

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC JARAGUÁ  
Técnico em Administração**

Gustavo Gil Araújo

Igor Stanislau Krawczyk

Luan Bizarre

Pedro Borges do Amaral

Samantha da Silva Marques

Vinicius da Silva Trindade

**JOGO DE TABULEIRO: EITA! A ECONOMIA QUEBROU**

**São Paulo**

**2022**

**Etec Jaraguá**  
**Técnico em Administração**

Gustavo Gil Araújo

Igor Stanislau Krawczyk

Luan Bizarre

Pedro Borges do Amaral

Samantha da Silva Marques

Vinicius da Silva Trindade

**JOGO DE TABULEIRO: EITA! A ECONOMIA QUEBROU**

Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Técnico em Administração  
da Etec Jaraguá de São Paulo como requisito para  
validação do seu Desenvolvimento

Orientador: Prof. Luiz Gonzaga

**São Paulo**

**2022**

## RESUMO

Segundo pesquisas desenvolvidas pela S&P Ratings Services Global Financial Literacy Survey (Pesquisa Global de Educação Financeira da divisão de ratings e pesquisas da Standard & Poor's, 2015) o Brasil não possui um bom conhecimento sobre finanças e economia, no qual 71,4% da população está endividada e 54% não possui interesse em sua vida financeira. Tendo em mente que a maioria das pessoas se encontram nessa situação por falta de aprendizado e oportunidade. O vigente projeto propõe a construção de um jogo de tabuleiro com a ideia de educar financeiramente crianças e jovens de forma lúdica e dinâmica, visando ajudar inúmeras pessoas a terem um melhor intelecto sobre economia básica. O jogo apresenta situações recorrentes dentro do mercado de valores internacional para que assim haja um entendimento popular com estas situações mais complexas que ocorrem diariamente.

Palavra-Chave: Economia; Educação; Jogo de Tabuleiro; Conceitos Fundamentalistas.

## ABSTRACT

According to research carried out by the S&P Ratings Services Global Financial Literacy Survey (Standard & Poor's Ratings and Research Division's Global Financial Literacy Survey, 2015), Brazil does not have a good knowledge of finance and economics, in which 71.4% of the population is in debt and 54% have no interest in their financial life. Bearing in mind that most people find themselves in this situation for lack of learning and opportunity. The current project of building a game board with the idea of financially children and young people in a playful and optimized way to help people improve education about people's basic education. The game presents recurring situations within the stock market, so that there is a popular understanding of these most recurring situations that occur daily.

Keywords: Economy, Education, Board Game, Fundamentalist Concepts.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	JUSTIFICATIVA.....	6
3	METODOLOGIA.....	7
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
4.1	A importância do planejamento financeiro.....	8
4.2	A falta de educação financeira no brasil.....	9
4.3	Medidas para incrementar a educação financeira.....	10
4.4	Utilização de jogos e simulações na aprendizagem.....	10
5	PROPOSTA.....	13
5.1	Dinâmica do jogo.....	13
5.1.1	Locais do tabuleiro e suas utilidades.....	13
5.1.2	Utilidade de cada carta.....	13
5.1.3	Carta investimento.....	14
5.1.4	Carta imóveis.....	14
5.1.5	Carta surpresa.....	14
5.1.6	Carta negócio.....	14
5.1.7	Profissão e salário.....	15
5.1.8	A roleta.....	15
5.1.9	Dado.....	15
6	CONCLUSÃO.....	16
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	17

## 1. INTRODUÇÃO

O projeto visa conscientizar jovens e adultos sobre a importância do conhecimento econômico, auxiliando na obtenção de conhecimentos indispensáveis para uma boa administração da sua renda, buscando transmitir essas informações de maneira lúdica e didática.

Um dos pilares da problemática do tema é o fato de que cada vez mais o número de brasileiros com problemas financeiros aumenta, assunto que já foi confirmado pela Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor (Peic) de novembro de 2021, realizada pela Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC), que mostrou, em sua última edição, que 75,6% das famílias brasileiras estão endividadas.

