

TRILHA MONETÁRIA: APRENDENDO GANHO MAIS

Ana Karoline Freitas da Silva
Jaqueline Maria Ximenes Rodrigues
Ticiane Albuquerque Aragão Barroso

RESUMO

Sabe-se que o lúdico tem grande influência na aprendizagem matemática, principalmente pelo fato de ser a disciplina menos aceita pela maioria dos alunos. Pensando nisso, foi criado o projeto Trilha Monetária: Aprendendo ganho mais, um projeto interdisciplinar e transdisciplinar que tem como tema principal a matemática financeira, mas aborda atividades com os mais diversos assuntos. O projeto está sendo realizado na EEMTI Professora Carmosina Ferreira Gomes na cidade de Sobral-CE durante a sua I Semana da Matemática. Neste, os alunos vão ganhando dinheiro exclusivo da escola, os chamados PICis, e terão a oportunidade de usufruir dele no dia D da Semana da Matemática. Este projeto visa simular para os alunos um pouco de como se dá a vida financeira no cotidiano na intenção de atrair a atenção para a importância da matemática em suas vidas.

Palavras-chave: Educação Financeira; Matemática; Jogos Matemáticos.

1 INTRODUÇÃO

É notório que a maioria dos alunos atualmente tem uma grande rejeição quanto a disciplina de matemática, e isso causa grande impacto em seus cotidianos, visto que constantemente depara-se com situações onde é necessário fazer algum tipo de “continha”. Principalmente na vida financeira, em uma ida ao supermercado, por exemplo, onde é necessário comprar sem ultrapassar a quantidade de dinheiro que possui, ou na hora de receber um troco, entre outras coisas.

O presente projeto, procura envolver os alunos na prática da vida financeira, onde eles deverão conquistar o dinheiro e gastá-lo. Entre o conquistar e gastar haverá várias etapas que serão descritas em tópicos seguintes.

Sabe-se que os alunos que ingressam no Ensino médio deveriam estar aptos a resolver itens e compreender os conteúdos ensinados nesta fase de ensino, que exige dos discentes habilidades e competências adquiridas com o conhecimento das operações básicas, pois estas são pré-requisitos para a aprendizagem dos conteúdos nos anos do Ensino Médio. No entanto vê-se uma defasagem nessas áreas, estas são identificadas

durante a avaliação diagnóstica realizada no início do período letivo, e ela se estende nas séries posteriores impedindo que o aluno progrida matematicamente. Detectando esta problemática, é justa a realização de um trabalho coletivo na escola onde possamos ajudar o aluno a desenvolver seus potenciais, diminuindo os bloqueios apresentados por muitos que temem a matemática e sentem-se incapacitados de aprendê-la.

Vendo a deficiência de alguns alunos nas pequenas áreas da matemática, pensou-se no projeto Trilha Monetária: Aprendendo ganho mais, que decorrerá durante a I Semana da Matemática na EEMTI Professora Carmosina Ferreira Gomes durante a última semana do mês de Novembro (do dia 25 ao dia 29).

Esta trás como objetivo geral estimular o gosto pela disciplina de Matemática, alterando a rotina das turmas com atividades diversificadas, com o uso de jogos pedagógicos, exercícios e atividades dinâmicas, visando aumentar a motivação, concentração, participação ativa dos estudantes, socialização e protagonismo juvenil.

Especificamente, pretende-se estimular a aprendizagem da matemática através de recursos pedagógicos que despertem no aluno o interesse e o prazer pelo estudo da disciplina; além de mostrar que a matemática pode ser aprendida através de jogos e brincadeiras esquecendo um pouco das teorias e fórmulas. Visa-se também ajudar os discentes a compreender o funcionamento e a importância da matemática financeira, identificando e sabendo movimentar o sistema monetário como forma de sobrevivência exigida no cotidiano.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Domingos (2014), os professores atualmente têm se deparado com um novo desafio de ensinar aos jovens e as crianças a lidarem melhor com as finanças, esta tarefa é necessária para que se tenha uma geração mais consciente, financeiramente falando. Tal consciência é importante por diversos motivos, desde o desenvolvimento da economia local até a realização de sonhos pessoais.

