



“VOCÊ VAI PASSAR ESSA CONTA NO CRÉDITO OU NO DÉBITO?” UM RELATO DE EXPERIÊNCIA A RESPEITO DE UMA OFICINA DE MATEMÁTICA REALIZADA DE MODO REMOTO.

Eduarda Debortoli da Silva¹

Ana Maria Costa Spohr²

Anderson Alves Miguel³

Maria Eduarda de Bastos Marques⁴

Vanessa Largo Andrade⁵

RESUMO

Na atualidade é de extrema importância possuir um conhecimento prévio das forças que dominam a sociedade, forças que podem ser nomeadas de economia. Dessa maneira, dispor de uma educação financeira é essencial na vida das pessoas como indivíduos e como sociedade, e essa educação pode ter início quando ainda crianças e jovens, de preferência nas escolas. Devido a isto, o objetivo do presente trabalho é de descrever uma experiência vivida no Programa de Residência Pedagógica (PRP), edital 1/2020, da Coordenação de Pessoal de Nível Superior (CAPES), onde foi realizada uma Oficina de Matemática com o tema Matemática Financeira, frisando os assuntos de débito e crédito, focada para alunos do Ensino Fundamental, com duração de cinquenta minutos. A oficina foi realizada em dois dias de modo remoto, assim escolas e turmas diferentes tiveram a oportunidade de participar. No decorrer desta ação foram transmitidos vídeos e aplicativos jogos, além de outros momentos como contextualização dos assuntos, exemplos e exercícios. O texto conta com uma fundamentação teórica sobre jogos na educação, sobre a falta de interesse dos alunos na disciplina de Matemática, entre outros assuntos relevantes. A participação dos alunos na oficina foi significativa, especialmente nos momentos de jogos. Com isso, pode-se reparar a importância das metodologias diferenciadas em sala de aula, como as oficinas e jogos, pois o entusiasmo dos alunos é indescritível nestes momentos.

Palavras-chave: Educação Financeira, Oficina, Jogos, Residência Pedagógica.

INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea é relevante obter uma base de conhecimentos sobre propriedades formais que proporcionem um domínio das forças que influenciam o ambiente e as suas relações com os demais. Dessa maneira, uma dessas propriedades é a educação

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Toledo, eduardadebortoli22@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Toledo, amcspohr@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Toledo, ander.alves.miguel123@outlook.com;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Toledo, mariaedubastos@gmail.com;

⁵ Professora do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Toledo, vanessalargo@utfpr.edu.br;



financeira que segundo Savoia, Saito e Santana (2007) é definida como um processo de transmissão de conhecimento que permite o desenvolvimento de habilidades nos indivíduos, para que eles possam tomar decisões fundamentadas e seguras, melhorando o gerenciamento de suas finanças pessoais.

Dessa forma, pode-se ressaltar a importância da educação financeira para os cidadãos como indivíduos e como sociedade, assim, pode-se incluir essa educação na vida das pessoas desde cedo, transmitindo esta importância nas escolas para crianças e jovens. Com isso, D'Aquino (2008) *apud*. Pelicioli (2011) relata que a educação financeira tem como função criar bases para uma relação saudável, equilibrada e responsável com o dinheiro na vida das crianças e dos adolescentes.

Perante a isto, o presente relato tem como objetivo descrever uma experiência vivida no programa Residência Pedagógica fundado pela CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, onde relatará especificamente uma Oficina de Matemática ministrada pela residente, intitulada “Você vai passar essa conta no crédito ou no débito?”.

Essa oficina teve como tema “Matemática Financeira”, onde foi trabalhado especificamente os assuntos de débito e crédito. A realização da aplicação da oficina ocorreu de modo remoto via plataforma Zoom, onde esta permite chamadas de vídeo para diversos fins, e foi pensada para atender estudantes do Ensino Fundamental das escolas-campo parceiras ao programa.

Assim, a escolha da experiência a ser relatada no presente trabalho se deu devido ao tema trabalhado na Oficina de Matemática, por ser tão pouco citado nas escolas na disciplina de Matemática e ao mesmo tempo tão essencial para a população como um todo. Destaca-se que a partir do ano de 2020, a educação financeira surge como obrigatória na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diante disso, Pelicioli (2011) expõe que o conhecimento escolar tem a função de formar cidadãos ativos em sua sociedade.

