos, revistas.

Banco de citações: uso do office.

Pesquisar base comparativa para criação do jogo: identificar jogos. Existentes, opinião de professores.

Relacionar com tema.

Escrever o referencial teórico: educação financeira, gênero.

Escrever introdução.

Reunião para redefinição do projeto matemática financeira com jogos.

Tradução do artigo.

Reunião para definir público alvo: mulheres mil.

Escrever o plano de jogo (regras): relatório final.

Visando essa necessidade de expandir o conhecimento das mulheres na educação financeira desenvolvemos este projeto na comunidade do interior do Rio Grande do Norte, onde o machismo é predominante. “A Educação Financeira é o processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram sua compreensão dos conceitos e produtos financeiros.” (Silva; Leal; Araújo, 2018, p.2).

O processo de coleta de dados será realizado a partir de uma pesquisa feita aos cadastros de inscrições das mulheres participantes do projeto Mulheres Mil, inserido no IFRN-Campus Avançado Lajes do município de Lajes-RN, a partir dos dados coletados, ocorrerá uma espécie de avaliação, que seguiriam os seguintes critérios: A participação no projeto Mulheres Mil, base salarial da família e a função em que a mulher ocupa na casa.

A estrutura do trabalho se encontra-se organizado da seguinte maneira, primeiro capítulo encontrasse a introdução, o segundo capítulo é o referencial teórico, que aborda os temas educação financeira e gênero.

## 2. Dados gerais da pesquisa/extensão/estágio

**Título do projeto/Nome da empresa:** Intervenções sustentáveis para o desenvolvimento da microrregião de Angicos

**Período de realização:** 27/03/2019 a 31/12/2019

**Total de horas:** 600 horas

**Orientador:** Cédrick Cunha Gomes da Silva

**Função:** Orientar o grupo a desenvolver o projeto proposto afim de alcançar os resultados esperados.

**Formação profissional:** Doutor em Administração

**Quadro 1 – Síntese das Atividades do Aluno no Projeto.**

<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>ATIVIDADES DESENVOLVIDAS</b>	<b>RESULTADOS ALCANÇADOS</b>
298 h	<p><b>Pesquisa</b></p> <p>Escolha das palavras-chaves da pesquisa: (educação financeira, gênero, matemática financeira e jogos.</p> <p>Bases de dados online: (google acadêmico, spell e periódicos capes).</p> <p>Determinação de filtros: revisado por pares, língua, tempo, assuntos, revistas.</p> <p>Banco de citações: uso do office.</p> <p>Pesquisar base comparativa para criação do jogo: identificar jogos. Existentes, opinião de professores.</p>	<p>Escrever o referencial teórico: educação financeira, gênero, como ensinar matemática financeira através de jogos.</p> <p>Escrever introdução.</p> <p>Escrever o plano de jogo (regras): relatório final.</p>

	<p>Relacionar com tema.</p> <p>Reunião para redefinição do projeto matemática financeira com jogos.</p> <p>Tradução do artigo.</p> <p>Reunião para definir público alvo: mulheres mil.</p>	
150h	<p><b>Pensamento visual</b></p> <p>Visualizando com desenhos: Através do jogo, por ser uma forma lúdica podemos ensinar a matemática financeira.</p> <p>;</p>	<p>Durante a construção do estudo deu-se o início ao desenvolvimento do tabuleiro do jogo a partir do pensamento visual; qual seria a estrutura, logística e o conteúdo que seria inserido de fato no tabuleiro de modo que atendesse a proposta de ensinar de forma lúdica e de fácil compreensão a educação financeira para as mulheres da comunidade.</p>
150h	<p><b>Protótipo</b></p> <p>Organização de materiais: Organização dos materiais utilizados na confecção do jogo.</p> <p>Construção do jogo: Tabuleiro que contém várias “casas”, onde o objetivo é alcançar as “casas” cada vez que acertar uma pergunta ou problema</p> <p>Teste: Teste do jogo antes da aula com as mulheres mil.</p>	<p>O protótipo do tabuleiro do jogo, foi desenvolvido inspirado no jogo “Administrando seu dinheiro”, da empresa Pais e filhos. O passa tempo foi construído a partir da utilização dos seguintes materiais: Isopor, folhas ofício A4, cartolinas, tesouras, fita dupla face, cola de isopor, canetas, dinheiro de papel, dados e pinos de jogo. Seu layout assume um</p>

		formato em espiral.
2h	<p style="text-align: center;"><b>Realização de aula sobre o jogo</b></p> <p>Análise de resultados: Analisar os resultados obtidos com o projeto</p> <p>Elaboração do projeto geral: A construção do relatório final</p>	<p>Após a conclusão e teste do jogo foi elaborado o plano de aula constituído de uma apresentação do objetivo, da proposta da oficina como extensão do projeto e objetivo, logística do jogo e orientações de como jogar, a execução das rodas testes, assim como as trocas de conhecimento durante as partidas do jogo, afim de ensinar e tirar as dúvidas dos jogadores mediante as suas respectivas dificuldades.</p>

### 3. Referencial teórico

#### 3.1 Educação financeira

“A Educação Financeira é o processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram sua compreensão dos conceitos e produtos financeiros.” (SILVA; LEAL; ARAÚJO, 2018). Referindo-se a todo conhecimento básico financeiro voltado a população. No cenário social atual, faz-se necessário o conhecimento sobre como administrar bem a sua renda, a fim de que este conhecimento sirva de auxílio à atividades corriqueiras comuns a todos.

