

RESUMO

A presente dissertação parte do reconhecimento de que a educação financeira é um componente fundamental na formação de jovens, preparando-os para enfrentar com responsabilidade e consciência os desafios econômicos da vida adulta. No contexto do Ensino Básico, a inserção dessa temática é ainda mais significativa, pois oferece aos estudantes a oportunidade de desenvolver competências críticas para a tomada de decisões financeiras conscientes e responsáveis. Entretanto, o ensino de conceitos financeiros, como planejamento financeiro e porcentagem, pode ser abstrato e desafiador, o que exige métodos didáticos inovadores para tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente. Uma abordagem relevante é a utilização de jogos como ferramenta pedagógica. Os jogos, ao serem integrados ao processo de ensino-aprendizagem, proporcionam uma experiência interativa e prática que vai além da simples transmissão de conhecimento teórico. Por meio do entretenimento e do engajamento, os jogos facilitam a compreensão de conceitos complexos de maneira acessível e atrativa, tornando o aprendizado mais eficaz em relação ao estudo convencional. Ademais, os jogos estimulam a reflexão crítica e o diálogo em grupo, possibilitando que os estudantes compartilhem vivências, aprendam coletivamente e favoreçam um ambiente de inclusão. Dessa forma, apresenta-se a seguinte problemática de pesquisa: Como a utilização de jogos pode favorecer, entre os estudantes do Ensino Médio, a compreensão de conceitos como planejamento e porcentagem, essenciais à educação financeira, promovendo uma conscientização que contribua para a formação de hábitos financeiros saudáveis? Com base nisso, o objetivo geral deste estudo: Proporcionar condições favoráveis para a compreensão de conceitos como planejamento e porcentagem, aplicados à educação financeira, por meio da utilização de jogos educativos. A metodologia do estudo adota uma abordagem qualitativa, e quanto aos procedimentos técnicos adotados nessa pesquisa, são de ordem descritiva, configurando-se como um estudo de caso que envolve a análise de categorias, fundamentadas teoricamente nas contribuições de Paulo Freire. Os resultados evidenciam que a utilização de jogos didáticos no Ensino Médio configura-se como uma estratégia pedagógica eficaz para promover a educação financeira e sensibilizar os jovens quanto à importância de cultivar hábitos financeiros saudáveis. Por meio do caráter recreativo dos jogos, torna-se mais acessível a compreensão de conceitos fundamentais, como porcentagem, ao mesmo tempo em que se favorece o desenvolvimento de atitudes responsáveis em relação ao uso do dinheiro. Por fim, o estudo destaca a relevância do material desenvolvido na forma de Produto Educacional, demonstrando sua viabilidade como recurso didático para o ensino de Matemática Financeira. O material encontra-se disponível na página do PPGECEM/UPF e no repositório EduCapes, no endereço <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/1000942>.

Palavras-chave: educação financeira; Ensino Médio; jogos didáticos; hábitos financeiros saudáveis.

ABSTRACT

This dissertation is based on the recognition that financial education is a fundamental component in the formation of young people, preparing them to face the economic challenges of adult life with responsibility and awareness. In the context of Basic Education, the inclusion of this topic is even more significant, as it offers students the opportunity to develop critical skills for making conscious and responsible financial decisions. However, teaching financial concepts such as financial planning and percentages can be abstract and challenging, requiring innovative didactic methods to make learning more meaningful and engaging. One relevant approach is the use of games as a pedagogical tool. When integrated into the teaching and learning process, games provide an interactive and practical experience that goes beyond the mere transmission of theoretical knowledge. Through entertainment and engagement, games facilitate the understanding of complex concepts in an accessible and attractive way, making learning more effective compared to conventional methods. Moreover, games encourage critical thinking and group dialogue, allowing students to share experiences, learn collectively, and foster an inclusive environment. Thus, the following research question is presented: How can the use of games support high school students in understanding concepts such as planning and percentages—essential to financial education—while promoting awareness that contributes to the development of healthy financial habits? Based on this, the general objective of this study is: To provide favorable conditions for understanding concepts such as planning and percentages, applied to financial education, through the use of educational games. The methodology of this study adopts a qualitative approach, and the technical procedures used are descriptive, constituting a case study that involves the analysis of categories, theoretically grounded in the contributions of Paulo Freire. The results show that the use of educational games in high school proves to be an effective pedagogical strategy for promoting financial education and raising young people's awareness of the importance of developing healthy financial habits. Through the recreational nature of games, understanding fundamental concepts such as percentages becomes more accessible, while encouraging the development of responsible attitudes toward money management. Finally, the study highlights the relevance of the material developed in the form of an Educational Product, demonstrating its feasibility as a didactic resource for teaching Financial Mathematics. The material is available on the PPGECM/UPF page and in the EduCapes repository, at the address: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/1000942>.

Keywords: financial education; High School; educational games; healthy financial habits.