



# O USO DE APLICATIVOS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA A APRENDIZAGEM DE UMA EDUCAÇÃO FINANCEIRA CRÍTICA

João Pedro Souza Santana, Kauã Camurça Moreira, Lougas Carneiro Farias e Raquel Vieira Simão

Escola Estadual Coronel José Assunção

Décio de Oliveira Gröhs

Raylan dos Santos Avilar

## RESUMO

Vivemos em uma era onde cada indivíduo dispõe de um ou mais recursos tecnológicos. Entre os jovens, é notável a utilização de aplicativos móveis em seus aparatos tecnológicos para comunicação ou entretenimento. Por esse motivo, observamos que o auxílio de smartphones e tablets nas salas de aula, na resolução de atividades propostas embasadas no cotidiano financeiro de uma pessoa comum, se converte em um grande aliado a promover maior compreensão, na questão de educação financeira.

## JUSTIFICATIVA

A evolução tecnológica e o acentuado desenvolvimento social observado nas últimas décadas, trouxe diversas transformações profundas na educação, em todos os níveis. Os recursos modernos vão surgindo e equipamentos eletrônicos, juntamente com seus aplicativos, chegam às salas de aula e na vida cotidiana dos alunos. Com essa pesquisa, iremos mostrar de que forma os aplicativos móveis podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de Matemática Financeira, com vistas para a Educação Financeira.

## OBJETIVOS

Desenvolver produtos e processos educacionais, através de aplicativos móveis, para a formação de jovens, com a finalidade de produzir uma consciência poupadora e investidora, contrapondo-se aos hábitos consumistas cada vez mais enraizados na sociedade atual;  
Sugerir atividades com aplicativos móveis, com sentidos reais e práticos ao aprendizado, propiciando a formação de cidadãos com pensamentos crítico e consumidores conscientes.

## METODOLOGIA

O presente trabalho está sendo desenvolvido com alunos do 1.º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Coronel José Assunção em Boca do Acre – AM. O estudo pauta-se na área de Matemática Financeira, com enfoque interdisciplinar com outras áreas do saber e está sendo desenvolvida em etapas:

- 1.ª Etapa – Levantamento bibliográfico, análise dos aplicativos e definição final dos aplicativos;
- 2.ª Etapa – Aplicação de questionários e testes;
- 3.ª Etapa – Processamento de dados;
- 4.ª Etapa – Criação do Produto Educacional;

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A geração que está inserida na escola é formada por nativos digitais, dotada de informações em tempo real, possuem grande capacidade e habilidade natural, para a utilização das novas tecnologias, porém necessitam de auxílio para utilizar seus aparatos tecnológicos para fins educacionais. Pretendemos elaborar materiais de apoio, através de mídias digitais (vídeos explicativos e slides) e material físico manipulativo (folders e apostilas), com propostas de ensino da Educação Financeira, utilizando aplicativos móveis como a Calculadora do Cidadão (Banco Central do Brasil), Simulador de Financiamento – Tabela PRICE e SAC (Devendum), Touch Fin Calculadora (Epx) e Tabela FIPE. As atividades do produto educacional poderão ser realizadas individualmente ou coletivamente, tendo o professor como orientador das atividades durante o processo.



Figuras 1: Imagem do vídeo do Canal Darth Econômico no YouTube desenvolvido pelos alunos

Link do canal: <https://www.youtube.com/channel/UCyuyqgqde-YDz9zkpc4SA9g>

## REFERÊNCIAS

- BRASIL, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA. Parâmetros Curriculares Nacionais, PCN + Ensino Médio. Brasília: MEC/SEMTEC, 2002
- FIORENTINI, Dario; LORENZATO, Sergio. Investigação em educação matemática: percursos teóricos e metodológicos. 3 ed. Campinas: Autores Associados, 2012
- PUCCINI, Aberlardo de Lima; PUCCINI, Adriana. Matemática Financeira: objetiva e aplicada. São Paulo: Elsevier, 2011.