A educação financeira, segundo a Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Econômico (OECD, 2005), pode ser definida como o processo pelo

qual consumidores e investidores melhoram sua compreensão sobre produtos, conceitos e riscos financeiros, obtêm informação e instrução, desenvolvem habilidades e confiança, de modo a ficarem mais cientes sobre os riscos e oportunidades financeiras, para fazerem escolhas mais conscientes e, assim, adotarem ações para melhorar seu bem-estar (SILVA; NETO; ARAÚJO, 2017; COSTA; MIRANDA. 2013; VIEIRA; BATAGLIA; SEREIA, 2011).

Sobretudo destinando esse estudo ao público feminino, levando em consideração o longo histórico carregado de prejulgamentos que reforçam o papel da mulher como somente “dona de casa”, ainda mais tratando-se de pessoas com classe média baixa onde se faz mais presente essa afirmação. “A estereotipagem da mulher contadora, muito presente nas discussões de estudos da década de 1990, evidenciava uma constante busca por se assemelhar aos profissionais do gênero masculino” (SILVA; SILVA P. 75).

O conhecimento para administrar a sua própria rentabilidade e ter noção de questões financeiras básicas é essencial a todos, mas pode-se perceber essa carência do conhecimento financeiro observando o cenário atual, como o reflexo e consequente de ações passadas. “A educação financeira torna as pessoas mais conscientes das oportunidades financeiras, das escolhas possíveis e das consequências” (SILVA, LEAL; ARAÚJO, 2018).

Os estudos analisados evidenciaram algumas variáveis que impactam o conhecimento financeiro, como: o gênero, a idade, a renda e o grau de escolaridade do indivíduo e de seus pais. “Quanto ao gênero, esses estudos identificaram que o gênero feminino apresenta maior propensão a deter baixo nível de conhecimento financeiro.” (POTRICH ET AL., 2015). O que acaba impedindo as mulheres de serem autônomas financeiramente para direcionar bem o seu dinheiro.

Essas habilidades são necessárias nas diversas situações vivenciadas que contextualizam a decisão financeira. Assim, o conhecimento financeiro possui forte correlação com conceitos, definições, situações teóricas sobre custo de oportunidade, inflação, poder de compra, risco e retorno, diversificação, racionalização, aptidões em habilidades básicas de matemática e raciocínio lógico (SILVA; LEAL; ARAÚJO, 2018); Nas mais rotineiras situações, o exercício da prática financeira planejadamente implica conhecimento sobre o como gerir a sua renda.

Dadas as comprovações de estudos científicos sobre o assunto: educação financeira, afirma-se cada vez mais o déficit e o que ele representa, ou seja, a falta de noção de organização e planejamento financeiro familiar, pessoal, resultando em perdas financeiras, gastos excessivos do dinheiro sem a noção de controle ou mesmo uma falta de autonomia das mulheres para com a sua renda, deixando-as dependentes exclusivamente de seus cônjuges financeiramente e pondo-as em uma situação vulnerável mediante essas questões.

### 3.2 Gênero

O termo sugerido “Gênero” é bastante abrangente em questão de contextos. Mas no contexto geral, ou seja, biológico; a palavra “Gênero” é substituída por “Sexualidade” que podemos definir como uma maneira de distinguir o sexo feminino do masculino. Os Significados: gênero, masculino/feminino, homem/mulher (GUEDES, 199).

A sexualidade é um objeto de estudo, em constante mutação e aprofundamento quando se trata de pesquisas seja ela de cunho científico ou psicanalítico. Em suma, perspectiva-se a sexualidade na complexidade de vários vetores que influenciam, de forma decisiva, a nossa forma de compreensão e intervenção na prática diária (FONSECA; LUCAS, 2009).

Embora se possa partir da categoria gênero como uma categoria universal do pensamento humano, posto que se refere sempre à diferença biológica de sexo, ela é ainda assim uma categoria arbitrária (assim como a categoria gramatical de gênero) e, portanto, construída no social, na diferença e na historicidade. (LIMA, 2006).

O gênero no contexto social é um assunto muito pautado na segunda metade do Século XXI. Por deixar de ser uma ideia primária, enraizada pelos âmbitos de formação do indivíduo; principalmente escolar, familiar e religioso de que as questões de gênero estão ligadas somente a sexualidade; para uma questão de identidade, relacionado ao papel que o indivíduo tem na sociedade e como ele se reconhece. Nesse ponto, podemos destacar a desigualdade de gênero uma problemática social bastante antiga, advinda historicamente através de processos de formação social.