METODOLOGIA

A oficina intitulada “Você vai passar essa conta no crédito ou no débito?” foi realizada em dois dias, como a aplicação se deu de forma remota via plataforma Zoom, foi possível contar com a participação de turmas de anos diferentes e escolas diferentes. No primeiro dia da oficina a realização ocorreu com duas escolas diferentes de cidades diferentes, onde ambas não são parceiras do Programa Residência Pedagógica. Participaram uma turma de cada colégio, uma



de 6º ano do Ensino Fundamental e uma de 2º ano do Ensino Médio, ambas estavam com as turmas apenas de modo presencial.

Já no segundo dia de oficina, participaram novamente duas escolas diferentes, porém desta vez uma delas é parceira do programa. Nesta escola participaram as turmas do 8º ano e 9º ano do Ensino Fundamental, alguns alunos estavam em sala com os professores e outros estavam também na escola porém participaram da oficina diretamente pelos seu celulares logados na plataforma Zoom, já na segunda escola participou a turma do 9º ano do Ensino Fundamental. A oficina foi elaborada para um tempo curto de 50 minutos, pois em ambos os dias de aplicação outras pessoas realizariam outras oficinas.

Como a aplicação contou com a participação de turmas diferentes em ambos os dias, foi promovida uma competição entre estas. No primeiro dia a competição ocorreu entre as duas turmas presentes, já no segundo dia ocorreu entre as turmas presentes e os alunos que estavam conectados diretamente na plataforma.

REFERENCIAL TEÓRICO

Durante o texto alguns autores são citados, para a fundamentação teórica sobre jogos, foi citado Piaget (1975) *apud*. Mattos (2009) e Muller (2000), sendo esta uma importante pesquisadora na área que defende a utilização do jogo na escola, e expressando a importância do mesmo no desenvolvimento do aluno em diversas áreas. Baseado nisso, Araújo *et. al.* (2011) *apud*. Alves *et. al.* (2015) são mencionados no texto definindo *quizes*.

Kruse (2002) relata sobre a falta de interesse e motivação dos alunos nas aulas de Matemática, isto pode ocorrer pelo formato das aulas, sendo estas muitas vezes monótonas. Com isso, pode-se reparar a importância das metodologias diferenciadas em sala de aula, como as oficinas e jogos, pois o entusiasmo dos alunos é indescritível nestes momentos. Freire (2011) defende o uso de cartões de crédito e débito na atualidade, e como é importante para futuros professores abordarem sobre educação financeira em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina relatada (Figura 1) possui como tema “Matemática Financeira”, onde foram tratados os assuntos crédito e débito. Para iniciar, foi transmitido um vídeo gravado pelos residentes responsáveis pela oficina, onde ocorreu uma conversa entre duas meninas pelas redes

sociais e uma delas possuía uma dúvida sobre o que era crédito e débito. Com isso, posterior ao vídeo, foi realizada uma contextualização da diferença entre essas duas formas de pagamento.

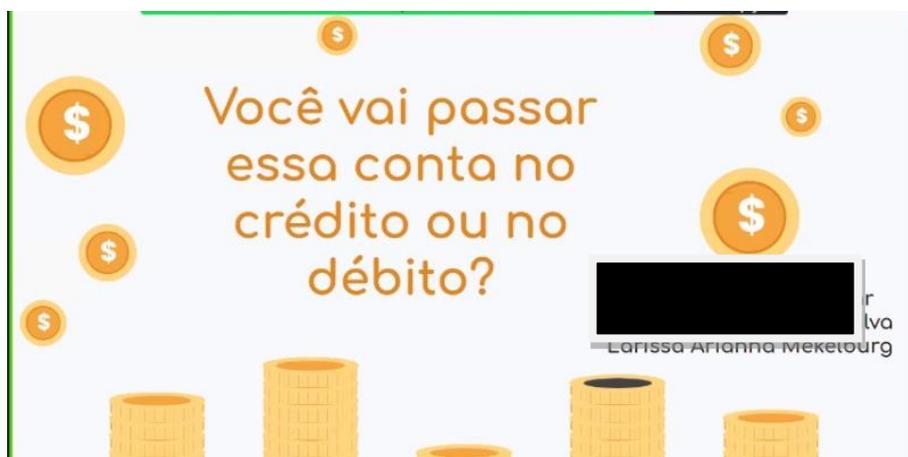


Figura 1
Fonte: Dos autores (2021)

Foi relatado que a principal diferença entre débito e crédito é a data de pagamento da compra. No caso das compras no débito, o preço total do produto é pago naquele momento, de uma só vez. Já na opção de compras no crédito, o pagamento é feito em uma data futura à compra. Nessa modalidade, você também pode parcelar o pagamento.

