

NEVES; Fernanda Mariz do Amaral das <sup>1</sup>, SILVA; Eduardo Camilo da <sup>2</sup>, BARBEDO; Claudio Henrique da Silveira <sup>3</sup>

## RESUMO

A educação financeira tem sido apontada como um processo importante para formação dos jovens contribuindo na formulação de conceitos para um melhor desenvolvimento de habilidades que vão auxiliá-los em suas decisões cotidianas. A importância dada à Alfabetização Financeira tem a ver com a promoção da linguagem e de conceitos ligados às finanças para que os mesmos possam corroborar na formação e conscientização desses jovens às práticas pessoais direcionadas a valorização do capital e promoção da economia de recursos. Em 2017, a BNCC estabeleceu a educação financeira como um conhecimento a ser desenvolvido nos estudantes, incorporando-a aos currículos e propostas pedagógicas pelos sistemas e redes de ensino. Tendo isso em vista, foi realizado um experimento usando como tratamento um jogo inédito, não comercializado, visando avaliar se metodologias lúdicas podem promover melhorias no nível de alfabetização financeira das unidades experimentais medido pelo “Termômetro de Alfabetização Financeira” de Potrich, Vieira e Kirch, que mede a alfabetização financeira por meio de três dimensões: Conhecimento Financeiro, Atitude Financeira e Comportamento Financeiro. O experimento foi realizado com uma amostra de 72 participantes, estudantes de ensino médio técnico do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Jovens e Adultos - PROEJA. O nível de alfabetização financeira foi avaliado antes e após a aplicação do tratamento, segundo um *design Within Subject*. As médias pré e pós aplicação do tratamento foram comparadas através de um Teste t de *student*. Utilizando um nível de significância de 10%, foi possível rejeitar a hipótese nula de igualdade entre as médias, mas apenas para a dimensão Conhecimento Financeiro (p-valor=0,0578), sugerindo que o tratamento com o jogo proporcionou uma alteração positiva na Alfabetização Financeira dos participantes do experimento. Este resultado sugere que a utilização de metodologias lúdicas pode ser eficaz na promoção da melhoria no nível de Alfabetização Financeira das pessoas para a dimensão Conhecimento Financeiro.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Financeira, Experimento, Termômetro

<sup>1</sup> UFF, famarall@gmail.com

<sup>2</sup> UFF, ecamilo@id.uff.br

<sup>3</sup> UFF, cbarbedo72@gmail.com