Dois mil e quinhentos anos de civilização, a partir do apogeu grego trazem em seu bojo todo um legado cultural. O imaginário humano foi sendo povoado por "uma gama imensa de mitos, cosmogonias, seres folclóricos etc. A posição e o papel da mulher em meio a este circuito acabam sendo expressos através desses mitos inscritos no imaginário (Guedes, 1995).

O papel dos homens na sociedade seja ela qual fosse, sempre foi algo definido; o chefe da família, o provedor de tudo, já o papel da mulher é uma formulação que está sendo construída no decorrer da história, porque seu papel social e cultural já passou por grandes evoluções como escrava sexual, escrava doméstica, apenas progenitora, donas de casa; cujas funções eram constantemente submissas às dos homens. "No âmbito profissional, leis e culturas impediam-lhes o exercício de uma profissão remunerada." (Silva; silva, 2018).

Nesse período as mulheres não entravam no mercado de trabalho ou quando o faziam, não eram remuneradas e ainda tinham que cuidar da casa, filhos e marido, devido ao pré-conceito e preconceito de uma sociedade majoritariamente machista reprimindo-as aos estereótipos de incapacidade em comparação com os homens.

Mulheres estão sobrecarregadas pelo trabalho e recebem salários menores. Elas podem ocupar os cargos mais poderosos ou aqueles com menor pagamento – sempre terão um trabalho interminável. "Quando chegarem em casa, elas ainda vão ter que cozinhar o jantar, lavar a louça, as roupas e cuidar da casa. Só isso já pode deprimir alguém". Afirmo a psicoterapeuta americana e autora do livro "Women and madness" (Mulheres e Loucura), Phyllis Chesler.

Devido ao acúmulo de funções, responsabilidades e a desvalorização de seu papel social as mulheres podem desenvolver transtornos mentais como a depressão sendo as mulheres as mais afetadas que homens" segundo a (OMS, 2018). Esse transtorno pode mexer não só com a mente mas também o físico afetando a execução de trabalhos simples e atividades sociais, quando está no modo leve, mas com a evolução do quadro e nível pode levar a pessoa a cometer suicídio.

As questões envolvendo diferenças de gêneros têm ganhado proporções significativas, especialmente no sentido de dar maior visibilidade à mulher como agente social e histórico, dissociando-a de seu papel de coadjuvante (Silva; silva,

2018). Essa evolução é resultado de inúmeras lutas das mulheres por igualdade de gênero, espaço e voz em uma sociedade culturalmente machista e opressora.

### **3.3 Como ensinar educação financeira através dos jogos**

Devido à forte instabilidade da economia financeira do Brasil, faz-se necessário o conhecimento prévio em administração básica por parte dos principais prejudicados pela situação; os cidadãos, sendo estes os pertencentes a classe média baixa, os principais atingidos pelo déficit de conhecimento na área, gerando assim, dificuldades em gerenciar suas rendas, tendo como consequência o endividamento em série entre outros. Afim de preencher essa lacuna são desenvolvidos cursos com o intuito de repassar informações relacionado a essa problemática para públicos de diversas idades. Como descrito na citação abaixo.

O Brasil, como um país emergente, possui uma economia instável. Por isso, a educação financeira torna-se de fundamental importância para todos os brasileiros, já que o esclarecimento sobre esse assunto pode evitar a criação de dívidas e permitir que as pessoas aprendam a investir, auxiliando a planejar o futuro e a aposentadoria e, assim, garantir a vida que desejam. Desse modo, a utilização de um método de ensino que popularize esse conhecimento pode trazer uma grande contribuição para a sociedade. (Galindo ,2017, p.3)

Mesmo tendo os cursos como ferramenta de ensino da educação financeira, o conhecimento na área não atinge a todos, principalmente a classe média baixa, devido à não acessibilidade financeira e a complexidade no entendimento dos conteúdos passados. “Os adultos e idosos não são orientados de maneira eficaz, pois mesmo que seja disponibilizado conhecimento através de cursos, não acontece de maneira acessível e, muitas vezes, é de difícil entendimento.” Como descreve (Galindo, 2017, p.5)

Visando a fortificação dessa problemática na região nordeste do país, especificamente na microrregião de Angicos, na comunidade de Lajes, foi-se desenvolvido um projeto voltado para educação administrativa de forma introdutória para as mulheres de classe média baixa da comunidade, projeto esse intitulado: Mulheres mil, ofertado pelo instituto de educação IFRN-Campus Lajes.

