

Recursos didáticos no estudo da Educação Financeira: A experiência do curso “É da \$ua conta?!” no Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista, Bahia.

Adriana Santos Sousa
Professora do Centro Juvenil de Ciência e Cultura
Vitória da Conquista-BA
adrianassousa@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta a experiência do curso “É da \$ua conta?!” realizado no Centro Juvenil de Ciência e Cultura da cidade de Vitória da Conquista - Bahia. A inadimplência e a falta de planejamento na economia familiar exigem reflexão sobre a importância de hábitos saudáveis na realização de compras exigindo ações educativas críticas e criativas. O curso teve como objetivo proporcionar ao estudante a formação necessária para tomada de decisões financeiras conscientes e sustentáveis tanto para a vida pessoal quanto para vida familiar. Para tanto, foram propostas atividades em que os adolescentes puderam utilizar a criatividade aliada ao conteúdo discutido tanto na produção de paródias, histórias e produtos quanto nas soluções de situações-problemas relacionadas ao uso do dinheiro e ao consumismo.

Palavras-chaves: Educação Financeira, Recurso Didático, Matemática, Criatividade, Aprendizagem.

Abstract: This article presents the experience of the course “É da \$ua conta?!” held at the Centro Juvenil de Ciência e Cultura of the city of Vitória da Conquista - Bahia. Failure to pay and lack of planning in the family economy require reflection on the importance of healthy habits in making purchases requiring educational actions critical and creative. The aim of the course was to provide the student with the necessary training to make conscious and sustainable financial decisions for both personal and family life. In order to do so, it was proposed activities in which the adolescents could use the creativity allied to the content discussed in the production of parodies, stories and products as well as in the solutions of situations-problems related to the use of money and consumerism.

Keywords: Financial Education, Resource Learning, Mathematics, Creativity, Learning.

Introdução

Estamos imersos numa sociedade cada vez mais globalizada, em constante mudança exigindo atitudes mais conscientes dos cidadãos tanto no que se refere aos aspectos sociais quanto aos aspectos profissionais e econômicos. Entre os efeitos da globalização estão os

apelos para o consumo que se tornam frequentes e, para resistir às compras é imprescindível conhecimento e hábitos financeiros saudáveis.

Entre os jovens, o cuidado com a sedução para adquirir novos produtos se revela importante, pois segundo a Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL)¹, em janeiro de 2018 ainda atinge o patamar de 6,12%, mesmo o índice dos jovens inadimplentes entre 18 e 24 anos tenha caído nos últimos oito anos,. O que equivale, de acordo com o Sistema de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) em termos absolutos, cerca de 4,81 milhões de jovens negativados nesta faixa etária.

Neste sentido, se faz necessário que haja uma conscientização e avaliação entre os jovens sobre o quê, quando e porquê consumir, diferenciando a necessidade e o desejo de obter determinados produtos e serviços e o quanto se paga por isto. Em consonância com essa afirmação e destacando a importância dos conhecimentos matemáticos aplicados à realidade, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) do Ensino Médio indicam que “a compreensão da Matemática é essencial para o cidadão agir como consumidor prudente ou tomar decisões em sua vida pessoal e profissional” (BRASIL, 1999, p. 250).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada pelo Ministério da Educação (MEC) em dezembro de 2017, propõe a Educação Financeira como tema transversal que deve constar nos currículos das escolas de todo o país. Aprender como administrar os ganhos e gastos e ter consciência das suas escolhas, vai de encontro ao que Modernell (2008, p.7) define Educação Financeira como um “conjunto amplo de orientações e esclarecimentos sobre posturas, valores e atitudes adequadas no planejamento e uso dos recursos financeiros pessoais”.

Contextualizar, integrar e relacionar a Matemática a outros conhecimentos, de forma lúdica e criativa, oportuniza os estudantes vivenciarem e interpretarem situações que contribuem para a sua formação pessoal e profissional. Os PCN Ensino Médio+ (BRASIL, 2000, p. 111) enfatizam que “o conhecimento matemático é necessário em uma grande diversidade de situações, como apoio a outras áreas do conhecimento, como instrumento para lidar com situações da vida cotidiana ou, ainda, como forma de desenvolver habilidades de pensamento.”

Neste contexto, e percebendo a necessidade dos nossos estudantes em aprenderem sobre Educação Financeira justificou-se a elaboração e implementação do curso “É da \$ua conta?!” no Centro Juvenil de Ciência e Cultura da cidade de Vitória da Conquista, que propôs trabalhar conceitos relacionados à Matemática, Língua Portuguesa, Ciências Naturais, História, Geografia além de noções de marketing e propaganda refletindo sobre a sociedade do consumo.

As discussões versaram sobre o consumismo, a análise das compras e contas do dia-a-dia (diferenças entre compras à vista e compras a prazo, porcentagem, desconto, juros, marketing etc.), a influência da mídia (televisão, revistas, jornais, redes sociais,...) no que consumimos entre outros assuntos. As atividades desenvolvidas durante o curso envolveram recursos digitais e analógicos estimulando uma aprendizagem lúdica e divertida dos conteúdos abordados.

