



IMPLEMENTAÇÃO DE UM PROGRAMA DIGITAL DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA ESCOLAS. A IMPORTÂNCIA DO DESIGNER INSTRUCIONAL EM UM PROGRAMA DE APRENDIZAGEM AUTOGERIDA

DIEGO ANGELOS

INTRODUÇÃO: Discutir o tema Educação Financeira (E.F) como uma tecnologia social para o desenvolvimento sustentável. O estudo de caso envolve uma startup que implementou o programa de E.F utilizando ferramentas de design instrucional. A importância da inclusão da educação financeira como disciplina no currículo escolar foi destacada, bem como a influência do design instrucional na construção de programas de educação a distância e aprendizagem autogerida, conceitos e a importância da gamificação no processo de engajamento do aluno e uma breve apresentação da startup estudo de caso com toda a sua metodologia de implementação do seu programa. **OBJETIVOS:** O presente estudo tem como objetivo apresentar um projeto de educação financeira para escolas, utilizando uma plataforma digital gamificada, com aprendizado autogerido pelo aluno. **METODOLOGIA:** Este trabalho desenvolve-se através de procedimentos descritivos, e um relato de experiência do autor, podendo ser considerado um estudo de caso além de uma breve pesquisa bibliográfica. **RESULTADOS:** Apresentou-se o programa da startup no qual utilizou a ferramenta ADDIE (*em português* - Análise, Projeto, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação) de designer instrucional para atender aos professores na qual utilizou-se da gamificação para atrair e engajar o aluno. O programa seguiu as etapas do designer instrucional com a metodologia ADDIE, o que reflete a preocupação da equipe pedagógica em traçar um projeto de extrema qualidade e que tenha resultados expressivos. Resultados estes que serão verificados e analisados na etapa “avaliação” da metodologia na continuidade do projeto. **CONCLUSÃO:** Verifica-se os desafios da implementação deste estilo de ensino autogerido, uma vez que o público-alvo do programa são crianças e jovens, os quais possuem uma maior dificuldade no ensino autodirigido. Contudo, com a inclusão da gamificação como uma das ferramentas do programa, pode-se reduzir esta lacuna e engajar o aluno a estudar. Espera-se que o programa de ensino desenvolvido seja testado e aprimorado, e que haja outros estudos sobre a eficiência do produto, inclusive com uma possível pesquisa e avaliação. Por fim, o estudo apresenta as dificuldades e diferenciais do programa de ensino e sugestões para futuros trabalhos nesta importante área de estudo.

Palavras-chave: Educação financeira, Aprendizagem autodirigida, Designer instrucional, Gamificação, Educação a distância.