Publicado em 06/06/2024 - 18:08

Pesquisa da USCS propõe gamificação para a educação financeira

Estudo desenvolve, em primeiro lugar,t protótipo de um jogo de tabuleiro denominado SaveTheMoney

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.

Ela possui, por exemplo, aplicativo para smartphones que funciona como carteira digital, permitindo 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, em resumo, o pesquisador.

Alerta ao público

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.

Além disso, 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, da mesma forma, 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.

Tecnologia

“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

Copyright © Clipclap 2025.

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.

Impactos significativos

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.

Dessa maneira, procura, portanto, contribuir com a criação de práticas educativas reflexivas que colaborem numa atuação mais qualificada na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Média.

Copyright © Clipclap 2025.

Mais informações, em conclusão, no endereço: https://uscs.edu.br/pos-stricto-sensu/ppge/mestrado-profissional-em-educacao.

https://abcdreal.com.br/pesquisa-da-uscs-propoe-gamificacao-para-a-educacao-financeira/

Veículo: Online -> Site -> Site ABCD Real

Seção: São Caetano

Copyright © Clipclap 2025.