¹Fonte:

<http://site.cndl.org.br/numero-de-jovens-inadimplentes-atinge-481-milhoes-de-negativados-entre-18-e-24-anos/>
Acesso em 10/04/2018.

Centros Juvenis de Ciência e Cultura (CJCC)

A definição dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura (CJCC, 2015), segundo o documento base² de sua criação, são espaços interescolares que atendem alunos matriculados em escolas regulares da rede estadual de ensino. Atualmente contam com cinco unidades localizadas em Salvador, Senhor do Bonfim, Itabuna, Barreiras e Vitória da Conquista com pretensão de ampliar a rede para o restante do estado.

]As atividades desenvolvidas nos CJCC visam ampliar o acesso da juventude baiana às temáticas contemporâneas de forma interdisciplinar provocando a curiosidade e uma nova relação com o ato de aprender. Estas se fundamentam em quatro pilares: a) o estudante é autor de sua jornada, isto é, a participação das atividades é de livre escolha dos alunos, sendo uma decisão pessoal, baseada nos interesses de cada estudante; b) A escola é conexão, um agente de produção de conhecimento capaz de dialogar com os outros elos dessa rede, a fim de maximizar as possibilidades de aprendizagem de seus estudantes - através do compartilhamento de conteúdos, pesquisas e um sem número de práticas que podem ser gestadas nessa colaboração; c) O conhecimento é transmídia, de modo a incorporar diversas linguagens multimídia (imagem, áudio, audiovisual, games, hipertexto, mídias móveis e as suas variadas combinações) nas atividades desenvolvidas nos CJCC e d) Aprender é divertido, no sentido de envolvente, empolgante, mobilizador (CJCC, 2015).

As ações pedagógicas dos Centros Juvenis são oferecidas em ciclos (três ou quatro por ano), que, geralmente têm início 15 dias após o começo das aulas regulares da rede estadual. Para participar destas atividades, os estudantes matriculam-se em cada curso/oficina de 15 ou 30h, podendo frequentar vários ao longo do ano, inclusive simultaneamente. A oferta de vagas por turma é de 15 a 20 alunos, para que o acompanhamento de cada estudante seja individualizado. No entanto, também podem ser estabelecidas parcerias com professores de outras unidades de ensino da rede estadual, nas quais turmas inteiras passam a frequentar o CJCC, no horário da aula regular.

Além dos cursos e oficinas, os Centros Juvenis oferecem atividades que podem ser contínuas como cineclube; desafios matemáticos; clube de leitura; música entre outras. Não existem provas de aferição de conhecimento, no entanto, não significa que exista ausência de rigor no desenvolvimento das atividades.

A experiência do curso “É da \$ua Conta?!”

Proporcionar ao estudante a formação necessária para que este possa tomar decisões financeiras conscientes e sustentáveis tanto para a vida pessoal quanto para familiar torna-se um objetivo necessário na sociedade consumista em que estamos inseridos. Cerbasi (2015) indica que ter o controle sobre o uso do dinheiro, ter mais consciência das escolhas e mais eficiência no uso da renda são algumas razões para organizar a vida financeira. Fato este que exige tempo e uma nova rotina de controles pessoais como: pesquisar preços, avaliar as características dos produtos buscando similares mais baratos, exigir nota fiscal ou recibo do serviço prestado e até mesmo, numa situação em que você se sinta lesado, estar ciente de como proceder para exigir o cumprimento de seus direitos. Mas, como reestruturar essa rotina?

² Documento base de criação dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura no Estado da Bahia.
http://cjccvc.org/pluginfile.php/399/mod_resource/content/1/CJCC_documento_base_2015.pdf

De que maneira podemos atuar na educação financeira de adolescentes para torná-los mais autônomos, responsáveis e menos suscetíveis a dívidas descontroladas?

Partindo destes questionamentos e compreendendo a necessidade de oferecer ações educativas críticas e criativas para a formação financeira destes adolescentes foi proposto o curso “É da \$ua conta?!” ofertado no Centro Juvenil de Vitória da Conquista, Bahia. O curso seguiu os pilares descritos no documento base da criação dos CJCC e corroborou com os PCN Ensino Médio+ (BRASIL, 2000, p. 111) quando compreende que

aprender Matemática de uma forma contextualizada, integrada e relacionada a outros conhecimentos traz em si o desenvolvimento de competências e habilidades que são essencialmente formadoras, à medida que instrumentalizam e estruturam o pensamento do aluno, capacitando-o para compreender e interpretar situações, para se apropriar de linguagens específicas, argumentar, analisar e avaliar, tirar conclusões próprias, tomar decisões, generalizar e para muitas outras ações necessárias à sua formação.