Contudo, o objetivo geral é criar um jogo de tabuleiro que auxilie jovens e adultos na administração de suas finanças, assim obtendo o conhecimento através de situações adversas dentro do jogo, fazendo com que aprendam de forma prática a gerir suas finanças. Por fim, abordamos alguns tópicos sobre os nossos objetivos específicos tais como:

- Estudar a importância da educação financeira;
- Ilustrar da melhor forma dentro do jogo os estudos feitos sobre finanças;
- Debater os meios de desenvolvimento do tabuleiro;
- Construir o tabuleiro;
- Criar as peças;
- Formular as regras;
- Estimar o preço da mão de obra;
- Listar os materiais que serão utilizados;
- Investigar a melhor forma de aplicar a educação financeira no jogo;
- Esboçar a arte visual do jogo;
- Analisar se o projeto está sendo desenvolvido de forma coerente;
- Compreender as diversas dinâmicas empregadas em jogos de tabuleiro.

## 2. JUSTIFICATIVA

Analisando brevemente a situação atual do país, pode-se notar um grande déficit de conhecimento financeiro, segundo a pesquisa “Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor” feita em 2019 e desenvolvida pela CNC (Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo) 71,4% da população está endividada e 54% não tem interesse sobre sua própria vida financeira.

Para Domingos, "a educação financeira nada mais é do que algo que auxilia a administração dos recursos financeiros, por meio de um processo de mudança de hábitos e costumes adquiridos há várias gerações" (2014, p. 01).

A importância dessa temática é dada através de tal projeto que visa discutir e amenizar essa ausência de conhecimento financeiro, fazendo com que as pessoas que possuem essa condição tenham contato com os fundamentos básicos da economia de forma prática.

### 3. METODOLOGIA

A pesquisa foi feita de maneira exploratória e os conceitos financeiros foram adaptados para uma linguagem mais acessível em relação àquela utilizada no ambiente acadêmico, levando em consideração que os indivíduos, de uma forma geral, não possuem conhecimento de termos técnicos. A fundamentação teórica do trabalho foi construída através de livros e artigos científicos sobre educação financeira. Com base nisso, foram realizadas análises sobre o tema para que pudéssemos elaborar o nosso jogo de tabuleiro. Foram utilizados como base aspectos de alguns jogos, como: “Monopoly”, no qual nos inspiraremos para trazer a diversão e o dinamismo; para o tabuleiro, usaremos o jogo “Renda Passiva”, que possui uma linda arte, na qual usaremos como base para criar a nossa, além de apresentar os termos econômicos de uma forma bem educativa, que é nosso principal objetivo.

O tabuleiro e as peças foram pensados a fim de concentrar os assuntos e informações de maneira mais leve e compreensível, para melhor absorção e entendimento. A partir disso, foram elaborados modelos de jogos, no qual escolhemos qual se encaixava melhor na proposta. Quanto à criação das regras, foram todas organizadas e pensadas para que o dinamismo do jogo fosse mantido, além de permitir a fácil compreensão, mantendo, ainda assim, a possibilidade da diversão.

Em relação ao design do jogo, buscamos o modelo ideal, que se encaixasse com o tabuleiro, que fosse coerente com as regras e agradável de se ver, fazendo assim um jogo completamente síncrono.



## 4. REFERÊNCIAL TEÓRICO

### 4.1 A importância do planejamento financeiro

Sendo um tema essencial para tal projeto, em uma realidade de estados capitalistas, no qual dinheiro significa ter grandes posses e ser influente, é fundamental obter conhecimento sobre controle e adquirir maestria plena para administrar esse importante recurso, o qual inúmeras pessoas cometem o erro de não o manusear conscientemente.