Posteriormente a esta contextualização, foi aplicado um jogo criado pelas residentes na plataforma Wordwall⁶, relacionado as diferenças aprendidas entre crédito e débito. Segundo Muller (2000), através do jogo, temos a possibilidade de abrir espaço para a presença do lúdico na escola, não só como sinônimo de recreação e entretenimento. Muito mais do que um simples material instrucional, ele permite o desenvolvimento da criatividade, da iniciativa e da intuição.

O primeiro jogo aplicado consistiu em um *quiz* com 9 perguntas de múltiplas escolhas, Araújo *et. al.* (2011) *apud.* Alves *et. al.* (2015) trazem que os *quizes* são atividades que podem ser realizadas no espaço escolar, através de ferramentas tecnológicas, contribuindo eficazmente na construção de conhecimentos e no processo de avaliação do aluno, auxiliando a aprendizagem de maneira significativa e lúdica.

Após o início do jogo (Figura 2), foram disponibilizados alguns minutos para que respondessem as perguntas, só era possível uma chance de acerto, assim que respondessem, o

⁶ O Wordwall é uma plataforma que pode ser utilizada para criar atividades interativas, onde estas são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para web, como um computador, tablet, telefone ou quadro interativo. Eles podem ser reproduzidos individualmente por alunos ou conduzidos por professores com alunos, revezando durante a aula.

feedback era imediato e passado para a próxima pergunta. Caso o aluno não soubesse a resposta da questão, era possível passar para a próxima e voltar naquela quando desejado, mas uma vez marcada a alternativa não era possível modificar.



Figura 2

Fonte: Dos autores (2021)

Quando todas as perguntas fossem respondidas seria mostrado o desempenho do aluno: Quantas perguntas acertou e qual o tempo de prova. Os residentes conseguiram ter acesso ao desempenho de quem jogou, logo, após todos finalizarem a primeira atividade, foi anotado o desempenho e pontuação de cada grupo dar continuidade a oficina.

A interação dos alunos durante o jogo ocorreu de forma excepcional, pois estes se interessaram muito em ambos os dias de oficina. Com isso, Kruse (2002) afirma que a falta de motivação e interesse dos alunos pela Matemática é um dos principais problemas que fazem com que o rendimento escolar nessa disciplina seja desastroso, e isto ocorre porque, na grande maioria das vezes, as aulas são monótonas, sem relações com o cotidiano do aluno nem com outras áreas do conhecimento. Assim, percebe-se a importância de trazer metodologias diferenciadas para sala de aula, como os alunos se sentem atraídos por atividades diferentes, e dessa forma, participam mais das aulas de matemática.

Avançando com a oficina, foi transmitido um novo vídeo, novamente gravado pelos próprias residentes, onde a conversa entre as meninas agora era sobre a opção de parcelamento quando a forma de pagamento ocorre no crédito. Assim, foi contextualizado que uma das grandes vantagens do cartão de crédito é a possibilidade de parcelamento. Parcelamentos em até 12x sem acréscimo (juros) são comuns e isso ajuda na compra de produtos que, sem esta opção, seriam caros demais para pagar tudo de uma vez.

Sendo assim, foi exposto um exemplo de como funciona a opção de parcelamento, para que em seguida fossem aplicados exercícios sobre o tema. Com isso, foi aplicado um exercício onde havia um produto com seu preço à vista, e assim uma tabela para que os alunos completassem com algumas informações sobre como seria os valores e prestações deste mesmo produto se fosse comprado a prazo, como podemos observar na Figura 3:



2x	de R\$ 862,60	sem juros	total R\$
5x	de R\$	sem juros	total R\$
	de R\$ 246,45	sem juros	total R\$

Figura 3

Fonte: Dos autores (2021)

Foram disponibilizados alguns minutos para os estudantes tentarem resolver, porém na aplicação do primeiro dia de oficina em uma das turmas um aluno presente em sala resolveu de forma rápida, e quis ir frente a câmera explicar aos residentes como realizou a atividade e quais eram as respostas corretas. Já no segundo dia de aplicação, como alguns alunos estavam conectados em seus próprios celulares, um destes também respondeu de forma rápida e correta, porém não quis ligar a câmera e o microfone, preferiu responder no chat.