Sendo assim, o curso certificou 22 estudantes em dois ciclos (13 no segundo e 9 no terceiro de 2017) dos Ensinos Fundamental (9º ano) e Médio com idade entre 15 e 21 anos. Os alunos participaram por adesão dos 15 encontros presenciais com a duração de 1h40min cada.

Nestes encontros foram incentivados a reflexão e a construção de conceitos e atividades para (re)educação de atitudes para planejar, consumir e/ou poupar de modo ético, consciente e responsável além de analisar e valorizar informações provenientes de diferentes fontes estabelecendo conexões entre diferentes temas matemáticos e entre esses temas e o conhecimento de outras áreas do currículo.

Para atingir esses objetivos, foram realizadas atividades leves e divertidas com situações-problemas práticas mesclando tecnologias digitais e atividades lúdicas analógicas aliadas aos conteúdos sobre educação financeira.

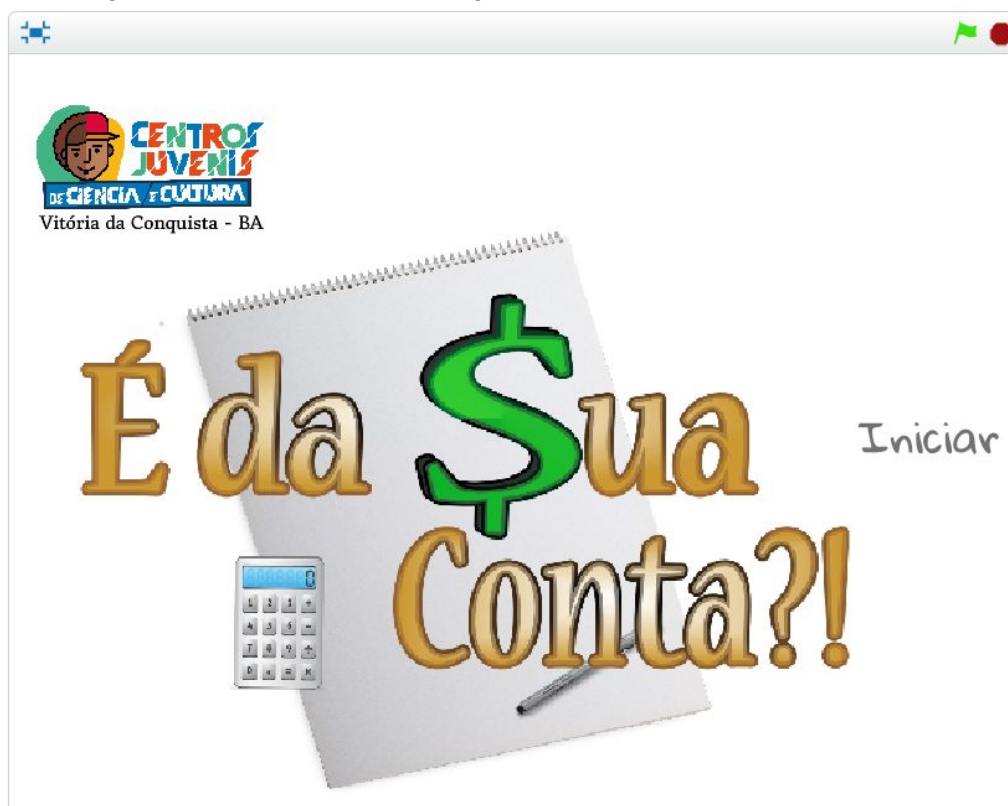
Iniciamos com a diferenciação sobre o que é “necessidade” e o consideramos “desejo” em nossas vidas levando em consideração os questionamentos: O que é necessário para que possamos viver com tranquilidade? Quais itens são imprescindíveis para o nosso bem-viver? O que podemos considerar supérfluo? Quais os nossos sonhos? Quais os desejos materiais que gostaríamos de realizar? Mas, até que ponto conseguimos evitar o consumo? Qual o nosso nível de consumismo?

Em cada ciclo, com a intenção de realizar esta pesquisa de modo divertido, propusemos a animação interativa com o mesmo nome do curso³ (Figura 1) A animação foi elaborada por alunos da Incubadora de Projetos (espaço de criação, pesquisa e desenvolvimento de projetos o

³ Animação interativa “É da \$ua conta?!” está disponível no endereço: <https://scratch.mit.edu/projects/166059007/#fullscreen>

Centro Juvenil de Vitória da Conquista) utilizando a linguagem de programação Scratch⁴ (Figura 2).

