



# A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS COM O TEMA EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Karina Nunes da Silva  
Juliana de Freitas Bernardes  
Clarissa de Assis Olgin  
Universidade Luterana do Brasil

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho refere-se à temática Educação financeira no Ensino Fundamental, apresentando os resultados de uma oficina desenvolvida para licenciandos e professores de Matemática, no Encontro Gaúcho de Educação Matemática, em Santa Maria, no Rio Grande do Sul, em 2018.

## OBJETIVO

O objetivo deste trabalho é apresentar os jogos didáticos e recursos tecnológicos para o desenvolvimento dos conteúdos matemáticos envolvendo o tema Educação Financeira, para o Ensino Fundamental, com atividades que possibilitem a participação de alunos surdos de uma forma integradora com os demais alunos possibilitando a participação efetiva e inclusiva dos mesmos.

## METODOLOGIA

A metodologia adotada foi à pesquisa qualitativa, pois permitiu um estudo detalhado dos fenômenos que envolveram a situação em estudo. Dessa forma, investigou-se o tema Educação Financeira e atividades didáticas que possam ser desenvolvidas no Ensino Fundamental envolvendo os conteúdos matemáticos.

## ATIVIDADES DIDÁTICAS COM O TEMA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Apresenta-se a seguir, na Figura 1, as atividades denominadas “janela do saber”, “trajetória das compras”, show do milhão da Matemática e resolvendo problemas no Toondoo, que visaram desenvolver o tema em estudo a partir do aprofundamento dos conteúdos matemáticos de porcentagem, juros e regra de três.

Janela do Saber	Trajetória das Compras
<p>Refere-se a um jogo pedagógico, cujo objetivo é revisar e exercitar os conteúdos de porcentagem e regra de três. Nessa atividade o estudante é convidado a interpretar situações problemas envolvendo a temática Educação Financeira.</p> 	<p>É um jogo pedagógico, parecido com uma trilha, no qual o objetivo é que o estudante seja capaz de interpretar cada situação problema envolvendo o tema em abordado e aprofunde o conteúdo de porcentagem.</p> 
Resolvendo problemas no Toondoo	Show do Milhão da Matemática
<p>As atividades desenvolvidas na site Toondoo têm como objetivo que o aluno seja capaz de interpretar a situação problema e resolvê-la adequadamente, bem como, exercitar o cálculo de porcentagens, envolvendo compra à vista ou a prazo e criar estratégias de resolução de problemas.</p> 	<p>A atividade tem como objetivo que os participantes resolvam situações problemas envolvendo porcentagem, juros e regra de três. Podendo ser aplicada como uma atividade de competição entre grupos, sugere-se que o professor conduza a competição.</p> 

## Considerações finais

Portanto, após a realização da oficina desenvolvida, pode-se constatar a partir da discussão com os participantes que os recursos propostos potencializam a construção do conhecimento matemático aliado ao tema Educação Financeira tanto aos alunos surdos, quanto aos ouvintes.

## Referências

- BRASIL. Decreto n. 7.397, de 22 de dezembro de 2010. **Institui a Estratégia Nacional de Educação Financeira** - ENEF, dispõe sobre a sua gestão e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2010/decree/d7397.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decree/d7397.htm)> Acesso em: 05 abril. 2018.
- GUTTMAN, R.; PLIHON, D. **Endividamento do consumidor no cerne do capitalismo conduzido pelas finanças**. Campinas, 2008.
- RODRIGUES, C.; OLGIN, C. A. **Atividades didáticas utilizando o software jlcic na educação financeira no Ensino Fundamental**. VII Congresso Internacional de Ensino de Matemática, Canoas, 2017.