



UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO AUXÍLIO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

SCHMIDT, Adriana Cláudia¹; MELLO, Juliane²;

Palavras-Chave: Matemática Financeira. Jogos. Dinheiro. Planejar.

INTRODUÇÃO

Os jovens estão imersos em uma sociedade de consumo, e os mesmos perdem a noção do valor do dinheiro se não forem guiados, por isso é necessário que desde cedo recebam algum tipo de orientação financeira, já que a cultura do brasileiro não é a de poupar, talvez porque a sociedade ofereça estímulos desproporcionais para o consumo imediato e o endividamento.

Controlar o próprio orçamento não é uma tarefa fácil, mas introduzindo uma educação financeira, os jovens estarão sujeitos a serem adultos responsáveis, conseguindo traçar um planejamento adequado para melhor investirem seus valores.

É importante que esta introdução se dê nas escolas onde os alunos possam, além de adquirir informações sobre educação financeira, também aprimorar seus conhecimentos em matemática financeira. Para isso é extremamente importante introduzir recursos e metodologias diferenciadas, como jogos individuais e em equipes, a fim de promover a interação e a competição saudável entre os participantes, caracterizando-se em uma alternativa à metodologia tradicional de ensino.

Esta abordagem está sendo aplicada em turmas de terceiro ano do ensino Médio, em duas escolas estaduais do Município de Cruz Alta - durante o período normal das aulas em substituição ao método expositivo convencional.

O projeto tem como finalidade ensinar aos alunos adolescentes como consumir e a poupar de maneira correta, consciente e responsável, incentivando uma cultura poupadora por meio do consumo inteligente, além de proporcionar conhecimentos sobre investimentos,

¹ Profa. Adjunta. Setor de Administração, Centro de Ciências Humanas e Sociais - Universidade de Cruz Alta - UNICRUZ. Mestre em Modelagem Matemática/Unijui - E-mail: adrischmidt@unicruz.edu.br

² Discente do curso de Administração da Unicruz – Universidade de Cruz Alta – E-mail: jusuporte.credifacil@gmail.com



como poupança e outras aplicações no mercado financeiro. Ensinar a planejar a curto, médio e longo prazo, desenvolvendo a cultura do uso do dinheiro de modo consciente e responsável. Desenvolver a capacidade de entendimentos entre os diversos tipos de pagamentos e investimentos. Aprimorar possibilidades para melhorar sua condição socioeconômica a partir de conhecimentos adquiridos pelo meio da Matemática Financeira.

A pesquisa utilizada tem caráter qualitativo, pois, Lakatos e Markoni, relatam que “a metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento etc.”, não se importando com percentuais numéricos, mas sim analisar as evoluções dos alunos nas aulas ministradas durante a elaboração do projeto.

Este trabalho apresenta os resultados parciais da aplicação de uma abordagem de ensino de matemática financeira, baseado na falta de conhecimento dos alunos quando se trata do dinheiro em relação ao tempo.

METODOLOGIA OU MATERIAL E MÉTODOS

O processo utilizado é descritivo que visa à identificação, registro e análise das características, fatores ou variáveis que se relacionam com o fenômeno ou processo.

A pesquisa ainda consiste em identificar as carências que os adolescentes encontram na organização financeira e lhes dar suporte para que aprimorem a noção sobre o assunto.

Para a coleta de dados foi realizada uma entrevista na qual as perguntas foram formuladas e respondidas de forma descritiva e através de questionário aplicado aos alunos (Anexo 1).

O projeto está sendo desenvolvido nas Escolas Estaduais Margarida Pardelhas e na Escola Estadual Hildebrando Westphafalen, ambas com turmas do 3º ano do Ensino Médio, desde março de 2017, com término previsto para fevereiro de 2018, com o relatório e resultados finais. Durante o primeiro semestre de 2017 foram realizadas pesquisas em instituições financeiras para o levantamento dos produtos de crédito que foram trabalhados com o público alvo do projeto e uma pesquisa, através de questionários, para mensurar o conhecimento inicial dos alunos. Após o levantamento dos produtos, foram realizados dois encontros com a equipe diretiva, coordenação e com o professor de matemática de ambas as instituições, visando ajustar a metodologia proposta com a utilizada pelos professores.



Em sala de aula, junto aos participantes do projeto, foram revisados tópicos da matemática financeira, e após esse estudo, analisados conceitos básicos e como funcionam cartões de crédito e débito, assim como suas respectivas taxas de juros, limites de cartões de crédito, cheques pré-datados, cheque especial, limite de cheque especial, investimentos como poupança e previdência privada, já que são temas relevantes, e não constam na base curricular, sendo de extrema importância.

Após o entendimento de todos os conceitos abordados na sala de aula, será abordada a fase final, onde os alunos trabalharão, em seis períodos, estas práticas no laboratório de informática, utilizando um software de jogos, sendo que alguns jogos simulam a realidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como já declarado anteriormente, este estudo se baseia em uma abordagem que está sendo aplicada ao longo deste ano, de forma que os resultados são obrigatoriamente parciais. É extremamente importante identificar, que após algumas conversas com os alunos sobre o assunto, e aplicabilidade do questionário, os jovens adolescentes não tem conhecimento sobre assuntos relacionados à finanças do dia-a-dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

É notório o interesse dos alunos no decurso do processo através de pesquisas de opinião, onde há a oportunidade de aprimoramento dos recursos utilizados, partindo da interação constante com os participantes. Pois os mesmo não tem conhecimento e nem sabem diferenciar assuntos básicos do dia-a-dia, como débito e crédito. E ao final, pretende-se fazer inferências a respeito da viabilidade de aplicação deste tipo de abordagem – jogos interativos, levando em consideração as conclusões obtidas a partir das análises dos resultados, demonstrando sua eficiência e capacidade de adaptação.

Os jogos são caracterizados por um objeto de aprendizagem pouco visto em sala de aula tradicional. O jogo representa e entendimento e a finalização do processo de exposição de cada assunto, proporcionando aos participantes um tipo de interação que trabalha os tradicionais exercícios de fixação através de uma metodologia diferenciada.

E assim esperasse que os alunos adquiram conhecimentos básicos de como poupar e saber investir seu dinheiro.



REFERÊNCIAS

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. Metodologia científica. – 4ª ed. – São Paulo: Atlas, 2004.

ANEXO 1

- 1- Você faz algum tipo de planejamento financeiro?
 SIM NÃO
- 2- Tem algum conhecimento sobre as taxas aplicadas pelos bancos?
 SIM NÃO
- 3- Você sabe como funciona o pagamento da fatura de um cartão de crédito?
 SIM NÃO
- 4- Sabe o que é plano de previdência privada?
 SIM NÃO
- 5- Ao realizar uma compra, qual seria sua melhor opção:
 Parcelar no cartão;
 crediário da loja;
 pagamento com cheque
 pagamento à vista
- 6- Normalmente, quando você tem algum dinheiro, o que costuma fazer?
 Poupar;
 gastar tudo de imediato
 gastar parte e guardar o restante