ISSN: 2358-8829

A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DOS CONHEICMENTOS DE MATEMÁTICA FINANCEIRA DOS DISCENTES DO ENSINO MÉDIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Jonas Caetano Ferreira dos Santos [1]
Clécio dos Santos Lima [2]

RESUMO

A educação financeira é um ponto fundamental da formação para que os cidadãos possam exercer a cidadania de forma plena. Ainda no ensino médio, surge a possibilidade de implementar tais discussões na formação do educando, quando este é exposto aos temas de Matemática Financeira. Todavia, percebe-se na literatura que, apesar do contato com esses conteúdos durante a formação básica, muitos discentes concluem essa etapa sem possuir as capacidades de operar e compreender a Matemática Financeira de forma satisfatória. Diante disso, o objetivo do presente trabalho é relatar a execução de uma atividade avaliativa gamificada aplicada nas turmas do 3º ano da Escola Estadual Luiz Augusto Azevedo de Menezes, durante o segundo módulo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com foco em sondar as habilidades dos discentes na análise de dados financeiros. A atividade foi desenvolvida em três etapas. A primeira consistiu na sondagem das necessidades dos alunos, quando se percebeu que estavam desmotivados, o que reforçou a necessidade de aplicar metodologias ativas na avaliação. A segunda etapa constituiu-se na produção de um jogo avaliativo baseado no jogo Monopoly. Por fim, na última etapa, o jogo foi aplicado nas três turmas. Observou-se que os discentes apresentam dificuldades para realizar julgamentos financeiros e para utilizar calculadoras científicas. Além disso, ficou evidente que, em muitos casos, tenderam a escolher os investimentos presentes no jogo com base em suas afeições pessoais, o que indica fragilidades na base de educação financeira. Constatou-se ainda que alguns discentes não possuíam conhecimentos básicos sobre Matemática Financeira. Por outro lado, verificou-se que a gamificação contribuiu para a motivação dos alunos, uma vez que a competitividade do jogo favoreceu maior participação. Assim, pesquisas futuras podem investigar as relações entre gamificação e aprendizagem em Matemática Financeira, buscando minimizar dificuldades nesse campo do conhecimento.

Palavras-chave: Matemática Financeira, Avaliação da Aprendizagem, Gamificação, PIBID.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Física do Instituto Federal de Alagoas – IFAL – Campus Piranhas, jonascaetano511@gmail.com;
[2] Orientador: Mestre em Matemática pelo Programa de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional (PROFMAT), pela Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, clecio.lima@professor.educ.al.gov.br.