“Sendo assim, foi visualizada a necessidade de criação de uma ferramenta que utilizasse uma metodologia de ensino capaz de facilitar o aprendizado sobre a educação financeira”. Como afirma (Galindo, 2017, p.5). A inclusão dos jogos analógicos e interativos como instrumento metodológico em aulas convencionais de ensino fundamental, médio ou até em forma de projetos de forma gratuita possibilitando a aprendizagem de forma lúdica repassando e trocando conhecimentos entre educadores e alunos, estimulando os trabalhos em grupos proporcionando assim o estreitamento dos laços sociais, educacionais e econômicos e o aumento do alcance das informações até a população em geral.

“Promover cidadania é fazer com que o aluno entenda as possibilidades para o trato do dinheiro, tornando-o um sujeito preparado para a vida social, ao decidir sobre a situação financeira atual ou futura”. Segundo (Rosetti, 2015 p.116). Os jogos de educação financeira têm como objetivo promover a troca de conhecimento acerca da área, agregando valores sociais e econômicos, de forma prática, lúdica e de fácil entendimento. Para que as mulheres possam desenvolver-se intelectualmente adquirindo autonomia e mais conhecimento para administrarem sua renda de maneira correta e produtiva.

Portanto, temos a educação financeira como base e alicerce do desenvolvimento pessoal dos cidadãos. A qual implica em desenvolvimento econômico para o país, pois cada pessoa constituinte da população, tem impacto direto no avanço do mesmo. Não só uma mulher, mas uma família que sabe coordenar a sua renda sabiamente, adquirem um leque de benefícios.

#### **4. Metodologia**

O desenvolvimento do projeto foi realizado a partir da identificação de duas problemáticas locais: A falta de conhecimento das mulheres da comunidade em relação a educação financeira, evidenciadas pelo aumento do número de dívidas, relatadas por algumas mulheres; e como tornar esse conteúdo formal, técnico e pago chegar até as mulheres de classe média baixa de forma acessível e de fácil compreensão. Foi-se necessário a elaboração de um jogo de tabuleiro que suprisse essa demanda por ser um instrumento didático lúdico, prático, lógico, dinâmico, de fácil desenvolvimento, compreensão, aceitação e aplicação em sala de aula.

Após reuniões para redefinição do projeto “Matemática financeira com jogos”, inicialmente em formato de aula convencional, de modo a transformá-lo em uma oficina de construção e troca de conhecimentos e experiências, e outra reunião para definir o público alvo da intervenção do projeto com o objetivo de testar e ter um feedback sobre o funcionamento do jogo, tivemos como público alvo as mulheres do projeto “Mulheres Mil” ofertado pelo Campus do Instituto IFRN-Campus Lajes. Começa a construção do projeto de modo a deixa-lo físico por meio de relatório, para isso foi elaborado o referencial teórico utilizando as seguintes palavras-chave: educação financeira, gênero e como ensinar matemática financeira através de jogos, resumo, introdução, tradução do artigo entre outros.

Durante a construção do estudo deu-se o início ao desenvolvimento do tabuleiro do jogo a partir do pensamento visual; qual seria a estrutura, logística e o conteúdo que seria inserido de fato no tabuleiro de modo que atendesse a proposta de ensinar de forma lúdica e de fácil compreensão a educação financeira para as mulheres da comunidade.

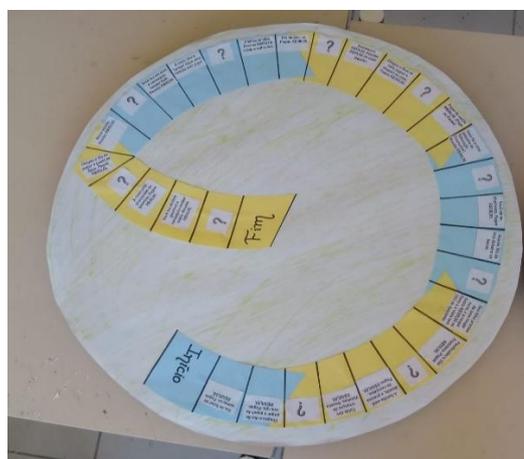
O protótipo do tabuleiro do jogo, foi desenvolvido inspirado no jogo “Administrando seu dinheiro”, da empresa Pais e filhos. O passa tempo foi construído a partir da utilização dos seguintes materiais: Isopor, folhas ofício A4, cartolinas, tesouras, fita dupla face, cola de isopor, canetas, dinheiro de papel, dados e pinos de jogo. Seu layout assume um formato em espiral. Como ilustrado abaixo:

**Figura 1** – Construção do protótipo do tabuleiro



Fonte: Fernando Vinícius, (2019).

**Figura 2** – Protótipo do tabuleiro do jogo



Fonte: Veruzia Ribeiro, (2019).

Após a conclusão e teste do jogo foi elaborado o plano de aula constituído de uma apresentação do objetivo, da proposta da oficina como extensão do projeto e objetivo, logística do jogo e orientações de como jogar, a execução das rodas testes, assim como as trocas de conhecimento durante as partidas do jogo, afim de ensinar e tirar as dúvidas dos jogadores mediante as suas respectivas dificuldades.

