

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara
Departamento de Economia

Relatório Simplificado de Pesquisa

Maratona de Educação Financeira na Educação Básica.

Pesquisadora: Érika Capelato

Apoio financeiro: FAPESP

Número do Processo: 2021/06273-5

Período: 01-09-2022 a 31-08-2024

Araraquara
Agosto 2024

Sumário

1	Resumo do projeto de pesquisa	3
2	Resultados	7
2.1	Atividades de educação financeira para o Ensino Médio	7
2.2	Oficinas de formação de professores em Educação Financeira com recursos educacionais digitais	8
2.3	Lastro: jogo educativo de Educação Financeira	9
3	Considerações finais	11

Capítulo 1

Resumo do projeto de pesquisa

A sociedade contemporânea tem como importante marca a ampliação do acesso ao crédito para incentivar o consumo de bens e serviços que provoca, muitas vezes, o desequilíbrio dos orçamentos pessoal e/ou familiar. Tais características exigem maior criticidade em relação ao consumo e abertura ao desenvolvimento de competências em educação financeira, entendida como um processo que vai além de entender contas matemáticas, pois está associada a uma combinação de ideias que dão uma compreensão ampla sobre dinheiro, consumo, aplicação, novas modalidades de crédito, domínio da tecnologia para realização de transações financeiras básicas, entre outras.

Nessa perspectiva, e partindo da percepção de que o ensino da educação financeira é um tema contemporâneo transversal, uma vez que afeta a vida humana em escala local, regional e global, esta pesquisa, em parceria com a Escola Estadual Maria Isabel Rodrigues Orso, localizada no município de Araraquara - SP, tem como objetivo central contribuir para a ampliação dos conhecimentos da educação financeira nas salas de aula favorecendo assim, a formação continuada de professores e a melhor formação dos alunos da escola parceira.

Para alcançar o objetivo proposto esta pesquisa dividiu-se em duas etapas:

- Etapa 1: contribuir no desenvolvimento de competências como conhecimentos (conceitos e procedimentos) e habilidades (práticas, cognitivas e socio-emocionais) que ajudarão os alunos da 1ª série do Ensino Médio a resolver demandas complexas da vida cotidiana referentes à esta temática e
- Etapa 2: contribuir para a formação continuada de professores focando na reflexão e no entendimento de conceitos presentes na educação financeira, bem como no conhecimento e aperfeiçoamento do uso de recursos educacionais digitais, o que proporciona o enriquecimento de suas práticas pedagógicas e, como consequência,

contribui para o letramento financeiro dos estudantes.

Para cumprir as duas etapas definidas, os seguintes objetivos secundários foram estabelecidos no projeto de pesquisa:

1. Promover aos alunos da 1^a série do Ensino Médio aulas/oficinas que lhes proporcione uma formação ampla em letramento financeiro;
2. Promover aos alunos da 1^a série do Ensino Médio uma série de atividades composta de cenários investigativos e problemas desafio com temáticas da educação financeira a partir da metodologia da Gamificação;
3. Proporcionar aos professores, através de oficinas de formação continuada, possibilidade para que avancem no papel de mediador e fomentador de discussões e questionamentos dos estudantes acerca do complexo processo de tomada de decisões financeiras;
4. Proporcionar aos professores, através de oficinas de formação continuada, conhecer e aperfeiçoar-se em metodologias ativas e recursos educacionais digitais para que possam complementar suas práticas pedagógicas e construir projetos interdisciplinares que favoreça o letramento financeiro dos estudantes;
5. Criar um ponto de articulação entre a Educação Superior e a Educação Básica;
6. Oferecer a estudantes da universidade a possibilidade de conhecer a realidade das escolas públicas, com suas dificuldades e potencialidade, bem como possibilitar a aquisição de experiência concreta com o cotidiano escolar e
7. Criar campo para o desenvolvimento de pesquisas científicas nas diferentes áreas de abrangência do projeto.

