



OFICINAS XXV SEMATEC

DESPERTANDO PARA EDUCAÇÃO FINANCEIRA: UMA INTRODUÇÃO GAMIFICADA

Responsável: José Carlos Gonçalves Gaspar

Colaboradores: André Luiz Souza Silva (Docente IFRJ/LabEM), Marco Aurélio Kistemann Junior (Líder Grupo Pesquisa de Ponta - UFJF), Veronica da Silva Pedro (bolsista proj. COEx), Fernando Celso Villar Marinho (Cap UFRJ - Líder grupo pesquisa DJDE), Guilherme Carvalho Rodrigues da Silveira (grupo pesquisa DJDE), Jackson Lopes da Cunha (grupo pesquisa DJDE), Marcos Monte de Oliveira Alves (grupo pesquisa DJDE), Raquel Cupolillo Simões de Sousa (grupo pesquisa DJDE), Rita Maria Cardoso Meirelles (grupo pesquisa DJDE), Lorena Camargo Alves Viana (grupo pesquisa DJDE), Pamela Gomes Barreto (grupo pesquisa DJDE), Thaianne Cristine Cerqueira Barreto (grupo pesquisa DJDE), Carla Elaine Oliveira de Moraes e Luan Bastos Simões. A oficina será gamificada e terá etapa com subdivisão de grupos com cerca de 3 pessoas cada, fazendo se necessário pelo menos um dos auxiliares em cada subgrupo.

Público alvo: Toda comunidade do IFRJ

Número de vagas: 25

Pré-requisito: não há

Resumo da Oficina:

Fruto da parceria dos pesquisadores do LABEM (IFRJ), DJDE (Cap UFRJ) e Pesquisa de Ponta – (UFJF), esta oficina pretende estimular o desenvolvimento, aprimoramento e direcionamento de habilidades e competências relacionadas a Educação Financeira. A oficina se dará em formato gamificado trazendo noções básicas de controle financeiro mediados e propiciados pelo contato com diversas tecnologias.

Objetivos:

O Objetivo desta oficina é fomentar o desejo de se estabelecer a construção pessoal autônoma de uma educação financeira. Para tanto, almejamos construir os seguintes objetivos específicos:

- Levar os participantes a refletir sobre seus gastos e suas relações com o dinheiro;



- Sugerir outros olhares para o entendimento do que é o dinheiro, quais os seus diferentes valores e as relações possíveis do indivíduo com este indispensável elemento da vida comum;
- Oferecer rol de acesso a ferramentas (aplicativos e softwares) e técnicas de registro, análise e controle de gastos como forma de iniciar uma sequência de posturas de introdução a atividades de planejamento orçamentário individual e/ou familiar

Ementa:

A oficina estimula o desenvolvimento, aprimoramento e direcionamento de habilidades e competências relacionadas as finanças pessoais para que de forma consciente, sob o ponto de vista, pessoal, acadêmico e profissional, os participantes possam planejar e realizar uma vida financeira adequada aos seus sonhos, vida acadêmica e atuação profissional.

Para tal serão tratadas noções básicas de Educação Financeira relativas ao

- Controle Financeiro:
 - o noções elementares;
 - o formas de registro e análise, o uso de tecnologias, softwares e aplicativos

Metodologia:

Escolhemos, a metodologia de gamificação, entendendo os direcionamentos da BNCC com relação a Educação Financeira, mas também, que, por se tratar de uma oficina, as adaptações poderiam ocorrer da mesma forma que empresas e outros organismos sociais se apropriam da gamificação para obter resultados que sejam marcados pela participação, motivação, engajamento e êxito na construção coletiva e colaborativa de resultados (GEE, 2009; HEIN, 2013; KAPP, 2012).

Neste sentido, consideramos segundo Kapp (2012) a possibilidade de extrapolar o sentido exclusivo de atribuir pontuação para desafios como única caracterização da metodologia de gamificação.

Referências

BNCC. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a Base. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC>. Acesso: 29 de setembro de 2020.



BARROSO, Dejour F. Uma proposta de curso de serviço para a disciplina matemática financeira: mediada pela produção de significados dos estudantes de administração. 2013. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

CAMPOS, André B. Investigando como a Educação Financeira Crítica pode contribuir para tomada de decisões de consumo de jovens-indivíduos-consumidores (JIC'S). Dissertação de Mestrado - UFJF - Juiz de Fora - MG, 2013.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009.

Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515> . Acesso em 30 set. 2020.

HEIN, Rico. Como usar a gamificação para envolver os funcionários. Cio. 10 de junho. 2013. Disponível em <http://cio.com.br/gestao/2013/06/10/como-usar-a-gamificacao-para-envolveros-funcionarios/> . Acesso em 30 set. 2020.

HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1993

KAPP, Karl. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.

MARINHO, Fernando. C. V. et ali. A Gamificação em uma Oficina de Educação Financeira para Jovens do Complexo do Alemão. ENEM, 2019. Disponível em <https://www.sbemmatogrosso.com.br/eventos/index.php/enem/2019/paper/view/2298/470>. Acessado em 29 set. 2020.

KISTEMANN JR, Marco A. Sobre a produção de significados e a tomada de decisão de indivíduos consumidores. 2011. Tese (Doutorado em Educação Matemática) - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2011.

MARCZEWSKI, Andrzej. Gamification: a simple introduction. Andrzej Marczewski, 2013.

SKOVSMOSE, Ole. Cenários para investigação. Bolema, nº 14, pp. 66 a 91, 2000.

TEIXEIRA, Wesley C. A inserção da Educação Financeira em um curso de serviço de matemática financeira para graduandos de um curso de administração. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.



TOLOMEI, Bianca V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *EaD em Foco* 7 (2), 2017, p.145–156. Disponível em

<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acessado em 30 set. 2020.

Dia da atividade: 25 de novembro de 2020

Horário da Atividade: 14h às 16h, conforme carga horária