

**Proceeding Series of the Brazilian Society of Computational and Applied Mathematics**

---

## A Utilização do Jogo para a Educação Financeira

Maxciel A. Pontes<sup>1</sup>

Daiane L. Nogueira<sup>2</sup>

Ana Claudia R. Martins<sup>3</sup>

Angela L. Moreno<sup>4</sup>

Instituto de Ciências Exatas, Universidade Federal de Alfenas, UNIFAL-MG, Alfenas, MG

### 1 Introdução

A Educação Financeira não consiste apenas em economizar e acumular dinheiro, mas sim, a partir de princípios econômicos, buscar ferramentas que permitam uma melhor qualidade de vida, para que se tenha segurança material necessária para as necessidades diárias ou imprevistos que possam surgir [2]. Os conceitos envolvidos na Educação Financeira, quando tratados no âmbito escolar, podem ser trabalhados de diversas maneiras.

Dentre das metodologias de ensino empregadas para a Educação Financeira, [3] destaca-se o uso dos jogos, que podem ser utilizados tanto para o desencadeamento da aprendizagem quanto para a fixação de conteúdos. Neste trabalho apresentamos os resultados de uma oficina de Educação Financeira para alunos do oitavo ano de uma escola da rede pública de ensino de Areado-MG, nela, além de revisar os principais conteúdos de Matemática Financeira, foram discutidas algumas ideias de Educação Financeira, para que houvesse uma reflexão sobre sua importância para o efetivo exercício da cidadania.

### 2 Metodologia

A oficina de 6 horas foi aplicada em dois sábados consecutivos. No primeiro dia, os alunos preencheram um questionário para verificar o nível de conhecimento sobre o tema, a segunda etapa consistiu em discutir algumas definições teóricas de Matemática Financeira e a terceira etapa foi o preenchimento de um questionário para a verificação do tipo de perfil financeiro dos alunos. No segundo dia, houve um revezamento: enquanto uma parte dos alunos era dividida em “famílias” para jogar o jogo “Vida Financeira”, disponibilizado pelo Banco Santander [1]; a outra discutia em grupos uma situação-problema “Joãozinho e o seu cartão FiadoCard”, atividade que descrevia a vida financeira de um personagem fictício, e preenchia a planilha eletrônica relacionada a este problema.

---

<sup>1</sup>maxcielpontes@gmail.com

<sup>2</sup>daia.lonog@hotmail.com

<sup>3</sup>rmartins.anac@gmail.com

<sup>4</sup>amoreno@unifal-mg.edu.br

### 3 Resultados e Discussões

Como os alunos não haviam tido contato com este assunto, houve um grande interesse pela oficina. Este fato pode ser observado pelo grande número de inscritos, inicialmente o curso seria oferecido para 50 alunos entretanto o número de inscrições chegou a 125. Como estas foram feitas na secretaria da escola e não havia como estabelecer um critério justo para a seleção, decidiu-se por atender a todos os inscritos. Também houve falhas na comunicação com a direção da escola, tendo em vista que havia sido solicitado que metade dos participantes fariam a oficina no primeiro dia e a outra metade, no segundo sábado. Com isto houve a necessidade de adequação de algumas atividades, além do revezamento de turmas para o preenchimento da planilha eletrônica e participação no jogo.

Durante a explicação teórica, os conceitos de Matemática Financeira foram aplicados a situações que favoreciam a tomadas de decisões cotidianas, empregando métodos matemáticos, simplificando as operações financeiras, interligando a teoria com a prática. Pode-se observar, durante o preenchimento da planilha eletrônica, que grande parte dos alunos tinha dificuldades em realizar operações simples, como multiplicação e cálculo de porcentagens, isto além de dificuldades em relação à interpretação do problema. O jogo utilizado além de ter levantado algumas experiências vivenciadas pelos alunos em suas famílias, levou a discussões sobre os diferentes perfis de famílias, elevando o nível de participação no curso e interação entre os alunos, melhorando a relação aluno-professor.

### 4 Conclusões

O jogo, como recurso didático, contribuiu de forma significativa para a aprendizagem dos alunos, ajudando-os a assimilar e associar a teoria com a prática, nos mostrando o quanto é importante trabalhar com metodologias diferenciadas, uma vez que, foi possível notar, além de um maior interesse pelo assunto, um grande envolvimento, melhorando as relações aluno-aluno, aluno-conteúdo e aluno-professor.

### Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio financeiro da FAPEMIG, Brasil.

### Referências

- [1] Banco Santander. Jogo Vida Financeira. Disponível em: <[http://sustentabilidade.santander.com.br/orientacao\\_financeira/Paginas/jogosda vidafinanceira.asp](http://sustentabilidade.santander.com.br/orientacao_financeira/Paginas/jogosda vidafinanceira.asp)>. Acesso em: 26 dez. 2015.
- [2] J. R. F. Savoia, A. T. Saito e F. A. Santana. Paradigmas da educação financeira no Brasil. *Revista de Administração Pública*, 41:1121-1141, 2007.
- [3] A. F. Silva e H. M. Y. Kodama. Jogos no ensino da Matemática. In *II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática*, Salvador, Bahia, Brasil, 2004.