A elaboração do jogo deu-se focada nas realidades das mulheres de classe média baixa, inseridas ao projeto ‘Mulheres Mil’, desenvolvido pelo IFRN - Campus Lajes, e ainda habitantes da comunidade de Lajes – RN, onde o projeto em questão se desenvolveu e interviu. Nessa perspectiva, contendo aspectos administrativos dentro do jogo, para as mesmas administrarem de maneira correta o seu dinheiro, tais eram esses aspectos; Imprevistos, Despesas e Oportunidades, aproximando-os ao máximo ao dia a dia do público-alvo. A fim de facilitar o entendimento acerca de como conseguir administrar a sua renda sem chegar ao fim do mês no “vermelho”.

Para isso, o grupo criou situações corriqueiras próprias das rotinas das mulheres dentro do próprio jogo, para que, coletivamente, elas pudessem se auxiliar a ter o melhor resultado possível diante do “dinheiro” distribuído a elas na partida.

O jogo é composto das seguintes regras:

O tabuleiro do jogo é composto por 30 (trinta) casas, sendo 20 (vinte) ações, e 10 (dez) pontos de interrogações, (?) os quais levariam às fichas, são elas (Oportunidades, Imprevistos e Despesas);

Cada participante inicia a partida com R\$1.000,00 (mil reais);

O banco inicia com R\$5.000,00 (cinco mil reais);

Ganha a partida o participante que chegar ao final do jogo com mais dinheiro, demonstrando assim que sabe administrar melhor o seu dinheiro em situações diárias.

Foi produzido um questionário de avaliação do jogo de caráter socioeconômico, composto de cinco questões, sendo elas, duas quantitativas e três qualitativa, que será aplicado depois da execução da oficina, com o intuito de gerar um parâmetro de qualidade em relação ao jogo e a aprendizagem, a partir das perguntas feitas no questionário as alunas que testaram o funcionamento do jogo tendo assim autonomia para fornecer ideias de possíveis melhorias tanto para a

estrutura como para o melhor desempenho do jogo. Modelo do questionário aplicado abaixo:

**Figura 3** - Modelo do questionário aplicado.

Questionário socioeconômico

1. Idade: \_\_\_\_\_
2. Ocupação: \_\_\_\_\_
3. A sua renda mensal é:  
 Maior que um salário mínimo       Igual a um salário mínimo  
 Menor que um salário mínimo       Não possui renda
4. Quantas pessoas incluindo a senhora mora na sua casa: \_\_\_\_\_

Questionário de avaliação do jogo

1. A temática do jogo foi:  
 Ótima       Boa  
 Interessante       Ruim
2. Como definir a dinâmica do jogo:  
 De fácil compreensão  
 De confusa compreensão  
 De difícil compreensão  
 Outro: \_\_\_\_\_
3. O que a senhora conseguiu aprender com o jogo?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. Qual a sua opinião em relação ao jogo?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. Na sua opinião como podemos melhorar o jogo?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Fonte: Veruzia Ribeiro, (2019).

Para a pesquisa bibliográfica foram utilizados citações diretas e indiretas de artigos científicos e sites de pesquisa, relacionadas as temáticas de educação financeira, gênero, matemática financeira e jogos, afim de coletar dados históricos, de comportamento dos brasileiros em relação às finanças, aprofundamento nos estudos relacionados a educação financeira voltada para o público adulto, a desvalorização do papel da mulher no contexto social e domiciliar quando se trata da administração financeira, de que forma o acesso à educação financeira pode contribuir para a vida social e pessoal de todos, especificamente das mulheres, utilização de jogos como instrumento didático e a base comparativa para criação do jogo assim identificando os jogos já existentes, a opinião de professores e a relação com o tema do projeto.

## **5. Caracterização das atividades desenvolvidas**

O projeto desenvolverá as atividades de pesquisa, pensamento visual, protótipo e a realização de aula sobre o jogo, compreendendo as seguintes características apresentadas abaixo.

## **Pesquisa**

Escolha das palavras-chaves da pesquisa: (educação financeira, gênero, matemática financeira e jogos, bases de dados online: (google acadêmico, spell e periódicos capes), determinação de filtros: revisado por pares, língua, tempo, assuntos, revistas, banco de citações: uso do office, pesquisar base comparativa para criação do jogo: identificar jogos, existentes, opinião de professores, relacionar com tema, escrever o referencial teórico: educação financeira, gênero, escrever introdução, reunião para redefinição do projeto matemática financeira com jogos, tradução do artigo, reunião para definir público alvo: mulheres mil, escrever o plano de jogo (regras): relatório final.