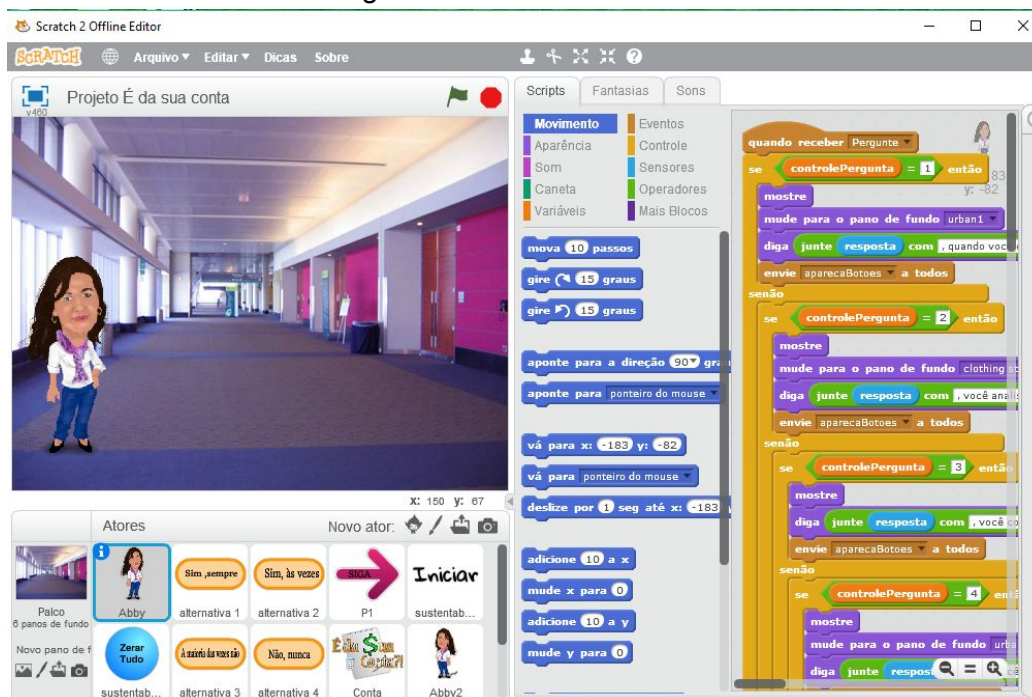
Figura 1: Tela inicial da animação interativa “É da \$ua conta?!”



Fonte: Animação interativa “É da \$ua conta?!”

⁴ O Scratch é uma linguagem de programação do Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab e disponibilizada gratuitamente. Permite que os usuários programem as suas próprias histórias, jogos e animações interativas compartilhando suas criações com outros na comunidade em rede. O Scratch ajuda os jovens a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente, competências essenciais à vida no século XXI. Fonte: <https://scratch.mit.edu/>

Figura 2: Tela do Scratch



Fonte: Animação interativa “É da \$ua conta?!”

Durante a animação, o estudante pode responder algumas perguntas sobre o comportamento diante de situações de compras (Figura 3), tais como:

- Quando você olha para um produto, gosta e compra imediatamente?
- Você analisa os produtos disponíveis e escolhe o que fica melhor para você?
- Você compra exatamente o que precisa?
- Você compra alguma coisa por se sentir pressionado pelo vendedor?
- Você faz compras quando está com algum problema. quando está triste ou se sentindo sozinho?
- As pessoas costumam chamar você de pão-duro?
- Depois que compra, você analisa se realmente precisava daquele produto?
- Comprar lhe traz satisfação, alegria?
- Se você vê uma liquidação, você entra na loja e compra?
- Você faz um trabalho e ganha um dinheiro extra. Você “torra” o dinheiro imediatamente, pois você não contava com ele?
- Você compra sempre que vai à rua?
- Você se sente culpado (a) ao voltar para casa cheio (a) de sacolas?

Cada questionamento oferecia quatro opções de respostas com diferentes pontuações que ia conferindo o perfil de consumo de cada pesquisado.

Figura 3: Tela da Animação interativa “É da \$ua conta?!” sobre hábitos de consumo.



Fonte: Animação interativa “É da \$ua conta?!”

Com base nas respostas destes questionamentos, foram computados pontos para estabelecer o nível de consumismo de cada estudante (Figura 4). Sendo estes: Nível 1: parabéns! Você consegue se controlar durante as compras e compra apenas aquilo que precisa. Não é compulsivo(a). Continue assim... O Planeta precisa mais de pessoas como você; Nível 2, você quase sempre compra impulsivamente, mas consegue se controlar em algumas situações... Tente se controlar mais. O Planeta agradece e por último Nível 3: você é um consumidor compulsivo. Para você é difícil se controlar. Você é realmente um consumista. Tente se controlar nas próximas vezes e pensar antes de comprar. O Planeta agradece. No universo dos estudantes pesquisados, a maioria ficou no nível 2 (82%) e o apenas 14% atingiu o nível de consumidor consciente (nível 1).

Figura 4: Tela com o resultado dos pontos alcançados durante a pesquisa.

