

Investir-Ação: um jogo de educação financeira

Janaína Alexandra Citeli de Matos

CPF: 051.850.367-45

Universidade Federal Fluminense

citeli@gmail.com

Tayná Lobo da Silva

CPF: 059.245.767-28

Universidade Federal Fluminense

taynalobos@gmail.com

Wanderley Moura Rezende

CPF: 837.588.017-53

Universidade Federal Fluminense

taynalobos@gmail.com

Palavras-chave: *Planilhas Eletrônicas; Jogo; Educação Financeira.*

Palis (1997) ressalta que “as novas tecnologias computacionais facilitam a incorporação mais abrangente de pontos de vista importantes como o gráfico e o numérico ao estudo algébrico de diversos conceitos e processos”. Nesse sentido as planilhas eletrônicas se mostram como ferramentas potenciais para o desenvolvimento de atividades para o ensino de matemática, em particular, para o ensino de matemática financeira. Assim, visando proporcionar uma abordagem mais lúdica e interativa para questões de matemática financeira, desenvolveu-se no âmbito do subprojeto de Matemática do PIBID UFF, o jogo Investir-Ação. Em verdade trata-se mais de um jogo de educação financeira do que de matemática financeira. O jogo Investir-Ação objetiva desenvolver no aluno a

consciência de que no mundo financeiro “o dinheiro nunca fica parado” (Nasser, 2010), apresentando a cada rodada, situações financeiras em que o aluno deve tomar decisões para melhorar seus investimentos. No início, cada um dos jogadores recebe uma mesma quantia que deverá ser distribuída nos seguintes investimentos: caderneta de poupança, ações e cofrinho. Cada rodada corresponde a um mês de aplicação e os rendimentos são calculados pela planilha. Ao final de doze meses (rodadas) o saldo de cada jogador é apresentado segundo sua carteira de investimentos e os alunos são direcionados para uma ficha de atividades, estilo *quiz*, em que deverão responder oito questões básicas com base em estimativas e cálculos financeiros com os dados obtidos a partir da sua carteira e de sua situação no jogo. Qual dos seus investimentos foi mais vantajoso? E o menos vantajoso? Em qual mês seu rendimento foi maior? E quando foi menor? Essas são algumas das questões propostas no *quiz*. Por cada uma de suas respostas correta o jogador ganha dez pontos. E o jogador que tiver o maior saldo após os doze meses, ganha um bônus de 20 pontos. Ganha o jogo quem obter a maior pontuação. Nesta mostra de produtos do III Encontro Anual do PIBID, pretende-se compartilhar, jogar e avaliar com os participantes do evento o jogo de educação financeira Investir-Ação desenvolvido pela equipe do subprojeto de Matemática do PIBID UFF.

NASSER, L. (Org.). **Matemática Financeira para a Escola Básica:** uma abordagem prática e visual. Rio de Janeiro: Instituto de Matemática, UFRJ, 2010.

PALIS, G.L.R. **Gráficos de funções em calculadoras e com lápis e papel.** Educação e Matemática. Lisboa, p. 37-40, 1997.