Diante dos objetivos apresentados, podemos dizer que este projeto de pesquisa tem como questões norteadoras:

1. Investigar se a gamificação, incorporada a um ambiente virtual de aprendizagem, pode estimular os estudantes no processo de aprendizagem de conteúdos de educação financeira e
2. Investigar como os recursos educacionais digitais podem ser inseridos na formação continuada de professores em Educação Financeira para que eles, ao mesmo tempo, aperfeiçoem seus conhecimentos e habilidades em Educação Financeira e se apropriem dos recursos educacionais digitais em suas práticas pedagógicas.

Importante mencionar que as atividades, como previsto no projeto de pesquisa, contou com a colaboração dos bolsistas de Treinamento Técnico TT-1 e bolsistas de Aperfeiçoamento Pedagógico EP-2, conforme segue:

1. João Victor Cezar de Oliveira - TT-1. período: 01/11/2022 a 31/08/2024
2. William Dos Santos Carneiro - TT-1. Período: 01/11/2022 a 31/01/2023.
3. Murilo Henrique Zucolotto Escardovelli - TT-1. Período: 01/03/2023 a 30/06/2023.
4. Raquel Nocentini Besen - TT-1. Período: 01/08/2023 a 23/06/2024.
5. Rafael Gustavo Sônego - EP-2. Período: 01/10/2022 a 31/08/2024.
6. Elias Campos da Silva - EP-2. Período: 01/10/2022 a 31/08/2024.

Capítulo 2

Resultados

Neste capítulo listamos as publicações que trazem os resultados desta pesquisa.

2.1 Atividades de educação financeira para o Ensino Médio

Na primeira etapa da pesquisa as atividades foram realizadas com os estudantes do Ensino Médio na escola parceira do projeto. Estas atividades referem-se a oficinas de educação financeira, nas quais foram abordadas diferentes temáticas com uso de objetos educacionais e de problemas desafio. Os problemas financeiros foram apresentados aos estudantes através da metodologia da gamificação, a qual foi inserida no ambiente virtual de aprendizagem, *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle).

Os resultados desta etapa da pesquisa foram divulgados em textos científicos, conforme listado a seguir:

1. “Educação Financeira: atividades práticas para a sala de aula”. Esta publicação refere-se a um livro escrito pela pesquisadora coordenadora desta pesquisa, tendo como co-autores os bolsistas de treinamento técnico, Murilo Henrique Zucolotto Escardovelli e João Victor Cezar de Oliveira. Além do prefácio e apresentação, o livro é formado por 08 (oito) capítulos, além das referências bibliográficas. Cada capítulo apresenta a proposta de uma temática da educação financeira e oferece ao professor sugestões de atividades e de objetos educacionais para abordagem da temática. O livro foi escrito reunindo as oficinas da primeira etapa desta pesquisa, a qual visou contribuir com o desenvolvimento de competências e habilidades para os estudantes do Ensino Médio lidarem com questões financeiras presentes em seu

cotidiano de forma crítica. O livro foi submetido e aprovado para publicação pela Editora da UNESP de acordo com o Edital No. 20/2023 - PROPG Programa de publicações Coleção PROPG Digital - Selo “Cultura Acadêmica”. A seguir apresenta-se as folhas iniciais do livro. A previsão para a publicação da obra é outubro de 2024. Ao ser publicado o livro ficará disponível em <https://editoraunesp.com.br/>.

2. “Gamificação para a promoção da Educação Financeira no ambiente escolar: uma experiência”. In Blanco, M. J. *et al.* **La Educación Patrimonio Mundial: La Educación en tiempos de transformación digital, sostenible, inclusiva y justa.** Universidad de Alcalá, Espanha. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2023, p. 354-364. Disponível em: doi.org/10.26448/ae9789566276319.107. Este artigo traz a percepção dos estudantes em relação as atividades gamificadas.

2.2 Oficinas de formação de professores em Educação Financeira com recursos educacionais digitais

As atividades da segunda etapa da pesquisa referem-se a oficinas de formação de professores em Educação Financeira, as quais ocorreram na escola parceira do projeto.