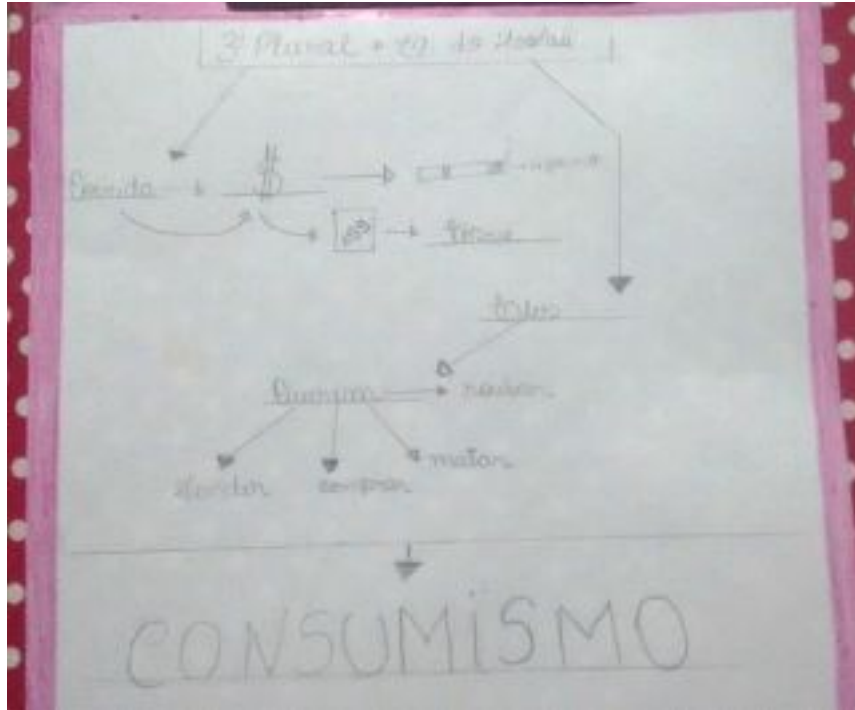


Fonte: Animação interativa "É da \$ua conta?!"

O resultado da enquete foi discutido em classe estabelecendo a importância da mudança de comportamento daqueles que não alcançaram o nível 1 da pesquisa.

Aproveitando o gosto por música dos estudantes e com foco na discussão sobre o consumismo, os estudantes puderam analisar as letras e assistir ao clipe das músicas: Geração Coca-Cola (Legião Urbana), 3ª do Plural (Engenheiros do Hawaii), Price Tag (Zeca Baleiro), João Consumo (Fecaloma), Eu quero sempre mais (Ira!) construindo um mapa conceitual (Figura 5) com a análise do tema e os seus efeitos em nossas vidas. Nesta construção, a construção do saber é realizada pela (re) invenção, pela inquietação permanente que as pessoas fazem do mundo, com o mundo e com os outros (FREIRE, 2005).

Figura 5: Mapa conceitual da música 3ª do Plural (Engenheiros do Hawaii)



Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

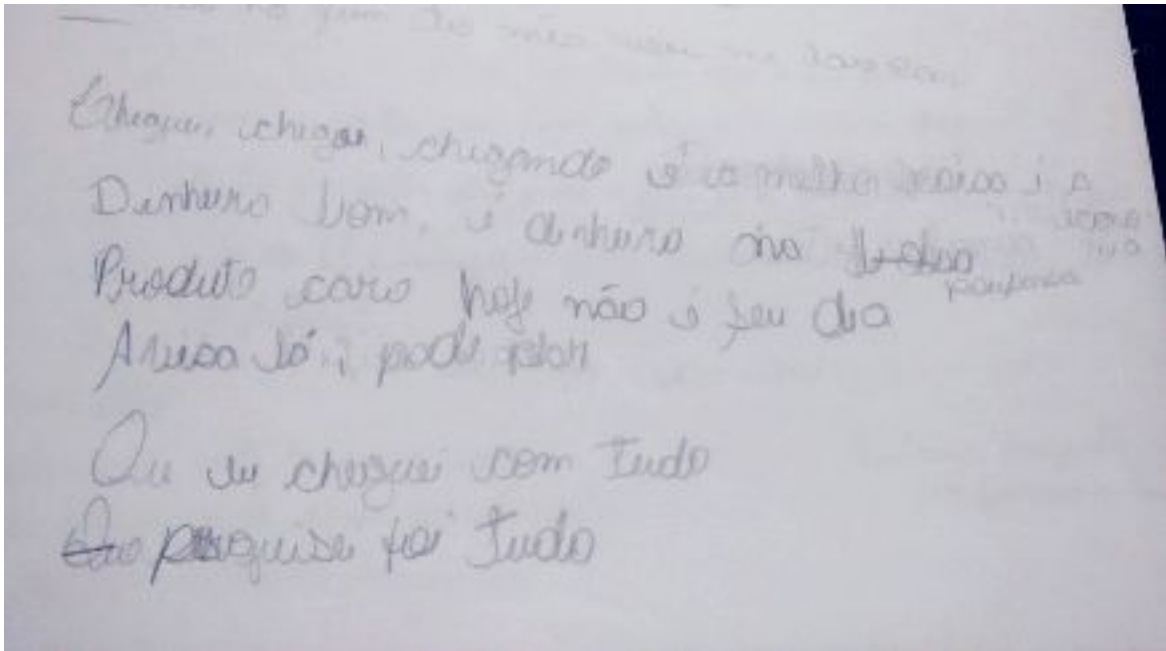
Ainda com o tema musical e estimulando a criatividade dos alunos, estes escolheram músicas de sua preferência para elaborar paródias com dicas/críticas sobre como realizar compras e consumir de maneira consciente. Dentre as músicas escolhidas para a reelaboração das letras foram elegidas Paradinha de Anitta (Figura 6) e Cheguei da cantora Ludymilla (Figura 7). Atividades como esta estabelecem uma ponte entre o ensino de Matemática com a arte, ideia defendida por Zaleski Filho (2013) por revelar uma aproximação benéfica para a conexão ensino-aprendizagem.