Segundo pesquisa feita S&P Ratings Services Global Financial Literacy Survey (Pesquisa Global de Educação Financeira da divisão de ratings e pesquisas da Standard & Poor's, 2015), o Brasil encontra-se em 74º lugar no ranking global de educação financeira; um número consideravelmente baixo. Ainda de acordo com a pesquisa, apenas 32% da população entrevistada foi capaz de responder de 3 a 4 perguntas corretamente. Mas o problema não se encontra exclusivamente no Brasil, já que a pesquisa citada acima afirma também que:

De acordo com os resultados do estudo, apenas uma parcela de 33% da população mundial domina três dos quatro conceitos abordados na pesquisa e pode ser considerada educada financeiramente. Isso significa que duas a cada três pessoas, ou 3,4 bilhões de pessoas, têm baixo nível de educação financeira. (CONTÁBEIS NEWS, 2017, apud JOSÉ CARLOS TERRES e LUCIANE DA VEIGA, et.al [2021], p. 01)

A partir disso, podemos determinar que apenas 1/3 da população mundial possui conhecimento financeiro e planejamento sobre seu próprio dinheiro. Portanto, essa falta de conhecimento e organização pode ocasionar inúmeros imprevistos, em que a pessoa se vê obrigada a recorrer a empréstimos e créditos, assim se endividando e comprometendo parte de sua renda. Essa é a situação em que se encontram 72,9% dos brasileiros segundo pesquisas feitas pela PEIC (Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor, 2010).

## 4.2 A falta de educação financeira no Brasil

A falta de educação financeira no Brasil é um grande problema da nossa atual sociedade. O fato de pessoas não saberem como usar o dinheiro faz com que muitas vezes elas fiquem endividadas.

O estudo “Índice de Expectativas das Famílias” feito em 2019 pelo IPEA, elaborado para se descobrir o percentual de pessoas que tem dívidas e qual sua média, mostrou que no país 54% da população declara ter dívidas, sendo que a dívida média é de R\$5.426,59, um valor bem alto e que com certeza deve causar grandes incômodos.

Outro fator é que a maioria dos brasileiros nem pensam, ou tem medo de investir, o que limita a quantia de dinheiro que eles podem receber. Até porque, não é apenas questão de gestão de dinheiro, mas sim de qualidade de vida. O fato de os cidadãos, no geral, não saberem como usar seu dinheiro, não afeta apenas a vida pessoal dos indivíduos, mas também a economia global.

Participantes informados ajudam a criar um mercado mais competitivo e eficiente. Consumidores conscientes demandam por produtos condizentes com suas necessidades financeiras, exigindo que os provedores financeiros criem produtos com características que melhor correspondam a essas demandas. (BRAUNSTEIN, WELCH, 2002 apud VIEIRA, et.al [2021], p. 04)

Por fim, segundo Jurandir Sell Macedo, doutor em Finanças Comportamentais (Jornal NSC Total, 2021). O descontrole financeiro, decorrente da falta de educação financeira, causa enormes transtornos para pessoas, famílias, empresas e, conseqüentemente, para o país.

Pessoas endividadas tendem a ter mais problemas também no trabalho, com dificuldades para se concentrar, porque estão esgotadas com os problemas financeiros. Isto acaba gerando doenças, acidentes de trabalho e até mesmo pedidos de demissões para retirada as verbas rescisórias.

Porém, quando alguém pede demissão com essa finalidade, acaba prejudicando a empresa, que perde funcionários e todo o investimento feito em treinamento. Assim, vislumbra-se um consenso de que o brasileiro tem baixa educação financeira e quase nenhuma cultura de investimentos, sendo prejudicial para ele mesmo e para o país.

### **4.3 Medidas para incrementar a educação financeira**

Segundo a pesquisa “Raio X do Investidor Brasileiro” feita pela ANBIMA (Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais) no ano de 2017, 75% da população brasileira não faz nenhum tipo de investimento financeiro, fazendo assim com que muitas pessoas não desenvolvam um patrimônio sólido, fazendo que se tornem extremamente dependentes da previdência social.

A inserção de educação financeira nas escolas e o incentivo a pessoas de baixa ou média renda, compõem uma forma de reverter essa situação, conforme diz Gabriela Mosman (2020) “O Brasil vem dando alguns passos que apontam uma melhora na educação financeira nacional. O número de investidores na bolsa de valores, por exemplo, vem crescendo significativamente”. Como a melhora da educação financeira já está começando a acontecer, basta continuar o incentivo que esse número só irá crescer.

