

Tendências para o Desenvolvimento de Jogos Sérios na Área de Educação Financeira

Isabel Cristina Torrens^{a,c}, Simone Nasser Matos^a, Helyane Bronoski Borges^a, Rui Pedro Lopes^b

^a*Departamento de Ciência da Computação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Rua Doutor Washington Subtil Chueire, 330, Ponta Grossa, Paraná, Brasil*

^b*Centro de Investigação em Digitalização e Robótica Inteligente, Instituto Politécnico de Bragança, Alameda de Santa Apolónia, 253, Bragança, Portugal*

^c*Autor para correspondência: isabeltorrens@utfpr.edu.br*

Palavras-chaves: educação financeira, jogos sérios, tendências

A Agenda 2030 foi adotada pela ONU (2015) com o objetivo de desenvolver habilidades, valores e atitudes que assegurem sociedades mais sustentáveis. Um dos temas que contribui para promover o consumo e produção sustentáveis é a Educação Financeira (Moreira e Santos, 2020). Para auxiliar o estudo dessa disciplina, diversos recursos tecnológicos têm sido desenvolvidos, como o uso de jogos sérios, que facilitam a aprendizagem sobre um determinado tema. Buscando identificar como são desenvolvidos para esse tema, foi realizado um mapeamento sistemático que retornou um total de 516 estudos, nos últimos 5 anos. Baseado na metodologia de Kitchenham e Charters (2007), foram definidas questões e strings de buscas, fontes de pesquisa e critérios de seleção. Com a execução do protocolo, a seletiva resultou em 9 artigos com temas relevantes sobre o assunto. O mapeamento mostra que os jogos são, em sua maioria, do tipo simulação e voltados para um público entre 12 e 18 anos. Os principais temas de educação financeira abordados são sobre: consumo consciente, gestão de receitas e despesas e investimentos. Em relação às tecnologias, as mais utilizadas são para plataforma web/mobile, como Java/Web e JQuery. O estudo permitiu identificar como tendências para a criação de jogos sérios destinados ao ensino da educação financeira: i) abordagens para aplicação de jogos sérios com recursos *multiplayer* e *design* de níveis, ii) o uso de inteligência artificial dentro da mecânica do jogo, iii) criação de jogos que abordem temas destinados a alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, iv) e desenvolvimento de recursos dentro do jogo que permitam o educador acompanhar o progresso do aluno, para que a disciplina seja trabalhada efetivamente como um tema transversal.

Esta pesquisa é financiada pela Fundação Araucária (88887.630399/2021-00).