É importante que o aluno do Ensino Médio compreenda a matemática financeira aplicada aos diversos ramos da atividade humana e sua influência nas decisões de ordem pessoal e social. Tal importância relaciona-se o trato com dívidas, com crediários à interpretação de desconto, à compreensão dos reajustes salariais, à escolha de aplicações financeiras, entre outras. (OLIVEIRA, 2013, p.04 *apud* DIRETRIZES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, 2008, p. 61)

A matemática financeira é algo que os alunos utilizarão em toda a sua vida, principalmente na vida adulta, assim ter educação financeira é algo crucial para que sejam felizes, e a base disso está na escola. Logo é importante que estas se mobilizem de alguma forma para que este assunto faça parte da formação discente. De acordo com Domingos (2014) “diversas escolas espalhadas por todo o país já estão inserindo Educação Financeira em sua grade curricular, seja como disciplina, seja como matéria transversal”, e afirma também que essa inserção teve benefícios não só para os alunos, como também para os pais e até para os professores.

Sendo assim, é importante darmos aos alunos a oportunidade de aprenderem a importância de se educarem principalmente nessa área, tendo em vista que ela fará parte da vida deles independente da profissão que escolherem.

3 METODOLOGIA

A execução do projeto trilha monetária, teve início com o planejamento da semana da matemática, onde decorrerá a ação. Inicialmente foi decidido que esta aconteceria na última semana do mês de novembro (do dia 25 ao dia 29) do ano de 2019.

Para esta ação, foi criado o Peso Interno Carmosinense (PICi), uma moeda com valor monetário apenas na EEMTI Professora Carmosina Ferreira Gomes. Em seguida foi pensado como os alunos usufruiriam dessa moeda e como as conquistariam.

Deu-se da seguinte maneira, cada turma da escola em questão tem um Diretor de Turma (DT), estes foram os responsáveis por distribuir vouchers (que serão trocados pela cédula PICi no dia D da Semana da Matemática) aos alunos que cumprissem obrigações básicas de sala de aula, como bom comportamento, frequência e realização das atividades. Ao final de cada uma das três primeiras semanas (dia 4 a 8, 11 a 15 e 18 a 22 de novembro), o DT das turmas contabilizaram a quantidade de alunos merecidos e fizeram a entrega do voucher, sendo 1 para cada aluno contemplado. A última semana do referido mês (dia 25 a 29) será a Semana da Matemática, onde não só os DTs, mas todos os professores contemplarão alunos com vouchers baseados em critérios escolhidos por cada um.

Vale ressaltar que a escola possui Atendimento Educacional Especializado (AEE), sendo assim, a professora contemplou também os seus alunos de acordo com as atividades realizadas por eles.

O dia 29 de novembro será o dia D da I Semana de Matemática da EEMTI Professora Carmosina Ferreira Gomes, neste dia, ocorrerão dois momentos envolvendo todos os membros da instituição. O primeiro momento será uma feira de jogos matemáticos, onde os alunos ao obterem a vitória em algum jogo, serão premiados com vouchers, este momento acolherá 14 jogos, dentre eles Cara a cara dos poliedros, Jogo das probabilidades, Trilha do Resto, Dedo no gatilho, Sudoku, Caça ao número, Fatorando, Torta na cara, Corrida do saco, Qual é o número, Tiro ao alvo, Quem vai acertar, Golmatemática- chute ao alvo e circuito e a Mesa dos Desafios.

