

Pesquisa da USCS propõe gamificação para a educação financeira

Estudo desenvolve protótipo de um jogo de tabuleiro denominado SaveTheMoney

O aluno Fabio Roberto Pierre, do Mestrado Profissional em Docência e Gestão Educacional da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), partiu da seguinte pergunta norteadora para realizar sua pesquisa: de quais formas a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica para engajar alunos no processo de ensino-aprendizagem sobre educação financeira? Trata-se de um trabalho que utilizou o método de pesquisa Design Science Research (DSR), tendo como principal premissa a criação de um artefato para ajudar na formação em educação financeira. O jogo foi testado por alunos do ensino fundamental de uma escola privada da cidade de São Bernardo do Campo. A orientação da pesquisa foi feita pelo Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito.

Fabio conta ser gestor de tecnologia em uma das principais fintechs brasileiras, a qual possui um aplicativo para smartphones que funciona como uma carteira digital, permitindo a realização de compras, pagamentos e transferências de valores. “Ao longo dos anos de trabalho, implementei muitos projetos que tinham o objetivo de criar estratégias para oferecer dinheiro e recuperar valores concedidos por empréstimo pelas instituições financeiras aos seus clientes. Através deste cenário de atuação, aprofundi a percepção do quanto as pessoas costumam se endividar, mesmo sabendo que não podem cumprir com o compromisso do pagamento na data acordada”, explica o pesquisador.

O ex-aluno do PPGE-USCS relata que o consumo imediatista e descontrolado, além do uso consciente do dinheiro, constitui a motivação para estudar e pesquisar temas relacionados à educação financeira, e se é possível implementar uma maneira de alertar o público em período escolar sobre os impactos do endividamento pessoal. “Esse trabalho estuda e apresenta a gamificação como uma estratégia de ensino para explorar a educação financeira no contexto escolar, ferramenta esta que poderá ser utilizada e aplicada em sala de aula para promover e contribuir com a interação, motivação e participação ativa durante o processo de aprendizagem do conteúdo”, conta Fabio.

Além da revisão teórica sobre o tema, utilizando o método de pesquisa Design Science Research (DSR), Fabio elaborou protótipo de um jogo de tabuleiro, denominado SaveTheMoney, produzido utilizando uma plataforma digital, tendo em vista explorar os conhecimentos sobre a importância do tema da educação financeira para a sala de aula. “A tecnologia deve ser aproveitada como aliada e utilizada como proposta educacional para contribuir como forma de conhecimento quanto um recurso direcionado à motivação e ao engajamento dos estudantes que nascem inseridos em

um mundo digital. Neste contexto, o professor não pode ser excluído, devendo agir como mediador dentro deste processo, para garantir que o estudante seja apresentado e colocado em contato com o conteúdo”, lembra o pesquisador.

Para testar ser protótipo, Fabio contou com a ajuda de alunos do ensino fundamental de uma escola privada da cidade de São Bernardo do Campo. “O objetivo geral da pesquisa era avaliar a utilização da gamificação como estratégia pedagógica para engajar os alunos no processo de ensino e de aprendizagem sobre educação financeira. Foi possível verificar, após aplicação do jogo SaveTheMoney, como os alunos reagiram a essa experiência”, explica o ex-mestrando da USCS.

Após aplicar aos participantes um questionário tipo Likert de 5 pontos, foi possível verificar que os itens atenção, relevância, satisfação, desafio, competência e interação social foram apontados como positivos pelos jogadores. “No que diz respeito ao jogo SaveTheMoney, entende-se que houve sucesso em relação ao objetivo geral de criar uma ferramenta educacional gamificada direcionada a alunos do ensino fundamental, que contribuísse com o engajamento dos estudantes e com seus conhecimentos iniciais sobre educação financeira e o uso consciente do dinheiro. Considerando as características de ensino-aprendizagem apresentadas neste trabalho, entende-se que é aceitável considerar que este objeto pode ser aplicado em qualquer área de formação e educação, dado que a educação financeira abrange diversos temas, como História, Sociologia, Empreendedorismo, Matemática e, principalmente, o Projeto de vida”, avalia Fabio.

Segundo o orientador da pesquisa e professor da USCS, o Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito, “o trabalho de Fabio é importante porque a pesquisa sobre essa temática no ensino fundamental apresenta impactos significativos em diferentes áreas. Primeiramente, destaca-se o impacto na própria educação financeira dos alunos, promovendo uma melhor compreensão dos conceitos desde cedo. Além disso, a utilização da gamificação como estratégia pedagógica pode aprimorar a prática docente, tornando as aulas mais dinâmicas e eficazes. A pesquisa também influencia a formação de professores, incentivando a inclusão de práticas inovadoras no currículo de formação, preparando os educadores para utilizar ferramentas tecnológicas de forma mais eficaz. Em termos sociais, a conscientização sobre a importância dos hábitos financeiros saudáveis é ampliada, contribuindo para a prevenção do endividamento e para a promoção da sustentabilidade financeira. Por fim, a pesquisa estimula o avanço da pesquisa acadêmica, abrindo novas possibilidades de estudo e inovação no campo da educação financeira. Esses impactos demonstram a relevância e o potencial transformador da gamificação na educação financeira para crianças do ensino fundamental”, avalia.

A dissertação de mestrado de Fabio Roberto Pierre pode ser acessada em <https://www.uscs.edu.br/pos-stricto-sensu/arquivo/860>.

O programa de Mestrado Profissional em Docência e Gestão Educacional da USCS tem como objetivo geral a qualificação de docentes e gestores para uma atuação profissional ética e transformadora de processos aplicados, no âmbito da Educação Básica, realizada por meio da integração do conhecimento teórico com o prático. Desta maneira, procura contribuir com a criação de práticas educativas reflexivas que colaborem numa atuação mais qualificada na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Média. Mais informações: <https://uscs.edu.br/pos-stricto-sensu/ppge/mestrado-profissional-em-educacao>.

Mais informações à imprensa:

Universidade Municipal de São Caetano do Sul

E-mail: imprensa@online.uscs.edu.br

Tel.: 11 4239-3233

08/03/2024