Figura 6: Fragmento da letra da Paródia da música Paradinha (Anitta) realizada pelos alunos.

The image shows two stanzas of handwritten lyrics in blue ink on a white background. The first stanza reads: "Eu não quero te ver empobrecer / Quero melhorarte / Para quando for comprar algo / Você pode fazer / Sem para que economizes / Não gaste muito antes nem depois". The second stanza reads: "Eu não te quero ver empobrecer / Quero melhorarte você / Parar de comprar coisas nada a ver / Melhorar sua vida / Quero ver você fazer aquela economia ali ali".

Fonte: Arquivo pessoal (2017)

Figura 7: Fragmento da letra da Paródia da música Cheguei (Ludimylla) realizada pelos alunos.



Fonte: Arquivo pessoal (2017)

Ainda estabelecendo conexão com as artes, em especial com a literatura, foi proposto o desafio da criação de desenhos que representassem a moral das histórias infantis (João e o pé de Feijão, A cigarra e a Formiga e A Galinha dos ovos de ouro) relacionada com a educação financeira. Inicialmente os alunos acharam estranho a atividade, mas após a leitura das histórias perceberam que cada uma delas trazia uma percepção sobre a educação financeira: o empreendedorismo e a ousadia de João do pé de feijão; a ganância dos donos da galinha e a consciência e planejamento da formiga em contraponto com o descompromisso da cigarra.

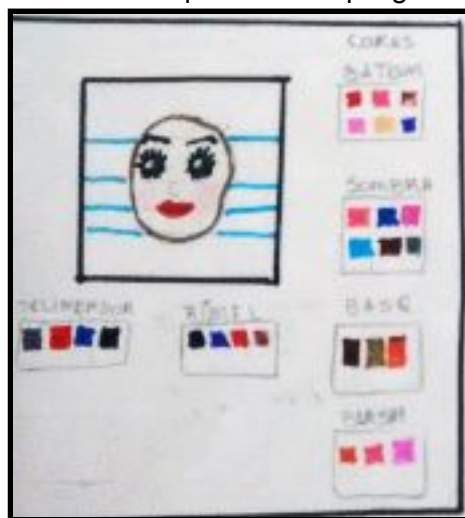
A linguagem dos quadrinhos foi incentivada quando foi proposta a criação de um roteiro e a execução do mesmo em forma de desenhos. Vergueiro (2006, p.22) considera que "a inclusão dos quadrinhos na sala de aula possibilita ao estudante ampliar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, que normalmente utiliza". No entanto, esta atividade ficou prejudicada, pois os alunos tiveram dificuldades na construção dos desenhos permanecendo, em sua maioria, somente no roteiro da história.

Por sua linguagem despertar sentidos e recriar a realidade, a linguagem audiovisual pode estimular a manifestação da arte, da cultura e da voz da população. Sousa (2014, p.47) menciona que a "potencialidade do audiovisual perpassa a dinamicidade, a afetividade, e a criatividade, de modo que se pode exercer a leitura e a compreensão da mensagem com a visualização do que é ou foi criado". Segundo Moran (1995, p. 27), o vídeo faz

[...] parte do concreto, do visível, do imediato, próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele - nos toca e "tocamos" os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experienciamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos.

Neste contexto e com o intuito de alertar sobre o bombardeio de merchandising na mídia, analisamos trechos de novelas e filmes identificando os produtos e serviços oferecidos. Desafiamos a criação de um produto não existente que fosse revolucionário e trouxesse inovação para os usuários. Dentre as criações, está uma máquina de fazer maquiagem, a *Make Face* (Figura 8). Conforme a descrição das estudantes, a *Make Face* foi concebida para mulheres que não podem perder tempo e que prezam pelo bem estar e pela praticidade. Com o invento, a máquina vai escanear o rosto, definir o tom de pele e criar uma ‘máscara’ com as escolhas feitas num painel (sombras, batom, blush, lápis, delineador...). Se gostar do resultado, só posiciona o rosto na máquina, a máscara se fixará no rosto e a maquiagem à prova d’água, que não prejudica a pele ficará pronta apenas um minuto. Tudo isso por apenas 10 parcelas de 200 reais!”.