## **Pensamento visual**

Visualizando com desenhos: Através do jogo, por ser uma forma lúdica podemos ensinar a matemática financeira

## **Protótipo**

Organização de materiais: Organização dos materiais utilizados na confecção do jogo

Construção do jogo: Tabuleiro que contém várias “casas”, onde o objetivo é alcançar as “casas” cada vez que acertar uma pergunta ou problema

Teste: Teste do jogo antes da aula com as mulheres mil

## **Realização de aula sobre o jogo**

Análise de resultados: Analisar os resultados obtidos com o projeto e a elaboração do projeto geral: A construção do relatório final.

## **6. Resultados**

### **6.1 Teste de validação**

Na aula ministrada pelo grupo ao Projeto “Mulheres Mil”, o jogo teve o seu momento de teste para o grupo analisar os pontos fortes e fracos que realmente contribuem para o aprimoramento no raciocínio das mulheres e ainda, para o desenvolvimento aprofundado a respeito do conhecimento da administração básica

em suas rotinas, como também para acréscimos que se faziam essenciais para uma maior dinamicidade do jogo para com seus jogadores.

As mulheres integradas ao jogo, na percepção do grupo, em sua maioria, tiveram uma participação bastante dinâmica e participativa, souberam assimilar o que foi passado no jogo, associando-o ao cotidiano das mesmas, no entanto houveram algumas (a minoria) que obtiveram mais dificuldades e não conseguiram compreender o jogo da forma objetivada pelo grupo do projeto em questão. Como ilustrado abaixo:

**Figura 4** - Teste do jogo com as “Mulheres Mil”



Fonte: Wedylla Evelyn, (2019).

**Figura 5** - Teste do jogo com as “Mulheres Mil”



Fonte: Wedylla Evelyn, (2019).

Dessa maneira, entre aspectos positivos e negativos alcançados pelo grupo, durante a aula, tivemos mais de 90% de aprovação por elas (as mulheres). O jogo foi preparado de forma simples, buscando o máximo associar as realidades das mulheres. Contou com a separação da sala em 2 grupos com 12 mulheres cada e 4 pessoas jogando por rodada. Sendo assim, foram 4 rodadas com o grupo auxiliando-as nas dúvidas surgidas.

## 6.2 Avaliação do jogo

A partir da aplicação do questionário obteve-se os seguintes resultados: De acordo com as perguntas quantitativas em relação a temática do jogo: 9 pessoas avaliaram como “Ótima”; 7 pessoas avaliaram como “Boa”, 8 avaliaram como “Interessante” e 0 pessoas como “Ruim”. E em relação ao nível de compreensão das

participantes para com o jogo: 21 pessoas disseram que foi de “Fácil compreensão”; 2 pessoas disseram que foi de “Confusa compreensão”; 1 pessoa respondeu “Outro” alegando que o jogo foi “muito interessante” e 0 pessoas disseram ser de “Difícil compreensão”. Abaixo segue em anexo o modelo do questionário aplicado:

**Figura 6** - Modelo do questionário aplicado.

Questionário socioeconômico

1. Idade: \_\_\_\_\_

2. Ocupação: \_\_\_\_\_

3. A sua renda mensal é:

Maior que um salário mínimo       Igual a um salário mínimo

Menor que um salário mínimo       Não possui renda

4. Quantas pessoas incluindo a senhora mora na sua casa: \_\_\_\_\_

Questionário de avaliação do jogo

1. A temática do jogo foi:

Ótima       Boa

Interessante       Ruim

2. Como definir a dinâmica do jogo:

De fácil compreensão

De confusa compreensão

De difícil compreensão

Outro: \_\_\_\_\_

3. O que a senhora conseguiu aprender com o jogo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Qual a sua opinião em relação ao jogo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Na sua opinião como podemos melhorar o jogo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Fonte: Veruzia Ribeiro, (2019).

De acordo com as perguntas qualitativas as participantes da aula deram suas opiniões em relação a aprendizagem, o jogo e sobre as possíveis melhorias realizadas no jogo. Nas opiniões algumas expuseram as dificuldades encontradas relacionadas a aprendizagem, relatando que: “Aprendi um pouco porque eu não gosto de jogar” e “Só jogar”. Em contraponto obtivemos respostas como: “Aprendi que devemos pagar tudo em dia e calcular as coisas bem melhor”, “Consegui aprender que deve ter jogo de cintura”, “Bem, o que eu entendi é que precisamos planejar e pensar muito bem antes de gastar com coisas desnecessárias”, “Eu aprendi a usar o meu dinheiro com bastante cautela”, entre outras.

Opiniões relacionadas ao jogo em si, relatando que o mesmo é: “Ótimo”, “É bom para a mente”, “Eu achei ele muito eficaz e produtivo. Vou levar como experiência para minha vida” entre outros relatos.

Por fim as sugestões de melhorias para o jogo tais como: “Com ideias novas, tipo aumentar o percurso do tabuleiro”, “Com mais sugestões e dinâmica”,

“Com mais disciplinas para jogar”, “Aumentar mais os espaços”. Concluimos com análise das respostas fornecidas pelo questionário que o projeto obteve um feedback positivo.