Em todos os momentos das aplicações, os residentes responsáveis sempre faziam contato com os estudantes, tentando fazer com que estes se sentissem confortáveis e pudessem interagir. Assim, segundo CHICKERING e GAMSON (1991) *apud*. Santos (2001) os professores que encorajam o contato com os estudantes, tanto dentro como fora da sala de aula, obtêm alunos mais motivados, comprometidos intelectualmente e com melhor desenvolvimento pessoal.

Para finalizar a oficina, foram aplicados mais dois jogos no mesmo formato que o primeiro na plataforma Wordwall⁷. Um deles (Figura 4) era sobre compras parceladas envolvendo conceitos, valor de cada parcela, número de parcelas e valor total da compra.

⁷ O Wordwall é uma plataforma que pode ser utilizada para criar atividades interativas, onde estas são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para web, como um computador, tablet, telefone ou



Figura 4

Fonte: Dos autores (2021)

Já o terceiro e último jogo da oficina, foi apresentada uma lista de palavras e números embaralhados e ao lado uma lista com questões e definições. Cada palavra/número correspondia a apenas uma definição/questão, o aluno deveria arrastar cada palavra a definição correspondente e organizar como preferir.

Assim que finalizado, ele clicaria em “Corrigir respostas”, mostrando quais ele acertou e em quanto tempo. Caso tivesse acabado o tempo disponibilizado, as respostas seriam corrigidas do jeito que estavam organizadas.

Dessa maneira, foi disponibilizado alguns minutos para que todos os estudantes em ambos os dias de oficina pudessem tentar jogar, ou em seus celulares ou em sala junto aos seus professores. Assim, no primeiro dia as duas turmas jogaram com os professores, e a disputa foi acirrada, pois todos os alunos estavam entusiasmados em jogar para poder ganhar.

Já no segundo dia, algumas turmas que estavam em sala junto aos professores não se interessaram tanto em jogar, assim os alunos que estavam conectados pelos seus celulares foram mais ativos nos jogos. Com isso, em ambos os dias, após todos os alunos e turmas finalizarem os jogos, as residentes conseguiram somar os pontos e montar um placar dos ganhadores, e ao anunciar os vencedores todos os alunos ficaram eufóricos.

Observando o interesse dos alunos nos jogos, pode-se afirmar que esta é uma metodologia atrativa quando se refere à matemática. Frisando isso, Piaget (1975) *apud*. Mattos (2009) exhibe que os jogos vão além entretenimento e da desconcentração, é um meio que

quadro interativo. Eles podem ser reproduzidos individualmente por alunos ou conduzidos por professores com alunos, revezando durante a aula.



propicia o desenvolvimento intelectual do aluno, pois jogando ele desenvolve sua inteligência, visto que se assimila e compreende a realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Freire (2011), o uso de cartões é um meio de pagamento que a cada dia ganha mais adeptos em razão da praticidade no momento da compra. Referida praticidade aliada a tecnologia de comunicação e transmissão de dados cada vez mais disponível em todo o território nacional, permite que o uso de cartões de crédito e de débito seja utilizado em diversos lugares. Dessa maneira, ter a oportunidade de transmitir esse conhecimento de educação financeira em sala de aula é prestigioso.

Como professores, nós temos a função de resgatar o desejo de aprender, em específico o desejo de aprender a matemática. Dessa forma, a realização de Oficinas de Matemática é uma forma de atrair o aluno para a disciplina, pois sempre que possível o professor pode trazer para a sala de aula novas estratégias didáticas tornando-a muito mais proveitosa. Além disso, aproximar a matemática ao cotidiano dos estudantes e seus familiares é de extrema importância, pois dessa forma estes se sentem inseridos em sua própria educação.