### **4.4 Utilização de jogos e simulações na aprendizagem**

Jenny Rogers (2011) afirma que a técnica da simulação deve ser utilizada quando a aprendizagem precisa incluir algo dinâmico, quando existe um princípio que deve ser vivenciado para ser entendido, quando a habilidade envolvida é complexa, quando é difícil aplicar a habilidade com segurança no mundo real ou quando ela pode ser aprimorada com feedback. Dessa forma, a utilização da simulação, e possivelmente também de jogos, se torna totalmente aplicável no ensino de diferentes disciplinas que se encaixem nessas características, como é o caso da educação financeira.

Os jogos, assim como a simulação, permitem a construção de um mundo em que todas as ações podem ser testadas sem o perigo de alguma consequência real lhe afetar. Além disso, desperta o interesse e motiva os jogadores a aprender e buscar o conhecimento que é necessário para compreendê-los melhor. As duas estratégias colocam o jogador no papel ativo do processo de aprendizagem e permitem a construção do conhecimento, pois naturalmente possuem características que

reforçam o aprendizado, devido ao feedback eficiente, a percepção da utilidade da teoria e a aplicação prática.

Segundo Souza, Iglesias e Pazin-Filho (2014), os jogos e simulações permitem a interação, a negociação, a organização de pensamentos, a resolução de problemas e o desenvolvimento da inteligência relacional. Além disso, estimulam a aprendizagem e o entendimento das próprias emoções, assim como o trato com a emoção dos outros, promovendo as inteligências inter e intrapessoal. Ademais, também possuem a grande vantagem de se adaptar para diferentes situações das mais diversas disciplinas.

Outra característica se encontra no sentido de que o jogo exige que as regras sejam seguidas para que ele funcione corretamente, criando, dessa forma, uma ordem a ser obedecida de maneira absoluta, o que aproxima o jogo de algo perfeito e distanciado da vida real. Também traz o sentimento de tensão que acaba ao finalizar o jogo, o que faz o jogador querer vencer e se esforçar para isso, o que lhe atribui um valor ético, visto que, segundo Huizinga (2000, p. 12), testa nos jogadores “sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua ‘lealdade’”. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo”. Ele também aproxima as pessoas que jogam, cria grupos, afasta os desobedientes, pois estes “estragam a brincadeira” e fazem com que os participantes entrem no papel de outros (HUIZINGA, 2000). Dessa forma, o jogo pode ser resumido como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p. 13-14).

Enquanto McGonigal (2012) apud Freitas (2013, p. 15), todo jogo, sendo ele analógico ou eletrônico, apresenta quatro características: ser voluntário, possuir regras, metas e ter um sistema de feedback. As regras limitam o comportamento dos jogadores e os fazem pensar estrategicamente nas metas. Os participantes jogam voluntariamente e conscientes da finalidade, tornando a atividade prazerosa. As

metas os engajam a alcançar os 18 desafios e mostram sua posição com um feedback automático de suas ações, motivando-os (FREITAS, 2013).

## **5. PROPOSTA**

Com base nas informações obtidas através de pesquisas chegamos ao projeto de um jogo que possui como objetivo elucidar e amenizar a falta de conhecimento econômico, apresentando situações e problemas presentes no nosso dia a dia e com o intuito de ensinar a viver dentro do seu padrão econômico, eliminando desperdícios, aproveitando oportunidades, e estando ciente de suas dívidas e patrimônio.

O jogo funciona através de turnos intercalados entre os jogadores, no qual é necessário lançar dados para se movimentar pelo tabuleiro. O tabuleiro possui locais fixos no qual os jogadores devem chegar para completar ações e pegar cartas que querem, mas para chegar ao local devem cruzar um caminho no qual possui chances de cair em casas de cartas surpresas, fazendo com que surjam eventuais problemas, no qual a pessoa deve solucionar e lidar. Além disso, após 4 rodadas será um novo mês dentro do jogo fazendo com que o jogador cumpra com seus deveres e obrigações mensais (salário, investimentos, impostos, juros etc.).

