



# A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA FINANCEIRA

Ana Letícia Barbosa Montelo – Graduada pelo Curso de Matemática  
Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Contato: [lehmontelo@gmail.com](mailto:lehmontelo@gmail.com)

# Introdução

- A matemática financeira é uma disciplina crucial para a vida cotidiana e a tomada de decisões financeiras, e a forma como ela é ensinada desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem.
- A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), trata da Educação Financeira como “um tema contemporâneo ligado à formação de comportamentos em relação às finanças, ou seja, ajudar os estudantes a desenvolver a capacidade de planejar boas decisões financeiras desde cedo” (BRASIL, 2018, p. 19).

# Introdução

- Smole et. al. (2007, p. 9) ressalta que:

[...] em se tratando de aulas de matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático.

- Pesquisa realizada com 29 alunos.
- Objetivo principal: investigar como a introdução dos jogos pode impactar o ensino e a compreensão dos conceitos de matemática financeira.

# Metodologia

- PARTICIPANTES:  
29 alunos do segundo ano – Centro de Ensino Professor Luiz Rego (Balsas-MA)
- A coleta de dados foi realizada em 2 etapas, sendo que na primeira foi feita a coleta de dados bibliográficos a partir das concepções de Gil (2009), buscando-se documentos relevantes a cerca do assunto; a segunda etapa foi aplicada da seguinte maneira:
  - 1° Passo: Avaliação diagnóstica.
  - 2° Passo: Revisando os conceitos de juros, acréscimos e descontos.
  - 3° Passo: Aplicação dos jogos.
  - 4° Passo: Avaliação final.

# Metodologia

## ➤ MATERIAIS UTILIZADOS:

- Recursos da sala de aula.
- Jogo “Tabela da Porcentagem”.
- Jogo “Trilha dos Juros”.
- Jogo “Trilha dos acréscimos e descontos”.

## ➤ ANÁLISE DOS DADOS

- Foi realizada uma comparação entre as duas avaliações aplicadas.

# Resultados e Discussão

- AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA (10 questões):  
10,34% dos alunos acertaram mais da metade da avaliação.
- APLICAÇÃO DOS JOGOS (SCARTON E CENCI, 2019):  
**Jogo “Tabela da Porcentagem”**

Figura 1: Aplicação de “Tabela da Porcentagem”



Fonte: Montelo (2023)

Figura 2: Dados personalizados

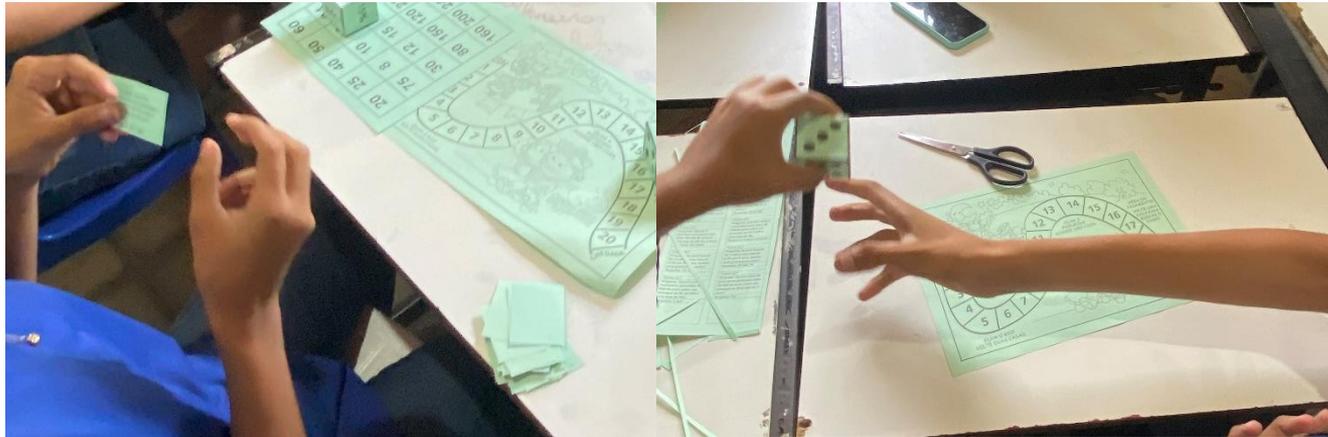


Fonte: Montelo (2023)