Figura 8: Painel da máquina de maquiagem *Make Face*



Fonte: Arquivo pessoal (2017)

Nesta atividade, os estudantes exercitaram a criatividade aliada às diversas formas para economizar dinheiro e tempo além de ficarem mais atentos às propagandas a que estamos expostos.

Diante dos apelos da mídia sobre o consumo, precisa-se ter consciência do quanto se recebe de renda e do quanto se tem de gastos para ter equilíbrio nas contas. Os jovens, na sua maioria, recebe a mesada, que segundo Modernell (2013) “é um valor acordado entre pais e filhos a ser entregue regularmente, para que os filhos aprendam a lidar com dinheiro com uma certa independência”. Neste sentido, para incentivar a administração desse dinheiro, os estudantes puderam aplicar seus conhecimentos no Jogo da Mesada da Estrela (Figuras 9 e 10). O ganhador é aquele que, ao final, consegue acumular a maior quantidade de bens.

Figura 9: Material do Jogo da Mesada



Fonte: Arquivo pessoal (2017).

Figura 10: Tabuleiro do Jogo da Mesada



Fonte: Arquivo pessoal (2017)

Em atividades fora da sala de aula, foram realizadas duas visitas ao supermercado. Uma com o objetivo de registrar e analisar a disposição dos produtos nas prateleiras, nas gôndolas e nas ilhas para incentivar o consumo propondo estratégias para escapar dessas armadilhas. A segunda visita teve o propósito de pesquisa de preços. Cada estudante visitou o supermercado mais próximo de sua casa com uma lista de produtos para anotar os preços. Em posse dessas informações, construímos em classe um quadro comparativo com preços, supermercados e produtos. Assim, pudemos eleger o local com os preços mais baratos e mais caros. Neste caso, além de uma atividade com operações com números racionais, foi considerada utilidade pública

pelas informações prestadas e por ajudar não somente na economia individual, mas na economia de toda a família.

Diante desse cenário, a sala de aula aparece como um espaço integrante da vida real do estudante e não somente de aulas, avaliações,... Reformula-se a escola como uma extensão de casa que oferece oportunidades de criação que sofre influência de diversas vertentes (pares, cultura, vivências, tecnologias...), articulando o conteúdo matemático em várias linguagens de expressão e criatividade que, de acordo com Pereira (2010, p.8), indica que a criação de um artista reverbera concepções do coletivo.

Desta forma, assinalamos que imagens, vídeos, músicas, cartazes de propaganda, jogos, televisão, Internet... revelam a percepção dos seus criadores relacionadas com as trocas realizadas entre os estudantes e com a tecnologia usada na construção da arte. Lévy (2010) aponta que toda comunicação e todas as relações humanas estabelecidas implica em aprendizado. Sendo assim, podemos considerar que, na construção dessas demonstrações artísticas, existe aprendizagem.

O curso sob a perspectiva dos estudantes

Ter o estudante como protagonista é um dos pilares do Centro Juvenil. Ouvir os anseios, as dúvidas, as reclamações e os elogios de cada um faz parte da concepção dos CJCC. A intenção é tornar o espaço mais prazeroso capaz de entreter e aprender ao mesmo tempo. O documento base dos Centros Juvenis (CJCC, 2015) relata que todas as atividades

devem ser desenhadas de forma a estimular investigações pessoais e gerar incursões autônomas na produção de conhecimento, sempre representadas por produtos que sintetizem o percurso formativo - de preferência, produtos que utilizem recursos multimídia, a fim de que possam ser compartilhados com outros estudantes, socializando a experiência vivida.

Neste sentido, os estudantes puderam exercitar o pensamento no intuito de aprender sobre como administrar o dinheiro de modo sustentável por meio de atividades divertidas. O estudante relata que aprendeu que “1. a boa administração dos recursos [financeiros e naturais] é fundamental; 2. pense no amanhã; 3. guarde mais do que ganha e 4. tudo tem seu tempo” e acrescenta que se já era cauteloso antes do curso e que depois ficou ainda mais.

Outros estudantes também relataram que a participação no curso “valeu a pena”, a partir do momento que propôs aos participantes um conteúdo específico explorado com atividades dinâmicas-interativas, teóricas e práticas que, acima de tudo, puderam ser aplicadas em seu cotidiano com facilidade influenciando diretamente na economia dentro de casa tendo em vista que pode-se aplicar os conhecimentos junto as despesas, compras e outros gastos dos entes familiares. Sendo assim, a educação financeira cooperou não só para o crescimento pessoal como para ajudar na “saúde” das contas da família.