Quando o ano virar, a bolsa do jogo irá quebrar e todo o patrimônio juntado pelos jogadores será afetado, desvalorizando-os, fazendo assim com que os jogadores percam o dinheiro acumulado. Ganha o jogo, o jogador que ficar com a maior quantidade de dinheiro quando a bolsa voltar ao normal.

### **5.1 Dinâmica do jogo**

#### **5.1.1 Locais do tabuleiro e suas utilidades**

- Banco - carta de investimento
- Cidade - carta de imóvel
- Mercado - carta oferta
- Parque - carta negócios

#### **5.1.2 Utilidade de cada carta**

As cartas possuem funções específicas dentro do jogo, cada uma delas possuindo uma mecânica e informação.

### 5.1.3 Carta Investimento

A carta de investimento funcionará da seguinte forma: o jogador terá a opção de aplicar seu dinheiro em determinadas ações, sendo que cada uma delas possuirá um tempo mínimo de retirada o dinheiro aplicado, levando-se em conta sua valorização conforme o tempo e risco.

### 5.1.4 Carta Imóveis

As cartas imóveis terão opções de imóveis conforme os valores e terão seu valor de aluguel e retorno de investimento atribuídos.

Possui 3 categorias de Imóveis.

1 estrela: baixo valor de mercado e retorno em 6 meses.

2 estrelas: valor médio e retorno em 4 meses.

3 estrelas: valor de luxo e retorno em 2 meses.

### 5.1.5 Cartas Surpresas

As cartas surpresas serão obtidas no trajeto entre os locais, possuindo chances de obter cartas boas ou ruins de formas aleatórias

Exemplo de cartas:

Carta 1 = Sua ação no setor \_\_\_\_\_ acaba de valorizar em 20%

Carta 2 = Infelizmente a instabilidade do mercado te pegou e sua ação \_\_\_\_\_ desvalorizou 15%

Carta 3 = Os investidores estão começando a olhar para sua ação \_\_\_\_\_, ela tende a valorizar 5% por mês pelos próximos 4 meses

### 5.1.6 Cartas negócios

As cartas negócios são utilizadas principalmente para comprometer os investimentos dos jogadores adversários.

Exemplos de cartas:

Lhe dá o direito de taxar em 50% as ações de um adversário.

Impossibilita que algum investimento do adversário obtenha lucro pelos próximos 3 meses.

Protege um de seus investimentos, fazendo com que ele seja imune a outras cartas investimento.

### **5.1.7 Profissão e Salário**

Todos os jogadores começarão o jogo com R\$2000,00, recebendo R\$500,00 de salário mensalmente, mas para conseguirem eles precisarão “trabalhar” dentro do jogo, esse mecanismo será dado pelo número de casas percorrida pelo indivíduo, que serão 12 casas por mês. Isso se manterá até a quebra da bolsa. A partir desse momento, todos os jogadores perderão seus respectivos empregos e não ganharão mais um valor fixo de seu trabalho, tendo que se manter apenas com as receitas de seus investimentos.

### **5.1.8 A Roleta**

Após o término do ano, quando a bolsa quebrar, uma roleta será introduzida no jogo, nela estarão presentes todas as informações sobre os déficits das ações em relação a quebra da bolsa, ela definirá o que vai ser quebrado na economia ao decorrer das rodadas, transformando-a em algo volátil, obrigando os jogadores a se adaptarem a essa nova situação até o término do jogo.

### **5.1.9 Dado**

Os jogadores lançarão um dado para definir quantas casas do tabuleiro terão que andar.



## 6. CONCLUSÃO

Tendo em vista o cenário atual da economia brasileira, torna-se necessária a criação de projetos que busquem explicar conceitos financeiros. Para isso, é importante que esses projetos sejam disseminados, fazendo com que as pessoas tenham facilidade em entender a disciplina aplicada no plano.

Com base nisso, o jogo, cujo objetivo foi introduzir conceitos financeiros básicos, foi realizado de forma lúdica e relacionando situações econômicas do cotidiano. Através do conhecimento e reflexões apresentadas no jogo, o projeto contribuiu para o desenvolvimento dos indivíduos e de seu conhecimento sobre a área financeira.