# Resultados e Discussão

- **Jogo “Trilha dos Juros” e Jogo “Trilha dos Acréscimos e Descontos”**

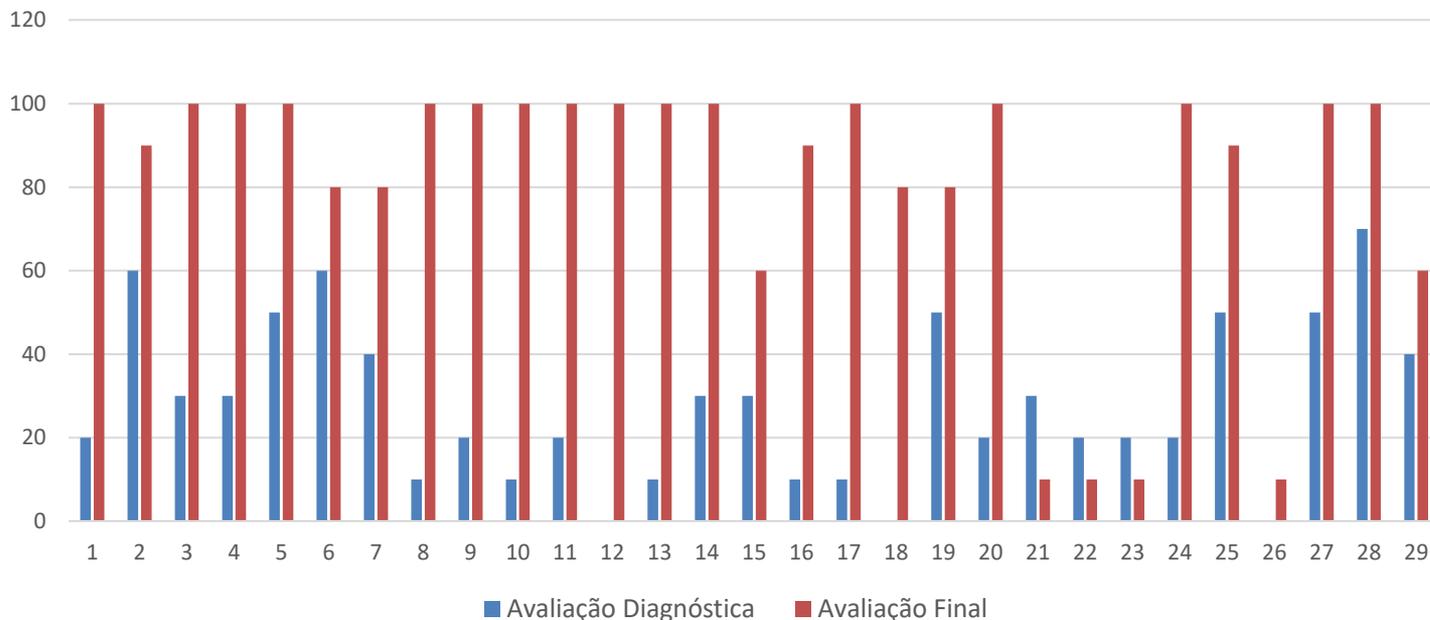
Figura 3: Aplicação dos jogos de trilha



Fonte: Montelo (2023)

- Alguns alunos tiveram dificuldades na compreensão dos jogos.

## Comparação entre as duas avaliações



### ➤ AVALIAÇÃO FINAL:

- 13,79% dos alunos acertaram menos da metade da avaliação
- 55,17% dos alunos acertaram 100% da avaliação

Nas duas avaliações: Alunos tinham mais dificuldade em questões envolvendo juros.

# Considerações Finais

- ✓ IMPACTOS POSITIVOS DOS JOGOS
- ✓ MELHORIA DO DESEMPENHO
- ✓ MOTIVAÇÃO E APRENDIZADO
- ✓ DESAFIOS E OPORTUNIDADES FUTURAS
- ✓ CONCLUSÃO

# Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

GIL, Antonio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

SMOLE, Kátia Stocco. et al. Jogos de Matemática de 1° a 5° ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.