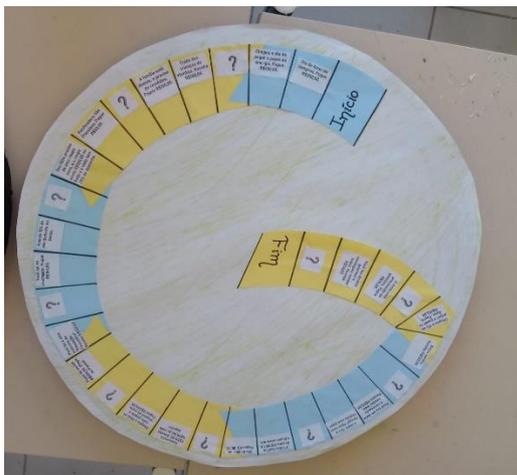
O professor avaliador sugeriu ao grupo alguns acréscimos, no quesito melhorias como a enumeração das casas, nas quais as participantes estavam se confundindo, e dessa forma, pulando ou voltando casas ao decorrer da partida, como também a criação de novos desafios, que estimulassem mais as jogadoras a pensar, para que elas se sentissem desafiadas, haver mais a participação das mesmas com o banco, durante o jogo, e acrescentar ainda, casas, pelo fato das partidas chegarem ao final muito rápido, onde a mais rápida, durou (03 minutos e 03 segundos).

No mais, a compreensão da proposta do grupo, aparentemente, foi absorvida por todos, e validada como boa e interessante para o conhecimento dessas pessoas que muitas vezes não obtêm propriedade o bastante para poder viver a vida sabendo impor-se como donas do seu dinheiro e administradoras do próprio. Procuramos então, a forma mais lúdica e dinâmica possível para aflorar o saber e empoderá-las de dominação sobre si, estimulando a administração correta do seu dinheiro.

### **6.3 Melhorias do jogo**

A partir da análise das propostas de melhorias apresentadas pelas mulheres, pertencentes ao projeto “Mulheres Mil” e o professor avaliador na avaliação do jogo, usando os critérios de viabilidade, praticidade e logística do funcionamento do tabuleiro, foram realizadas as seguintes alterações: A enumeração das “casas”, o aumento do percurso do tabuleiro, conseqüentemente o acréscimo de mais “casas”, a adição de ações que ocasionem o retardamento do jogo, a fim de prolongar o tempo de duração das partidas, a mudança no layout do tabuleiro, passando a assumir um formato espiral. Com a finalidade de proporcionar uma melhor compreensão do público alvo para com o jogo e os ensinamentos administrativos expostos em cada ação. Como ilustrado abaixo:

**Figura 7** – Protótipo do tabuleiro do jogo



Fonte: Veruzia Ribeiro, (2019).

**Figura 8** - Tabuleiro do jogo oficial



Fonte: Veruzia Ribeiro, (2019).

## 7. Considerações finais

O referente projeto tem como objetivo fornecer conhecimentos básicos sobre educação financeira às mulheres de classe média baixa, moradoras da comunidade de Lajes – RN, proporcionando assim, a autonomia e empoderamento das mesmas, referentes a administração de suas rendas. O repasse do conhecimento aplicado pelo grupo foi efetuado através de uma aula e intervencionado pela aplicação de um jogo educativo voltado para a área de educação financeira, desenvolvido pelo grupo por se tratar de um objeto metodológico lúdico, de fácil compreensão, desenvolvimento e aplicação em sala de aula.

Inicialmente, o projeto tinha como modo de intervenção, levar tais conhecimentos para as mulheres através de uma aula convencional dadas em sala de aula, entretanto durante o decorrer do trabalho, foi identificada uma possível problemática, levando em consideração a idade e o nível de escolaridade das participantes do projeto: a dificuldade na compreensão dos conteúdos ministrados, em se tratando de uma disciplina característica do curso de administração, detentora de jargões técnicos de difícil entendimento. Pretendendo solucionar a problemática, transformamos o que seria uma aula convencional em uma oficina, de trocas de conhecimentos entre alunos e as mulheres da comunidade, decorrentes da dinamicidade do jogo.

O feedback obtido pelas alunas participantes do projeto “Mulheres Mil”, deu-se positivamente bem, devido a boa absorção das mesmas, referindo-se ao conteúdo abordado e a dinâmica do jogo. Outrossim, serviu-nos de incentivo para provocarmos melhorias deveras eloquentes e importantes para um aprendizado mais rápido e um maior envolvimento de conteúdo, bem como de aprendizagem mais significativa para as nossas participantes.

No presente trabalho, foi proposto o fornecimento de fundamentos básicos sobre a educação financeira para mulheres de classe média baixa, localizadas na comunidade de Lajes- RN, gerando autonomia e empoderamento das mesmas, em relação a administração de suas rendas. Com a aplicação dos conhecimentos obtidos, foi desenvolvido um jogo educativo voltado para a área de educação financeira. A princípio o projeto buscou levar fundamentos básicos para as mulheres em forma de uma aula convencional.