Em suma, foi analisada a importância de se conhecer habilidades que facilitem e ajudem o ser humano no cotidiano como objetivo do presente trabalho. Além disso, este foi de extrema relevância para nossa futura prática profissional, pois com a experiência relatada foi possível sermos professoras e professores por pouco tempo, e assim obter uma concepção de como é indescritível a carreira docente, e o quanto se pode aprofundar quando se trata de metodologias diferenciadas.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, campus Toledo, que viabilizou recursos para pagamento da inscrição no evento;

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. M. M; GEGLIO, P. C; MOITA, F. M. G. S. C; SOUSA, C. N. S; ARAÚJO, M. S. M. **O QUIZ como recurso pedagógico no processo educacional: Apresentação de um objeto de aprendizagem.** XIII Congresso Internacional de



Tecnologia na Educação, 2015. Disponível em:<
<http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/comunicacaooral/O%20QUIZ%20COMO%20RECURSO%20PEDAG%20C3%93GICO%20NO%20PROCESSO%20EDUCACIONAL%20apresenta%20C3%A7%C3%A3o%20de%20um%20objeto%20de%20aprendizagem.pdf>> Acesso em: 03 set 2021.

CORTES, Andrea. **Plataforma Zoom: entenda o que é, para que serve e como ela cresceu em 2020**. Remessa Online, 2020. Disponível em:<
<https://www.remessaonline.com.br/blog/plataforma-zoom/>> Acesso em: 01 set 2021.

FREIRE, Claudemir José. **Análise da aceitação do cartão de crédito e débito como meio de pagamento no varejo de Guaraniáçu-PR**. Porto Alegre, 2011. Disponível em:<
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/77382/000877925.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 02 set 2021.

KRUSE, Fabio. **Curiosidades Matemáticas**. 2002. Disponível em:<
<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/viewFile/162/150>> Acesso em: 30 ago 2021.

MATTOS, Robson Aldrin Lima. **Jogo e Matemática: Uma relação possível**. Universidade Estadual da Bahia, 2009. Disponível em:<
<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11919/1/Dissertacao%20Robson%20Mattos.pdf>> Acesso em: 03 set 2021.

MULLER, Iraci. **Tendências atuais de Educação Matemática**. UNOPAR Cient., Ciênc. Hum. Educ., Londrina, v. 1, n. 1, p. 133-144, jun. 2000. Disponível em:<
<https://revista.pgskroton.com/index.php/ensino/article/view/1225/1176>> Acesso em: 03 set 2021.

PELICIOLO, Alex Ferranti. **A relevância da educação financeira na formação de jovens**. Faculdade de Física, Porto Alegre, 2011. Disponível em:<
<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/3405/1/432503.pdf>> Acesso em: 01 set 2021.

Qual a diferença entre crédito e débito: Aprenda de uma vez por todas. Dindim por dindim, 2021. Disponível em:<
<https://dindimpordindim.com.br/meu-dinheiro/diferenca-entre-credito-e-debito/>> Acesso em: 03 set 2021.

SANTOS, Sandra Carvalho. **O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO: APLICAÇÃO DOS “SETE PRINCÍPIOS PARA A BOA PRÁTICA NA EDUCAÇÃO DE ENSINO SUPERIOR”**. Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo, v. 08, nº 1, 2001. Disponível em:<
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48993177/v08-1art07-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1628777048&Signature=bsQRr57Q2sShJfSntGEocpK5sxefVWr8qWsuI0J7EGnB8x1LSdYog8odKEd1gRLha4JVvj9f4ZsW6f2XM-CpIttF8gCO0PoFx5A-Vnt9RwO8A5C-pP9GR5wQYZ-9FrZfuzfd3GpL4vXJ9-O2kUJypIwZVIYKBqXtGRqlxcUBeZ-QqGxcL65BtctMMLHoK8SYu2cgee-9ri1j5Vy5vDPGTQJJbyNdyIhVACpajNtcVtKA~GzeSGtQgRGIU3udPO-vC8tOt0PpKUTfZVxquwToYM8208TXbzAMbXrQa0RKPIpWR~3qrPerT2yI~w3TaAk~1C6tohSLS6ZW78BRx7-ojA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA> Acesso em: 02 set 2021.



VIII ENALIC

EDIÇÃO DIGITAL

VIII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS

VII SEMINÁRIO DO PIBID

II SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

7 A 11 DE NOVEMBRO DE 2021

ISSN: 2526-3234

SAVOIA, José Roberto Ferreira; SAITO, André Taue; SANTANA, Flávia de Angelis.

Paradigmas da educação financeira no Brasil. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em:<
<https://www.scielo.br/j/rap/a/XhqxBt4Cr9FLctVvzh8gLPb/?lang=pt&format=pdf>> Acesso
em: 01 set 2021.

Wordwall. Recursos – Atividades interativas e imprimíveis. Disponível em:<
<https://wordwall.net/pt/features>> Acesso em: 02 set 2021.