Dessa forma, espera-se que, por meio desse jogo de tabuleiro, as pessoas possam adquirir conhecimento financeiro básico, enquanto se divertem. Além disso, a longo prazo, o jogo pode ser uma forma de contribuição para suprir o déficit existente em relação a este estado econômico-financeira, desde que os jogadores prestem atenção no funcionamento do jogo, compreendendo seus conceitos e adotando a forma de pensar no tabuleiro, para futuros investimentos.

Além disso, a fundamentação do implemento desse jogo nas escolas seria ideal para o melhor aproveitamento do conteúdo, criando engajamento e ajudando tais tipos de estudo a alcançarem o maior número de jovens possíveis. É importante, inclusive, que tal alcance chegue na educação básica, gerando redução da falta de conhecimento financeiro nessa etapa de ensino.

Por fim, para futuros trabalhos, recomenda-se a expansão do jogo para outras plataformas, como os dispositivos móveis. Assim, será possível atingir maiores públicos de diferentes bolhas sociais, tornando o jogo mais conhecido e, conseqüentemente, mais acessível a todos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRINGHAM, Eugene; EHRHARDT, Michael. **Administração Financeira**. 3ª edição. Editora: Cenage, 2006.

Como Investir. Pesquisa mostra que 75% dos brasileiros não investiram em 2018. Como Investir, 2019. Disponível em: <<https://comoinvestir.anbima.com.br/noticia/75-porcento-brasileiros-nao-investiram-2018/#:~:text=Com%20o%20apoio%20do%20Datafolha,e%20C%20em%20152%20munic%C3%ADpios.&text=Por%20outro%20lado%2C%2075%25%20das,financeiro s%20ou%20bens%20e%20servi%C3%A7os>>. Acesso em: Acesso em 06/01 Às 13:29.

FABIANO, Saulo. et al. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA E DECISÕES DE CONSUMO, INVESTIMENTO E POUPANÇA: UMA ANÁLISE DOS ALUNOS DE UMA UNIVERSIDADE PÚBLICA DO PARANÁ**. Disponível em:<<http://sistema.simead.com.br/12simead/resultado/trabalhosPDF/341.pdf>>. Acesso em: 21/11 às 23:52.

Exame. Endividamento cresce no Brasil e número de inadimplentes supera 63 milhões. Exame, 2022. Disponível em: <https://exame.com/colunistas/meu-acerto/endividamento-cresce-no-brasil-e-numero-de-inadimplentes-supera-63-milhoes/> . Acesso em: Acesso em 20/03 às 20h41.

FABIANO, Saulo. et al. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA E DECISÕES DE CONSUMO, INVESTIMENTO E POUPANÇA: UMA ANÁLISE DOS ALUNOS DE UMA UNIVERSIDADE PÚBLICA DO PARANÁ**. Disponível em:<<http://sistema.simead.com.br/12simead/resultado/trabalhosPDF/341.pdf>>. Acesso em: 21/11 às 23:52.

IPEA. Resultados 1101 - 1120 de 21810. Disponível em: <[https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com\\_alphacontent&ordering=5&limitstart=1100&limit=20&Itemid=429](https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_alphacontent&ordering=5&limitstart=1100&limit=20&Itemid=429)>. Acesso 23/05 às 22h12.

LUZ, Solimar. Número de brasileiros endividados chega a 71,4%, o maior desde 2010. Radioagência Nacional, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/economia/audio/2021-08/numero-de-brasileiros-endividados-chega-714-o-maior-desde-2010#:~:text=Publicado%20em%2005%2F08%2F2021,chegando%20a%2071%2C4%25>>. Acesso em: 22/11 Às 19:33.

SOUZA, Ludmila. Pesquisa revela que 58% dos brasileiros não se dedicam às próprias finanças. Agência Brasil, 2018. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-03/pesquisa-revela-que-58-dos-brasileiros-nao-se-dedicam-proprias-financas>>. Acesso 23/05 às 22h24.