Paralela a feira de jogos, terá um espaço reservado para a troca dos vouchers por cédulas de PICi, as quais foram confeccionadas nos valores de P\$1, P\$2, P\$5 e P\$10. Vale ressaltar que cada voucher dá direito a 3 PICis. Todos os alunos deverão se dirigir ao que chamamos de PICi Bank para realizar esta troca, isto é necessário para a realização do segundo momento do dia D.

O segundo momento será composto por 4 lojas nomeadas como “Polinômios Gourmet: Delícias feitas para você”, onde serão vendidas comidas de diversos tipos, “Pitágoras for man”, voltada para o sexo masculino, “Tangente Acessórios: Você no Ângulo Reto”, para o sexo feminino e “Raiz Quadrada Variedades” voltada para todos os alunos. Nelas os discentes poderão fazer compras e pagar com os PICis adquiridos durante todo o mês. Os produtos vendidos foram arrecadados por meio de doações dos membros da escola e por meio de patrocínios conseguidos pelos alunos com um ofício assinado e carimbado pela instituição.

Para a confecção dos jogos e execução de todos os momentos do dia D, conta-se com o auxílio dos alunos dos 3º anos da escola, principalmente no momento da feira de jogos, onde estes alunos serão responsáveis por aplicar cada atividade, mostrando as regras e monitorando o andamento do jogo. Os professores terão a função de apenas supervisionar o andamento das atividades, sendo que cada docente será direcionado a uma atividade diferente.

4 ANÁLISE E RESULTADOS ESPERADOS

Tendo em vista que a Semana da Matemática é um projeto que ainda não se findou a execução, não se podem discutir resultados. Entretanto, até o momento, analisando o que já ocorreu, distribuição dos vouchers pelos professores DTs, pode-se perceber que a idéia da semana da matemática atraiu os alunos a cumprirem com mais eficiência e capricho os seus deveres como tal. Isso foi percebido pelo aumento da

solicitação de vouchers da primeira para a segunda semana de novembro, enquanto na primeira semana foram solicitados apenas 75, na segunda pediu-se 121 vouchers.

Com isso, constata-se que os alunos ansiosos pelo dia D, e na expectativa de arrecadarem o máximo de PICis possíveis, passaram a participar mais das aulas, o que foi de grande gratificação. Este aumento na participação foi percebido também nos alunos com deficiências menos graves, onde se mostraram entusiasmados em participar e conquistarem os seus PICis.

Para o dia D, espera-se que todos os alunos procurem participar de ao menos um jogo, visto que todos eles mostram desejo de arrecadar PICis. Independente do jogo escolhido pelo aluno, o fato de ele estar praticando a matemática, com certeza trará alguma aprendizagem, que é um dos principais objetivos do trabalho.

Enquanto aos monitores, alunos do 3º ano, cada um precisará aprender o jogo o qual monitorará, e isso já trará aprendizagem efetiva do assunto relacionado ao jogo, ou uma fixação do mesmo. Além disso, alguns jogos necessitam do pensamento rápido dos monitores, e tudo isso contribuirá para sua aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esperamos que este projeto, rico de informações e saberes, se enlacen nos planos anuais da escola, deixando marcas e aprendizagens fortes nos docentes e discentes, valorizando a matemática, provocando ainda mais os valores e reconhecimentos necessários que a disciplina merece retirando os fantasmas e horrores e deixe de ser a grande vilã dos alunos.

REFERÊNCIAS

DOMINGOS, Reinaldo. **A importância da inclusão da educação financeira nas escolas**. [S. l.]: Direcional escolas a revista do gestor escolar, 26 ago. 2014. Disponível em: <https://direcionalescolas.com.br/importancia-da-inclusao-da-educacao-financeira-nas-escolas/>. Acesso em: 1 nov. 2019

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica, 2013. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.2. (Cadernos PDE).

Disponível em:

<file:///C:/Users/windows/Downloads/2013_uenp_mat_artigo_dareni_portela_de_oliveira.pdf>. Acesso em: 01/11/2019. ISBN 978-85-8015-076-6.