

Pesquisa USCS propõe gamificação para educação financeira**Pesquisa da USCS propõe gamificação para a educação financeira**

O aluno Fabio Roberto Pierre, do Mestrado Profissional em Docência e Gestão Educacional da USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 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 que 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, aprofundei 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.

Veículo: Impresso -> Jornal -> Jornal ABC Repórter - Grande ABC/SP

Seção: Atualidades **Página:** 08