Administração pessoal e familiar, elaboração de pesquisas sobre comparação de preços e qualidade de produtos (relação custo x benefício), a diferença entre o que é desejo e

necessidade na hora de uma compra; estratégias sobre o melhor uso do dinheiro para planos a curto, médio e longo prazo; importância de conhecer as rendas e despesas (fixas e variáveis); compreensão da influência de propagandas para os consumidores, diferença das compras à vista e a prazo; cálculo de juros e descontos; conhecimento de situações-problemas reais dentro da economia financeira entre outros, foram elementos citados como importantes e imprescindíveis para melhor compreensão e vivência de finanças familiares equilibradas.

Considerações Finais:

O curso “É da \$ua conta?!” foi criado com o intuito de atender à ânsia de um grupo de alunos por conhecimento proporcionando a formação necessária para que pudessem tomar decisões financeiras conscientes e sustentáveis tanto para a vida pessoal quanto para familiar.

Com atividades divertidas e criativas, os estudantes puderam (re)elaborar o planejamento financeiro harmonizando desejos e às suas reais necessidades no projeto de vida. Estar atentos aos apelos dos textos publicitários, lendo-os criticamente (compreendendo e analisando enunciados, formulando hipóteses, interpretando informações relacionadas ao tema etc). Além disso, para colocar em prática a criatividade, puderam utilizar adequadamente os recursos tecnológicos (calculadoras, celulares, computador) como instrumentos de produção e de comunicação, reconhecendo suas limitações e potencialidades..

Nestes processos de ensino-aprendizagem, puderam desenvolver, em especial, a capacidade de utilizar a Matemática na interpretação e intervenção no real. Identificaram problemas, interpretaram e criticaram resultados numa situação concreta, validando conjecturas, experimentando, recorrendo a modelos, esboços, fatos conhecidos, relações e propriedades exercitando a discussão e a produção de argumentos convincentes.

Os estudantes dominaram conceitos sobre planejamento financeiro, renda e despesas fixas e variáveis, orçamento, cálculo de juros e descontos, elaboração de orçamento compreendendo a importância de cada um deles para ser uma pessoa financeiramente saudável gerando mudança de comportamento no gerenciamento do próprio dinheiro e influenciando nas decisões da família.

Concluimos assim, mesmo em um curto período de tempo, o curso ofereceu a lição de que uma boa administração dos recursos financeiros é fundamental, que temos que pensar no futuro economizando no presente e que as atitudes dos jovens podem influenciar as decisões da família.

Referências bibliográficas

BRASIL, Ministério da Educação Comitê Nacional de Educação Financeira (CONEF). Educação financeira nas escolas: ensino médio: livro do professor. 3 volumes (Bloco 1. Vida familiar – Vida social – Bens pessoais – Bloco 2. Trabalho – Empreendedorismo – Grandes projetos – Bloco 3. Bens públicos – Economia do país – Economia do mundo). – Brasília: CONEF, 2013.
Bibliografia

BRASIL, PCN Ensino Médio+ : Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. 2000. Brasília-DF. Ministério da Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasNatureza.pdf> Acesso em 10/04/2018.

CERBASI, G. Como organizar sua vida financeira. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

CJCC . Centro Juvenil de Ciência e Cultura – Documento - Base. 2015. Disponível em http://cjccvc.org/pluginfile.php/399/mod_resource/content/1/CJCC_documento_base_2015.pdf Acesso em 13/04/2018.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. 49. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2015.

LEVY, P. As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2ª Ed. Rio de Janeiro-RJ: Editora 34, 2010 (Coleção TRANS).

MODERNELL, A. Educação Financeira no Ensino Fundamental I: Desafios e Possibilidades. Edições SM. 2008. Disponível em http://www.edicoessm.com.br/sm_resources_center/somos_mestres/formacao-reflexao/educacao-financeira.pdf Acesso em 10/04/2018.

MODERNELL, A. Especialista ensina como dar mesadas para os filhos, conforme a idade. 11 out. 2013. São Paulo. Entrevista. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/financas-pessoais/noticias/redacao/2013/10/11/14-dicas-de-como-dar> Acesso em 10/04/2018.

MORAN, J. M.. O vídeo na sala de aula. In: Comunicação & Educação. São Paulo, ECA- Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

PEREIRA, K. H. Como usar artes visuais na sala de aula. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2010. (Coleção Como usar na sala de aula).

SILVA, M. Educação a Distância (EAD) e Educação Online (EOL) nas reuniões do GT 16 da ANPED (2000-2010). Revista TEIAS, v. 13, n. 30. p 95-118. set/dez 2012.

SOUSA, A. S. Professores de matemática e recursos didáticos digitais: contribuições de uma formação continuada online. - Jequié, 2014. 126p. Dissertação (mestrado) – apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Formação de Professores da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, sob Orientação do Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant' Ana.

VERGUEIRO, W. Uso dos HQ no ensino, In: Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro (orgs). 3ª Ed. – São Paulo: Contexto, 2006 (Coleção Como usar na sala de aula).

ZALESKI FILHO, D. Matemática e Arte. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013. (Coleção Tendências em Educação Matemática)