Durante a realização do trabalho, identificou – se uma possível dificuldade considerando a idade e o nível de escolaridade das participantes do projeto, com isso surgiram problemas na compreensão dos conteúdos ministrados. Visando solucionar o problema, foi idealizado uma oficina, cujo objetivo era fomentar trocas de conhecimentos entre alunos e as mulheres da comunidade. O resultado alcançado deu – se positivamente bem devido a boa compreensão das participantes, referente ao conteúdo abordado na oficina e a dinâmica do jogo. Para tanto, essa pesquisa provocou um incentivo significativo para o aprendizado e um maior envolvimento de conteúdo.

A complexidade, importância e necessidade deste assunto está presente na sociedade em geral e abre um leque de oportunidades para novos estudos, que apesar de existir poucas bases teóricas vem apresentando avanços, denotando – se uma modesta preocupação com o assunto apresentado. Por isso, faz –se necessário mais estudos e discursões sobre a educação financeira.

## 8. Referências

- Chesler. (n.d.). *Mulheres e depressão: Quando a loucura é filha do machismo*. Retrieved 2019, from AzMina: <https://azmina.com.br/especiais/quando-a-loucura-e-filha-do-machismo/>
- Costa, & Miranda. (2013). Educação financeira e taxa de poupança no brasil. *Revista de Gestão, Finanças e Contabilidade.*, 3(3), p. 62.
- Fonseca, & Lucas. (2009). Sexualidade, saúde e contextos: influência da cultura e etnia comportamento sexual. p. 66.
- Galindo. (2017). O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NA DISSEMINAÇÃO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA. p. 3 e 5 .
- Guedes. (1995). Gênero, o que é isso? 15, p. 5. Retrieved from Scielo.
- Rosetti. (2015). O JOGO NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: DESENVOLVIMENTO DE UM RPG PARA TRABALHAR O CONCEITO DE MOEDA NO ENSINO FUNDAMENTAL. *Holos*, 8, p. 116.
- Silva, & Silva. (n.d.). Mulheres na contabilidade: Os estereótipos socialmente construídos sobre a contadora. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, 11(1), p. 75.
- Silva, L., & Araújo. (n.d.). Habilidades matemáticas e o conhecimento financeiro no ensino médio. *Revista de contabilidade e organizações*, 12, p. 3.
- Silva, N., & Araújo. (2017). Educação financeira de servidores públicos: Hábitos de consumo, investimento e percepção de risco. *Revista evidenciação contábil e finanças*, 5(2), p. 106.
- Vieira, B., & Sereia. (n.d.). Educação financeira e decisões de consumo, investimento e poupança: Uma análise dos alunos de uma universidade pública do norte do paraná. *Revista de Administração da UNIMEP*, 9(3).

<b>Dados do Relatório Científico</b>	
Título e subtítulo: As mulheres como administradoras de seus custos: Intervenção no projeto Mulheres Mil.	
Tipo de relatório: Pesquisa de extensão	Data: 27/03/2019 até 31/12/2019
Título do projeto/ programa/ plano: As mulheres como administradoras de seus custos: Intervenção no projeto Mulheres Mil.	
Autor(es): Wedylla Evelyn Fonseca da Silva	
Instituição e endereço completo: instituto federal de educação, ciência e tecnologia do rio grande do norte – campus avançado lajes. Rodovia Br 304, km 120. Bairro centro, cidade de lajes, cep: 59535-000.	
Resumo: A desigualdade de gênero no âmbito financeiro é muito comum e preocupante em nossa realidade. Por essa razão o projeto em questão tende a propor o ensino básico da administração financeira a mulheres de classe média baixa, com o objetivo de promover a independência e autonomia financeira. O processo de coleta de dados será realizado a partir de uma pesquisa feita aos cadastros de inscrições das mulheres participantes e as mesmas do projeto Mulheres Mil, inserido no IFRN-Campus Avançado Lajes do município de Lajes-RN. Através de oficinas de educação financeira e coleta de características comportamentais, antes e depois das oficinas, pretendemos estudar o efeito de tais conhecimentos na autonomia e capacidade de gerenciamento dos recursos financeiros familiares. A amostra será composta de mulheres com idades entre 20 a 60 anos.	
Palavras-chave/descriptores: Educação financeira, mulheres, economicamente viável, matemática financeira, jogos.	
Nº de páginas: 27	
Jornada de trabalho: 3 horas	Horas semanais: 15 horas
Total de horas: 600	
Observações/notas. O nosso projeto tem como finalidade compartilhar conhecimentos relacionados a administração financeira básica para as mulheres de classe média baixa moradoras da comunidade de Lajes/RN. Afim de proporcionar-las autonomia e empoderamento na administração de seus custos.	