ISSN: 2358-8829

APRENDIZAGEM GAMIFICADA E FINANÇAS PESSOAIS: EXPERIÊNCIAS DO JOGO DE TABULEIRO SEU AMANHÃ

Bárbara Oliveira de Morais [1]
Jane Herber [2]

RESUMO

Este trabalho socializa a experiência no uso de jogos de tabuleiro como estratégia de aprendizagem gamificada no ensino de educação financeira, a partir das experiências desenvolvidas no Projeto Seu Amanhã. A pesquisa foi realizada com estudantes de uma Fundação Pública de Ensino do Estado do Rio de Janeiro, matriculados em cursos de Formação Inicial e Continuada (FIC) na área de Gestão e Negócios. A experiência foi desenvolvida entre os meses de março e abril com 98 estudantes, distribuídos em três turmas. Teoricamente, o estudo fundamenta-se nos pressupostos da gamificação e das metodologias ativas de aprendizagem, compreendendo o jogo como recurso capaz de promover participação, interação, resolução de problemas e aprendizagem significativa. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como uma experiência pedagógica de abordagem qualitativa, baseada na aplicação do jogo em contexto educacional. Dentre os principais resultados encontrados, identificou-se que ao fazer uso do jogo como recurso pedagógico voltado à reflexão sobre planejamento financeiro, controle de despesas, investimentos e tomada de decisões para o pagamento de dívidas e despesas, os estudantes puderam refletir a respeito de suas próprias vivências e situação financeira. A partir de seis personagens distintos, cada um com características financeiras específicas, os estudantes simularam situações do cotidiano relacionadas à administração de receitas, gastos, dívidas e patrimônio, tendo a oportunidade de problematizar a respeito das escolhas, corte de gastos e melhoria de sua saúde financeira. Desse modo, a utilização do recurso lúdico favoreceu o engajamento dos estudantes, estimulou discussões sobre consumo consciente e planejamento financeiro, além de possibilitar maior aproximação entre teoria e prática. Observou-se também que a dinâmica do jogo contribuiu para o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia dos participantes diante das decisões financeiras apresentadas ao longo das partidas e dos treze níveis do jogo.

Palavras-chave: Educação Financeira, Gamificação, Metodologias Ativas, Jogos de Tabuleiro, Gestão e Negócios

[1] Doutora em Serviço Social (PUC-Rio); Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Ensino na Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, bomorais@gmail.com;
[2] Doutora em Educação em Ciências - Química da Vida e Saúde (UFRGS); Professora no Programa de Pós-graduação em Ensino na Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, jane.herber@univates.br;