Os resultados desta etapa da pesquisa foram divulgados em forma de artigo científico e de um objeto educacional, conforme descrito a seguir:

1. “Formação continuada: educação financeira com recursos educacionais digitais”. Este artigo é resultado da segunda etapa desta pesquisa e foi publicado nos Anais do Congresso Internacional de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância realizado de 10 a 14 de julho de 2024 na Universidade Estadual de São Carlos - UFSCar em São Carlos - SP, Brasil. Os anais deste Congresso pode ser acessado em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/issue/view/anais2024>. Dentro dos anais o artigo pode ser encontrado em <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2817/2848>.
2. Objeto Educacional: “Educação financeira com recursos educacionais digitais: possibilidades de desafios”. Este documento traz o material utilizado nas oficinas de formação continuada de professores. Ele foi armazenado no repositório da UNESP e terá acesso aberto. O *link* onde pode ser encontrado é: <https://reposito>

rio.unesp.br/home. Após aprovação do documento ficará disponível com ID: 1323cbac-761e-43f9-a508-8bd9b3ee03fa.

2.3 Lastro: jogo educativo de Educação Financeira

Na primeira etapa deste projeto foi construído um jogo de educação financeira para os estudantes da 1ª série do Ensino Médio que funcionou como uma revisão das temáticas trabalhadas nas oficinas voltadas a eles.

Na segunda etapa deste projeto este jogo foi ampliado e adaptado no sentido de ensinar e aprimorar conceitos financeiros e assim ampliar o letramento financeiro dos estudantes da 1ª série do Ensino Médio. O jogo recebeu o nome de “Lastro: jogo educativo de educação financeira” e foi armazenado como documento no formato PDF no repositório institucional da UNESP. O *link* onde pode ser encontrado é: <https://repositorio.unesp.br/home>. Após aprovação do documento ficará disponível com ID: 52fed62d-c495-446a-92a0-10826ce4bf02.

Além disso, procurados pela equipe de reportagem da EPTV São Carlos (rede de televisão regional brasileira afiliada à TV Globo) aplicamos este jogo para uma turma de alunos da 2ª série do Ensino. O propósito foi gravar uma reportagem sobre iniciativas lúdicas para o ensino de Educação Financeira nas escolas da região. A turma de estudantes que participou da gravação foram os estudantes da escola parceira que haviam participado da primeira etapa da pesquisa. Abaixo segue informações para encontrar este material de divulgação.

1. Matéria publicada em outras mídias: “Projeto da Unesp orienta sobre gerenciar dinheiro, dívidas e até aposentadoria com oficinas e jogo”. Esta matéria foi publicada em alguns veículos de comunicação e pode ser conferida em: <https://namidia.fapesp.br/projeto-da-unesp-orienta-sobre-gerenciar-dinheiro-dividas-e-ate-aposentadoria-com-oficinas-e-jogo/530067>
2. Reportagem : “Projetos ensinam crianças e adolescentes a lidar com o dinheiro”. Jornal da EPTV 1ª Edição - São Carlos/Araraquara <https://globoplay.globo.com/v/12889317/>

Capítulo 3

Considerações finais

Este texto pretende dar uma visão, ainda que de forma sucinta, das atividades realizadas neste projeto de pesquisa. Primeiramente, o texto apresenta um resumo do projeto desenvolvido e na sequência, indica os documentos, artigos, livros e outros materiais que podem ser acessados pelos leitores interessados e que trazem os resultados da pesquisa.

Importante mencionar que diferentes e oportunas referências bibliográficas foram utilizadas em todas as etapas desta pesquisa. As mesmas estão citadas nas produções geradas e não neste documento, cujo objetivo foi apenas indicar as produções acadêmicas que trazem os resultados da pesquisa.

Finalmente, espera-se que esta pesquisa seja objeto de reflexão crítica para os pesquisadores e para a comunidade da escola parceira no que se refere, tanto às possibilidades e desafios de discutir a educação financeira na sala de aula, quanto na inclusão da Gamificação e de outros recursos educacionais digitais como metodologias ativas no processo de letramento financeiro na Educação Básica.